



ESPAÑA

1 AGO. 1983

MODELO DE UTILIDAD

<p>30 PRIORIDADES:</p> <p>31 NUMERO</p>	<p>32 FECHA</p>	<p>33 PAIS</p>
---	-----------------	----------------

<p>47 FECHA DE PUBLICIDAD</p>	<p>51 CLASIFICACION INTERNACIONAL</p> <p>A63F 1/04</p>
-------------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCION

"JUEGO DE AZAR Y HABILIDAD"

71 SOLICITANTE (ES)

D. MARK BAILLIE Y D. JULES STEWART

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Ayala 62 MADRID

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

Los solicitantes

74 REPRESENTANTE

JULIO HERRERO

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un juego en cuyo desarrollo intervienen de forma complementaria el azar y la habilidad del jugador.

5

El juego que se preconiza está constituido mediante la combinación funcional de un tablero y una pluralidad de tarjetas distribuidas en varios grupos de diferentes características, conjunto con el que se lleva a la práctica el desarrollo de una determinada normativa de juego.

10

El tablero adopta una configuración hexagonal y regular, pudiendo presentar un cuerpo rígido de considerable espesor, o ser laminar y de naturaleza plegable, pero definiéndose en cualquier caso su cara superior como cara operativa de juego, para lo cual en la misma existe una especial estructuración. Concretamente en dicha cara operativa se define una ancha franja perimetral, que define una amplia zona central también hexagonal, estando cada uno de los sectores de dicha franja perimetral, definidos por los lados del hexágono, compartimentado en una pluralidad de sectores rectangulares en número coincidente para cada uno de los bordes del tablero, y estando tales sectores rectangulares provistos de inscripciones inherentes al desarrollo del juego, como se verá más adelante.

15

20

25

Además en el tablero se establecen tres zonas independientes, de diferentes características desde el punto de vista funcional, cada una de las cuales afecta a dos lados contiguos del hexágono, quedando tales zonas claramente resaltadas, por ejemplo, mediante diferentes coloraciones y con la particularidad de que los sectores rectangulares

de cada una de tales zonas presentan inscripciones relativas a un mismo tema y los temas de las tres zonas son sustancialmente distintos aunque guarden relación.

5

Como complemento de la estructura descrita en el centro del tablero se situa una flecha indicadora, con posibilidad de libre giro, que servirá como elemento indicador o determinante de que jugador ha de iniciar el juego, así como, posteriormente, de señalar cual de las tres zonas establecidas en la periferia del tablero será la operativa en cada jugada.

10

Como complemento del citado tablero, el juego que la invención propone incorpora además una pluralidad de tarjetas, en las que se definen cuatro agrupaciones de diferentes características, una de ellas destinada a ubicarse en los sectores rectangulares de la periferia del tablero, portadora de inscripciones coincidentes con las que existen en tales sectores rectangulares y, consecuentemente, coincidentes en número con estos últimos; otra agrupación de igual número de tarjetas, con inscripciones complementarias de las anteriores y destinadas a situarse en bloque, orientadas hacia abajo, en el sector central del tablero; un tercer grupo de tarjetas, también destinadas a disponerse en bloque y boca abajo sobre el sector central del tablero y que han de incidir en el desarrollo del juego, y un cuarto y último grupo de tarjetas destinadas a repartirse entre los jugadores y dotadas de un determinado valor.

15

20

25

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de un juego de dibujos en el que con carácter

ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra una vista en planta del tablero correspondiente al juego de azar y habilidad que constituye el objeto de la presente invención.

5 La figura 2.- Muestra, finalmente, los cuatro grupos de tarjetas que colaboran con el tablero representado en la figura 1.

10 A la vista de estas figuras puede observarse como el juego de azar y habilidad que la invención propone está constituido mediante un tablero 1 de planta hexagonal y regular; mediante un trazo 2, también de trayectoria hexagonal regular, se define una ancha franja perimetral 3 y un sector central 4.

15 La franja perimetral 3, mediante espacios muertos 5 en correspondencia con los vértices del tablero y trazos 6 perpendiculares a sus bordes, está compartimentada en una pluralidad de sectores rectangulares 7 de número y dimensiones coincidentes en cada una de las zonas de tal franja correspondientes a los respectivos bordes del tablero.

20 Por otro lado en dicho tablero se definen tres zonas de diferentes características en cuanto al desarrollo del juego, cada una de las cuales afecta a dos lados contiguos del hexágono base, definición que viene determinada por trazos 8 dispuestos en correspondencia con los vértices de independización entre tales zonas y más especialmente por tres sectores 9, 9' y 9'', de diferente coloración, establecidos en el trazo hexagonal 2 que independiza la franja perimetral del tablero con respecto a su sector central.

25 Sobre el sector central 4 del tablero se sitúa una flecha indicadora 10 instalada con libertad de giro y destinada a ser accionada por el jugador a modo de una ruleta, a la vez que se definen zonas 11 y 12

para la deposición de determinadas agrupaciones de tarjetas.

Tales tarjetas, como anteriormente se ha dicho, determinan cuatro agrupaciones de diferentes características.

5 Una agrupación, la referenciada con 13, coincide en número con el de sectores rectangulares 7 existentes en la franja perimetral del tablero y cada una de tales tarjetas está destinada a ubicarse en el correspondiente sector rectangular, incorporando inscripciones coincidentes con las de este último. Concretamente se trata de tarjetas de propiedad que se corresponden con las diferentes propiedades de diversa índole establecidas en los sectores rectangulares del tablero.

10

El segundo grupo de tarjetas, el referenciado con 14, coincide en número con las anteriores, son portadoras de valores ocultos y están destinadas a disponerse en bloque sobre una de las zonas 11-12 establecidas en el tablero 1.

15

La tercera agrupación de tarjetas, la referenciada con 15, también destinada a disponerse en bloque sobre el tablero 1, está provista de inscripciones que en determinados momentos inciden sobre el desarrollo del juego y que establecen leyes para el mismo, por lo que pueden denominarse tarjetas de Ley.

20

Finalmente, el cuarto grupo de tarjetas, el referenciado con 16, están destinadas a repartirse entre los jugadores y provistas de inscripciones que le confieren determinado valor en efectivo, siendo simulativas de papel moneda.

25 De acuerdo con la estructuración descrita y con una preferente normativa de juego, las tarjetas de propiedad 13 se sitúan sobre los sectores rectangulares 7 definidos en la franja perimetral del tablero

de juego 1, siendo preferentemente de 36 el número de tales tarjetas y de tales sectores rectangulares. Se barajan las tarjetas 14 de valores ocultos, también en número de 36 y se colocan en una de las zonas definidas en el tablero 1, por ejemplo la referenciada con 11. Se procede de igual manera con respecto a las tarjetas de Ley 15, preferentemente en número de treinta y se disponen en bloque y boca abajo en el sector referenciado con 12. A continuación se reparten las tarjetas de valor 16 entre los jugadores, de manera que cada uno de ellos recibe una suma equivalente a 300.000 pesetas, nombrándose un banquero que administra los fondos.

El giro de la flecha 10 y más concretamente la parada de la misma, determina el jugador que inicia la partida, estableciéndose a partir de él una secuencia cíclica. Al comenzar su turno cada jugador hace girar la flecha, la cual señalará uno de los sectores económicos 9. El jugador podrá comprar cualquier propiedad dentro de dicho sector o, si lo prefiere, "pasar" no efectuando compra alguna dentro de su turno.

En este primer turno, cada jugador podrá recibir, si así lo desea, un préstamo de 1,5 millones de pesetas sin aval, que se devolverá de la misma manera que cualquier otro préstamo. Tal jugador recibirá seis fichas de interés que colocará junto a él sobre la mesa.

Cuando un jugador adquiere un título de propiedad abona la cantidad correspondiente al banco y él guarda la escritura de propiedad, más una tarjeta que retira del bloque de los valores ocultos 14.

Durante su turno el jugador percibe sus beneficios o paga los intereses o el principal que tiene pendiente en sus préstamos. Cada vez que paga los intereses el jugador devuelve una de las fichas de interés. Cada jugador debe asegurarse de que los demás están pagando los intereses y el principal.

Dentro de cada turno es factible todo tipo de operaciones realizadas en cualquier orden, como por ejemplo que un jugador poseedor de un título de propiedad por valor de un millón de pesetas, que se encuentre en estado de cierre temporal y precise un préstamo de cuatro millones de pesetas, por medio de una hipoteca de tal título de propiedad, acceda al préstamo para devolver el valor preciso para reactivar tal título de propiedad.

La compra-venta de valores ocultos 14, será la última operación posible en cada turno. Comienza entonces el turno del siguiente jugador y el anterior ya no puede recibir ninguna tarjeta de Ley 15 ni podrá modificar ninguna de sus operaciones.

Cada vez que el valor de las propiedades de un jugador alcance un importe preestablecido, como por ejemplo el de 4.000.000 de pesetas, realice una operación por este valor, o cuando la suma de las operaciones realizadas alcance tal valor, deberá retirar una tarjeta de Ley 15. El resto de los jugadores se responsabilizarán de observar cuando un jugador precisa de esta tarjeta de Ley. Durante el turno de tal jugador le será entregada la tarjeta 15 que habrá de mantener boca abajo hasta el comienzo de su correspondiente turno. Entonces descubrirá la tarjeta de Ley y, antes de realizar cualquier otra operación, actuará de acuerdo con sus instrucciones. Una vez que las haya cumplido podrá realizar cualquier tipo de operación. Solamente se recibe una tarjeta de Ley en cada turno, independientemente del aumento de su capital o sus beneficios en el mismo. Queda por tanto exento de recibir otra tarjeta de Ley hasta que alcance otro monto del valor preestablecido. Una vez que el jugador haya cerrado su turno tras la venta de una tarjeta de valor

oculto 15, no podrá recibir ya en dicho turno una nueva tarjeta de Ley, al no ser que la venta de ese valor oculto sobrepase el valor preestablecido. El banquero mantendrá un control, a la vista de cada jugador, del número de veces que la Ley ha sancionado a cada jugador.

Cuando un jugador no puede satisfacer sus obligaciones financieras, principal o intereses de préstamos, se declara en quiebra, abandona el juego y se procede a la expropiación de sus bienes. El resto de los jugadores podrán adquirir estos títulos según las normas de juego, pero no recibirán una tarjeta de valor oculto 14. el título de propiedad 13.

Los jugadores podrán realizar todo tipo de transacciones con sus títulos según acuerden entre ellos.

Finaliza el juego cuando uno de los jugadores alcanza un capital de valor preestablecido, como por ejemplo el 51% del capital total del tablero, constituido por valores de propiedad 13 más dinero en efectivo 16, o valores ocultos 14 más dinero en efectivo 16, o cuando solamente quede un jugador que se declara ganador.

Estas normas irán acompañadas de una serie de reglas, como por ejemplo que los bancos y las industrias reciban beneficios en cada turno, a no ser que se encuentren en estado de cierre temporal; que los bancos proporcionen intereses del 10% de su valor nominal y las industrias un 5% del mismo, mientras que los comercios no generan beneficios, correspondiendo estas tres áreas comerciales, bancos-industrias-comercios, a los tres sectores 9 definidos en el tablero.

Toda propiedad podrá percibir un préstamo del banco por un valor cuatro veces superior al nominal, abonando el jugador el 10% del

interés sobre el principal durante los seis turnos siguientes y estando obligado a devolver el principal durante el sexto turno. Se podrá anticipar el pago del préstamo en cualquier turno, siempre que se abonen los intereses pendientes más el principal. Durante la vigencia del préstamo los títulos de propiedad continuarán generando sus beneficios. Todo título de propiedad hipotecado recibirá seis fichas de interés, como anteriormente se ha dicho, que serán devueltas al banco a medida que se pagan sus respectivos intereses.

10 Los jugadores podrán obtener capital por medio del cierre temporal de uno de sus títulos de propiedad, siendo el capital recibido del banco correspondiente únicamente al valor nominal de tal propiedad. Se colocará la tarjeta de propiedad 13 boca abajo, indicando así que se encuentra en estado de cierre temporal. Obviamente este título no percibe beneficios ni puede hipotecarse. El jugador recupera el título en cualquier momento al devolver al banco su valor nominal, pero no percibe beneficios en el turno en que realice esta operación. Los títulos en estado de cierre temporal pueden ser sometidos a auditorías y pago de impuestos, pero no se contabilizan como parte del patrimonio final del jugador.

20 Los valores ocultos 14 podrán canjearse por dinero en efectivo o comprarse solamente al final de cada turno. El total de los valores ocultos equivale al total del valor nominal de todos los títulos del tablero, correspondiendo a cada título de propiedad 13 una tarjeta de valor oculto 14. Una vez en poder del jugador estas tarjetas ya no guardan relación con el título de propiedad adquirido. Durante su turno los jugadores podrán adquirir tarjetas de valor oculto 14

que se hallan disponibles en el banco.

En cuanto a las tarjetas de Ley 15 existirán preferentemente tres tipos: impuestos, auditoría y ministro, con diez tarjetas para cada tipo. El jugador que reciba una tarjeta de impuestos deberá abonar al banco el 30% del valor nominal de sus títulos, restando cualquier pago de interés exigible en ese turno. Por ejemplo, un título por valor de 1.000.000 de pesetas, hipotecado con un préstamo de 4.000.000 de pesetas, abona 400.000 pesetas en intereses en cada turno. El pago de impuestos se realizaría del modo siguiente:

30% de 1.000.000 = 300.000 - (interés exigible) 400.000 da como resultado 100.000.

Es decir, el banco abonará al jugador 100.000 pesetas, como devolución de impuestos. Los títulos hipotecados, por tanto, son una buena forma de reducir el pago de impuestos.

Todo jugador sometido a una auditoría deberá sumar el total del valor nominal de todos sus títulos. Seguidamente procederá a sumar el valor total de todas sus tarjetas de valor oculto. La diferencia entre estas dos sumas será la cantidad que debe abonar al banco. La auditoría deberá comprobar también que los bancos en propiedad de este jugador queden cubiertos con dinero en efectivo por, al menos, la cuarta parte de su valor nominal, en caso contrario se procederá a su expropiación.

El poseedor de la tarjeta-ministro podrá utilizarla para evitar una auditoría o el pago de impuestos. Una vez utilizada esta tarjeta se coloca al fondo del montón de tarjetas de Ley en el tablero. Un jugador en posesión de tres ministros puede exigir un saneamiento fiscal al descubrir la tercera tarjeta. Esto significa el sometimiento

a auditoría de todos los jugadores inmediatamente. Un jugador en posesión de cuatro ministros podrá evitar este saneamiento fiscal si así lo desea. Una vez utilizadas las tarjetas de Ley deberán devolverse al fondo del montón correspondiente en el tablero, incluyéndose los ministros utilizados para provocar o prevenir los saneamientos fiscales. Las auditorías y el pago de impuestos se realizarán antes de cualquier otra operación.

Para que un jugador pueda adquirir un banco deberá poseer en efectivo la cuarta parte del valor nominal de dicho banco. Si al someterse a una auditoría el jugador no dispone de esta cantidad en efectivo, el banco principal procederá a la expropiación de tal banco. Si éste está hipotecado el jugador procederá a abonar inmediatamente el pago de los intereses y del principal pendiente. Si se encuentra en estado de cierre temporal, el jugador devolverá el valor nominal de este banco. El título se devuelve al tablero y cualquier otro jugador podrá adquirirlo de modo habitual aunque no recibirá una tarjeta 14 de valor oculto.

Obviamente esta normativa de juego puede ser variada, sin que ello afecte a la concepción estructural del mismo.

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:

REIVINDICACIONES

5 1.- JUEGO DE AZAR Y HABILIDAD, que estando constituido mediante la combinación funcional de un tablero y una pluralidad de tarjetas, esencialmente se caracteriza porque el citado tablero adopta una planta hexagonal regular, definiéndose en el mismo una ancha franja perimetral y una zona central, también hexagonal y regular, con la particularidad de que en la citada franja perimetral y en correspondencia con cada uno de los lados del hexágono, se establecen una pluralidad de sectores rectangulares, en igual número para cada uno de tales lados, sectores en los que existen inscripciones que intervienen en el desarrollo del juego.

10 2.- JUEGO DE AZAR Y HABILIDAD, según reivindicación primera, caracterizado porque en el citado tablero se definen tres zonas independientes, cada una de las cuales afecta a dos lados contiguos del hexágono, definición que, preferentemente, vendrá determinada por una distinta coloración para las mismas, habiéndose previsto que en 15 el centro del tablero se sitúe, con posibilidad de libre giro, una flecha indicadora, que tras su accionamiento por parte del jugador a modo de una ruleta, señalará una de las tres zonas anteriormente citadas, habiéndose previsto que todos los sectores correspondientes 20 a una de tales zonas presenten inscripciones relativas a un mismo tema y que tal tema sea distinto para cada una de dichas zonas.

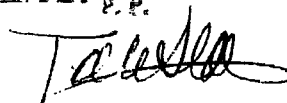
25 3.- JUEGO DE AZAR Y HABILIDAD, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las tarjetas complementarias del tablero configuran cuatro agrupaciones de diferentes características, una de ellas en número, forma y tamaño coincidente con el de los sectores perimetrales del tablero, provistas de las mismas inscripciones y destinadas

a depositarse sobre los respectivos sectores, otra, en igual número que las anteriores, provista cada tarjeta de inscripciones complementarias de las existentes en los sectores perimetrales del tablero y destinadas a ubicarse, boca abajo, en una zona de ubicación establecida en el centro del tablero, una tercera agrupación de tarjetas destinada a repartirse entre los jugadores y provista de inscripciones que le confieren determinado valor, y una cuarta agrupación de tarjetas, también destinadas a disponerse boca abajo sobre el tablero de juego y provistas de inscripciones que, en determinado momento, inciden sobre el desarrollo de dicho juego.

4.- JUEGO DE AZAR Y HABILIDAD, según queda descrito y reivindicado en la presente memoria, que consta de trece hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y se representa en los dibujos que se acompañan.

Madrid, 20 MAR 1955

EL AGENTE: Julio Herrera
P. P.

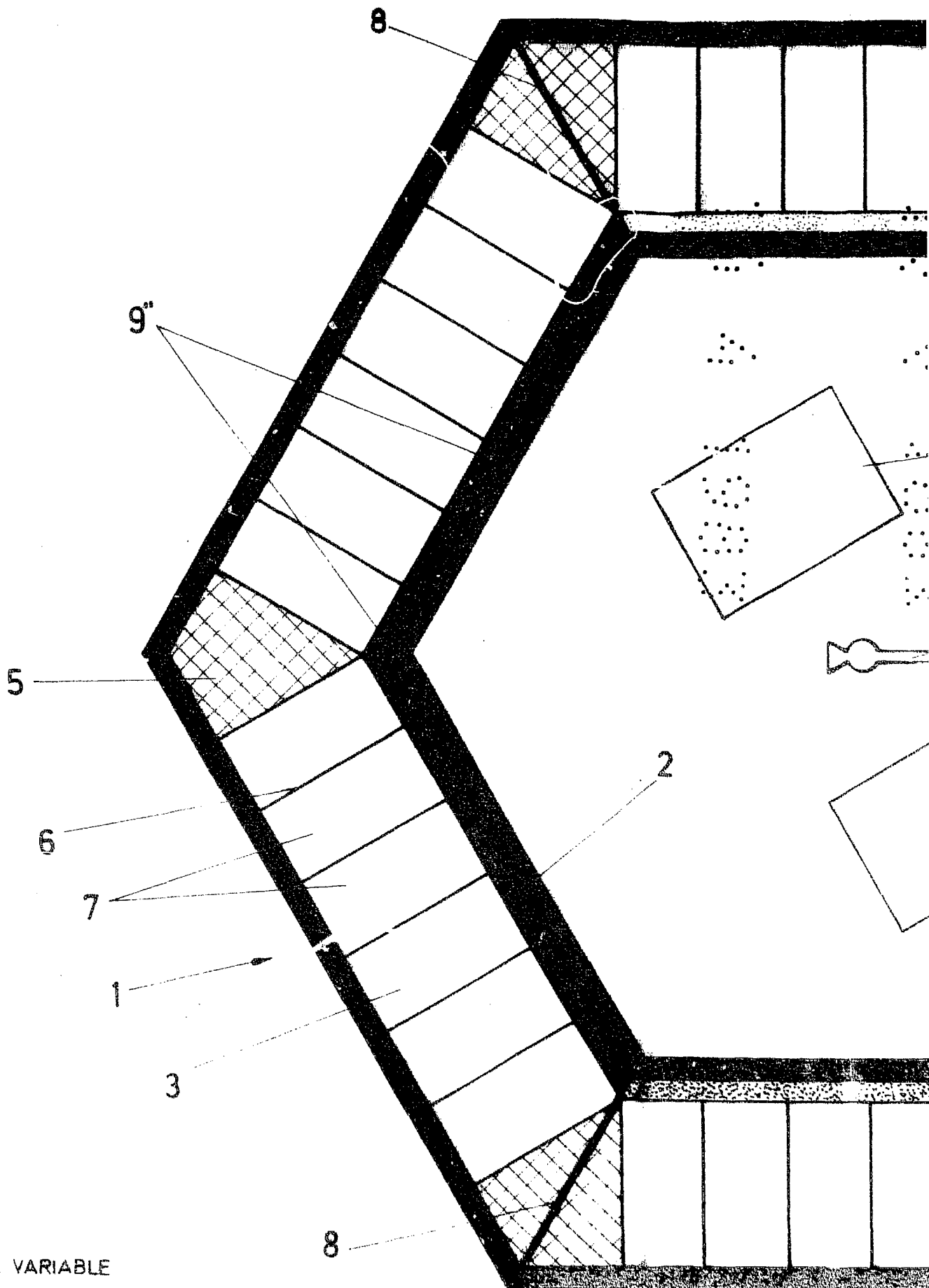


15

20

25

D. MARK BAILLIE Y D. JULES STEWART



ESCALA VARIABLE

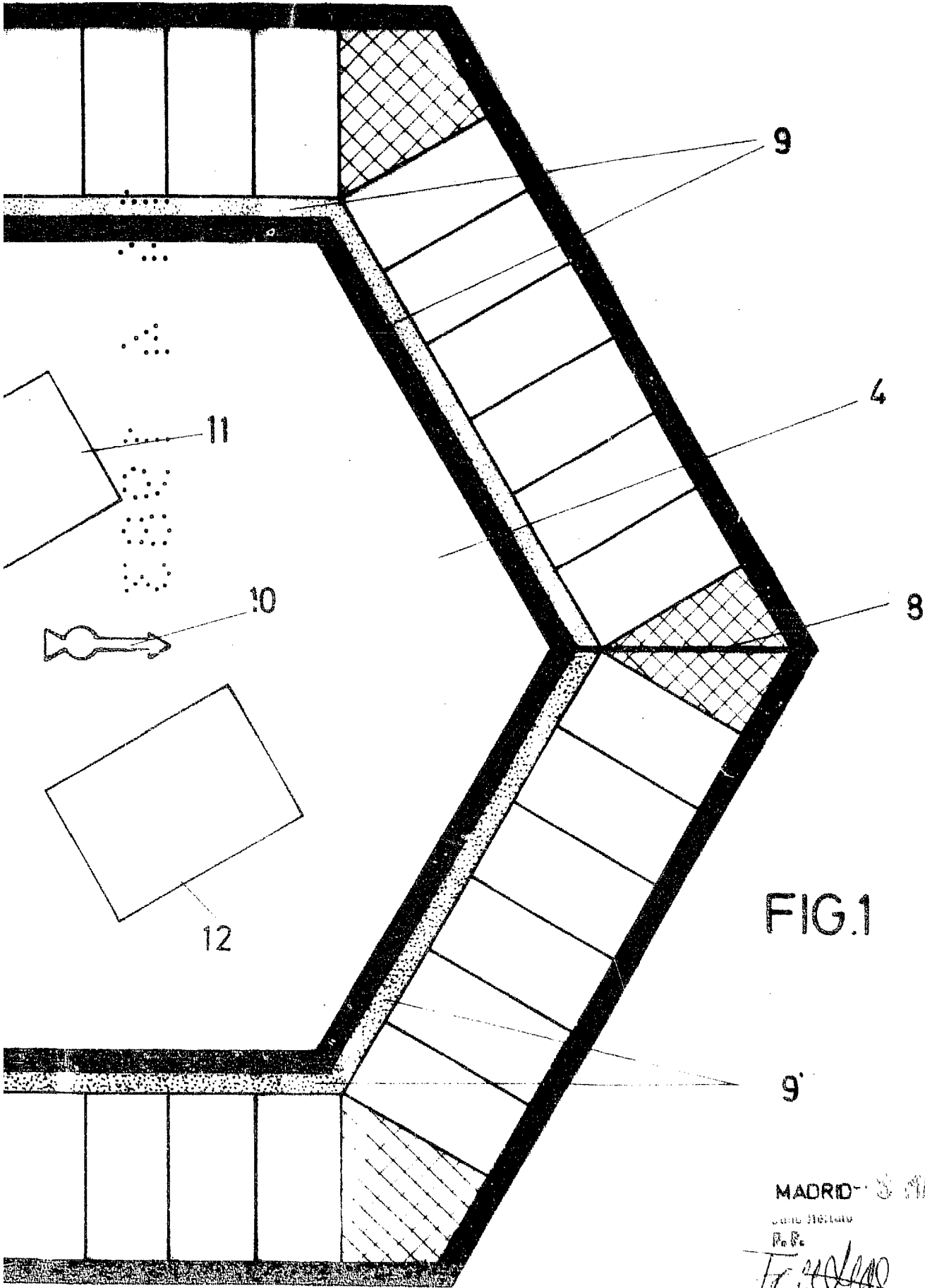


FIG.1

MADRID - 8 MAR. 1983

JUAN HERNANDEZ
P. R.

T. C. ...

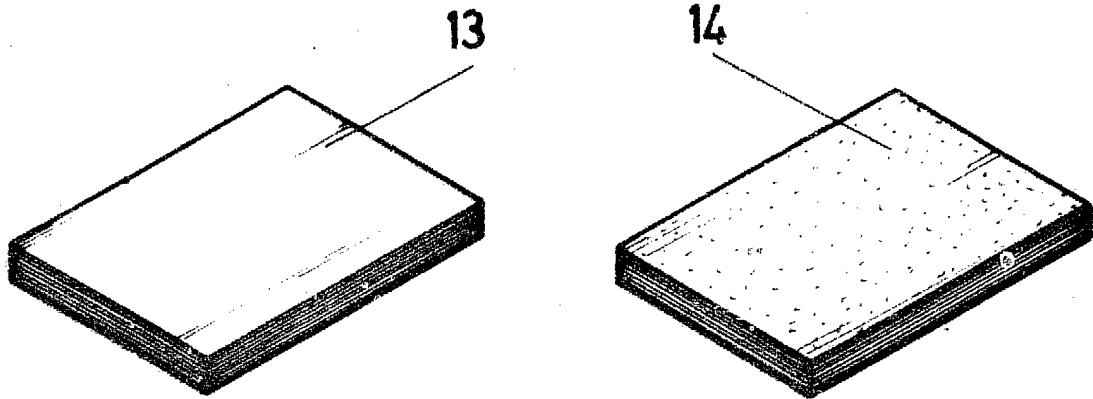
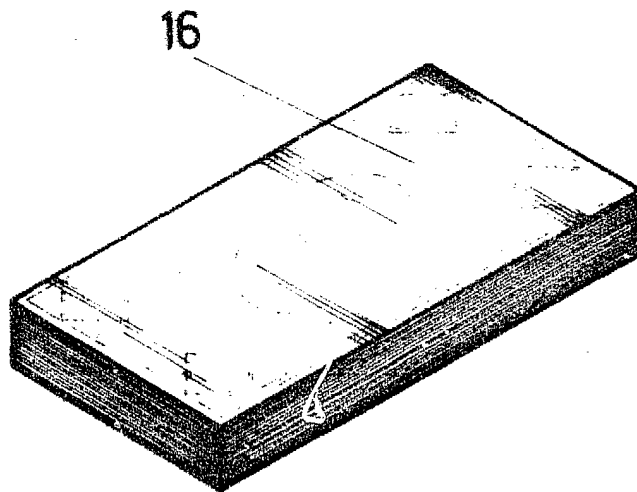
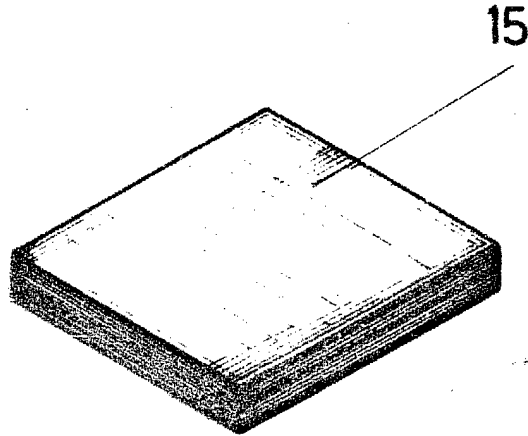


FIG.2



ESCALA VARIABLE

MADRID 8 MAR. 1903
Julio Ferrero