

ES

11

NUMERO

266475

Y

21

FECHA DE PRESENTACION

20 JUL 1982

22



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 ARR. 1983

30 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 3/02
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

" JUEGO DE TABLERO "

71 SOLICITANTE (S)

MILTON BRADLEY INTERNATIONAL INC.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Baystate West, 1500 Main St. SPRINGFIELD MA 01115 (EE.UU.)

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

D. JOSE LOPEZ CORTES



M E M O R I A D E S C R I P T I V A  
= = = = =

La invención que vamos a describir en la presente memoria, con ayuda de los dibujos anexos, trata de un original juego de tablero que, debido a los elementos de que se compone y a la combinación de los mismos durante el desarrollo del juego, aporta a esta clase de medios recreativos un gran atractivo e interes.

El juego de tablero objeto de la invención resulta especialmente adecuado para niños y niñas de entre 4 a 8 años, aunque tambien puede resultar distruido para niños de mas edad y para adultos. De acuerdo con dicho preferente destino, una de las principales ventajas del juego es su sencillez y la facilidad que tendrán los pequeños jugadores de identificar los elementos que han de tomar del tablero, que vienen determinados por colores y figuras, de manera que se prescinde totalmente de números, puntos, letras u otros medios de identificación que quizá no esten al alcance de los pequeños jugadores. Para lograr este fin, el juego comprende un tablero dividido en espacios iguales, de cualquier forma geométrica, y de colores variados, aunque de cada color habrá un número igual de espacios distribuidos regular o irregularmente. Tambien comprende un cartón, plancha o similar, con un espacio anular en su



superficie, subdividido en tantas porciones como colores tenga el tablero, existiendo en este cartón o plancha una flecha giratoria por su centro por medio de un eje que la sujeta al cartón o plancha. Otros elementos del juego, son un grupo de sortijas o anillos provistos de un ensanchamiento o cuerpo de cualquier forma geométrica, a manera de superficie para el sello o soporte de una piedra preferentemente en disposición transversal al aro, de suficiente extensión para que sirvan de base para sostener a la sortija de canto o invertida debiendo existir tantas sortijas o anillos como espacios de colores haya en el tablero y ser todas las sortijas iguales y del mismo color.

Incluye asimismo el juego unas pequeñas etiquetas autoadhesivas, representandose en cada una una figura diferente, claramente diferenciable de las otras, existiendo tantas etiquetas como sortijas, puesto que cada una de ellas ha de adherirse a la superficie del ensanchamiento o cuerpo transversal al aro, que semeja el sello de la sortija o soporte de las piedras preciosas.

Por último, el juego consta también de varios cartones o planchas, (tantos como jugadores) designados cada uno con una letra, número u otro medio de identificación, llevando representado cada cartón o plancha en su superficie un grupo de las mismas figuras de las etiquetas



que se adhirieron a las sortijas o anillos.

Para facilitar la comprensión de las características generales de los elementos, componentes del juego que se han expuesto anteriormente, se acompañan unos dibujos que representan un ejemplo de realización de un juego según la invención. Pero como se trata de un ejemplo, debe quedar bien sentado que dichos dibujos no son la única forma de realización, pues a base del mismo principio constitutivo podría variar el número y forma de los espacios del tablero; el color de los mismos; su distribución; la forma de las sortijas o anillos; la clase de figuras de las etiquetas que se adhieren a las sortijas, que pueden ser diferentes a las de piedras preciosas que aparecen en los dibujos; el número de cartones con las figuras; el tipo o forma de la flecha giratoria y el cartón o plancha en que va montada y en general todo lo accesorio, entre lo cual hay que incluir los materiales, tamaños y forma de presentación.

Los referidos dibujos representan en sus figuras como sigue:

Fig.1.- Perspectiva del tablero de juego, que en el ejemplo aparece colocado en una caja, aunque podría ser un tablero independiente, con marco o nó e incluso plegable.

Fig.2.- Cartón con la flecha giratoria.

Fig.3.- Perspectiva de una de las sortijas o



anillos, antes de colocarle la etiqueta.

Fig.4.- Otra de las sortijas o anillos, colocada invertida, tal como se situará en el tablero de juego.

5

Fig.5.- Perspectiva de otra sortija o anillo, con la etiqueta ya colocada.

Fig.6.- Conjunto de etiquetas dispuestas en una lámina, antes de adherirlas al soporte de cada sortija o anillo.

10

Figs. 7-8-9-10-. Vista de los cuatro cartones conteniendo cada uno un grupo de figuras de los anillos o sortijas.

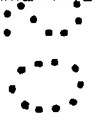
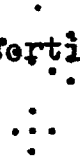


Fig.11.- Vista de la mano de un jugador que ha podido ensartar en sus dedos los cinco anillos o sortijas conteniendo las figuras de su cartón.

15



Describiendo ahora los elementos que componen el juego de la invención representado en las figuras mencionadas, como ejemplo, vemos que su constitución es como sigue:



20

El tablero, al que designamos con -1-, está formado, según el ejemplo, por la base rectangular de una caja de cartón, colocada invertida dentro de otra caja -2- que servirá de caja envase del juego. La superficie de dicho tablero está dividida en 20 cuadros, de los que hay cinco grupos de diferentes colores, compues-



tos por cuatro cuadros del mismo color, por ejemplo cuatro cuadros morados señalados con -3-, cuatro amarillos designados con -4-, cuatro azules señalados con -5-, otros cuatro de color rosa marcados con -6- y finalmente cuatro verdes señalados con -7-. Naturalmente el número de cuadros puede variar en mas o en menos y tambien sus colores.

Dentro de la caja -2- y junto a un lado menor de la misma, hay un cajetín o receptáculo -8-, de plástico u otra materia, para alojar algunos elementos del juego, aunque la existencia o no de este receptáculo es intrascendente.

El juego consta tambien y esto con carácter primordial y característico, de 20 anillos o sortijas señalados con -9-, que generalmente seran de plástico, teniendo cruzado sobre el aro una plancha ovalada -10-, imitando el soporte de un sello o de las piedras preciosas de una sortija real. En la cara superior de dichas planchas ovaladas -10- hay una ligera depresión -11- limitada por una barandilla -12-. La extensión de las planchas ovaladas -10- debe ser tal que permitan al anillo colocarse invertido y mantenerse de canto apoyado en dicha plancha como se ve en la figura 4.

El juego se servirá al comprador con una lámina de papel -13- (figura 6) en la que habrá pegadas 20 etiquetas, señaladas con -14-, que tienen representada una



piedra preciosa o combinación de piedras preciosas diferentes. Cada una de estas pequeñas etiquetas -14- se desprenderán del papel -13- y se adherirá en la depresión -11- de las planchas -10- de cada anillo o sortija -9-, como vemos en la figura 5.

5

Otro de los elementos del juego es un cartón -15-, (figura 2), sobre el que hay representado un anillo circular -16- dividido en cinco porciones iguales, cada una de un color y de los mismos colores morado 3, amarillo 4, azul 5, rosa 6 y verde 7, que tienen los cuadros del tablero -1-. Sobre este cartón -15- hay una barrita plancha alargada -17-, de plástico u otra materia; en forma de flecha, unida al cartón por un eje -18-, de manera que pueda girar libremente si la impulsa con la mano uno de los jugadores.

10

15

Por último los otros elementos del juego los componen cuatro cartones o planchas -19-, -20-, -21- y -22- (figuras 7, 8, 9 y 10), designado cada uno con una letra, número o signo diferente. En cada uno de estos cartones se representa la vista en planta de cinco anillos o sortijas -23-, que llevan representadas en su plancha o soporte de la piedra, una piedra o combinación de piedras, iguales a las de las etiquetas -14- que llevan cada anillo o sortija.

20

25

Para el desarrollo del juego con los elementos

20-000-1982



-8-

representados y descritos, se procede como sigue:

5 Cada sortija o anillo -9- llevando ya adherida su correspondiente etiqueta -14-, con la figura de una piedra preciosa, se coloca invertido y al azar (según la figura 4), sobre cada uno de los cuadrados, del tablero -1-, de manera que quede oculta la figura de la piedra preciosa. A cada jugador se le asigna uno de los cartones -19-, -20-, -21-, -22-. Luego de esto, uno de los jugadores impulsa a la flecha -17- a que gire y según el color 3, 4, 5, 6 o 7, en que la punta de la flecha se quede, tomará un anillo o sortija de los situados en uno de los cuadrados del mismo color del tablero. Si este anillo o sortija tiene representada una de las piedras preciosas del cartón del jugador, este se coloca el anillo o sortija en un dedo de su mano. Si la piedra del anillo tomado no es de las representadas en el cartón del jugador, pasa a realizar la jugada otro jugador y así sucesivamente, declarandose ganador aquel que primero puede ensartar en los dedos de una de sus manos los anillos que contienen las cinco piedras preciosas de su cartón.

10

15

20

R E I V I N D I C A C I O N E S

= = = = =

5 1.- Juego de tablero, caracterizado por comprender un cierto número de anillos o sortijas provistos de un amplio soporte, en el que llevan adherida una etiqueta, en la cual hay representada una figura o signo cualquiera, tal como, por ejemplo de una piedra preciosa o combinación de ellas, siendo diferentes las figuras, signos o figuras de piedras preciosas de cada anillo.

10 2.- Juego de tablero, caracterizado por comprender un tablero cuya superficie está dividida en cuadrados y estos divididos en grupos de superficie diferenciable, teniendo cada grupo igual cantidad de cuadrados de la misma clase destinándose cada uno de estos cuadrados a recibir a uno de los anillos o sortijas, comprendiendo también un cartón o plancha que en su superficie tiene representado un anillo circular el cual está dividido en sectores iguales, 15 cada uno de ellos con su superficie de la misma clase que los grupos de cuadrados del tablero, existiendo por consiguiente tantos sectores de anillo circular como grupos de cuadrados tenga el tablero, disponiendo, además, dicho cartón o 20 plancha, de una barra o plancha alargada en forma de flecha, unida por un eje, que le permite girar libremente al ser impulsada por un jugador.

3.- Juego de tablero, caracterizado por constar

de varios cartones o planchas, tantos como jugadores hayan de tomar parte en el juego, llevando representado cada uno de estos cartones o planchas un grupo de dibujos, signos, o figuras de piedras preciosas iguales a las de los anillos o sortijas.

5

4.- Juego de tablero, caracterizado porque los anillos o sortijas mencionados en la reivindicación 1, tienen las dimensiones apropiadas para permitir ensartarse en los dedos de los jugadores.

5.-"JUEGO DE TABLERO".

10

De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

15

Esta memoria consta de DIEZ hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 15 DIC. 1982

Por autorización de la interesada.-

JOSÉ LUIS...  
R.P.  
*[Handwritten signature]*



20 JUL 1982

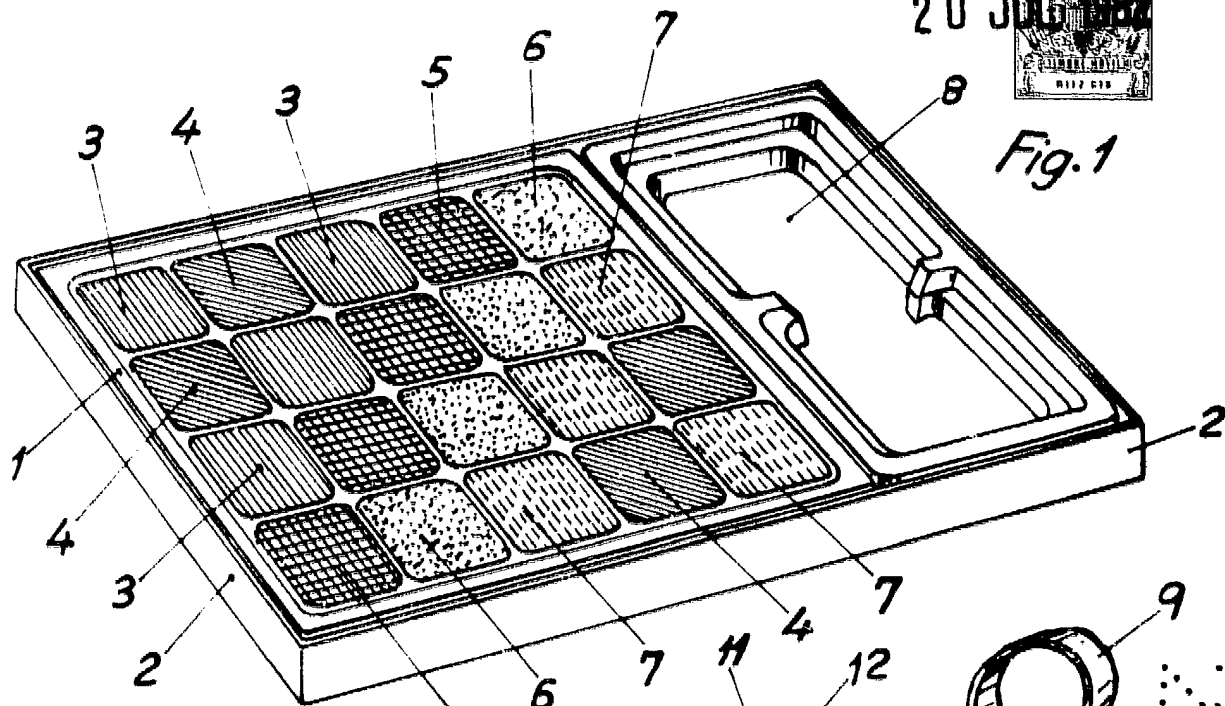


Fig. 1

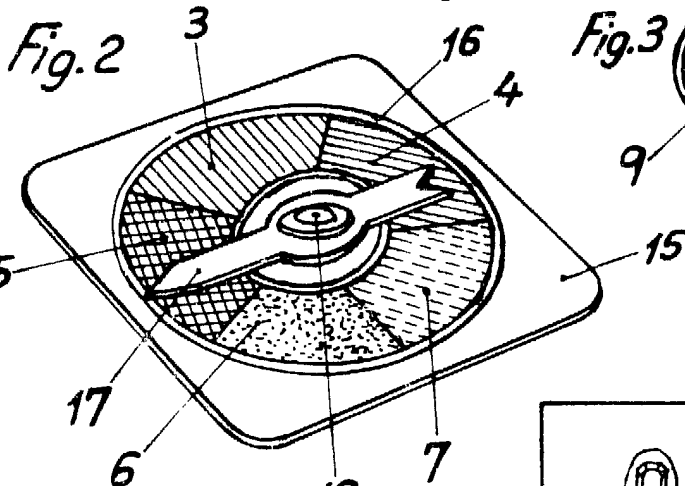


Fig. 2

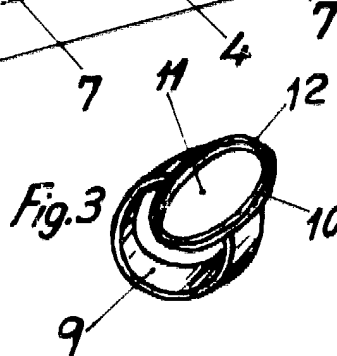


Fig. 3

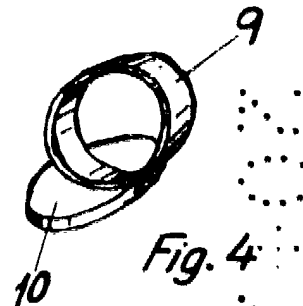


Fig. 4

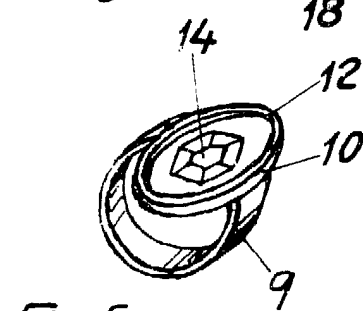


Fig. 5

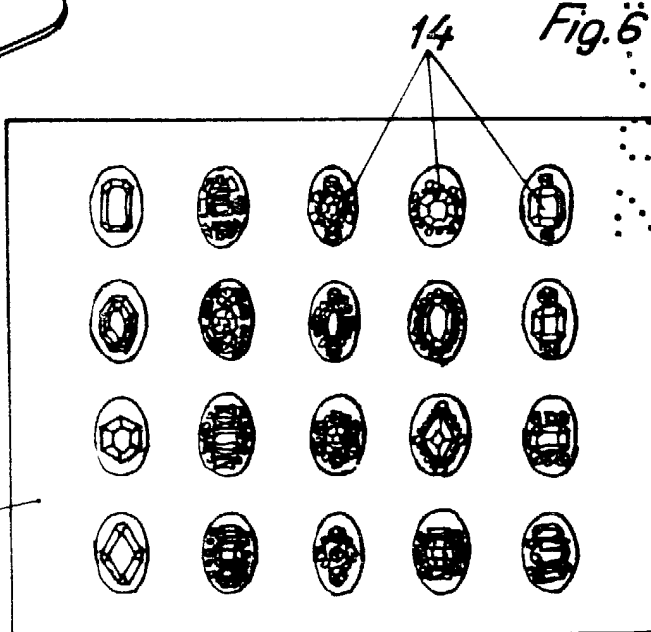


Fig. 6

Escala variable  
MADRID 20 JUL 1982

20 JUL 1982  
MILTON BRADLEY INTERNATIONAL  
MILF 870

Fig. 7

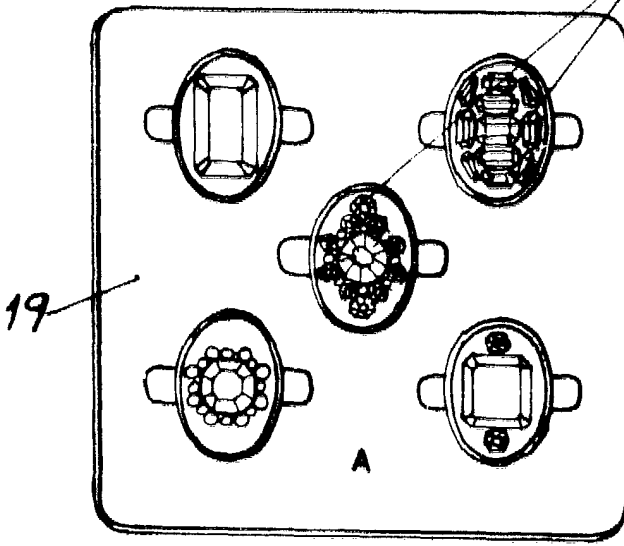


Fig. 8

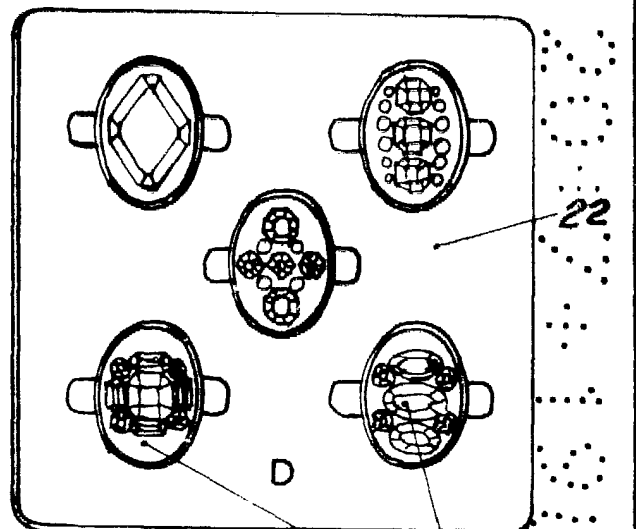
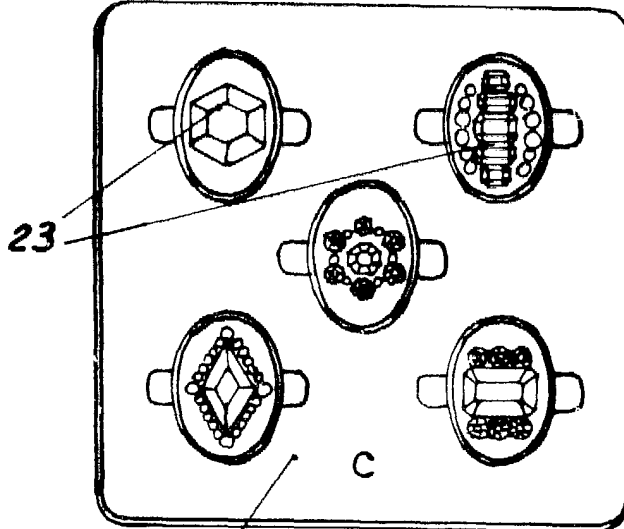
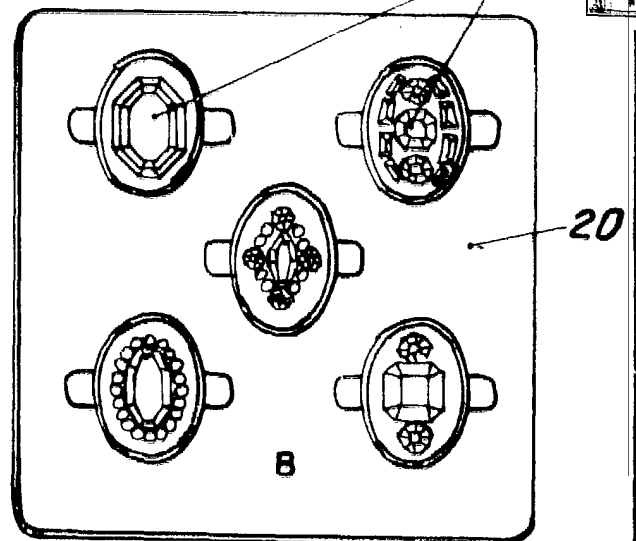


Fig. 9

Fig. 10

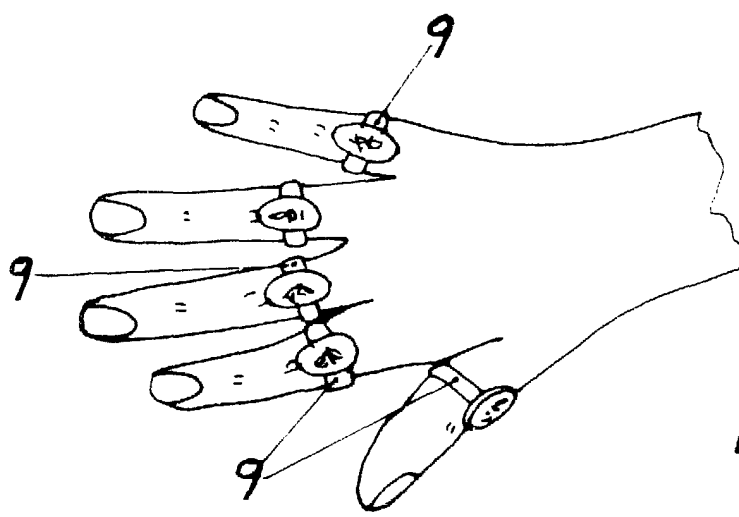


Fig. 11

Escala variable  
MADRID 20 JUL 1982

*[Handwritten signature]*