

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO 282550	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 10 NOVIEMBRE 1984	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 - MAYO 1985

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63H 33/08
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCION ES UN JUEGO EDUCATIVO
--

(71) SOLICITANTE (S) JESUS ALCANDA VERGARA SANTIAGO FUSTE BOLEDA
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE C/ VALVERDE, 8 1º dcha. MADRID - 28004

(72) INVENTOR (ES) JESUS ALCANDA VERGARA SANTIAGO FUSTE BOLEDA
--

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

El juego "FUSTALC" es un juego educativo pensado para 3 y hasta 8 jugadores a partir de los 12 años.

5 El juego consta de: 1 tablero

8 fichas

10 Número amplio y determinado de tarjetas.
tas.

15 El tablero está formado por una "casilla-salida" y una "casilla-llegada" unidas por cuatro caminos diferentes que totalizan 40 subcasillas por camino, como se puede ver en el plano adjunto a esta memoria. Las casillas tendrán un significado determinado con su consiguiente suerte para el desarrollo de la partida, significado que será explicado más adelante.
20
25

Las ocho fichas serán de cuatro colores diferentes, dos fichas rojas, dos azules, dos verdes y dos amarillas.
30

En cada tarjeta vendrá escrita una palabra con su correspondiente definición de acuerdo con el Diccionario de la Lengua Española.
35

Cada baza de juego se desarrollará del siguiente modo:

40 Todos los jugadores dispondrán de lapiz y papel y un jugador determinado elegirá una de las mencionadas tarjetas leyendo en voz alta la palabra que en ella figure, pero no la definición. Este jugador, llamado "vocal", escribirá en un papel esta definición y otra que el mismo se invente. Simultáneamente el resto de los jugadores escribirán sobre dicha palabra la definición que estimen correcta o la que crean conveniente. Todos los jugadores entregarán por escrito sus definiciones al jugador "vocal". Este leerá en voz alta y de
45
50

modo arbitrario las definiciones que le han entregado, la su
 ya propia y la definición de la tarjeta. A continuación cada
 5 jugador se inclinará verbalmente por una de las definiciones
 que el jugador "vocal" leyó en voz alta y que crean que co -
 rresponde a la definición exacta de la tarjeta. Una vez que
 10 los jugadores han emitido sus votos excepto el "vocal" (ya
 que conoce la auténtica definición de la palabra) la puntuación
 15 ción es la siguiente: cuatro puntos para el jugador o juga
 res que acierten la definición correcta. Si al inclinarse un
 jugador o más por la definición de otro jugador, este último
 20 obtendrá tres puntos por cada voto recibido. Un punto para a
 aquellos jugadores que ni hayan acertado la verdadera defini-
 25 ción ni hayan conseguido recibir ningún voto. Queda claro que
 un jugador no se puede votar a sí mismo. Cada punto supondrá
 el avance de una casilla sobre el tablero.

30 Aquel jugador que coja una tarjeta, es decir, el jugador
 "vocal", en la que además de figurar la palabra para su co -
 35 rrespondiente definición figure la palabra "FUSTALC" (palabra
 a la cual tendrá que hacer mención) tendrá que responder con
 exactitud al significado de una de las palabras de las tarje
 40 tas ya escogidas, en caso de acertar dicho jugador multipli-
 cará la puntuación recibida por dos, en caso contrario retro
 45 cederá a la anterior casilla de su mismo color, siendo sien-
 do totalmente nula la puntuación conseguida.

50 Las casillas según su color tienen los significados si -
 guientes:

Si la ficha de un jugador tras la cuenta de su puntuación
 cae en una casilla cuyo color no es el suyo la puntuación es

nula.

Si la ficha de un jugador tras la cuenta de su puntuación
 5 cae en una casilla rayada verticalmente dicho jugador volverá
 a ser "vocal" en la siguiente baza. En el caso de que hubiera
 10 dos o más jugadores en el mismo caso será "vocal" el jugador
 que por turno antihorario esté más cerca del último "vocal".

Si la ficha de un jugador tras la cuenta de su puntuación
 15 cae en una casilla rayada horizontal y verticalmente, hará que
 la ficha de este jugador en la siguiente baza retroceda tantas
 20 casillas como puntos haya recibido de los demás jugadores en
 dicha baza. Si este jugador, por su parte, obtiene los cuatro
 puntos por acertar la definición correcta, éstos suponen el
 25 normal avance de cuatro casillas sobre el tablero.

Si la ficha de un jugador tras la cuenta de su puntuación
 30 cae en una casilla-puente (casilla negra) el jugador podrá op-
 tar por cambiar de camino, camino que la casilla-puente permi
 ta.

35 El resto de las casillas son de tránsito normal para to-
 dos los jugadores.

La nueva baza comenzará con la elección de otra tarjeta
 40 pasando a ser "vocal" el jugador siguiente al último que fue
 "vocal", salvo excepciones dictadas por la suerte de las fi-
 45 chas en su transcurso por el tablero.

"FUSTALC" tiene como objetivo principal desarrollar la i
 50 maginación y creatividad de los jugadores, a la vez que desa-
 rrollará en el jugador la habilidad suficiente para hacer cre
 er a los demás jugadores que su definición es la correcta.

REIVINDICACIONES

1ª "Juego educativo" que consta de un tablero de 50x48 cm. El tablero, a su vez, consta de dos casillas, inicial y final, unidas por cuatro caminos de 40 subcasillas cada uno. También consta de unas tarjetas en las que figura una palabra con su correspondiente definición según el Diccionario de la Lengua Española (extensible a cualquier otra lengua) y por último consta de varias fichas en cuatro colores distintos cuyo avance en el tablero viene determinado por la puntuación explicada en la memoria adjunta.

2ª "Juego educativo"

La memoria consta de cinco hojas.

.....

.....



Madrid, 15 Enero 1.985