

ES (11) NUMERO 271414 (19) Y
(21) (22) FECHA DE PRESENTACION
12 ABR. 1983



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD 16 SET. 1983

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(81) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F9/00
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

"JUEGO DE AUGURIOS PARA VIAJEROS"

(61) SOLICITANTE (SI)

Don Juan BOSCH FLORIT

DIRECCIÓN DEL SOLICITANTE

Avda. Calvo Sotelo, 109 - CIUTADELLA (Menorca)

(65) INVENTOR (SI)

(66) REPRESENTANTE

Don Jaime COMAS CARRERAS

MEMORIA DESCRIPTIVA

- El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de augurios que constituye un medio sencillo de entretenimiento y que es muy adecuado para los viajeros, los cuales con él pueden pasar el tiempo hasta llegar a su destino. Este juego no
5. consta de elementos complicados y su desarrollo es extremadamente simple. Su constitución le permite aplicarlo a los propios folletos y guías turísticas, aparte de que puede coadyuvar a los usuales medios de promoción y publicidad, todo lo cual extiende ampliamente el campo de aplicación de tal juego.
10. Aunque este pasatiempo se ha ideado para insertarse en cualquier mapa o plano turístico, no quedan excluidas otras posibilidades. El mismo tiene por objeto poner de manifiesto lo que, según el azar, le espera a un visitante en las diversas partes del territorio que recorrerá y respecto a "relaciones
15. humanas", "aventuras" y "sorpresas" u otros conceptos. . . .
- Además de ser sencillo, dicho juego es divertido y, al mismo tiempo, añade un atractivo a la publicación turística de la que puede formar parte. Además, su inserción no presenta ningún problema, pues aprovecha un elemento necesario en cualquier mapa o plano, como es la rosa de los vientos. Además,
20. únicamente consta de un grafico combinado con una tabla de significados acompañado todo ello de breves instrucciones.
- Para la mejor comprensión de la presente memoria
25. descriptiva, se acompaña una hoja de dibujos en la que, tan sólo a título de ejemplo y no limitativo, se representa un caso práctico de ejecución de un juego de augurios de las características generales expuestas:

En dichos dibujos:

La Fig. 1 es una vista frontal de uno de los dos elementos gráficos que integran dicho juego;

5. La Fig. 2 corresponde al otro componente, en forma de tabla; y

La Fig. 3 muestra las dos caras de cualquier moneda a utilizar para desarrollar el propio juego.

10. El objeto de esta demanda está constituido por dos superficies de cualquier naturaleza (1) y (2), que pueden ser de papel, cartulina o similar, en la primera de las cuales aparece el gráfico de una rosa de los vientos (3), cuyo centro viene ocupado por una zona circular (4), en tanto que, coincidentes con los cuatro puntos cardinales, las puntas de la estrella quedan contiguos a otras tantas zonas también circulares (5), iguales a la central antes citada (4).

15. Todas estas zonas se hallan divididas en tres regiones (6), (7) y (8), dentro de las que figuran en columna unos círculos (9), en los que el jugador aplicará los signos C o +, correspondientes a la cara (anvers o) y a la cruz (reverso) de cualquier moneda (Fig. 3).

20. El segundo componente (2) de este juego presenta la estructura de una tabla y en ella aparecen una hilera superior de casillas, de las cuales una (10) contiene otra zona circular (11) igual a las antes descritas (4) y (5), en tanto que 25. las (12) poseen en su interior y en columna, los círculos (9), ocupados, en este caso, por los signos C y +, dispuestos según la combinación que puede realizarse con los mismos, que, en el ejemplo representado, pueden adquirir tres posiciones diferen-

tes: CCC, +++, CC+, C++, +CC, C+C, ++C, +C+ .

Las casillas (13), (14) y (15) están reservadas a los nombres de los acontecimientos o circunstancias previstas, como pueden ser, respectivamente, RELACIONES HUMANAS, AVENTURAS y SORPRESAS. En cuanto a las restantes casillas (16) a (38), las mismas vienen ocupadas por las siguientes leyendas:

10. Alineación con la casilla (13) ("relaciones humanas") y correspondiéndose con las casillas (12): "Gente muy simpática", "Será perfectamente atendido", "Conocerá a personas con una gran cultura", "Su personalidad pegará fuerte", "Podrá conversar cuanto le plazca", "Gente divertida", "Le acogerán con toda confianza y respeto" y "Una persona se interesará por su mundo".

15. Alineación con la casilla (14) ("Aventuras") y en correspondencia también con las casillas (12). "Una agradable experiencia en el terreno afectivo", "Un cambio de costumbres altamente positivo", "Un suceso que pondrá a prueba su talento", "Una noche mágica", "Prestará un servicio a alguien que lo necesita", "Será el protagonista de un hecho simpático", "Una vivencia de la que sacará provecho" y "Una estancia de película".

20. Alineación con la casilla (15) ("Sorpresas") y en correspondencia igualmente con las casillas (12). "Una visión inspiradora", "Una melodía que nunca olvidará", "Una tentación irresistible", "Un ambiente relajante", "Un descubrimiento interesante", "Suerte en los juegos de azar", "Una oportunidad a su alcance" y "Bullucio y alegría contagiosa".

25. Observando la Fig. 2 se deduce que se trata de un sistema de coordenadas que permite obtener resultados en el punto de cruce de las hileras horizontales (con el control de las

casillas laterales (13) a (15)) con las columnas verticales (con el control gráfico proporcionado por los signos C y + de las casillas superiores (12)). La casilla (10) solamente actúa de guía debido a que en la zona (11) la primera región (6) corresponde a la casilla (13), la segunda (7), a la (14) y la tercera (8), a la (15).

Explicados en líneas generales los componentes de este juego, se pasa a continuación a resumir su forma de empleo:

Para jugar, el viajero lanza al aire una moneda y si sale cara pondrá una "C" en cualquiera de los círculos (9) de las zonas (4) y (5) del primer componente (1). Si sale cruz, señalará el círculo que desee (9) con una cruz.

Una vez ha rellenado todos los círculos (9) que serán los de donde se encuentra (zona (4)) o los del punto cardinal hacia donde se dirige (zonas (5)), tendrá en cuenta las combinaciones que le hayan salido en cada una de las columnas (6), (7) y (8) de aquellas zonas y buscará en la tabla (2) la equivalencia con el contenido gráfico de cada casilla superior (12), teniendo en cuenta que la primera columna de cada zona (4) y (5) corresponde a "relaciones humanas", la segunda a "aventuras" y la tercera, a "sorpresas". El punto de cruce (casillas (16) a (38)), entre las correspondientes casillas (12) y las laterales (13) a (15), proporcionará el augurio fijado. Por ejemplo, si tal cruce se efectúa en la alineación de la casilla (13) con la CCC, se leerá: "Gente muy simpática", es decir que en sus futuras relaciones humanas el viajero encontrará gente con tales cualidades, y así sucesivamente para los demás conceptos de "aventuras" y "sorpresas".

Como se observará, cada uno de los puntos cardinales de la rosa de los vientos (Fig. 1) se halla ocupado por una zona (5), apareciendo también otra (4) en el centro. Cada una de estas zonas simboliza una región del territorio que se visita y

- 5. la situación de tales zonas en la aludida rosa es la que viene a representar el país, región o lugar. Asimismo, lo que significan las combinaciones de las columnas de una zona (4) y (5) es lo que le espera al viajero, según el azar, en el punto donde se dirige en lo que afecta a "relaciones humanas" (1ª columna (6)) "aventuras" (2ª columna (7)) y "sorpresas" (3ª columna (8)).

Como puede verse, solamente se precisa un sencillo impreso y una moneda para poder conocer, mediante tiradas sucesivas y con las anotaciones explicadas, el porvenir inmediato que le aguarda al turista, todo ello únicamente en plan de diversión y para pasar el tiempo durante el viaje.

- 15. Basándose en las líneas fundamentales de este juego pueden introducirse múltiples variaciones, tanto en los textos como en el número de casillas, puntos de señalamiento y demás, siempre que lo esencial quede inalterado en lo que respecta a lo que al viajero le puede interesar y lo que el juego le ofrece al darle contestación a las situaciones o acontecimientos que ocupan la mayor parte de la vida humana.

- 20. Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones del juego descrito, su aplicación gráfica directa a publicaciones y todos aquellos otros detalles accesorios que no afecten a su esencialidad.

N O T A

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente Modelo de Utilidad:

- 5. 1ª.-Juego de augurios para viajeros, que se caracteriza esencialmente por estar constituido por dos partes principales, determinadas ambas por las superficies de elementos laminares adecuados, en una de las cuales aparece el gráfico de una rosa de los vientos, la cual presenta, en su centro, una zona dotada de múltiples círculos, hallándose también situadas contiguas a las puntas de dicha rosa, correspondientes a los cuatro puntos cardinales, otras zonas iguales a la indicada, en tanto que el restante componente de este juego está formado por una tabla determinada por una pluralidad de casillas, de las que
- 10. las que constituyen la hilera superior horizontal ostenta círculos relacionados con los de las zonas antes mencionadas, mientras que la primera columna vertical de casillas viene ocupada por leyendas referentes a incidentes, acontecimientos o demás, como son "Relaciones humanas", "Aventuras" y "Sorpresas" o similares, en tanto que las restantes casillas de la propia tabla
- 15. se hallan ocupadas por augurios de cualquier tipo, localizables mediante coordenadas en el punto de cruce de las alineaciones verticales y horizontales.

- 25. 2ª.-Juego de augurios para viajeros, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que forma parte del juego una moneda cuyo anverso o cara y reverso o cruz permiten el rellenado con tales signos de los círculos que constan en todas las zonas situadas sobre el componente poseedor de

la rosa de los vientos, círculos que están dispuestos en columnas separadas, correspondiéndose los mismos con los que, también en columna, figuran en las casillas superiores de la tabla, círculos que, a su vez e individualmente, se relacionan con las primeras casillas verticales que ostentan los nombres de las incidencias o acontecimientos.

3.-JUEGO DE AUGURIOS PARA VIAJEROS.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de ocho páginas mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, **12 ABR 1983**

P.A.

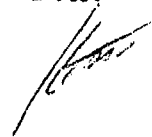



Fig. 1

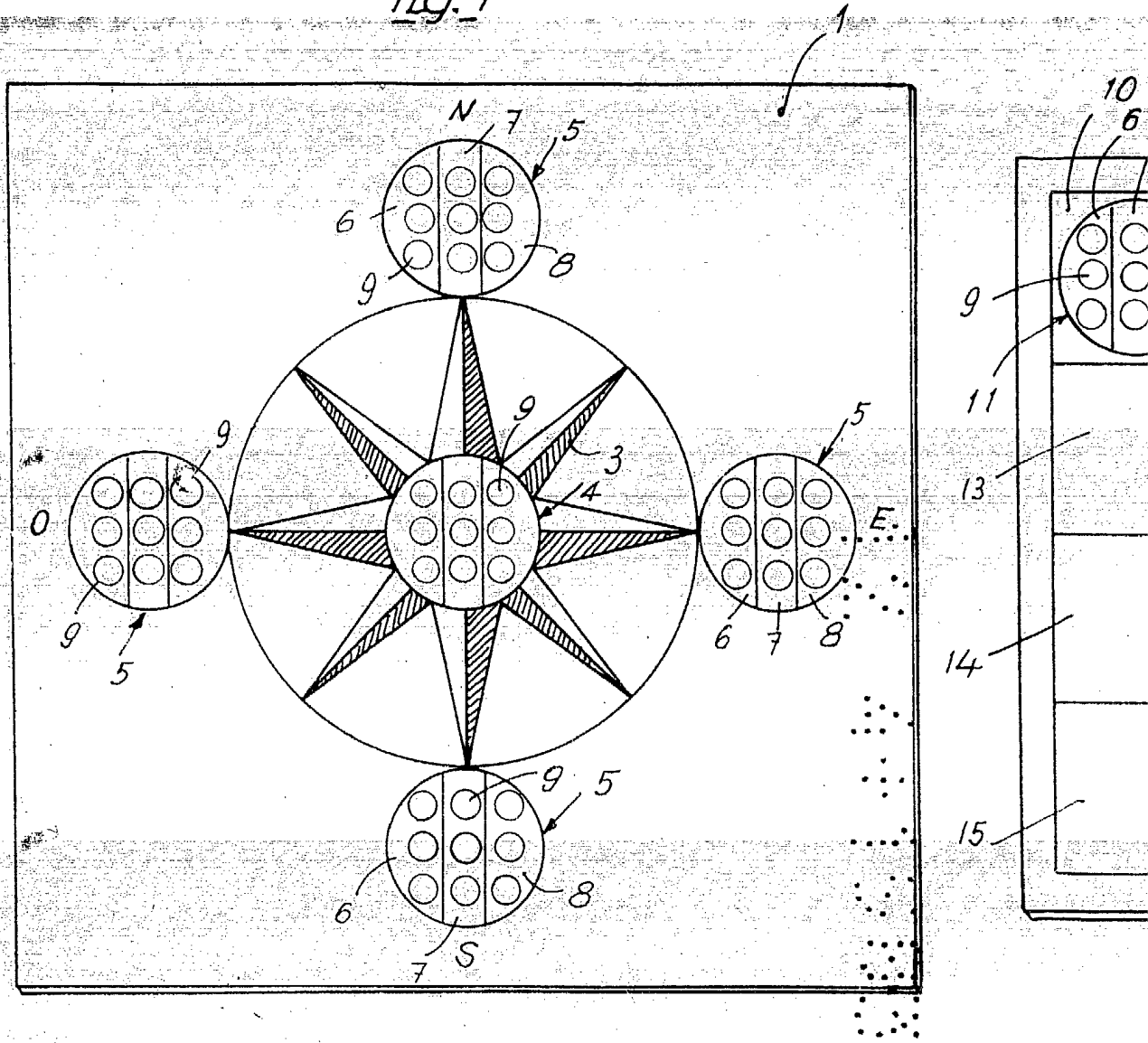


Fig. 3

Escala variable

