

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

⑩ ES	⑪ NÚMERO	⑬ Y
	275228	
⑫	⑭ FECHA DE PRESENTACION	
	25.10.1983	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 JUN. 1984

③① PRIORIDADES	③② FECHA	③③ PAIS
③① NÚMERO		

④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD	④⑧ CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 63F.3/00

④④ TITULO DE LA INVENCIÓN
"UN JUEGO DE SOBREMESA"

④⑤ SOLICITANTE (S)
MANOL PETKOV

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
rua Plinio Barreto, 389, Apartamento 812, San Pablo, Brasil

④⑨ INVENTOR (ES)
El solicitante

④⑩ TITULAR (ES)

④⑪ REPRESENTANTE
DON FERNANDO DE ELZABURU MARQUEZ
(MOD.- 6754)

El presente invento se refiere a un juego de sobremesa, de habilidad e ingenio, que puede ser puesto en práctica por dos jugadores contendientes.

5 El citado juego consiste esencialmente en cierto número de fichas, preferiblemente de contorno cuadrado y planas, cada una de las cuales tiene en su cara superior una ranura bifurcada de manera que sus tres ramas desemboca en el punto medio de tres lados de la ficha, estando
10 dichas ranuras destinadas a realizar, al poner las fichas unas junto a otras, un recorrido tortuoso o laberíntico que han de recorrer los jugadores en el transcurso del juego.

15 La composición de cada campo de juego o trayectoria laberíntica se efectúa colocando las citadas fichas en mitades de bandeja rectangulares que tienen las dimensiones correspondientes a la mitad de un cuadrado y que tiene un lado mayor abierto para unirse formando un campo de juego de las mismas dimensiones.

20 Durante el desarrollo del juego propiamente dicho, una vez constituidos los campos de juego de la manera indicada, o bien se trata de concurrir en un punto central a través de las trayectorias laberínticas previamente preparadas, o bien de atravesar el terreno o campo de juego completo desde el lado de un jugador al lado contrario, siguiendo las trayectorias establecidas previamente.

25 A continuación se describirá una realización ilustrativa, y en ningún sentido limitativa, del objeto del invento haciendo referencia a los dibujos que se acompañan, en los cuales:

30 La figura 1 es una vista en planta de una ficha de juego;

La figura 2 es una vista de las dos mitades de bandejas que componen el conjunto de la caja en que se realizan o componen las trayectorias laberínticas;

5

La figura 3 es una vista en planta que muestra un ejemplo del recorrido que puede ser efectuado por ambos jugadores, concurrendo en un punto de la línea de separación de ambos campos; y

La figura 4 muestra dos recorridos laberínticos que atraviesan el campo de juego desde un lado a otro.

10

Como se aprecia en la figura 1, la ficha preferida 1 es de contorno cuadrado, aunque podría ser de contorno rectangular, de manera que pueden situarse unas fichas junto a otras para constituir una superficie o campo de juego apropiado, para la composición de una trayectoria laberíntica al ponerse en coincidencia los extremos de unas ranuras 2 practicadas en la cara superior de cada ficha, cuyas ranuras se bifurcan formando tres ramas en cada ficha, que desembocan en los puntos medios de tres de los lados de las mismas, con lo que se le presenta a cada jugador la posibilidad de efectuar un gran número de combinaciones y, por lo tanto, de variaciones en la trayectoria a seguir.

15

20

Naturalmente, la forma de la ranura dentro de cada ficha puede ser por completo arbitraria, exigiéndose únicamente que dicha ranura se bifurque en cualquier punto de la ficha formando dichas tres ramas, que han de desembocar en los puntos centrales de los lados de cada ficha, según se ha dicho anteriormente.

25

Para facilitar la composición del campo de juego, están previstas dos mitades de bandeja 3 que están constituidas por una placa plana inferior que posee en tres

de sus lados unas pestañas verticales 4 de altura ligeramente mayor que el grosor de las fichas, uniéndose las dos mitades mediante el lado desprovisto de pestaña para constituir el campo de juego completo, de contorno preferiblemente cuadrado.

En la práctica del juego, los jugadores pueden convenir en seguir trayectorias 5 y 6 que cruzan la línea divisoria por un determinado punto F, según se indica en la figura 4, en cuyo caso han de existir dos fichas de colores diferentes que las demás para indicar ese punto de cruce, o bien pueden convenir en establecer trayectorias en general paralelas 7 y 8 dirigidas desde uno a otro, es decir, atravesando todo el campo de juego en dirección longitudinal respecto a cada una de las mitades del mismo, como se representa en la figura 5.

Como elementos auxiliares o complementarios del juego anteriormente descrito, se dispone de dos bolitas (no mostradas) de un diámetro correspondiente a la sección de las ranuras para poder girar libremente en las mismas, estando previstos asimismo dos tubos o canutos (no mostrados) con diámetro interior algo mayor que el de las bolitas, para permitir el libre giro de las mismas al ser guiadas por los citados tubos.

En la modalidad de juego correspondiente a la figura 4, al producirse el encuentro de las dos bolitas correspondientes a ambos jugadores en el punto previamente convenido F, el jugador en cuyo campo se produce el encuentro retrocede hasta el primer desvío con su bolita, estando el jugador contrario obligado a seguir el surco que queda libre.

Finalmente, la práctica del juego puede realizarse de un modo libre o bien de manera controlada mediante un dado, contándose en este caso el paso por las fichas de acuerdo con la numeración determinada por el lanzamiento del dado. Cuando se utiliza un dado, es conveniente prever un alojamiento o nido adecuado en cada ficha, que garantice la parada o estacionamiento de la bolita después de contados los pasos por las fichas de la trayectoria laberíntica.

5

Aunque se ha descrito y representado una realización del invento, es evidente que pueden introducirse en ella modificaciones comprendidas dentro del alcance del mismo, no debiendo considerarse limitado éste a dicha realización, sino únicamente al contenido de las reivindicaciones siguientes:

10

15

20

25

30

REIVINDICACIONES

5

Los puntos que como característica de novedad se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes:

10

1ª.- Un juego de sobremesa, de ingenio y habilidad, caracterizado porque está constituido por un cierto número de fichas iguales, de contorno preferiblemente cuadrado, teniendo cada ficha practicada en su superficie superior una ranura bifurcada de tal manera que se forman tres ramas que desembocan en los puntos medios de tres de los lados de la ficha, de tal manera que al poner las fichas unas junto a otras se establece una trayectoria sinuosa o laberíntica por la que puede desplazarse un elemento de competición, tal como una pequeña bola que tiene un diámetro correspondiente a la sección transversal de la ranura.

15

20

2ª.- Un juego según la reivindicación 1ª, caracterizado porque están previstas dos mitades de bandeja, de contorno rectangular, de tal manera que entre ambas componen un campo de juego de contorno cuadrado, teniendo cada mitad de bandeja unas pestanas verticales de delimitación en tres de sus lados y estando destinada a recibir las fichas yuxtapuestas en la composición de la trayectoria laberíntica correspondiente al campo de juego de cada jugador.

25

3ª.- Un juego según las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque dispone de un pequeño tubo o

canuto que tiene un diámetro interior ligeramente mayor que el de la bola, para permitir el guiado de la misma a través de la trayectoria laberíntica.

4ª.- Un juego según las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque cada ficha tiene, en la ranura de la misma, un nido o depresión destinada a garantizar el estacionamiento de la bola después de cada jugada, determinada usualmente por la numeración resultante del lanzamiento de un dado.

5ª.- "UN JUEGO DE SOBREMESA"

Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede, representado en los dibujos que se acompañan y para los fines que se han especificado.

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

Madrid,

25 de Julio de 1933
P.A. Fernando de Elizaburu
Por Poder.

ESCALA VARIABLE

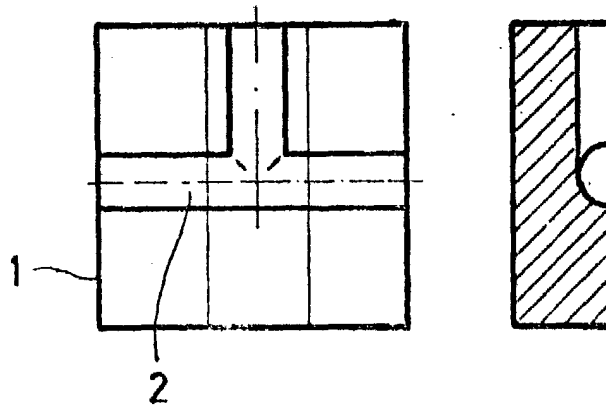


FIG. 1

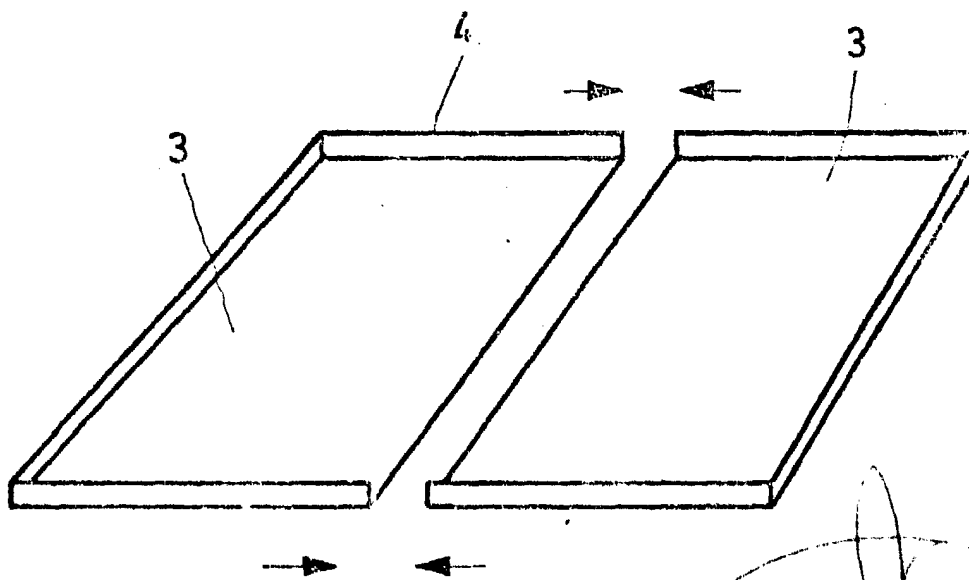


FIG. 2

Fernando de Elizaburu

Redactor

