

19 ES 11 21 22	NUMERO 289510	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION 10 OCT. 1985	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1- MAR. 1986

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 3/00
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO DE SOBREMESA"
--

71 SOLICITANTE (S) D. Luis LARTIGAU López

DOMICILIO DEL SOLICITANTE 08008 BARCELONA - Balmes, 126, pral. 2a.
--

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE D. Alfonso Durán Olivella 08008 BARCELONA - Paseo de Gracia, 101, pral.
--

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de sociedad, del tipo de sobremesa, caracterizado por las ventajas que aporta a los tipos actualmente conocidos.

Se conocen diversos tipos de juegos de la clase mencionada, entre ellos el dominó convencional de veintiocho fichas y el dominó cubano de cincuenta y cinco fichas que, por sus peculiares características, permiten la actuación de hasta siete jugadores en forma individual pero que, si no se cumplen determinadas circunstancias, no posibilitan la formación de parejas para la práctica activa del juego. Así, en el ejemplo del dominó convencional solamente pueden jugar cuatro personas, y por lo tanto dos parejas y en el cubano siete personas, es decir como máximo tres parejas.

El juego que se describirá permite la formación de hasta cuatro parejas de jugadores activos, es decir, ocho jugadores, con lo cual se aumentan considerablemente las posibilidades de juego y entretenimiento. Por otra parte, con el juego objeto del presente Modelo podrán asimismo jugar hasta un máximo de ocho personas individualmente, si bien, por el interés que presenta el jugar por parejas, normalmente se jugará así, hasta un máximo de cuatro, cuando el número de jugadores sea par e individualmente cuando dicho número sea impar.

El nuevo juego es de la clase que comprende un conjunto de cincuenta y seis fichas, es decir, una ficha más que los juegos conocidos, que son colocadas sucesivamente por los jugadores, en serie coherente de acuerdo con las

marcas o signos que llevan las fichas.

Cada una de las fichas que componen el juego de salón objeto del presente Modelo está constituida por dos paralelepípedos oblongos de distinto color, intimamente unidos por la cara de mayor superficie y ejecutados en cualquier material poco alterable. La cara de color más claro tiene representadas en su superficie exterior las señales o marcas características del juego de dominó, y en el centro hay una pieza metálica profundamente incrustada en ambos paralelepípedos y cuya parte sobresaliente tiene forma troncocónica de extremo redondeado formando una protuberancia de unos dos milímetros aproximadamente. El material de esta pieza metálica es de tipo inalterable a la acción de los agentes atmosféricos.

La nueva pieza-ficha que se añade a este juego, y que es la que precisamente lo caracteriza, presenta unas señales o marcas específicas que la identifican.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria unos dibujos en los que se ha representado, a título de ejemplo ilustrativo y no limitativo, un caso de realización de un juego de sobremesa, perfeccionado, según los principios de las reivindicaciones.

En los dibujos:

La figura 1 constituye una vista en sección transversal del estuche para la práctica del nuevo juego.

La figura 2 es una vista según sección II-II del estuche representado en la figura 1 con indicación del aspecto de veintiocho de las fichas empleadas que

corresponden a las del dominó convencional.

La figura 3 constituye una sección longitudinal paralela a las bases del estuche por III-III de la figura 1 en las que se representan las veintiocho fichas restantes.

La figura 4 constituye una vista en perspectiva de la ficha que hace el número cincuenta y seis y que caracteriza el juego objeto del presente Modelo.

Los elementos designados con números en los dibujos corresponden a las partes indicadas a continuación.

El nuevo juego puede quedar alojado en una caja en funciones de estuche contenedor y protector de las fichas, con un cuerpo básico -1- y una tapa -2- acoplada a él mediante una articulación -3- de tipo bisagra, contando con elementos de cierre -4-.

En el interior de la caja, se dispone una pluralidad de fichas -5- entre las que se incluye la ficha -10-, que es la que se añade en el nuevo juego y que lo caracteriza, que quedan ordenadas en el interior de unos cajetines o alojamientos determinados por unos salientes -6- y -7-, en disposición reticulada, constituidos, por ejemplo, mediante tiras de material rígido fijadas al fondo de la caja.

Cada una de las fichas que comprenden el juego consta, de dos paralelepípedos -11- y -12- de distinto color, íntimamente unidos por la cara de mayor superficie y presentando en el centro de la cara de tono más claro una pieza metálica -13- incrustada en ambos paralelepípedos y cuya parte sobresaliente tiene forma troncocónica de extremo

redondeado. La citada pieza -10-, que constituye la pieza número cincuenta y seis y que caracteriza el juego objeto del presente Modelo, presenta en la superficie exterior de tono más claro dos zonas -14- y -15- cuadradas o rectangulares del mismo tono que el paralelepípedo más oscuro, tal y como se representa en detalle en la figura 4.

Dicha pieza, no obstante, podrá adoptar cualquier otra ornamentación por combinación de señales, colores, marcas u otros símbolos que la identifiquen y distingán del resto de las fichas a los efectos de la práctica del juego descrito en el presente Modelo de Utilidad.

De acuerdo con el estuche representado en el presente Modelo, las fichas quedan dispuestas en el interior del mismo en dos grupos de veintiocho fichas, un primer grupo que comprende las fichas con las combinaciones de números de la doble blanca al doble seis, correspondientes al dominó convencional que quedan dispuestas en una bandeja o receptáculo -9- en forma de caja rectangular de pequeña altura, apoyada por los bordes de su base inferior sobre los de un saliente -8- formado en la periferia interior de la caja -1-, como se representa en la figura 2 en las casillas determinadas por los salientes -11-, en disposición reticulada, análogos a los -6- y -7- del fondo de la caja donde queda alojado el otro grupo de veintiocho fichas que comprende desde la blanca-siete a la doble nueve más la ficha que hace el número cincuenta y seis. Un anillo flexible -12- facilita la extracción del receptáculo -9-.

En la disposición descrita, todas las fichas quedan

debidamente ordenadas en sus respectivos alojamientos, y por el dimensionado de las partes de la caja -1- y su tapa, así como en el receptáculo interior -9-, no se producen desplazamientos indebidos y por consiguiente la desordenación de las fichas.

Con el conjunto de fichas anteriormente descrito, y en particular con la adición de la nueva ficha que constituye el número cincuenta y seis, se introduce una insospechada dimensión de incertidumbre en la práctica del juego de salón objeto del presente Modelo que lo hace más entretenido y divertido que los juegos tradicionales.

Para jugar hasta cuatro personas o dos parejas, se utiliza el juego como dominó convencional de veintiocho fichas, o sea, desde la doble blanca hasta el doble seis.

Por encima de este número de jugadores deben usarse, naturalmente, las cincuenta y seis fichas de este nuevo juego, teniendo en cuenta que la posesión de la ficha número cincuenta y seis (que no puede colocarse), por un jugador de la pareja que domina o cierra el juego, hace que esta pareja apunte doble número de tantos.

Por el contrario, si pierde, se apunta asimismo doble número de tantos en contra.

Esta regla es una característica constante cualquiera que sea el número de jugadores y el tipo de juego, si interviene en el mismo la ficha número cincuenta y seis.

Si juegan seis personas o tres parejas, por ejemplo, debe establecerse al principio el acuerdo de robar

o dejar dormir las catorce fichas sobrantes. Si la ficha número cincuenta y seis duerme, se tantea en forma normal. Si está en poder de un jugador desde el principio, o la roba porque así se acordó, tantea doble a favor o en contra, según gane o pierda la pareja que al final la tenga.

En juegos variantes como la garrafina o el chameo se aplica la regla básica. Si un jugador tiene la ficha número cincuenta y seis apunta doble a favor o en contra según gane o pierda.



Si como es práctica normal en el chameo, un jugador decide cambiar sus fichas y en ninguno de los cambios llega a coger la ficha número cincuenta y seis, o decide canjearla en alguno de dichos cambios, apuntará en contra si pierde, doble en el primer cambio, triple en segundo y cuádruple en el tercero. En caso de ganar, apuntará siempre sencillo a favor.



Si al finalizar el juego, un jugador tiene en su poder la ficha número cincuenta y seis después de uno, dos o tres cambios, apuntará en contra cuatro, seis u ocho veces el tanteo resultante si pierde y doble a favor si gana, cualquiera que sea el número de cambios realizados.

Esta regla se aplica a un segundo o tercer jugador que cambie también sus fichas, utilizando para ello las que duermen y no las dejadas por el jugador precedente.

Cuando jueguen a la garrafina más de cuatro personas, se dispondrán las fichas en estrella a partir de la de salida.

El sistema de puntuación será el mismo que el del

chamelo en caso de que no haya reenganches. En caso de que los hubiera, deberá acordarse entre los jugadores el número máximo de reenganches posibles y el valor que en cada reenganche se asigne al punto. Este valor queda multiplicado dependiendo del número de cambios de fichas que se realicen.

Naturalmente el juego objeto del presente Modelo admite innumerables variantes en su práctica que quedarán igualmente comprendidas dentro del alcance del presente Modelo de Utilidad, resultando igualmente factible el sustituir las fichas de este juego por naipes o cualquier otro tipo de soporte físico para la práctica del mismo siendo por tanto variable tanto el material como la forma, tamaño, color o combinaciones de colores de dichos soportes físicos.

Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.

N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de Utilidad:

1.- Juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por comprender cincuenta y seis piezas-fichas, cada una de las cuales comporta, por lo menos en una de sus caras, signos coherentes para la práctica del juego comprendiendo un primer grupo de veintiocho fichas que va desde la ^{••••} doble blanca hasta la ^{••••} doble seis, y un segundo grupo de veintisiete fichas que van desde la blanca-siete hasta la doble nueve más una ficha sin numeración provista de ^{••••} señales características. ^{••••}

2.- Juego de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado porque la pieza que constituye la ^{••••} número cincuenta y seis del conjunto de piezas-fichas ^{••••} adopta una forma paralelepípedica oblonga o presentando en una ^{••••} de sus caras mayores señales que la caracterizan, o en ^{••••} todo ^{••••} caso más oscuras que el paralelepípedo base si éste es de un solo color.

3.- Juego de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las cincuenta y seis piezas-ficha que lo componen están dispuestas ordenadamente en sendas capas situadas una en el fondo de una caja-estuche que aloja asimismo un receptáculo de configuración cuadrangular y altura reducida destinado al alojamiento de otra segunda capa de fichas, apoyándose los bordes de la base del citado receptáculo en un saliente interno derivado del interior de la caja.

4.- Juego de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque la ordenación de las piezas-ficha en el interior de la caja y del receptáculo alojado en el interior de ésta queda determinado mediante unas elevaciones en forma de nervios rectilíneos ortogonales entre sí que definen casillas individuales para la ubicación de las piezas.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en la esencialidad del Modelo de Utilidad, definido en las anteriores reivindicaciones, cuyo objeto es:

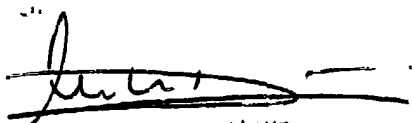
5.- "JUEGO DE SOBREMESA".

Consta la presente memoria de nueve hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la misma.

Barcelona, 10 OCT. 1985

P.A. de D. Luis LARTIGAU López.

ALFONSO LARTIGAU



D. Luis A. D. rta. Mayo

LAD/lp.

FIG.1

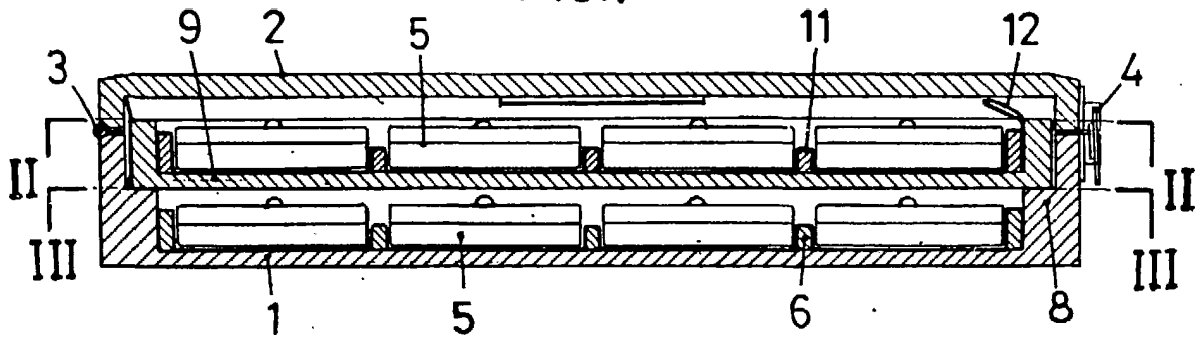
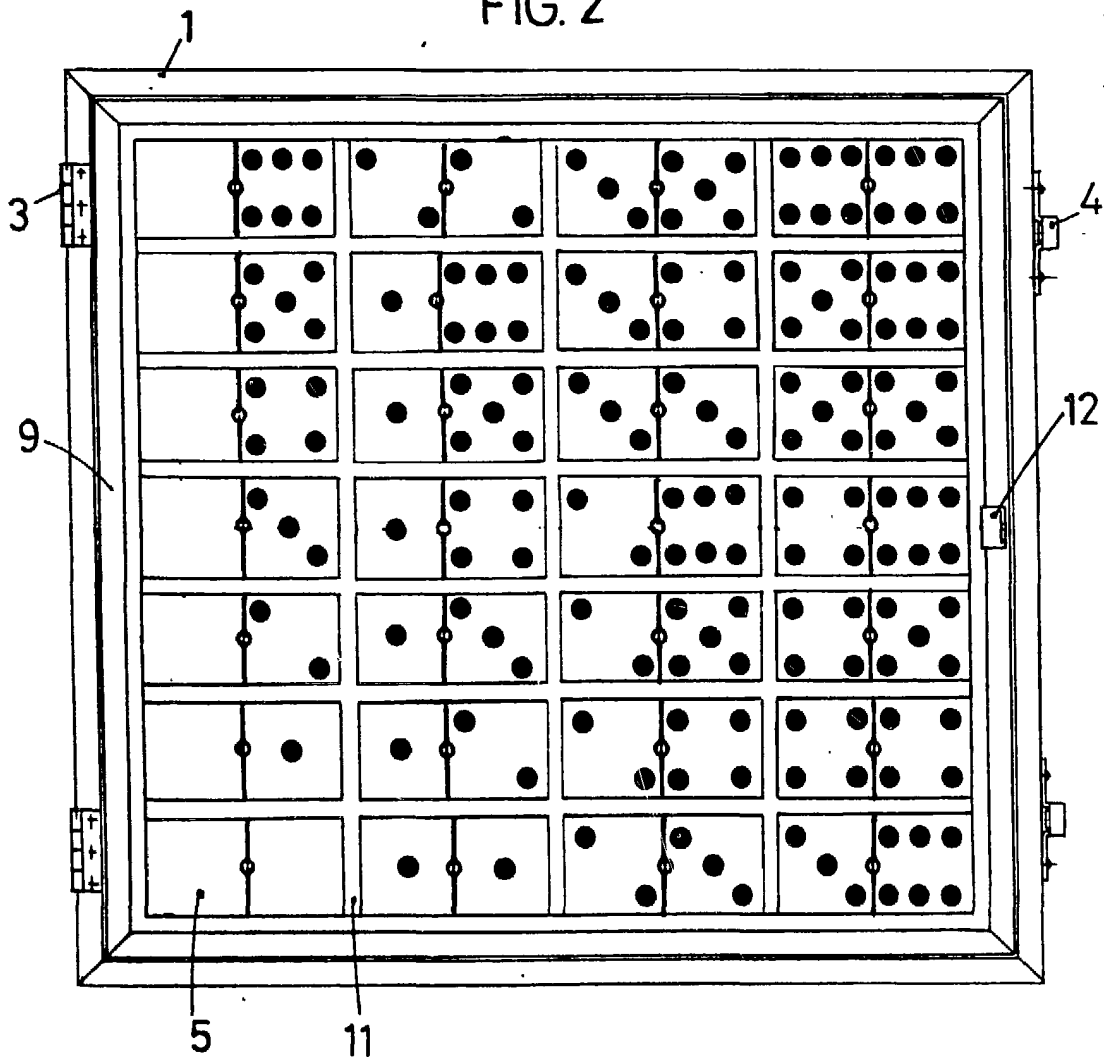


FIG. 2



BARCELONA, 10 OCT. 1985

P.A. ALFONSO DURAN

Fdo.: Luis A. Durán Moya

ESCALA VARIABLE

FIG. 3

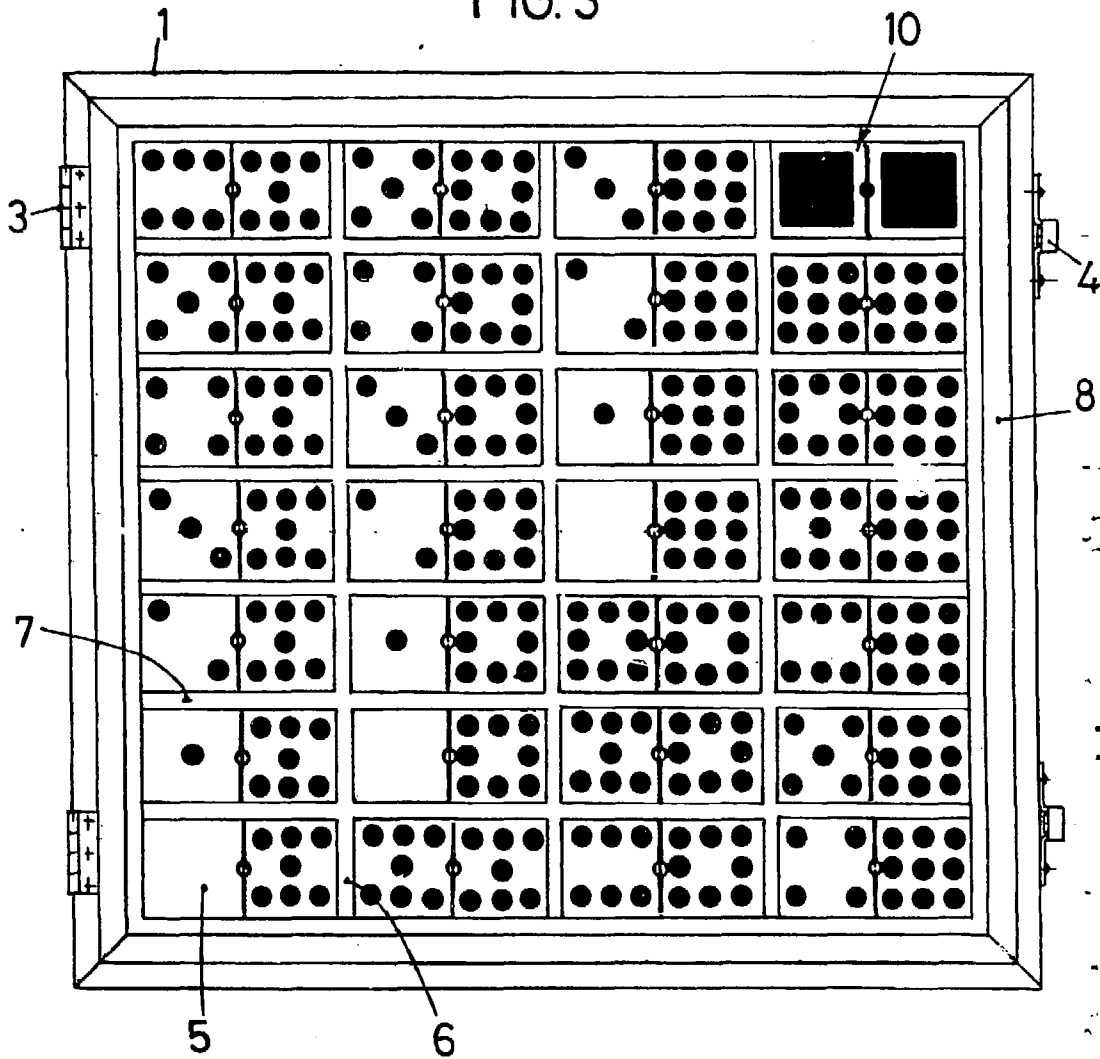
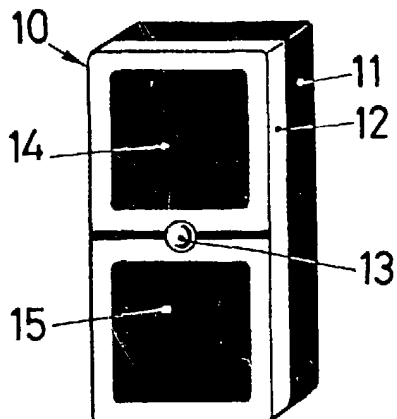


FIG. 4



BARCELONA, 10 OCT. 1985
P.A.

ALFONSO DURÁN

D. P.

ESCALA VARIABLE

Fdo.: Luis A. Durán Moya