

(10) ES (11) (21) (22)	NUMERO <b>290113</b>	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>5 NOV. 1985</b>	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1- ABR. 1986

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. Cl. <sup>4</sup> <b>A63F 1/04</b>

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

"NUEVO JUEGO DE SOCIEDAD"

(71) SOLICITANTE (S)

JUGUETES FALOMIR, S.A. (JUFASA)

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Pedro Cabanes, 53 46019 VALENCIA

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

D<sup>a</sup> M<sup>a</sup> LUISA ISERN CUYAS, Agente Oficial de la Propiedad Industrial

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un nuevo juego de sociedad.

5. En la invención se ha ideado un nuevo juego de sociedad, del tipo de sobremesa, que comprende como componentes principales un tablero de juego que presenta impreso un circuito a recorrer por las fichas, según tiradas de dado, y cuyo circuito está dividido en casillas provistas de textos con instrucciones para el jugador que ocupa dicha casilla con su ficha.
10. El centro del tablero presenta una superficie destinada para contener una pieza de material moldeado que sirve de base a máquinas de juego de azar, tales como una ruleta, rueda de la fortuna, rodillos, etc.
15. Otros componentes auxiliares del juego son las fichas, que adoptan forma de botella de champan; dinero ficticio; certificados de acciones ficticias; dados; piezas moldeadas que simulan hoteles; etc.
20. El juego se fundamenta en el principio de que el dinero no proporciona la felicidad, por lo tanto es necesario desprenderse del mismo. Así pues, el jugador que primero consigue su ruina económica, resulta el ganador.
- De manera más concreta, se detalla a continuación la reglamentación del juego.
25. Uno de los jugadores debe ser banquero, y le paga a cada jugador una determinada cantidad para malgastar, en dinero y en

acciones.

Como ficha de juego, cada jugador recibe una botella de champan que coloca en el recuadro del borde previsto.

5. En cada vuelta se tiran los dados; con la ficha, es decir la botella, se adelantan las casillas que se consiguen en números y se siguen las instrucciones del juego.

10. Dos o más botellas pueden estar colocadas en una casilla; el jugador que llega a una casilla ya ocupada debe pagar a todos los jugadores que tienen ficha en esa casilla una determinada cantidad.

Si el jugador alcanza una de las casillas de hoteles, puede construir su hotel, pero no está obligado. Cada persona que llega a su hotel puede imponerle el alquiler correspondiente.

15. Cada vez que llega a una casilla denominada de "Lotería", o la pasa, paga una cantidad de dinero, que se almacena en un recuadro al efecto. El jugador que aterriza durante el juego en una casilla denominada "camino a la lotería", coloca su botella directamente sobre la casilla de lotería y cobra toda la apuesta.

20. Existen otras casillas en el circuito a seguir por las fichas que obligan o dan opción al jugador a acudir a la Bolsa de las acciones, a la carrera de caballos, a tirar los dados, o acudir al casino. Todos estos juegos se encuentran ubicados en la pieza moldeada que ocupa el centro del tablero.

25. En cuanto un jugador ya no puede cumplir con sus obligaciones de pago al contado, resulta ser el vencedor.

Con el fin de facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una lámina de dibujos que se cita a título de ejemplo.

En los dibujos:

5. La figura única, representa una vista en perspectiva del conjunto del juego, en la que se aprecia un tablero -1-, provisto de una superficie central destinada para contener una pieza moldeada -2- portadora de elementos de juego, tales como una ruleta -3-, rueda -4-, rodillo -5-, y rodillo -6- que simulan una máquina automática de juego.

La rueda -4-, representa una carrera de caballos, y el rodillo -5- simula las alzas de una bolsa de valores formada por las acciones -7-, en poder de cada jugador.

15. El tablero -1-, presenta un circuito -8-, a seguir por las fichas -9-, en forma de botella.

El circuito -8- esta dividido en casillas -10-, con instrucciones de juego.

Existen casillas -11- destinadas para contener piezas o fichas -12- en forma de hotel.

20. Un recuadro apaisado -13- correspondiente a la loteria, esta destinado para almacenar los billetes de banco -14-, repartidos entre los jugadores.

El avance de las fichas -9- se efectua por tiradas de dados -15-.

25. 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 que alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, construirse en cualquier forma y tamaño con los materiales más adecuados por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones:

= . =

N O T A

Descrito el objeto del presente invento se declaran como no divulgadas ni practicadas en España las siguientes reivindicaciones:

1.- Nuevo juego de sociedad, del tipo que comprende un tablero de juego que presenta impreso un circuito dividido en casillas por el que avanzan unas fichas según tiradas de dados, caracterizado esencialmente porque el tablero presenta una superficie central destinada para contener una pieza amovible de material moldeado que comporta una pluralidad de dispositivos mecánicos de acción manual simulativos de máquinas de juegos de azar, tales como una ruleta, una rueda de la fortuna, unos rodillos que representan una máquina automática de juego, y un rodillo que determina las alzas de unas acciones repartidas previamente entre los jugadores; porque las casillas del circuito a seguir por las fichas, en forma de botella, presentan impresas instrucciones de juego; por preverse casillas peculiares especialmente destinadas para contener unas fichas

estáticas en forma de hotel; y por comprender un recuadro denominado de "lotería" y destinado para almacenar determinadas cantidades de dinero ficticio repartido previamente entre los jugadores.

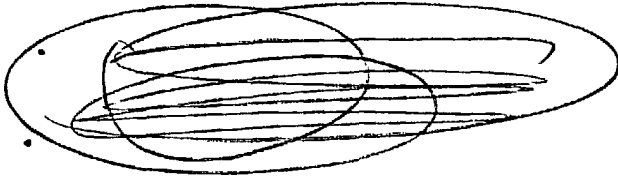
5. 2.-Nuevo juego de sociedad.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de 6 páginas foliadas y escritas a máquina por una sola cara.

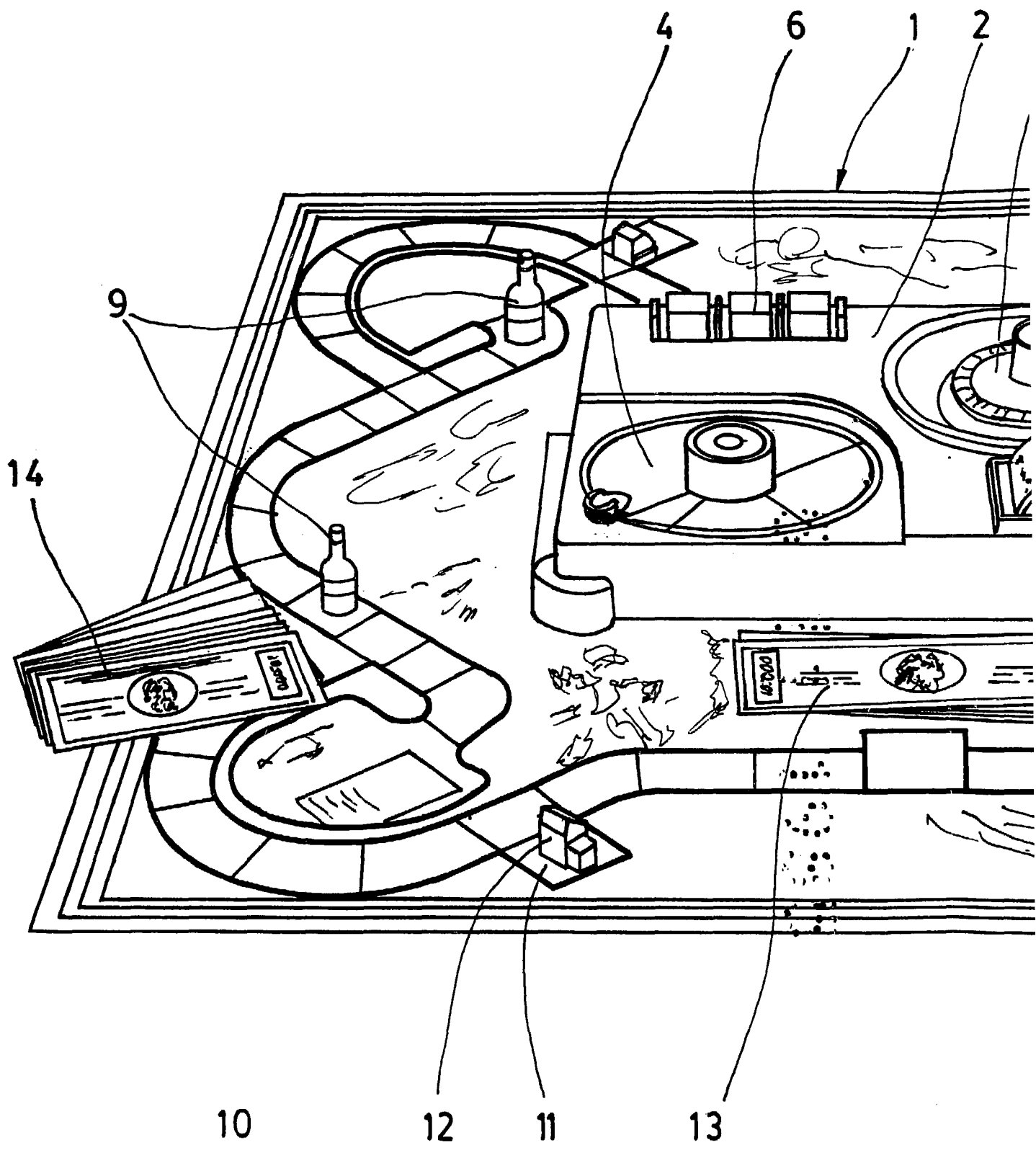
Madrid, a

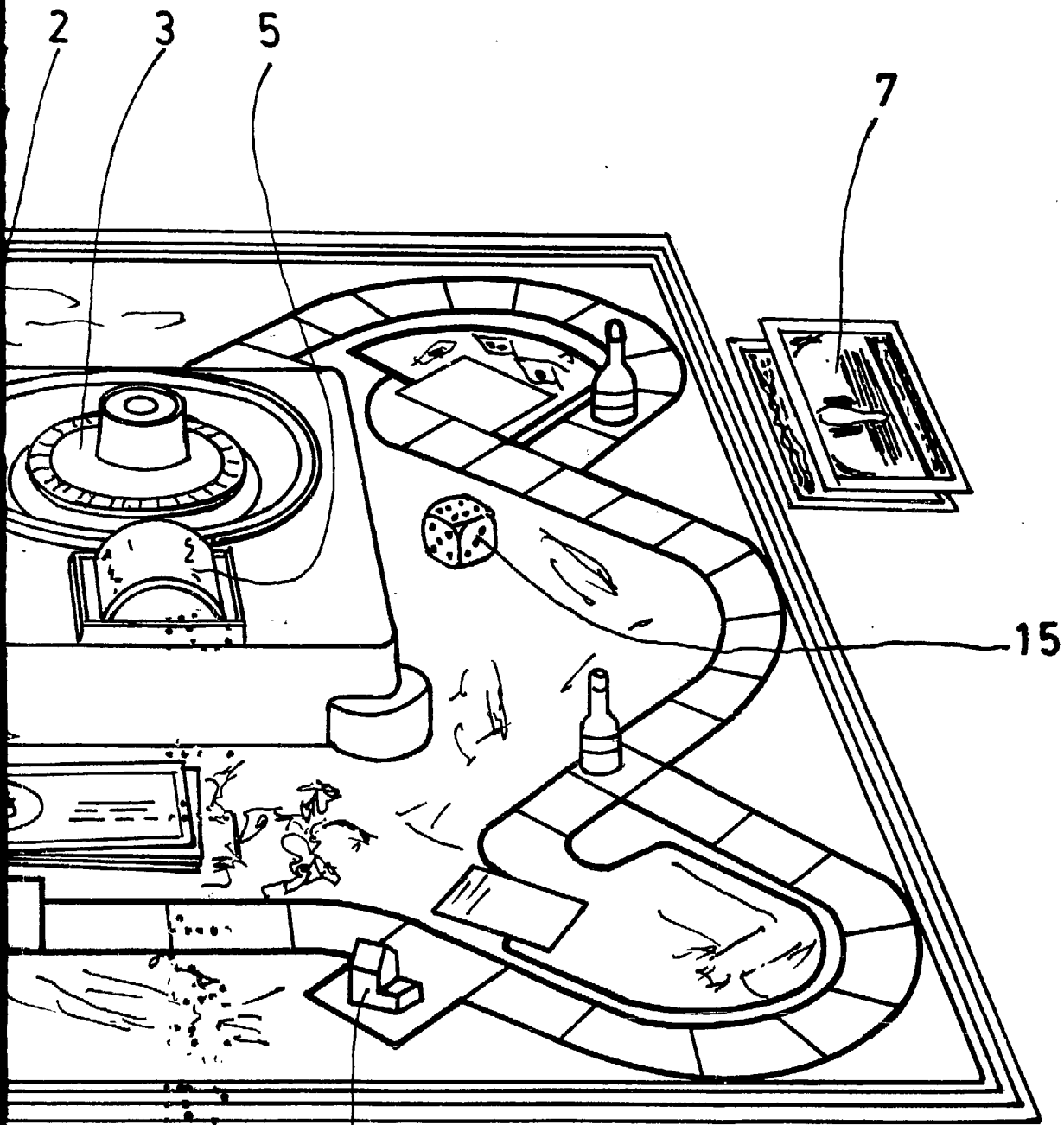
5 NOV. 1900

10. p.a.



JUGUETES FALOMIR, S.A. (JUFASA)





Madrid, a  
p. a.

5 NOV. 1983

