

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL



ESPAÑA

19	ES	11	NUMERO	20	Y
		21	208348		
		22	FECHA DE PRESENTACION	4 NOV. 1982	

MODELO DE UTILIDAD

1 OCT. 1983

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
		A63F 3/00	

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE MESA.	

71	SOLICITANTE (S)
D. MIGUEL DIAZ HUGOT.	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
Plaza de Zocodover, nº 11 - puerta 16 - SEVILLA -	

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO Y POMBO.	

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de mesa de gran atractivo, tanto para mayores como para pequeños, debido a su especial constitución, a la forma en que debe ser practicado y a su sencillez de manejo.

El juego de la invención está compuesto por un tablero o plantilla, sobre el que aparece una determinada representación, una serie de placas de identificación de propiedad, una ficha de identificación personal para cada jugador, una serie de tarjetas indicadoras de una operación de pago o cobro por una determinada cantidad, una serie de billetes representativos de un determinado valor y un dado destinado a ser lanzado sobre el tablero sucesivamente por los diferentes jugadores que intervienen.

El tablero o plantilla representa, en sección vertical, un edificio con un número determinado de plantas. Cada una de estas plantas está a su vez subdividida transversalmente en varias secciones, de las cuales unas representan recintos habitables o comerciales mientras que las otras representan huecos de escaleras o ascensores. Los recintos habitables o comerciales y los huecos de escaleras y ascensores van dispuestos en cada planta en posición alternada, quedando alineados verticalmente en las diferentes plantas.

Uno de los recintos citados está reservado para disponer la ficha de identificación personal de un jugador que será el que actúe en cada momento como representante o director del edificio.

Los diferentes recintos pueden ser propiedad de distintos jugadores, identificándose al propietario mediante las placas de identificación de propiedad citadas que cada jugador pondrá en los recintos que le pertenecen.

Con el fin de que pueda comprenderse más fácilmente

te la constitución del juego de la invención y las normas o reglas del mismo, seguidamente se hace una descripción más detallada, haciendo referencia a los dibujos adjuntos, donde se muestra una posible forma de ejecución, dada a título de ejemplo no limitativo.

En los dibujos:

La figura 1 es una representación del tablero o plantilla del juego.

La figura 2 representa una de las tarjetas indicadoras de la operación de pago o cobro.

La figura 3 representa uno de los billetes representativo de un valor determinado.

Como puede verse en la figura 1, en el tablero o plantilla de juego, que puede ser de forma rectangular, aparece representado, en sección vertical, un edificio 1 de varias plantas 2. Cada una de estas plantas está subdividida en una serie de secciones 3 y 4, de las cuales las referenciadas con el número 3 representan recintos habitables o comerciales, mientras que las referenciadas con el número 4 representan huecos de escaleras o ascensores.

Uno de los recintos 3, el referenciado con el número 3', está destinado a servir como habitáculo de la dirección o representante del edificio.

El tablero o plantilla de juego presenta además, al lado del edificio 1, una casilla 5 sobre la cual se dispone el conjunto de tarjetas 6, figura 3, indicadoras de operaciones de pago o cobro, las cuales se materializan mediante la entrega de unos a otros jugadores de billetes 7 de un determinado valor, como el representado en la figura 2,

En el caso representado en la figura 1, el edifi

cio comprende seis plantas, cada una de las cuales está subdividi  
dida en tres recintos y dos huecos.

El juego se empieza colocando las cartas en la casilla 5 del tablero y repartiendo para cada jugador una ficha de identificación personal, por ejemplo de forma rectangular, como la referenciada con el número 8 en la figura 1, y un número igual de placas de identificación de propiedad, tales como las referenciadas con el número 9 en la figura 1. Las placas de identificación 9 y las fichas de identificación 8 serán del mismo color, de modo que los diferentes jugadores se distinguirán por el color que le haya correspondido en las placas y fichas citadas. Además, a cada jugador se le da idéntico valor en billetes como el representado en la figura 2. Un jugador determinado se hace cargo, al mismo tiempo que juega, del sobrante de los billetes 7 y actuará como representante de la dirección, colocando su ficha de identificación personal 8 en el recinto 3'.

Seguidamente, cada jugador lanzará el dado y aquél que alcance el número mayor empieza el juego, continuando después por su derecha. Con esta secuencia, cada jugador lanza una vez el dado. Si éste cae en un recinto 3 que se encuentre libre, podrá optar por comprarlo, para lo cual entregará al representante de la dirección, al jugador que corresponde la ficha de identificación personal 8, el total de acciones que indique esa sección, para lo cual cada uno de los recintos 3 llevará una cifra indicativa del valor de la misma. En caso de que el jugador haya optado por la compra del recinto, colocará en el mismo la placa 9 de identificación de propiedad. En el caso de que el citado recinto esté ya comprado, tendrá que abonar al propietario un número prefijado de billetes o acciones de compra, todo ello siempre que el jugador propietario lo demande antes de que el próximo ju

gador comience la jugada, ya que en caso contrario queda sin efecto la obligación de pago. Cada propietario podrá devolver en su turno la propiedad de la sección que desee y la dirección, jugador cuya ficha de identificación personal se halla en la casilla 3' le devolverá las acciones que pagó por ella, volviéndola a poner libre para su venta y perdiendo todos los derechos el anterior propietario.

En una misma sección o recinto pueden existir varias fichas al mismo tiempo, pero los derechos de compra los tendrá siempre el primer jugador que cayó en este recinto.

Una vez que se haya completado el recorrido por la totalidad del edificio se volverá a empezar por la sección primera, cobrándose una cantidad determinada de acciones al pasar por la sección de dirección.

Entre jugadores podrán cambiarse los recintos o secciones, venderlas o comprarlas, siempre en operaciones privadas, en las cuales no intervendrá la dirección.

Aquel jugador que llegue a ser el primero en poseer diez secciones o recintos, se hará cargo de la sección 3' de dirección, colocando su plaquita de identificación personal y considerándola una sección más, con sus beneficios y pérdidas.

Cada vez que el dado de un jugador caiga en los huecos de escalera o ascensor, el jugador está obligado a coger una carta de las situadas en la casilla 7, cuyas instrucciones deberá respetar, tanto si es beneficio como pérdida.

Como puede comprenderse, tanto las placas de identificación de propiedad como las fichas de identificación personal pueden variar de forma, así como la configuración o estructura del edificio.

Las tarjetas indicadoras de una operación de pago

o cobro presentarán distintas leyendas, adaptadas al juego.

5            Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1.- Juego de mesa, caracterizado porque compren-  
de un tablero o plantilla; una serie de placas de identificación  
de propiedad; una ficha de identificación personal por cada juga-  
dor; una serie de tarjetas indicadoras de una operación de pago  
o cobro por una determinada cantidad; una serie de billetes re-  
presentativos de un determinado número de acciones o valores; y  
un dado destinado a ser lanzado sobre el tablero; cuyo tablero  
representa, en sección vertical, un edificio con un número deter-  
minado de plantas, cada una de las cuales está, a su vez, subdivi-  
dida transversalmente en varias secciones, parte de las cuales  
están destinadas a representar recintos habitables o comerciales,  
mientras que las restantes representan huecos de escaleras o as-  
censores, estando dichos recintos y huecos dispuestos en cada  
planta en posición alternada, estando uno de los recintos reser-  
vado para disponer la ficha de identificación personal del juga-  
dor que actúa en cada momento, o representante o director del edi-  
ficio, identificándose los recintos que pertenecen a cada juga-  
dor, mediante las placas de identificación de propiedad citadas.

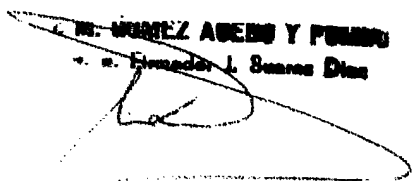
2.- Juego de mesa, tal y como queda sustancialmen-  
te descrito en la presente Memoria e ilustrado en el dibujo ad-  
junto.

Esta Memoria consta de 6 hojas escritas a máquina  
por una sola cara.

Madrid 4 FEB. 1983

D. MIGUEL DIAZ HUGOT.

W. WAREZ AGUIRRE Y PARRA  
e. Firmado J. Suarez Diaz



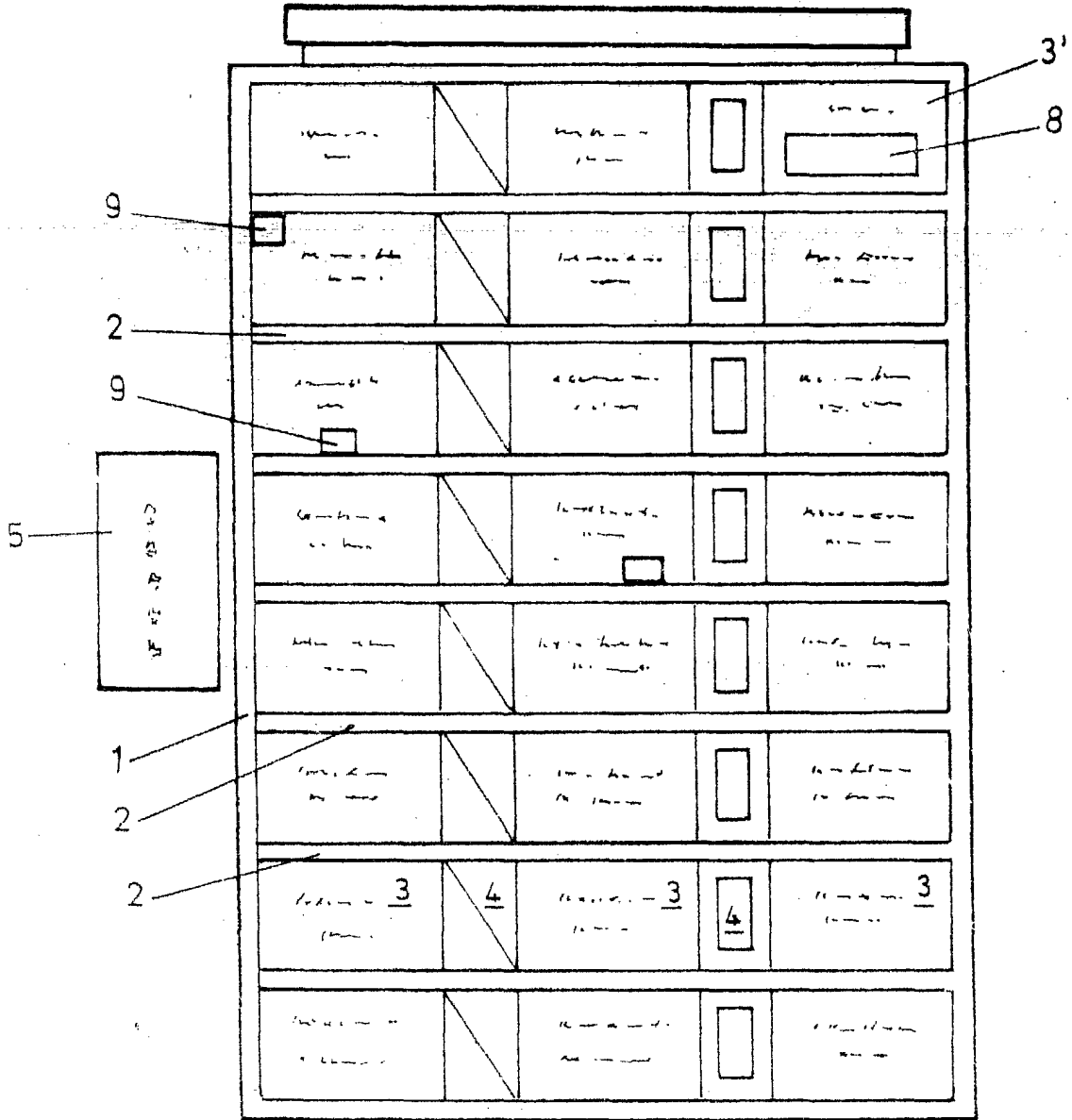


FIG. 1

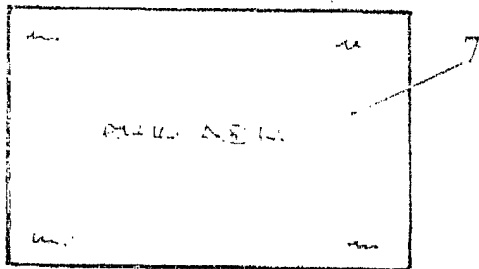


FIG. 2

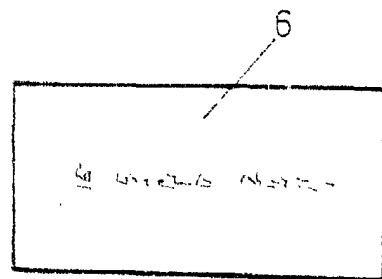


FIG. 3

Madrid

4 NOV. 1982  
 QUINCE ASES Y ROMERO  
 Firmado: J. Suarez Diaz