

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO <b>284190</b>	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>28 ENE. 1985</b>	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

**1 JUN 1985**

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(81) CLASIFICACION INTERNACIONAL <b>A63F 3/00</b>
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCION  "JUEGO DE SOBREMESA"	..... .....
---	----------------

(71) SOLICITANTE (ES)  D. Jose Llano Uriarte	..... .....
--	----------------

DOMICILIO DEL SOLICITANTE  Ctra. Madrid-Irun, 45 MIRANDA DE EBRO (Burgos)	..... .....
---	----------------

(72) INVENTOR (ES)  /	..... .....
-----------------------------	----------------

(73) TITULAR (ES)  el solicitante	
---	--

(74) REPRESENTANTE  JUAN JOSE ALONSO YAGUE (203-8)	
--	--

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un nuevo juego de sobremesa, juego que ha sido especialmente concebido para que en el mismo participen, desde un mínimo de dos jugadores, hasta un máximo de cuatro.

10 El juego que la invención propone está constituido mediante la combinación funcional de un tablero y un conjunto de fichas.

De forma más concreta el tablero se materializa en una placa cuadrangular, en la que se establece una retícula de 64 cuadrados, distribuidos en ocho filas y ocho columnas, preferentemente estableciéndose entre tales filas y columnas respectivas estrechas franjas distanciadoras.

20 En cuanto a las fichas, estas serán preferentemente discoidales, y constituirán cuatro grupos distintos, diferenciables por ejemplo por su coloración, cada grupo de ocho unidades grupos de los que serán utilizables un mínimo de dos y un máximo de los cuatro, en función del número de jugadores participantes.

25 De acuerdo con otra de las características de la invención, las diferentes fichas de cada

grupo estarán debidamente numeradas, por ambas caras, en orden a establecer una secuencia pre determinada de utilización para las mismas, más concretamente de movilización de ellas tras su ubicación sobre el tablero.

En relación con las citadas fichas y de forma más concreta, dentro de cada grupo estas estarán numeradas del uno al ocho, situándose los grafismos correspondientes a tales números en la zona central de cada una de las caras de cada ficha, preferentemente en un círculo central de diferente coloración, y de coloración adecuada para que dichos grafismos numéricos resalten ostensiblemente a la vista. ....

De acuerdo con la estructuración que ha sido someramente descrita y a tenor de una secuencia o orden de salida establecido por cualquier medio, los jugadores deberán ir depositando ordenadamente sus fichas sobre cualquiera de las retículas cuadrangulares del tablero que se encuentren vacías, siguiendo el orden prestablecido a que se ha hecho mención con anterioridad y en ciclos consecutivos hasta el total consumo de grupo de fichas de que cada uno es portador.

Cada jugador, a través de sus propias fichas, tenderá a conseguir agrupar a cinco de

estas formando una cruz o un aspa, y a la vez tratando de impedir que tal resultado sea conseguido por sus competidores.

5 Si tras la ubicación de todas las fichas de los diferentes jugadores sobre el tablero, ninguno de ellos ha conseguido una de las disposiciones citadas, se iniciará una fase de movimiento de las fichas sobre el tablero, en el mismo orden secuencial definido por los gra-  
10 fismos numéricos de que estas son portadoras, de manera que a partir de la ficha número uno, estas se irán cambiando de lugar, a cualquiera de las retículas disponibles del tablero.

15 Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

25 La figura 1.- Muestra una vista en planta del tablero correspondiente a un juego de sobremesa realizado de acuerdo con el objeto de la presente invención.

La figura 2.- Muestra un detalle en perspectiva de una de las fichas que complementan,

conjuntamente con el tablero de la figura anterior, el juego de sobremesa que se preconiza.

5 A la vista de dichas figuras puede observarse se como dicho juego se constituye mediante la combinación funcional de un tablero 1 y de una pluralidad de fichas 2.

10 El tablero 1 presenta como especial particularidad el hecho de que, a partir de un cuerpo aplanado y de contorno preferentemente cuadrangular, presenta en su cara superior u operativa una pluralidad de pequeños cuadrados 3, concretamente en número de sesenta y cuatro, distribuidos según una retícula ortogonal de ocho filas y ocho columnas, como se observa con todo detalle en la figura 1, con la particularidad además de que tales filas y columnas de cuadrados están independizadas entre sí mediante estrechas franjas distanciadores 4.

15 Como complemento de esta estructura para el tablero 1, cada ficha 2 adoptan una configuración discoidal, y en cada una de sus caras se define un círculo central 5, que encierra a un grafismo 6 que permite identificar numéricamente las diferentes fichas de un determinado jugador.

20 De forma más concreta el juego de sobremesa que la invención propone permite la participa-

5

10

15

20

25

ción de un mínimo de dos jugadores, hasta un máximo de cuatro, y a tal efecto incorpora cuatro juegos de fichas, de los que serán utilizables un número de ellos coincidente con el número de jugadores.

Cada juego de fichas está constituido concretamente mediante ocho unidades y será perfectamente distinguible de los demás grupos, preferentemente mediante una coloración distinta.

Así pues y de acuerdo con lo anteriormente expuesto, a cada uno de los jugadores se suministrará un juego de fichas, identificable por su especial color, fichas que estarán numeradas del "uno al ocho" numeración que aparecerá por ambas caras para facilitar su manejo.

Tras el establecimiento de un orden de salida y a partir de una situación de "vacío" para el tablero 1, el primer jugador depositará una ficha 2 en cualquier lugar que estime conveniente. A continuación los restantes jugadores irán depositando su primera ficha, y seguidamente se repetirá de forma continua este ciclo, tendiendo cada jugador a colocar cinco de sus fichas en las disposiciones en cruz o en aspa que aparecen representadas en línea discontinua en la figura 1 y tratando obvia-

te de que sus competidores no lleguen a tal composición con sus fichas.

5 El juego terminará cuando un determinado jugador consiga dos partidas consecutivas, en el caso de que solo participen dos jugadores, o dos partidas consecutivas o alternativas, cuando los jugadores sean más de dos.

10 No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.

15 Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

20 Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre en sentido amplio y no limitativo.

20

25

REIVINDICACIONES

5 1.- JUEGO DE SOBREMESA, esencialmente ca-  
racterizado por estar constituido mediante la  
combinación funcional de un tablero y un juego  
de fichas, habiendose previsto que dicho table-  
ro se constituya mediante un cuerpo aplanado,  
de contorno cuadrangular, en cuya cara supe-  
rior u operativa se establece una retícula  
10 de sesenta y cuatro cuadrados, distribuidos  
en ocho filas y ocho columnas, alineaciones:  
que quedan independizadas por estrechas fran-  
jas separadoras, mientras que las fichas, pre-  
ferentemente discoidales, forman cuatro grupos:  
15 de ocho unidades, identificable cada grupo,  
frente a los restantes, por una coloración es-  
pecífica, e incorporando cada una de tales fi-  
chas, centradamente sobre sus dos caras, un  
círculo que encierra a un grafismo numérico,  
20 a través del que se establece la oportuna orde-  
nación de participación en el juego para las  
diferentes fichas de cada grupo, habiendose  
previsto además que tales fichas sean situa-  
bles sobre los cuadrados del tablero de for-  
ma unitaria, en cualquier espacio disponible,  
de acuerdo con el orden establecido por sus  
propios grafismos numéricos, y que tras la

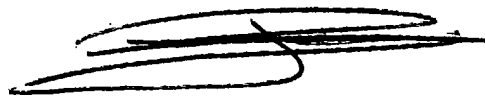
total deposición de dichas fichas, éstas sean  
movibles manteniendose la misma secuencia nu-  
mérica establecida en las mismas, todo ello  
hasta conseguir la disposición de cinco de ta-  
les fichas formando una cruz o un aspa.

2.- JUEGO DE SOBREMESA, según queda descri-  
to y reivindicado en la presente memoria, que  
consta de nueve hojas todas ellas escritas a  
máquina por una sola de sus caras y se repre-  
senta en los dibujos que se acompañan.

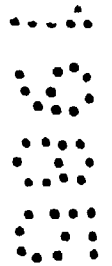
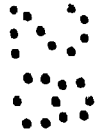
Madrid, 28 ENE. 1985

p. a.

JUAN JOSE ALONSO YAGUE  
P. P.



Jesús Picazo Sierra



5

10

15

20

25

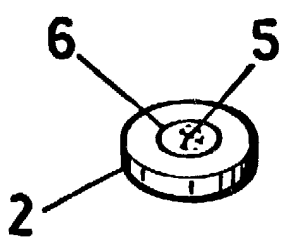
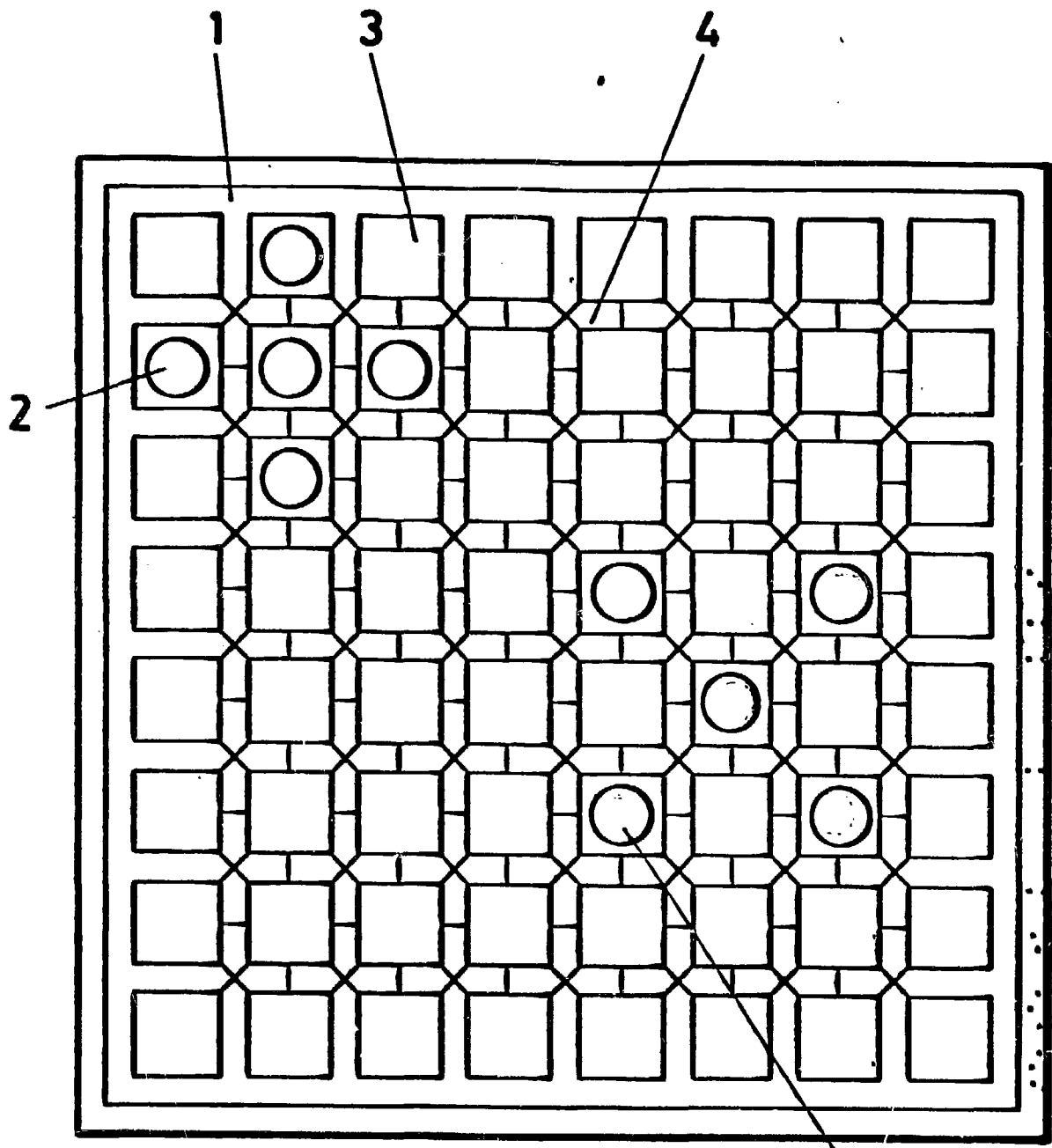


FIG-1

FIG-2

ESCALA VARIABLE

MADRID 28 ENE. 1985  
p. a.

JUAN JOSE ALONSO YAGUE  
P. P.

Jesús Picazo Sierra