

19 ES 11 21 22	NUMERO 295.116	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION 12 JUN. 1986	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 MAR. 1987

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F3/00
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN TABLEPO PARA JUEGOS DE SOBREMESA.
--

71 SOLICITANTE (ES) DON EMILIO SABATER CASTELLO
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Grupo La Paz, 1 - 08020 DARCELONA
--

72 INVENTOR (ES) El propio solicitante Don Emilio Sabater Castelló, de nacionalidad española.
---

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

74 REPRESENTANTE DON FRANCISCO JAVIER DEL RIO CALVO
--

MEMORIA DESCRIPTIVA

1 La presente solicitud de patente de modelo de utilidad tiene por objeto, según se indica en su enunciado, un tablero para juegos de sobremesa.

5 De manera mas concreta, la presente invención se refiere a un tablero para el desarrollo de un juego que puede hasta cierto punto considerarse derivado del tradicional y popular juego denominado "parchís", pero que presenta con respecto al mismo una serie de importantísimas modificaciones, que aumentan de manera muy notable su atractivo y multiplican el grado de diversión de los jugadores, obligándolos a una mayoa atención y a un mayor despliegue de habilidad e ingenio para alcanzar el triunfo.

15 La característica esencial del tablero objeto de la invención estriba en comprender dos mitades claramente diferenciadas y dos pistas cerradas, totalmente independientes, cada una de las cuales se prolonga a lo largo de las dos indicadas mitades, presentando una parte de su recorrido en cada una de ellas. Estas pistas se hallan divididas en una sucesión de casillas numeradas, a lo largo de las que los jugadores hacen avanzar sus fichas de acuerdo con la puntuación que en cada jugada señala un dado, siguiendo en sus líneas generales el reglamento del

20

parchís en cuanto al número de fichas que pertenecen a cada jugador, recorrido que las mismas deben efectuar, formación de barreras, posibilidad de que una ficha "mate" a la ficha de otro jugador, disposición de casillas señalizadas en las que este lance no pueda producirse, etc., etc.. El juego debe necesariamente desarrollarse por parejas, correspondiendo una de las indicadas mitadas y una de las expresadas pistas a cada uno de los dos jugadores que integran cada pareja y desarrollándose de manera independiente y simultánea el juego en cada una de ellas. De esta forma, cada uno de los jugadores, en el transcurso del juego, debe ocuparse de hacer avanzar las propias fichas, mientras éstas se hallan en la parte de la pista que corresponde a su mitad, y también las fichas de su compañero de juego, cuando éstas, después de superar la primera parte de la correspondiente pista, entran en la parte de la misma situada en aquella mitad del tablero. Existe, pues, un constante trasvase de fichas de uno a otro jugador, y cada jugador, que en cada jugada puede elegir libremente la ficha que moverá, sin hacer distinciones entre las suyas propias y las que ha recibido de su compañero, debe prestar constante atención al juego que desarrolla éste último, con objeto de coordinar debi-

damente el movimiento de todas las fichas, dado que para obtener la victoria final es necesario que todas las fichas de ambos jugadores alcancen las respectivas metas.

En las condiciones expuestas, se comprende que el juego presentará un muy alto grado de atractivo, siendo especialmente de notar que admitirá un número relativamente elevado de jugadores -desde cuatro a ocho, o incluso mas- y que, a pesar de ello, merced al desarrollo simultáneo del juego en las dos mitades, el ritmo de juego será muy vivo, quedando reducidas a la mitad las esperas a que debe quedar sometido cada jugador entre las sucesivas jugadas.

Con el fin de aclarar y puntualizar cuanto queda expuesto, con el presente escrito se acompaña una lámina de dibujos en la que -de una manera esquemática y, desde luego, sin caracter limitativo de ninguna clase- se ha representado un ejemplo concreto de realización práctica del tablero objeto de la invención.

El indicado tablero podrá, como es lógico, realizarse a base de cualquier material o combinación de materiales que se considere oportuna, pudiendo eventualmente completarse con cualquier tipo de elementos accesorios que se consideren convenientes, tal como, por ejemplo, dispo-

sitivos mecánicos o eléctricos para determinar el movimiento automático de los dados. De manera esencial, este tablero se halla dividido en dos mitades 1-1'; y comporta dos pistas iguales, cada una de las cuales comprende dos partes 2a-2b, 3a-3b, que quedan situadas en una y otra de las indicadas mitades. Estas pistas, como es lógico, podrán presentar diferentes longitudes y podrán adoptar cualquier forma que se considere conveniente, pudiendo hallarse integradas por tramos rectilíneos -tal como se ha representado en los dibujos- o por tramos curvos o por una combinación de unos y otros, con la única condición de hallarse cerradas sobre sí mismas, es decir, de definir un circuito cerrado a lo largo del que deberán avanzar las fichas. Las dos partes integrantes de cada pista se hallarán enlazadas entre sí a través de unas zonas 4, que se cruzan y que en conjunto son simétricas con respecto a la línea 5 -real o ideal- que separa las dos zonas o canchas en las que queda dividido el tablero y que eventualmente puede coincidir con una línea de plegado del mismo.

Las dos pistas 2-3 referidas quedan divididas, por medio de correspondientes líneas transversales 6, en una sucesión de casillas a lo largo de las que se harán avan-

zar las fichas, de acuerdo con las puntuaciones obtenidas con el dado en cada jugada, en la forma ya expuesta. Además, y convenientemente distribuidos sobre estas pistas, se preverán: unas zonas 7 en las que cada jugador deberá
   
 5 situar sus fichas al iniciarse el juego, para efectuar la salida, siguiendo las mismas reglas del parchís; un punto o casilla de llegada 8, precedida por una línea de casillas 9, derivada de la pista, situada a aproximadamente una vuelta completa de cada una de las zonas de salida,
   
 10 y a la que deben ir a parar las fichas del correspondiente jugador después de haber recorrido la pista; unas casillas señalizadas 10 que, al igual que ocurre en el parchís, constituyen zonas de seguridad para las fichas; y, finalmente, unas zonas de espera 11, situadas aproximadamente
   
 15 mente en el centro del itinerario que cada ficha debe recorrer desde el punto de salida 7 hasta el punto de llegada 8, y a las que, como peculiaridad del juego objeto de la invención, serán conducidas, como penalización, aquellas fichas que, habiendo ya sobrepasado la zona de
   
 20 espera que les corresponda, sean alcanzadas, en una casilla no protegida, por la ficha de un contrincante.

Debe señalarse que el tablero representado en el dibujo ha sido concretamente diseñado para ser utilizado

por dos parejas, es decir, por cuatro jugadores, presentando a tal efecto cuatro zonas de salida 7, cuatro zonas de llegada 8 y cuatro puntos de espera 11. Sin embargo, el conjunto puede perfectamente en vistas a permitir la  
5 intervención de seis, ocho o incluso mas jugadores, sin mas que aumentar consecuentemente el número de las indicadas zonas, distribuyéndolas convenientemente a lo largo de las pistas, que pueden eventualmente ser también alargadas. Es mas, normalmente, al ser producido industrialmente, el juego objeto de la invención será ofrecido al  
10 público en tres versiones, es decir, en vistas a su utilización por cuatro, seis u ocho jugadores.

El resto de elementos materiales necesarios para el desarrollo del juego coincidirán con los que normalmente se utilizan en el juego del parchís, es decir, consistirán, para cada jugador, en un dado que, según se ha ya indicado, podrá eventualmente hallarse incorporado al tablero, en vistas a ser accionado en forma automática, y un grupo de cuatro (o, eventualmente, seis u otro número  
15 cualesquiera) fichas o elementos análogos, que se distinguirán de los atribuidos a los restantes jugadores por su coloración o por otra característica cualesquiera, que facilite una rápida y segura identificación.  
20

Se comprende que la invención no puede en modo alguno considerarse circunscrita al ejemplo de realización descrito y representado, sinó que, dentro de lo que constituye su esencialidad, admite una infinidad de adiciones y modificaciones de detalle, algunas de las cuales han sido ya concretamente apuntadas, y todas las cuales deberán considerarse comprendidas, en su integridad, en el ámbito de protección del registro que se solicita.

REIVINDICACIONES


1 - Tablero para juegos de sobremesa, caracterizado por comprender dos mitades claramente diferenciadas y presentar dos pistas en forma de circuito cerrado, totalmente independientes e iguales entre sí, cada una de las cuales se prolonga a lo largo de las dos dichas mitades, de manera que una parte de su recorrido queda situada en cada una de ellas, hallándose estas pistas divididas en una sucesión de casillas y figurando en cada una de ellas al menos dos zonas de salida y al menos dos zonas de llegada, debidamente señalizadas y convenientemente distribuidas sobre la misma.

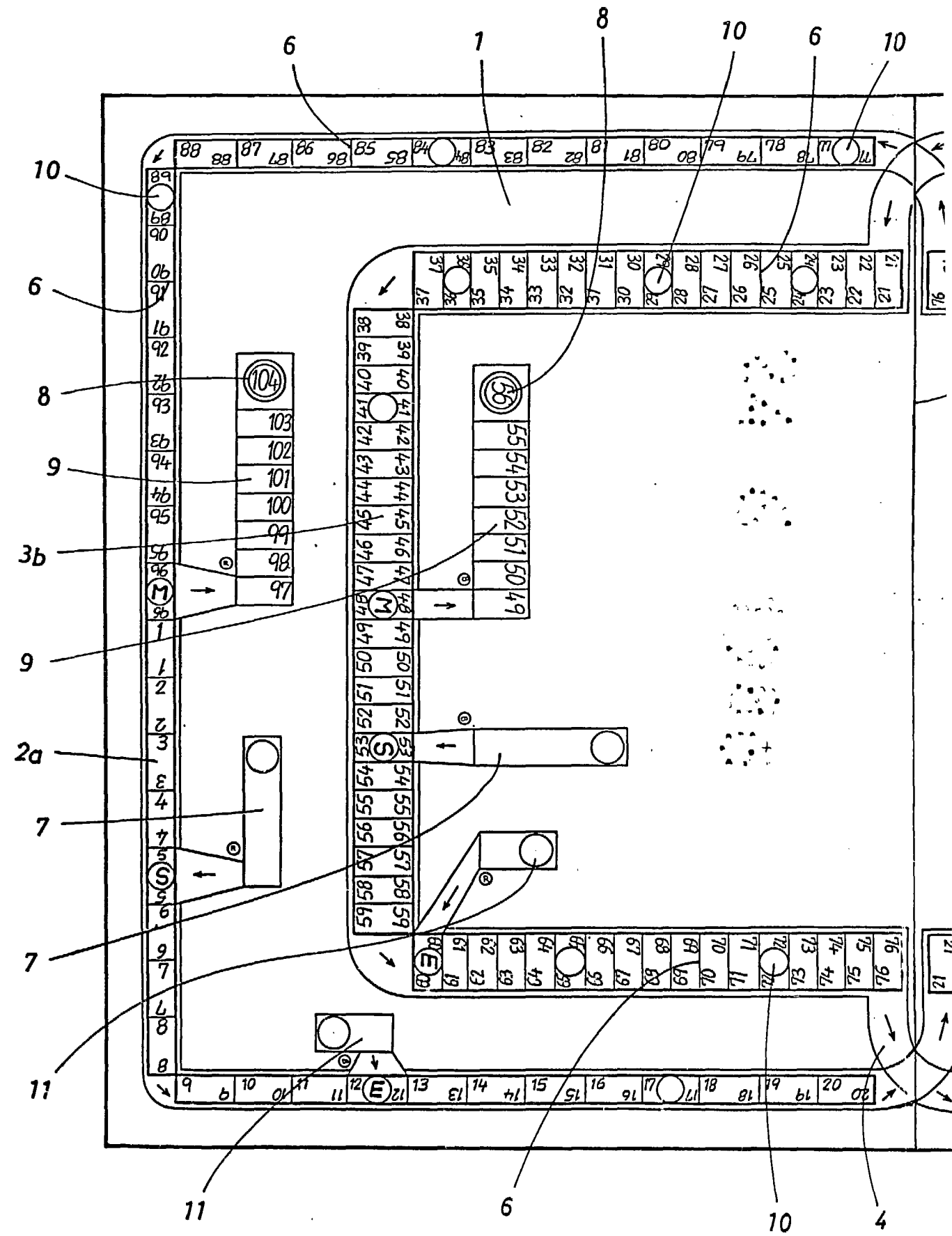
2 - Tablero para juegos de sobremesa.

Consta la presente Memoria Descriptiva de ocho hojas mecanografiadas, escritas por una sola cara, numeradas del 1 al 8 y con sus líneas numeradas, a su vez, de cinco en cinco, y de dibujos anexos.

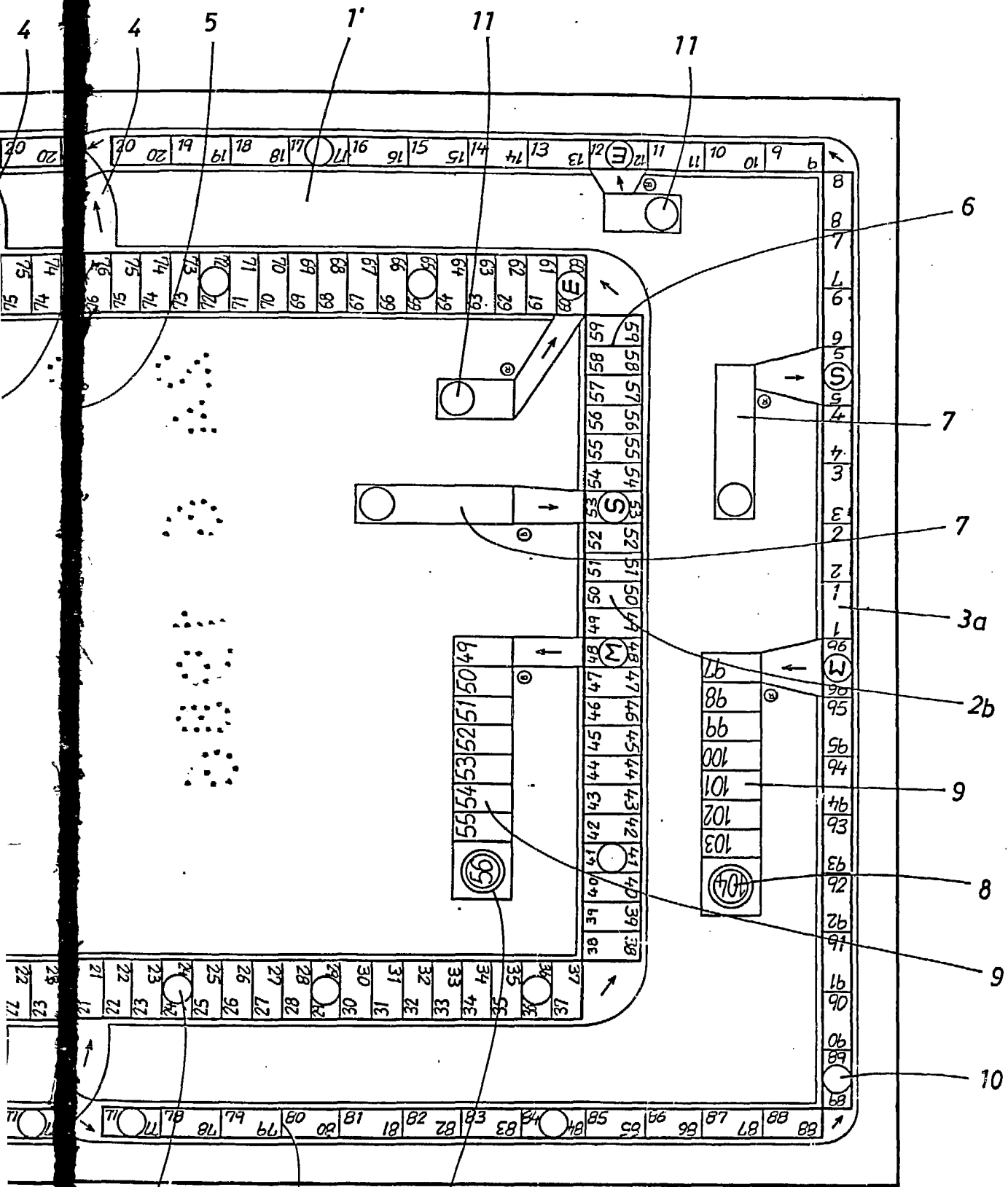
Barcelona, 12 Junio 1986.  
P.A.

Fco. Javier del Río Calvo  
P. A.





Escala variable



Barcelona, 12 JUN. 1986  
 P.A. Fco. Javier del Rio Calvo  
 P.P.