

(10) ES (11) (21) (22)	NUMERO <b>287709</b>	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>27 JUN. 1985</b>	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

**16 DIC. 1985**

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL Int. Cl. <b>A63F 9/00</b>
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
-----------------------------

**"JUEGO DE HABILIDAD Y TACTICA DE SOBREMESA"**

(71) SOLICITANTE (S)
----------------------

**Don Enrique REVERTER BIGAS y  
Don Antonio MIRO RICOL**

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
---------------------------

**e/. Rdo. Quintin Mallofre, 38 - 08030-BARCELONA y e/. Virgen de Nuri, 20 - GRANOLLERS (Barcelona), respectivamente**

(72) INVENTOR (ES)
--------------------

(73) TITULAR (ES)
-------------------

(74) REPRESENTANTE
--------------------

**Don Jaime COMAS CARRERAS**

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de habilidad y táctica de sobremesa que ofrece varias e importantes particularidades con respecto a todo lo conocido en el mercado, caracterizándose este nuevo juego por el gran interés que despierta en los jugadores, la misión de los cuales consiste en obtener la inversión de la posición de unos dados contiguos para que éstos queden colocados en la cara vista del tablero utilizado el color propio de dicho jugador, considerándose ganador aquel jugador que tiene más dados de su color en el aludido tablero de juego.

- 5.
10. El mencionado juego se caracteriza esencialmente por estar constituido por un tablero de material y dimensiones convenientes y de contorno preferentemente hexagonal, tablero que viene determinado por una lámina de base y una cara superior provista de una pluralidad de cavidades cilíndricas a modo de otras tantas casillas, todas ellas enmarcadas por líneas impresas también hexagonales que constituyen un reticulado en forma de nido de abejas o celdillas de colmena, cooperando con tales casillas una serie de dados de los cuales uno, destinado a ocupar de manera fija la casilla central, es de superficie continua y monocromática, en tanto que los restantes, móviles y previstos para introducirse en las restantes casillas, ostentan en sus seis lados otros tantos gráficos de diferente color, apareciendo en el propio tablero una numeración en las casillas que rodean directamente a la central, cuyo marco hexagonal destaca sobre los restantes del reticulado, y
- 15.
- 20.
25. hallándose protegido el conjunto con una tapa transparente apropiada.

Las casillas, normalmente en número de sesenta y una,

ocupan toda la superficie vista útil del tablero y están distribuidas de manera que se adaptan al contorno del mismo, al igual que las líneas hexagonales de enmarcado impresas mencionadas, correspondiéndose exactamente el número de dados fijo y manipulables al de aquellas casillas.

5.

Para la mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompaña una hoja de dibujos en la que, tan sólo a título de ejemplo y no limitativo, se representa un caso práctico de ejecución de un juego de sobremesa de las características generales expuestas.

10.

En dichos dibujos:

La Fig. 1 es una vista en planta del tablero de juego, con todas sus casillas para los dados a utilizar;



La Fig. 2 es una vista en alzado, seccionada y a mayor escala, por la línea II-II de la figura anterior;

15.

Las Figs. 3 y 4 muestran en perspectiva, respectivamente, uno de los dados manipulable por los jugadores y el dado fijo que obra de comodín; y

Las Figs. 5 a 9 representan esquemáticamente la forma como se desarrolla el juego.

20.

El objeto de la demanda está constituido por un tablero de planta hexagonal, determinado por una lámina de base (A), sobre la cual se halla fijada otra (B), debidamente conformada para presentar una serie de casillas determinadas por cavidades cilíndricas (C), las cuales, en la cara vista, están enmarcadas por un reticulado hexagonal en forma de nido de abejas o celdillas de colmena (D). El número de casillas (C) es, en este caso, de 61, y la central destaca por estar enmarcada por un hexágono (D') de línea

25.

más gruesa, pues interesa que aquélla sea más visible que las demás del tablero.

5. Las casillas que rodean la central referida ostentan, en el ejemplo representado, los número 1 a 6, correspondientes al número máximo previsto de jugadores a participar. Tales casillas numeradas vienen rodeadas por otras que, de forma alternada, también poseen aquellos números 1 a 6, como se aprecia en la Fig. 1.

10. Como elementos móviles de juego se utilizan unos dados (E) (sesenta en el presente caso) y un solo dado fijo (F), que es el que se empleará como comodín y se introducirá siempre en la cavidad o casilla central (enmarcada con (D')). Las seis caras de los dados (E) están ocupadas (Fig. 3) por otros tantos signos de distinto color, que son: Un círculo negro (G), un trébol violeta (H), una flor amarilla (I), un rombo negro (J), un corazón rojo (K) y una hoja verde (L). Cuatro de estos signos son los conocidos con los nombres de trébol, pica, corazón y diamante en el juego de naipes. El dado central o comodín (F) es de un color único (negro, por ejemplo) y se distingue perfectamente de los demás.

El juego se desarrolla de la siguiente manera: .....

20. Se supone que son seis los participantes.

1) Cada jugador elige para sí el color de una de las caras de los dados (E). Se vacía el tablero (A-B) y se coloca el dado negro o comodín (F) en la cavidad o casilla central.

25. 2) Uno de los jugadores arroja un dado (E) sobre la mesa y la cara superior de tal dado indica quién iniciará el juego. Este jugador colocará un dado con la cara de su color hacia arriba en cada una de las dos casillas marcadas con el N° 1, (Fig. 1) y el jugador situado a su derecha hará lo mismo en las casillas marcadas

con el N° 2 y así sucesivamente (Fig. 5).

3) Cada jugador, por turno, coloca un nuevo dado (E) con la cara de su color hacia arriba en una casilla vacía si se cumple la condición siguiente: En línea recta, entre el dado (E) que se coloca y otro del mismo jugador ya situado en el tablero deben quedar uno o más dados de jugadores adversarios. Estos dados que han quedado "aprisionados", se giran dejando hacia arriba la cara del color de quien hizo la jugada (Fig. 6).

4) El dado comodín central (F) puede ser considerado como propio o ajeno, de forma que permita el giro del máximo número de dados (E) (Fig. 7 y 8).

5) Si al colocar un dado (E) quedan "aprisionados" dados adversarios en más de una dirección. Se girarán todos ellos (Fig. 9).

6) Si no existe jugada posible para el jugador a quien corresponde el turno, pasa al siguiente.

7) Fin de partida: Cuando todas las casillas están ocupadas o no existe jugada posible para ningún jugador.

8) Ganador: El jugador con más dados (E) de su color en el tablero es el ganador.

9) Es obligatorio jugar siempre que sea posible y, una vez escogida la jugada, deben ser giradas todos los dados adversarios posibles.

10) Los dados propios y los adversarios a girar deben ser consecutivos, o sea que no debe haber ninguna casilla vacía entre ellos.

11) Sólo se giran los dados "aprisionados" entre el colocado y otro ya situado o el comodín (F), no los que quedan "aprisio-

nados" a consecuencia del giro de dados adversarios (Fig. 9).

12) Es interesante el juego por parejas o por tríos (en el caso de seis jugadores).

5. El tablero (A-B) se cierra y protege con una tapa transparente (M) (Fig. 2) y se sirve con todos los dados (E) y (F) acondicionados en sus casillas (C).

10. Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones de los elementos que integran el juego descrito, siempre que las variaciones que se introduzcan no afecten a su esencialidad.



N O T A

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

Se reivindica como objeto del presente Modelo de Utilidad:

- 5. 1ª.-Juego de habilidad y táctica de sobremesa, que se caracteriza esencialmente por estar constituido por un tablero de material y dimensiones convenientes y de contorno preferentemente hexagonal, tablero que viene determinado por una lámina de base y una cara superior provista de una pluralidad de cavidades cilíndricas a modo de otras tantas casillas, todas ellas enmarcadas por líneas impresas también hexagonales que constituyen un reticulado en forma de nido de abejas o celdillas de colmena, cooperando con tales casillas una serie de dados de los cuales uno, destinado a ocupar de manera fija la casilla central, es de superficie continua y monocromática, en tanto que los restantes, móviles y previstos para introducirse en las restantes casillas, ostentan en sus seis lados otros tantos gráficos de diferente color, apareciendo en el propio tablero una numeración en las casillas que rodean directamente a la central, cuyo marco hexagonal destaca sobre los restantes del reticulado, y hallándose protegido el conjunto con una tapa transparente apropiada.

- 15. 2ª.-Juego de habilidad y táctica de sobremesa, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que las casillas, normalmente en número de sesenta y una, ocupan toda la superficie vista útil del tablero y están distribuidas de manera que se adaptan al contorno del mismo, al igual que las líneas hexagonales de enmarcado impresas mencionadas, correspondiéndose exactamente el número de dados fijo y manipulables al de

aquellas casillas.

3ª.-JUEGO DE HABILIDAD Y TACTICA DE SOBREMESA.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

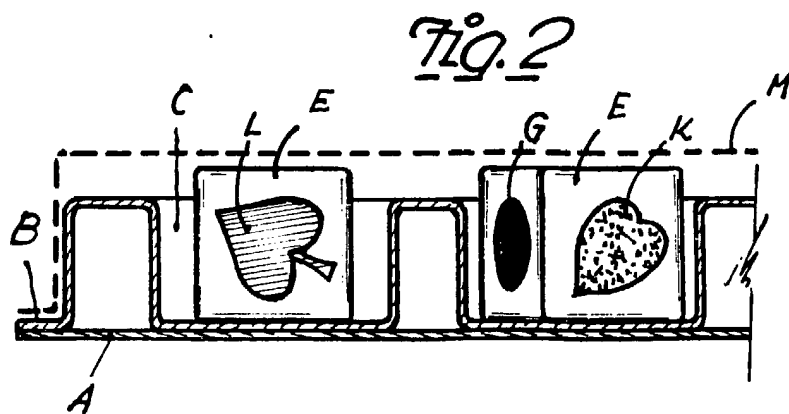
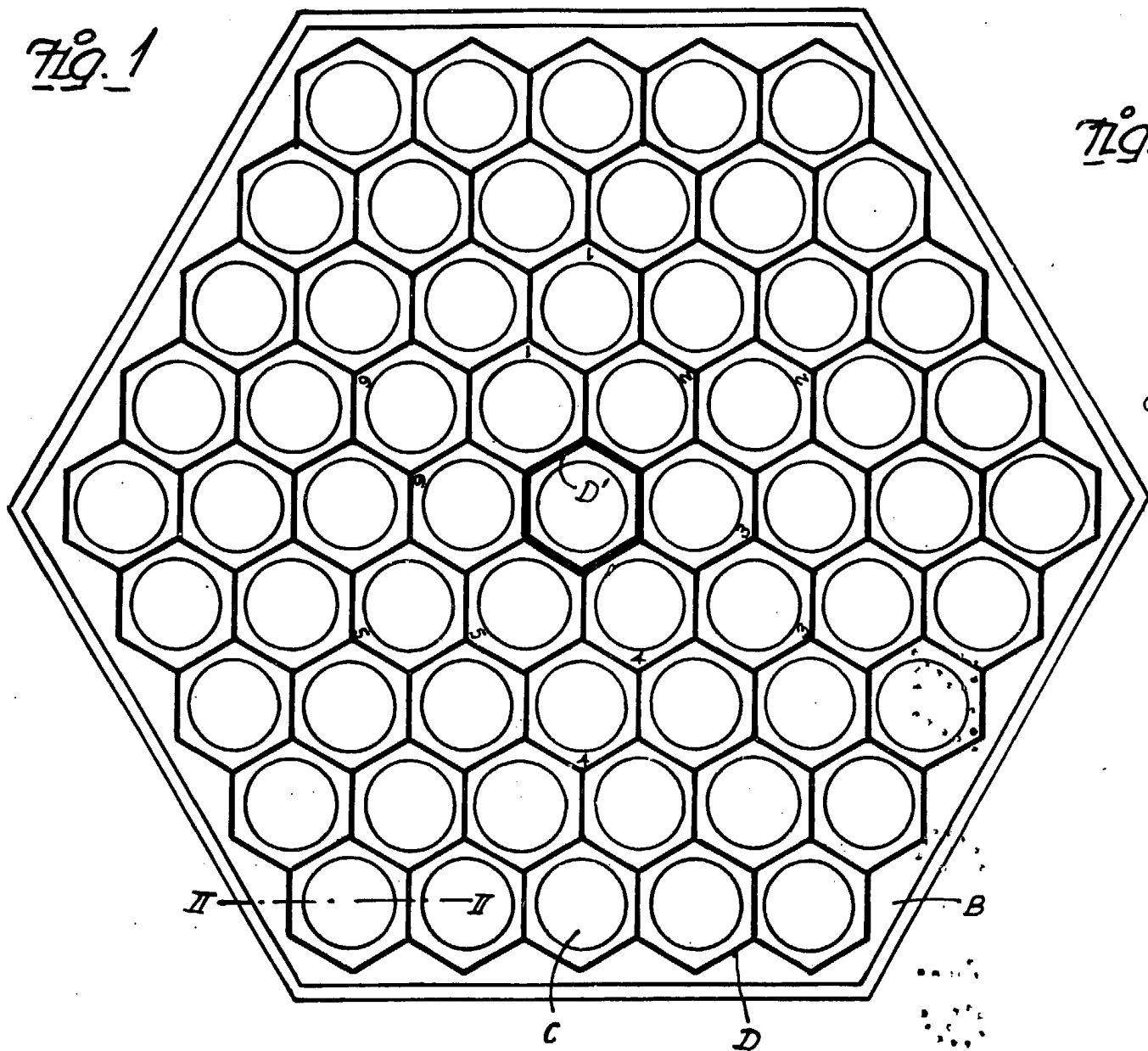
Consta la presente Memoria descriptiva de ocho páginas mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, 27 junio 1985

P.A.



D. ENRIQUE REVERTER BIGAS  
D. ANTONIO MIRÓ RICOL



Escola variable

Fig. 3

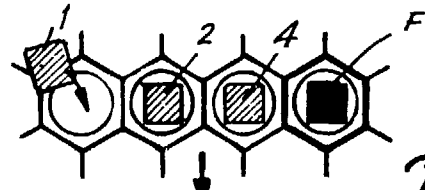
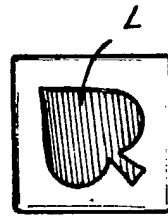
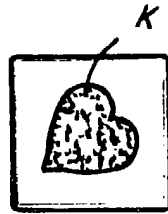
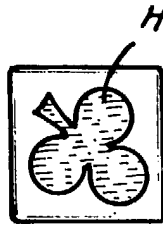
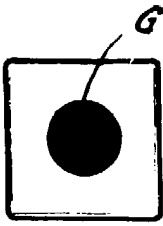
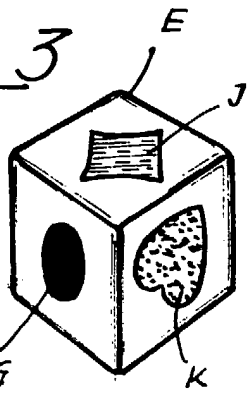


Fig. 7

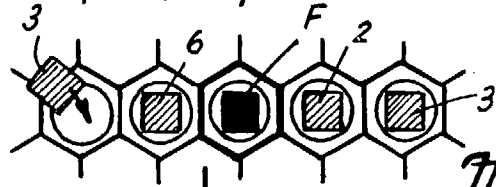
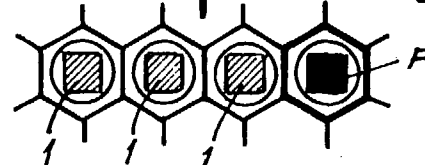


Fig. 8

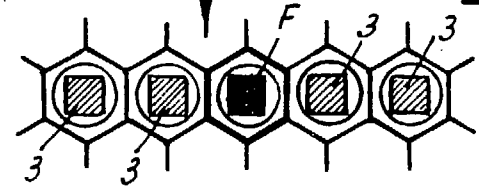


Fig. 5

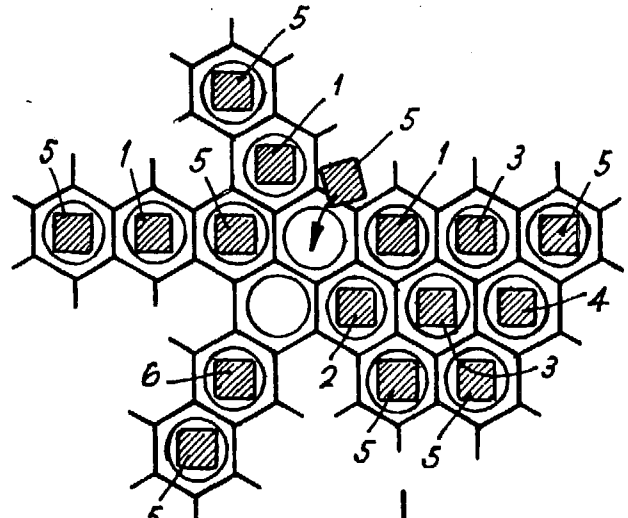
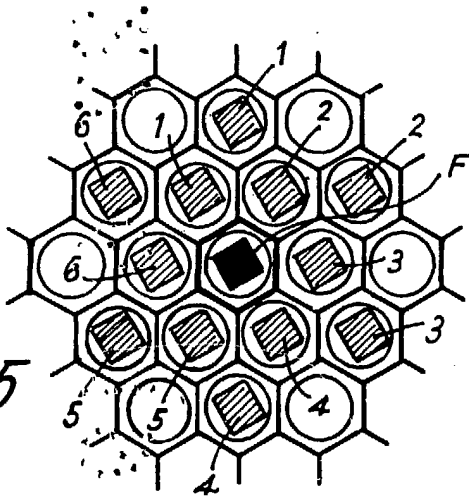


Fig. 9

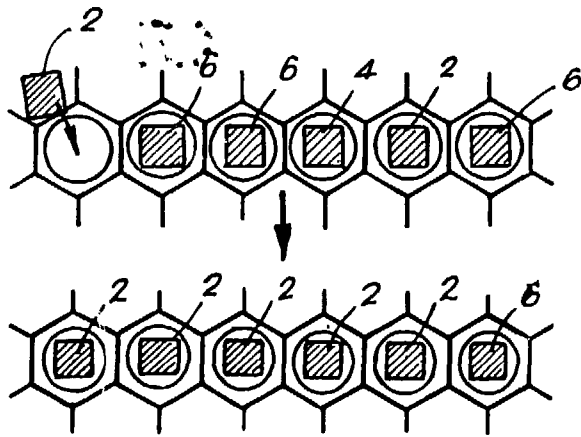


Fig. 6

Madrid, 27 Junio 1985  
P.A.