

ES

11
21
22

NUMERO	280173
FECHA DE PRESENTACION	25 JUN. 1984

Y



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1984

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 3/02

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"JUEGO DE MESA PERFECCIONADO"

71 SOLICITANTE (S)

D. XAVIER CARLES-TOLRA LOPEZ DE MONTENEGRO

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Cán Tolrá - CABRILS - (Barcelona)

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

D. XAVIER CARLES-TOLRA LOPEZ DE MONTENEGRO

74 REPRESENTANTE

D. JAIME ISERN CUYAS, Agente Oficial de la Propiedad Industrial

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de mesa perfeccionado.

5 En la invención se ha ideado un juego destinado para dos o mas jugadores basado en adivinar un conjunto de resultados con la peculiaridad de que los contendientes que se enfrentan tienen uno de ellos, por ciertas circunstancias, ventaja sobre el otro. Tal hecho se consigue mediante la distinta puntuación obtenida por dados. En el caso de que las
10 puntuaciones sean iguales no hay ventaja para ninguno.

El número de resultados será igual a la mitad del número de participantes que, por tanto han de ser pares en cada tanda; en caso de ser impares descansa uno.

15 A cada tipo de resultado le corresponde un signo y el conjunto de signos es el tema que hay que adivinar.

La partida puede realizarse según diversas modalidades, bien tipo liga o bien tipo torneo de copa por eliminación.

20 Con el fin de facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso de realización que se cita a título de ejemplo.

En los dibujos:

La figura 1, es una vista del tablero de juego.

25 La figura 2, corresponde a las cartulinas que indican la combinación de resultados que el jugador cree saldrán, constituyendo dichas cartulinas las apuestas o "qui-

nielas" propiamente dichas.

La figura 3, son las cartas que indican los partidos a jugar en cada jornada.

5 La figura 4, es una pieza en forma de herradura que indica como se va desarrollando el juego.

La figura 5, son las piezas y billetes indicativas de los tantos que se ganan o pierden.

La figura 6, muestra los emblemas de los equipos que entran en liza.

10 La figura 7, son los dados.

La figura 8, corresponde a la carta o emblema que situa delante del jugador que tiene la preferencia de ser el primero en elegir las cartulinas o "quinielas".

15 Haciendo referencia a las figuras, se aprecia en su realización un tablero, designado en general por -1-, que presenta un circulo -2-, dentro del cual hay otros tres concéntricos. En la corona circular más grande -3-, se colocan las cartulinas -4-.

20 Una superficie -5-, localizada en la parte inferior del tablero, se reserva para la "federación", y es donde estarán situadas las piezas y billetes -6- y -7-.

25 En un lateral del tablero se encuentra la tabla clasificatoria -8-, donde se colocan los emblemas -9- de los clubs y por la que iran ascendiendo para conseguir el primer puesto.

En la parte superior existe el campo -10-, donde se tiran los dados -11- para saber los resultados de los partidos

La forma de jugar es la siguiente:

- 1) Cada jugador recibe piezas -6- y -7-.
- 2) Cada jugador puede ser el Presidente de un club o no. El serlo supone ventajas e inconvenientes. En caso de querer ser Presidente más de un jugador, ejercerá ese puesto aquél que más tantos saque tirando los dados y o bien pueden llegar a un acuerdo y ser Presidente los dos e incluso más, gozando de privilegios y sinsabores cada uno de ellos.
- 3) Se colocan las "quinielas" -4-, en sus lugares correspondientes en el tablero, haciendo coincidir el número mas exterior.
- 4) Se pone el calendario -12- boca abajo en el centro del tablero, cuidando que el balón -13-, impreso, quede en la misma posición en todas las cartas.
- 5) Se colocan los emblemas de los clubs en la casilla de "salida" o "principio de liga".
- 6) La pieza -14-, en forma de herradura se situará junto al calendario -12-.

Empieza el juego:

- 1) Se sortea con los dados quien tiene el turno.
- 2) Se pone boca arriba la primera carta del calendario, pudiendo así los jugadores saber los partidos que se van a disputar en la primera jornada de la primera vuelta, teniendo en cuenta que son los que estan próximos al balón.

Los correspondientes partidos a la segunda vuelta son los mismos pero a la inversa, es decir, los que han jugado en campo propio, citados en primer lugar, jugarán fuera y vicever-

sa.

3) Una vez seleccionadas las quinielas el "turno" pasará al jugador de la derecha.

5 4) En el momento de hacer las quinielas se depositarán las cantidades representadas por las fichas -6-7-, correspondientes a la federación.

10 5) A continuación empiezan a jugarse los partidos de la 1ª jornada de la 1ª vuelta, indicados en el calendario, tirándose los dados en la sección del tablero señalada como "campo".

Los dados son de distinto color; por ejemplo verde y rojo. El dado verde indica los goles metidos por el equipo que juega en casa, y el dado rojo los goles metidos por el equipo que juega fuera de casa.

15 6) Los resultados serán victoria del equipo que juega en casa, empate o derrota, y se indicarán con los signos 1, .x, 2.

20 7) Se colocará la herradura -14-, en el lugar correspondiente de la primera corona circular. Todos los jugadores que no tengan una quiniela empezada por dicho signo la volverá a colocar en su lugar correspondiente.

8) Se colocará el emblema del equipo vencedor en la tabla de clasificación en la casilla nº 2, indicando así que el equipo ha conseguido 2 puntos. En caso de empate se ponen los emblemas de ambos equipos en la casilla nº 1.

25 9) Vuelven a tirarse los dados para saber el segundo resultado de la jornada y se procede como antes.

10) Finalmente se vuelven a tirar los dados para saber el resultado del tercer partido, con lo cual quedará confeccionada

la quiniela ganadora, procediéndose al reparto de premios.

Existen premios y sanciones para los presidentes de club, según ocupe éste el lugar de cabeza o cola, gane la primera vuelta, o gane la liga.

5 El juego lo pueden ganar uno o más jugadores, ya que hay diversos premios:

a) Premio de inteligencia, al que más piezas -6-7- consiga.

b) Premio Campeón de liga, al presidente del equipo que consiga el 1er puesto.

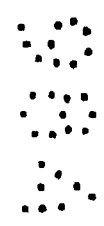
10 El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo en la descripción y a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba.



15 Podrá pues, construirse en cualquier forma y tamaño con los materiales mas adecuados por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.



20



= . =

REIVINDICACIONES

Descrito el objeto del presente invento, se declaran nuevas y no divulgadas en España las siguientes reivindicaciones.

5 1.- Juego de mesa perfeccionado, del tipo que comprende un tablero, cartas, fichas y dados, caracterizado esencialmente porque el tablero comprende un círculo de tamaño destacado en cuyo interior existen otros tres concéntricos, existiendo en la parte inferior de dicho tablero una superficie
10 apaisada destinada para contener fichas simulativas de dinero previéndose en un lado del tablero una pluralidad de casillas que constituyen una tabla clasificatoria, y en la parte superior de dicho tablero, un rectángulo que representa el campo de juego y en el que se tirarán los dados que
15 se diferencian por el color.

 2.- Juego, según la anterior reivindicación, caracterizado por comprender fichas o cartulinas en las que constan tres signos correspondientes a los posibles resultados.

20 3.- Juego, según reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por comprender un calendario formado por cartas que indican los partidos a jugar en cada jornada.

 4.- Juego, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por comprender una ficha en forma de herradura destinada para indicar el desarrollo del juego.

25 5.- Juego, según las reivindicaciones 1 a 4, caracterizado por comprender tantos emblemas como equipos entran en liza.

6.- Juego, según las reivindicaciones 1 a 5, caracterizado por comprender una carta o emblema distintiva que se pone delante del jugador que tiene preferencia en participar.

5

7.- Juego de mesa perfeccionado.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de 8 hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, a

11 1984


10

p.a.

JAIME ISERNI

P. P.

Patente No. 11584 ISERNI CURIA



mc.



FIG. 1

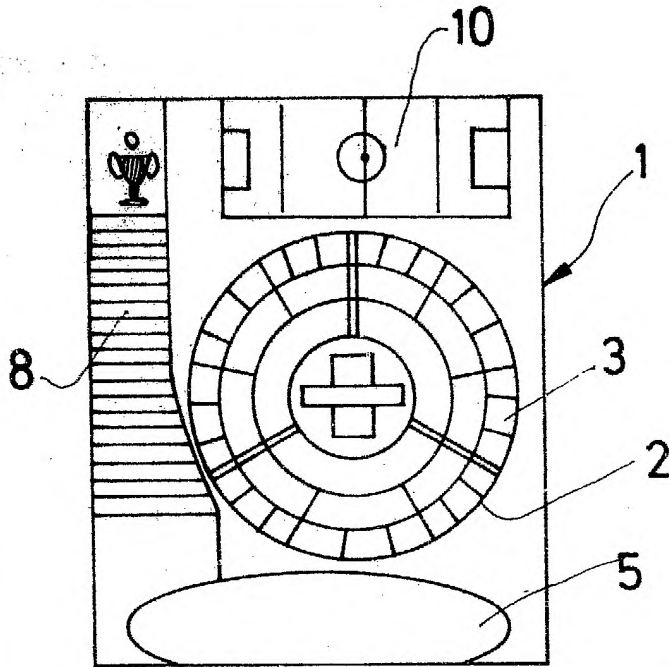


FIG. 2

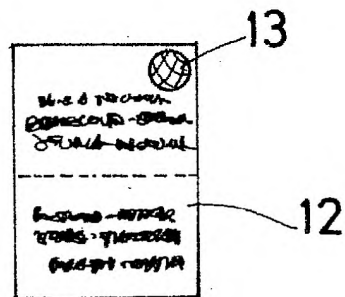
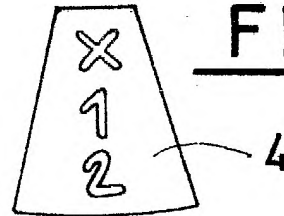


FIG. 4

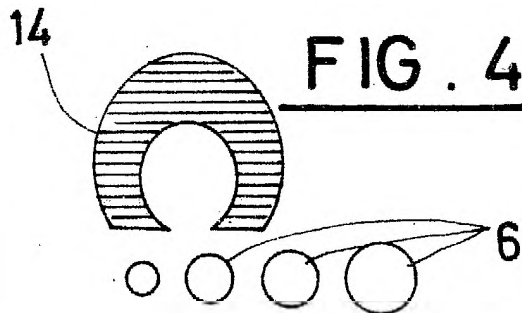


FIG. 3

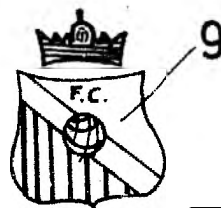


FIG. 5

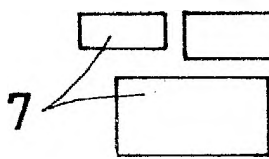


FIG. 6

FIG. 7

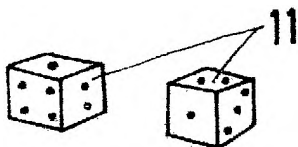
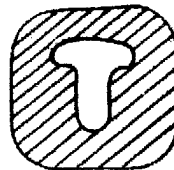


FIG. 8



Madrid, a 25 JUN. 1984

p.º

[Handwritten signature]