



ESPAÑA

10 ES 11 21 22	NUMERO <b>267886</b>	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>15-10-82</b>	

16 ABR. 1983

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
------------------------------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL <i>B63K 9/04</i>
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN DISPOSITIVO PARA LA PRACTICA DE JUEGOS DE SOCIEDAD.	
--	--

71 SOLICITANTE (S) DON MIGUEL VELA MARTIN	
--	--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Tenerías, 19 - 3º - VITORIA	
--	--

72 INVENTOR (ES)	
------------------	--

73 TITULAR (ES) El solicitante.	
------------------------------------	--

74 REPRESENTANTE DON JULIO HERRERO ANTOLIN	
---	--

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un dispositivo que ha sido especialmente concebido para la práctica de juegos de so-

5 ciedad, y más concretamente para ser utilizado con la colaboración de un juego de dados.

Así pues, el dispositivo que la invención propone está destinado a constituir un complemento físico del juego, en el que se efectuará el lanzamiento de los dados, el control de las jugadas y, en su caso, el depósito de las apuestas correspondientes al juego en cuestión.

10

El dispositivo que se preconiza, que como anteriormente se ha dicho está fundamentalmente destinado a constituir el complemento de un grupo de dados, está constituido básicamente a partir de una bandeja en la que se establecen varios compartimentos, uno de ellos, superficialmente mayoritario, destinado a constituir el campo de lanzamiento para los dados, otro u otros destinados al depósito de las monedas o fichas correspondientes a las apuestas y un tercer compartimento, que a su vez también puede ser múltiple, destinado al control del juego y en cuya embocadura se sitúan una pluralidad de elementos abatibles dotados de respectivos signos de identificación, tales como números dígitos, que evidentemente guardarán una relación directa con los grafismos de valoración de las diferentes caras de los dados complementarios.

15

20

De acuerdo con la estructuración que ha sido someramente descrita, el dispositivo que la invención propone permite la puesta en práctica de diferentes normativas de juego, pero a título

25

ejemplario pueden citarse entre otras las siguientes:

5 Los dados estarán provistos de números y los elementos abatibles incorporarán igualmente números, por ejemplo correlativos del uno al nueve, utilizándose también como ejemplo dos dados que se lanzan conjuntamente, de manera que la cifra total derivada del lanzamiento de los dados se transformará por parte del jugador en el abatimiento de uno o más elementos cuya suma coincida con la de los dados. Tras los lanzamientos sucesivos se llegará a una situación en la que, o bien todos los elementos han sido abatidos, o restan uno o más elementos con los que resulta imposible establecer una coincidencia numérica con el valor obtenido en los dados, en cuyo momento el jugador cesará la jugada con una penalización correspondiente al sumatorio de los dígitos que no han podido abatir, penalización que podrá ser hecha definitiva de forma aislada o con la comparación de las penalizaciones correspondientes al resto de los jugadores.

15 En este sentido podrá existir un único juego de elementos abatibles, utilizable cíclicamente por los distintos jugadores, o bien el dispositivo puede estar provisto de diferentes e independientes conjuntos de elementos abatibles, correspondientes cada uno de ellos a un jugador diferente. Paralelamente puede existir un receptáculo único para las apuestas de los jugadores, o bien cada jugador puede contar con un receptáculo independiente.

25 Otra posibilidad para la normativa de juego es que el lanzamiento de los dados se realice de forma unitaria y cíclica por los diversos jugadores, en base a la utilización de un único juego de elementos abatibles o, al igual que en el caso anterior, con la

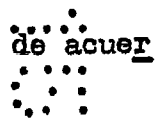
utilización de juegos de elementos abatibles independientes.

Evidentemente existen infinidad de soluciones para la normativa de juego, pero ésta, aunque complementaria, es independiente de la estructura fundamental del dispositivo.

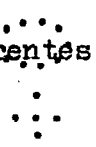
5            Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de llegar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

10            te:

La figura 1.- Muestra una vista en perspectiva del dispositivo para la práctica de juegos de sociedad que la invención propone, de acuerdo con la forma de realización más simple.



15            La figura 2.- Muestra una sección transversal del mismo dispositivo representado en la figura anterior, según la línea de corte A-B de dicha figura, pasante por el eje de articulación de los diferentes elementos abatibles.



A la vista de estas figuras puede observarse como el dispositivo que se preconiza está constituido a partir de una bandeja 1, de configuración preferentemente prismático-rectangular y de escasa altura, aunque evidentemente puede adoptar cualquier otra configuración que se estime oportuna desde el punto de vista estático, en cuyo interior se establecen tabiques compartimentadores 2 y 3, de acuerdo con un ejemplo de realización más simple, que definen un compartimento 4 destinado al lanzamiento de los dados que han de colaborar con el dispositivo, en la puesta en práctica de la normativa de juego, un segundo compartimento 5 destinado al depósito de

20

25

las apuestas, ya sean estas a base de monedas, fichas o cualquier otro tipo de valores, y finalmente un tercer compartimento cuya embocadura está cerrada mediante una pluralidad de elementos abatibles 6, capaces de adoptar un posicionamiento vertical, con una cierta inclinación hacia atrás, mostrando por su cara interna números dígitos 7, o cualquier otro tipo de signos directamente relacionados con aquellos de que son portadores los dados complementarios.

En el ejemplo de realización elegido son nueve los elementos abatibles 6 y, en su cara interna, incorporan números dígitos del uno al nueve.

Todos estos elementos 6, cerca de uno de sus extremos se encuentran atravesados por una varilla 8 en funciones de eje de articulación para el abatimiento de los mismos, varilla que evidentemente se inserta por sus extremos en el tabique compartimentador y el de la pared lateral opuesta del cuerpo o bandeja 1.

De acuerdo con la estructuración descrita, al iniciarse el juego todos los elementos 6 quedarán dispuestos de forma que sus signos 7 resulten perfectamente visibles.

Tras cada lanzamiento del juego de dados, que preferentemente serán dos, el sumatorio obtenido en los mismos deberá ser trasladado a los elementos abatibles 6, mediante la elección de uno, dos ó más de ellos cuyo sumatorio coincida con el de los dados, procediéndose a su abatimiento y, evidentemente, quedando eliminados para sucesivas jugadas. Evidentemente, a medida que el juego transcurre las posibilidades de acoplar numéricamente el sumatorio de los dados con los valores de los elementos abatibles restantes, van siendo menores,

con lo que la dificultad de la transgresión se acentua hasta una situación límite en la que, o bien se consigue el abatimiento de todos los elementos 6, o bien resulta imposible trasladar el valor del sumatorio de los dados a los elementos abatibles 6 de que se dispone.

5

Tal como anteriormente se ha dicho, manteniendo el carácter unitario del compartimento 4 destinado al lanzamiento de los dados, tanto el compartimento 5 receptor de las apuestas, como el compartimento 6 portador de los elementos abatibles, pueden ser ampliados en número, sin más que sobredimensionar en correspondencia el tamaño de la bandeja, en orden a que tales compartimentos sean de uso exclusivo para respectivos jugadores.

10

Descrito el objeto del presente Modelo de Utilidad y sus distintas partes, se declara que lo que constituye la esencialidad del mismo es lo que se concreta en las siguientes:

15



20

25

REIVINDICACIONES

- 1.- DISPOSITIVO PARA LA PRACTICA DE JUEGOS DE SOCIEDAD, que estando previsto para ser utilizado en combinación con uno o varios dados que, durante el juego, han de lanzarse sobre el propio dispositivo, esencialmente se caracteriza porque se constituye a partir de una bandeja, preferentemente rectangular, que presente como complemento de su tabique perimetral otros dos tabiques de la misma altura que originan compartimentos independizados, respectivamente aptos para campo de lanzamiento de dados, depósito de las apuestas ya sean fichas o monedas, y al menos un ulterior espacio en el que existen, en correspondencia con su embocadura, una pluralidad de elementos abatibles, todos iguales entre sí, marcados unitariamente con signos tales como números dígitos en correspondencia con los valores aleatorios indicados por los dados complementarios del dispositivo.
- 2.- DISPOSITIVO PARA LA PRACTICA DE JUEGOS DE SOCIEDAD, según reivindicación 1ª caracterizado porque el conjunto de elementos abatibles está constituido por la repetición de una especie de tecla que puede girar alrededor de un eje, común para todos ellos, conformado por una varilla que se fija por sus extremos en dos zonas opuestas de los tabiques que han de conformar el denominado ulterior receptáculo aludido en la reivindicación 1ª, habiéndose previsto que en realizaciones opcionales sea múltiple el conjunto de elementos abatibles, proporcionando así capacidad al dispositivo para ser utilizado por un mayor número de participantes.
- 3.- DISPOSITIVO PARA LA PRACTICA DE JUEGOS DE SOCIEDAD, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque cuando los elementos abatibles se encuentran en su posición elevada, muestran los signos

propios de identificación, los cuales quedan ocultos al producir manualmente su abatimiento, quedando entonces enrasados respecto a los tabiques perimetrales y divisionales de la bandeja.

4.- DISPOSITIVO PARA LA PRACTICA DE JUEGOS DE SOCIEDAD.

5           Según queda sustancialmente descrito en la presente Memoria, que consta de ocho hojas, escritas a máquina por una sola cara y dibujos que se acompañan.

Madrid, 15 de Octubre de 1982

EL AGENTE:

Julio Ferrero  
P. P.



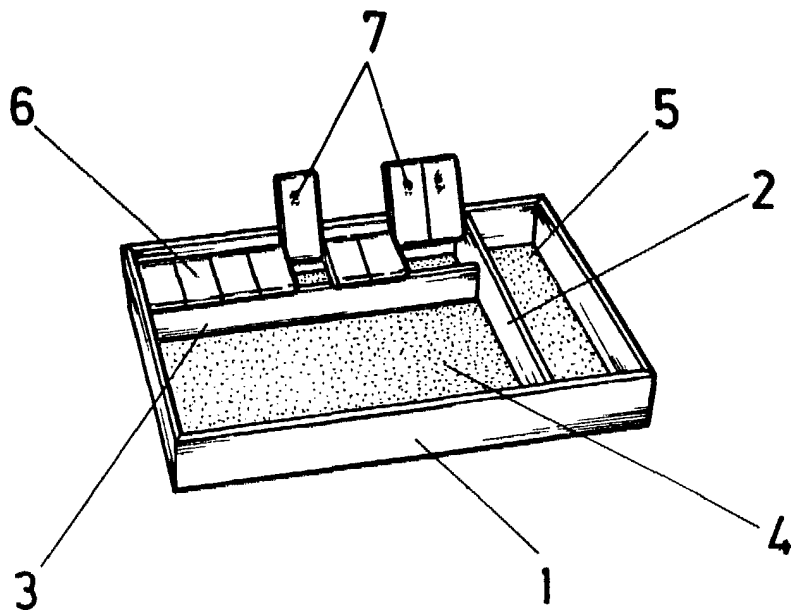


FIG.1

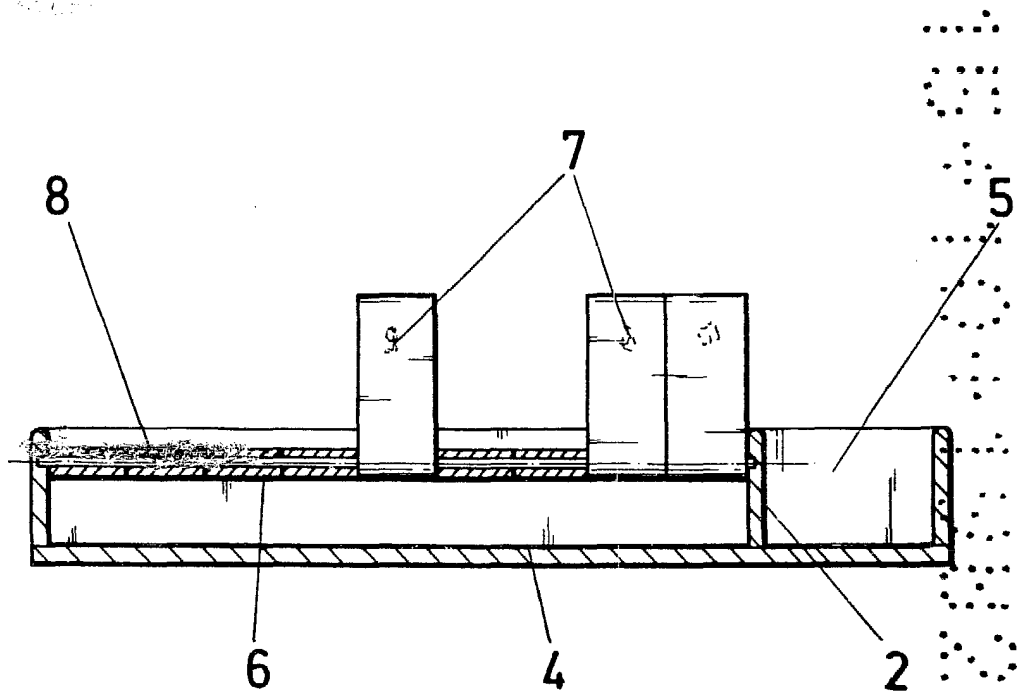


FIG.2

ESCALA VARIABLE

MADRID, 15-10-82

Julio Ferrero

P. P.