

19 ES	21 NUMERO	20 Y
	277498	
22	FECHA DE PRESENTACION	
	14 FEB. 1984	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 JUL. 1984

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 3/02

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE SOBREMESA".

71 SOLICITANTE (S)
MILTON BRADLEY INTERNATIONAL INC.-

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Baystate West, 1500 Main St. SPRINGFIELD MA 01115 (EE.UU.)

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
DON JOSE LOPEZ CORTES.-



MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

5 El juego de sobremesa a que nos referiremos en el cuerpo de la presente memoria descriptiva y con la ayuda de los dibujos complementarios que se acompañan, corresponde a un nuevo juego de competición en el que pueden intervenir de dos a cuatro jugadores, estando compuesto por un tablero de juego en el que se encuentran los circuitos correspondientes a cada uno de los jugadores, incorporándose en la parte central, una pieza imitando un arbusto o copa de árbol provista de unas cavidades en las que se aplicarán unas figuras de pájaro.

10 Dentro de los circuitos o caminos a recorrer por cada uno de los jugadores, se aplicará una pieza en forma de nido con tres cavidades para alojar otras tantas figuras de pájaros, disponiendo además, de unos soportes o casitas para situar los pájaros previamente antes de situarlos en el nido.

15 Para proceder al juego, cada uno de los jugadores arrojará un dado y con el número obtenido desplazará su peón o ficha de juego a lo largo del circuito o camino, y si la ficha cae mediante la cuenta exacta en el cuadrado que tiene un pájaro dibujado, podrá optar por escoger un pájaro del arbusto y situarlo en su soporte, o exigir a otro jugador un pájaro, siempre en el supuesto que éste tenga dos pájaros en su soporte.
20

14 FEB



-3-

Cada vez que un jugador recorre su circuito en tirada justa, el pájaro o pájaros que tenia en el soporte, pasarán a disponerse en el nido quedando a salvo de que otro jugador pudiera arrebatárselos si permanecen en el soporte.

5 Para ganar éste juego, el primer jugador que consiga poner tres pájaros a salvo en su nido, obtendrá la partida.

10 Por todo lo anteriormente expuesto y dadas las cualidades de novedad que concurren en éste juego de sobremesa, se estima con fundamento suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que se solicita, en lo referente a su fabricación y venta por la Empresa titular en España, como consecuencia del presente registro de Modelo de Utilidad.

15 Para una mejor comprensión de las características generales anteriormente expuestas, se acompaña una lámina de dibujos que nos muestra gráficamente representado, un caso de realización práctica del juego de sobremesa que nos ocupa, haciendo constar, que dada la condición eminentemente informativa de los dibujos en cuestión, las figuras diseñadas en los mismos, deberán ser examinadas con el más amplio criterio y
20 sin carácter limitativo alguno.

Las figuras representadas en la hoja de dibujos adjunta, exponen como a continuación se especifica:

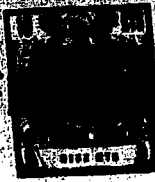


5
Figura 1.- Proyección en perspectiva del juego de sobremesa en todas sus partes, dispuesto para su iniciación, observándose circuitos o caminos independientes, utilizando cada jugador uno de ellos, llevando su correspondiente casa o soporte para contener un máximo de dos pájaros como fase previa antes de llegar éstos al nido.

10
Figura 2.- Perspectiva de una pieza en forma de copa de árbol ó arbusto montada sobre unas contenas de caucho como apoyo, observándose una pluralidad de cavidades en las que se depositarán los pájaros en juego, que serán recogidos por los jugadores.

15
Figura 3.- Proyección longitudinal lateral en alzado de uno de los pájaros del juego compuesto por dos piezas ensamblables entre sí, una inferior correspondiente al vientro, de la que sobresale un tetón ascendente y otra superior correspondiente al lomo y alas, provista de un casquillo solidario, en el que se acopla a presión el tetón saliente de la parte inferior del pájaro, ensamblándose entre sí.

20
Figura 4.- Perspectiva de uno de los nidos de los que está provisto el juego, cuyos nidos presentan tres cavidades capaces de albergar otros tantos pájaros, de forma que el primer jugador que logre alcanzar tres pájaros en su nido, ganará la partida.



Siempre refiriéndonos a los dibujos que se acompañan, hay que hacer constar que en las figuras diseñadas en los mismos, se han incorporado acotaciones numéricas relacionadas con las descripciones que de sus características y funcionamiento se realizan a continuación, facilitando de éste modo su inmediata localización, siendo -1-, el tablero del juego, en el que se han grabado unas rutas ó caminos -2-, uno para cada jugador, con un punto de partida -3- para la iniciación del juego, observándose en el centro del tablero -1-, la pieza -4- en forma de arbusto ó copa de un árbol, montada a las conteras de caucho -5- para su apoyo sobre el tablero sin que se resbale, llevando la pieza en forma de arbusto -4-, una pluralidad de cavidades -6-, capaces de albergar la totalidad de los pájaros al iniciarse el juego.

Los pájaros que componen éste juego de sobremesa, están formados por la pieza inferior -7- correspondiente al vientre y la pieza superior -8- que corresponde al lomo y alas, ensamblándose entre sí a presión según indica la flecha -9-, introduciéndose el tetón vertical ascendente -10- solidario de la pieza inferior -7-, dentro del cuello ó casquillo -11- solidario de la pieza superior -8-, quedando de éste modo formado el pájaro del juego.

Cada uno de los jugadores en el transcurso del juego,



irán recogiendo los pájaros depositados de las cavidades
-6- del arbusto -4- al ser ganados y los situarán en las
caras ó soportes -12-, como paso previo antes de disponerse
en el nido -13- que cada jugador llevará dentro de su ruta
ó camino -2-, y únicamente finalizará el juego ganándolo el
5 jugador que sitúe tres pájaros dentro de las tres cavidades
-14- del nido -13- de su ruta o camino.

El juego se realizará con dados, llevando cada jugador,
un peón o pieza de juego móvil -15-, que irá discurriendo
10 por su ruta o camino hasta completar todas las jugadas.

Estimando ámpliamente descritas todas y cada una de
las partes que constituyen el juego de sobremesa objeto de
la invención, solamente nos resta consignar la posibilidad de
que sus diferentes partes puedan fabricarse en variedad de ma-
15 teriales, tamaños y formas, pudiendo igualmente introducirse
en su constitución, aquellas variaciones de tipo constructivo
que la práctica aconseje, siempre y cuando las mismas, no
sean capaces de alterar los puntos esenciales, de que es objeto
el presente registro de Modelo de Utilidad.



R E I V I N D I C A C I O N E S
= = = = =

5

1ª.- Juego de sobremesa, esencialmente caracterizado por comprender una pieza rígida en forma de arbusto o copa de árbol provista de una pluralidad de cavidades en las que se dispone un pájaro en cada una de ellas al iniciarse el juego, quedando montada sobre unos pies o conteras de caucho provistos de un tetón alojable en unos orificios de la base de la pieza en forma de arbusto, situándose sobre el centro del tablero del juego.

10

2ª.- Juego de sobremesa, esencialmente caracterizado por disponer de unas piezas en forma de nido, teniendo cada jugador una de ellas, presentando la pieza en forma de nido, tres cavidades en las que se permite el acoplamiento de tres pájaros obtenidos por el jugador durante el juego.

15

3ª.- Juego de sobremesa, esencialmente caracterizado porque los pájaros con los que se realiza el juego, están formados por dos piezas, una inferior correspondiente al vientre y otra superior con el lomo y las alas, disponiendo la pieza inferior, de un tetón saliente ascendente, que se ajusta ajustadamente a presión dentro del orificio practicado en un casquillo solidario de la pieza superior con la que se forma el pájaro, quedando montado y constituido cada pájaro, con simple presión por encaste de sus piezas macho y hembra.

20



4ª.-"JUEGO DE SOBREMESA".

De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión. *

5

Esta memoria consta de OCHO hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 14 FEB. 1984

Por autorización de la interesada.-



14 FEB
Fig.1

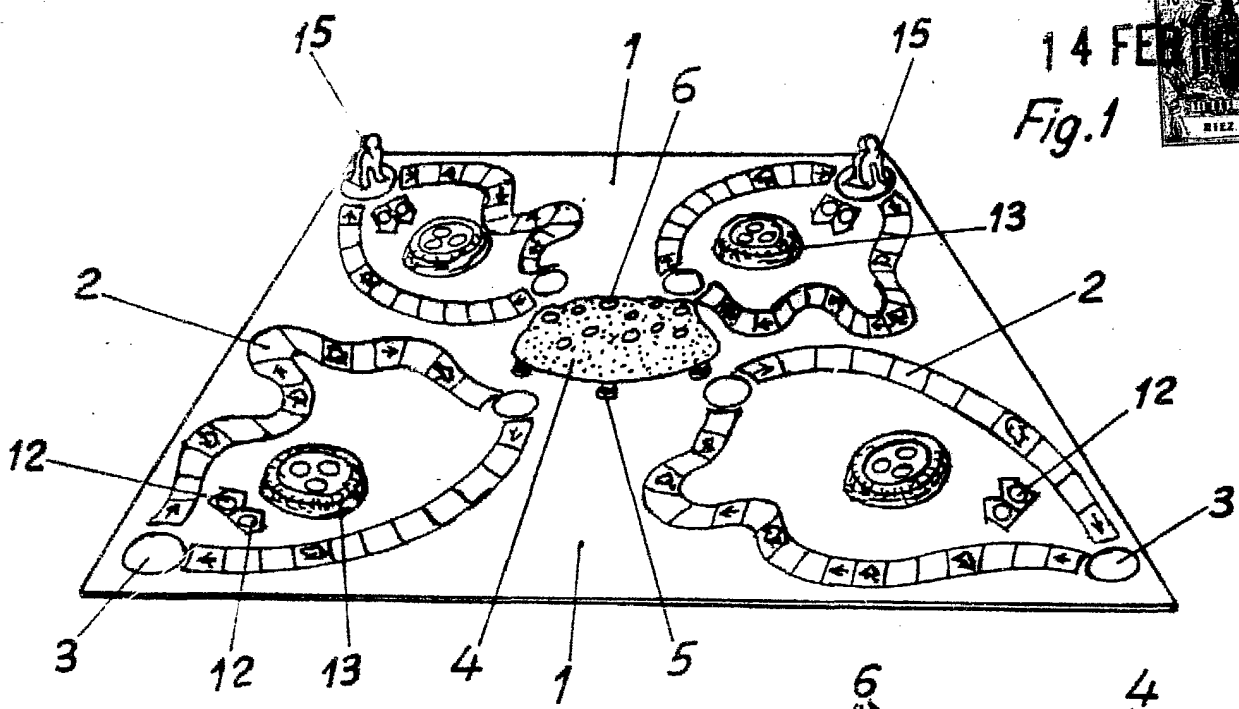


Fig.3

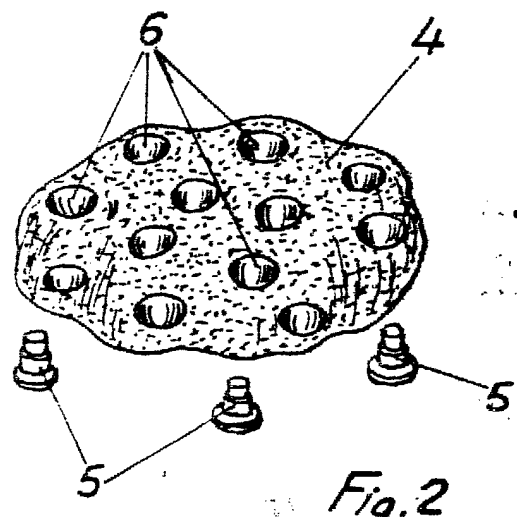
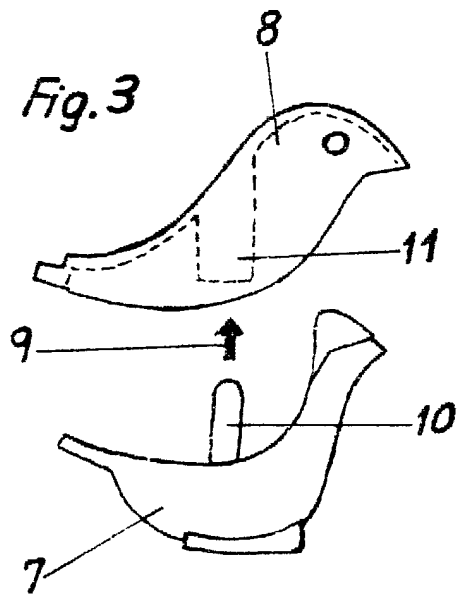


Fig.2

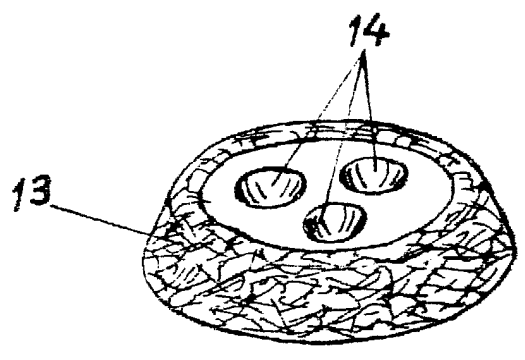


Fig.4

MADRID *Escala variable*
14 FEB. 1984