

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 179 683**

21 Número de solicitud: 201700142

51 Int. Cl.:

A63F 3/04 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

06.03.2017

43 Fecha de publicación de la solicitud:

29.03.2017

71 Solicitantes:

**MÉNDEZ FERNÁNDEZ, Manuel Ismael (100.0%)
Poligono de Riaño N°63, 5º Dcha.
33920 Langreo (Asturias) ES**

72 Inventor/es:

MÉNDEZ FERNÁNDEZ, Manuel Ismael

54 Título: **Juego de mesa portátil**

ES 1 179 683 U

DESCRIPCIÓN

Juego de mesa portátil.

5 **Objeto técnico de la invención**

El objeto de la presente invención se refiere a un juego de mesa para el desarrollo del conocimiento, en lo concerniente a educación vial, que el inventor denomina "Juego de la caravana", en el que pueden participar dos, tres, cuatro o más personas. Se trata de un juego portátil que consta de un tablero, un dispositivo de azar, unas fichas identificativas del jugador y dos barajas de cartas; una de ellas con preguntas de seguridad y educación vial y otra con preguntas de cultura general sobre los lugares del recorrido reflejado en el tablero.

15 **Sector de la técnica al que se refiere la invención**

La invención que se presenta afecta al Sector de Necesidades Corrientes de la Vida, capítulo de Salud, Protección, Diversiones en lo concerniente a Deportes Juegos y Distracciones, incidiendo, desde el punto de vista comercial, en la fabricación de juegos y entretenimientos.

Antecedentes de la invención

Se conocen muchos antecedentes relacionados con los juegos de mesa que, normalmente se desarrollan en domicilios particulares, casinos, casas del pueblo, bares, balnearios, residencias, hoteles, centros de recreo y otros, para que los usuarios puedan pasar el rato de forma divertida en buena compañía.

A título de ejemplo se pueden citar el juego del parchís®, el gran juego de la oca®, el trivial pursuit®, el monopoly®, el ajedrez, las damas y otros muchos.

Unos utilizan dispositivos de azar como cubiletes y dados, otros se componen de fichas diversas formas o se componen exclusivamente de cartas diferentes según los países y costumbres; por fin existen otros que combinan las cartas con los dispositivos de azar que es el tipo al que se refiere la presente invención que propone un juego novedoso para el estímulo de la inteligencia y desarrollo de conocimientos de cultura general y de forma expresa de la señalización de tráfico y seguridad vial. Dado que se trata de un juego de entretenimiento sano, sin apuestas económicas, al alcance de la mayoría de las personas, sin excluir a los niños a partir de los cuatro o cinco años, es utilizable en cualquier lugar e incluso se puede poner en práctica en los concursos de televisión de los que centran su atención en conocimientos de materias determinadas con el incentivo de reparto de premios.

Descripción de la invención

La presente invención, tal como ha quedado apuntado anteriormente, se refiere a un juego de mesa portátil que está pensado para incentivar la educación vial a través del conocimiento de las señales recogidas en el Reglamento General de Circulación y también conocimientos de cultura en general.

Consiste en la realización de un recorrido, moviéndose por diversas casillas, avanzando o retrocediendo según las reglas dispuestas al efecto que se recogen en un libreto específico anexo al juego.

- 5 Pueden participar dos, tres, cuatro o más jugadores que quedan asociados a fichas de colores diferentes como suele ser habitual en este tipo de juegos. El turno de intervención de cada jugador se sortea previamente mediante un dado o un generador automático de números aleatorios, comenzando el que saca el mayor valor y siguiendo de mayor a menor. El mismo dispositivo de azar se utiliza para definir el número de casillas de
10 avance debiéndose mover la ficha del jugador hasta la casilla correspondiente que, en si misma, encierra datos para la permanencia o para el avance o retroceso en el valor que, en algunos casos, recoge dicha casilla.

- 15 Terminado este proceso, la ficha queda en una casilla que, puede mostrar exclusivamente una señal de tráfico o puede contener una marca especial en forma de estrella. En el primer caso, el jugador debe explicar lo que indica u ordena la señal, con premio o penalización indicados en la correspondiente carta de la baraja de señales, pero si existe la estrella, se le formula una pregunta de cultura general tomando una carta de la baraja de cultura. En función del acierto o fallo en la contestación del jugador, éste será
20 premiado o penalizado avanzando o retrocediendo los puestos que se indican en la carta correspondiente.

El ganador es el jugador que llega en primer lugar a la última casilla.

- 25 El tablero puede recoger el plano de un país cualquiera, de una comunidad autónoma. de una región o de un lugar cualquiera estando las preguntas de las cartas de la baraja de cultura relacionadas con dicha entidad geográfica.

- 30 Tal como se ha indicado, el juego se puede desarrollar en un plato de televisión con la representación del tablero en el suelo y los concursantes avanzando o retrocediendo sobre él, en función de cada jugada.

Descripción de los dibujos

- 35 Se incluyen siete figuras con el siguiente significado:

Figura 1

- 40 Representa esquemáticamente el tablero del juego con un plano del país elegido (en este caso España) y la pista de casillas habiéndose señalado los siguientes elementos:

- 1.- Tablero
- 1.1.- Marco para leyenda M
- 45 1.2.- Marco para leyenda N
- 2.- Plano
- 50 3.- Pista

4.- Número de orden

5.- Casilla genérica

5 6.- Casilla de salida

7.- Casilla de llegada

Figura 2

10

En esta figura se representa la mitad ampliada del tablero superior para apreciar los detalles con mayor claridad. Además de los elementos anteriores, se señalan los siguientes:

15 8.- Círculo indicador de premio de avance

9.- Cuadrado indicador de penalización de retroceso

20 10.- Guarismo indicador de pasos

11.- Estrella

12.- Premarca de plegado

25 Figura 3

En esta figura se representa la mitad ampliada del tablero inferior.

Figura 4

30

En esta figura se representa una alternativa del juego en el que el plano del país es distinto del anterior (en este caso Principado de Asturias).

Figura 5

35

Representa los útiles para jugar:

13.- Cubilete

40 14.- Dado

15.- Ficha

45 Figura 6

Representa la baraja:

50 16.- Baraja de señales

17.- Baraja de cultura

Figura 7

18.- Libreto de reglas del juego

5 **Descripción de una forma de realización preferida**

Juego de mesa portátil (Figs. 1 a 7) consistente en un juego de entretenimiento que está pensado para incentivar el conocimiento en educación vial mediante señales recogidas en el Reglamento General de Circulación y también conocimientos de cultura en general.

10 En una forma de realización preferida por su inventor, comprende un tablero (1), referentemente cuadrado, en cuya parte superior tiene un marco para leyenda M (1.1) con el texto "Juego de la caravana" y en la parte inferior izquierda un marco para leyenda N (1.2) con el texto "Respetar las señales, no pierdas tu carnet por puntos" con una premarca de plegado (12), sobre el que está grabado el plano (2) de un país cualquiera
15 en el que se sobrepone una pista (3) que señala el recorrido que deben seguir los jugadores. La pista (3) consta de una serie de divisiones con sus correspondientes números de orden (4) correlativos con inicio en la casilla de salida (6) y final en la casilla de llegada (7).

20 Cada una de las divisiones, es una casilla genérica (5) que muestra en todos los casos una señal de vialidad existiendo casillas especiales que, además de lo indicado, pueden mostrar un círculo indicador de premio de avance (8) o un cuadrado indicador de penalización de retroceso (9) o una estrella (11).

25 Cada uno de los círculos indicadores de premio de avance (8) y cada uno de los cuadrados indicadores de penalización de retroceso (9) contienen un guarismo (10) indicador de pasos que ordenan el número de casillas que debe avanzar o retroceder el jugador que caiga en ellas.

30 El detalle del número de avance o retroceso es el siguiente:

	Nº de Casilla	Avance	Nº de Casilla	Retroceso
35	2, 36, 60, 67	+6	26	-6
	30, 75	+5	16, 33, 87	-5
	19, 43, 88	+3	12, 70, 89	-4
40	9, 53, 84	+2	6, 78,	-3
			40, 57	-2
45			49	-1

Las casillas que contienen una estrella (11) indican que el jugador que caiga en ellas debe contestar una pregunta de las contenidas en la baraja de preguntas de cultura (17). Esta baraja está compuesta por 16 cartas numeradas con los números de las casillas donde está grabada una estrella (11). El jugador debe contestar la pregunta existente en
50 la carta que contiene el número de su casilla.

Las casillas que contienen una estrella (11) son las siguientes: 5, 13, 18, 23, 29, 35, 41, 46, 51, 56, 62, 66, 71, 81, 85 y 90

5 Otros componentes del juego de la invención son un cubilete (13), un dado (14), una ficha (15) por jugador, en colores distintos y un libreto de reglas del juego (18) donde se recogen las instrucciones detalladas del mismo.

10 El juego se desarrolla siguiendo dichas instrucciones sorteándose al principio el orden de participación con ayuda del dado (14).

Se inician los movimientos de avance en la casilla de salida (6) ganando el jugador que alcance en primer lugar la casilla de llegada (7).

15 El número de casillas de avance se determina con ayuda del dado (14). Cuando un jugador avanza lo indicado por el dado (14), cae en una casilla genérica (5) que siempre muestra una señal de vialidad debiendo indicar su significado cuya respuesta correcta está recogida en la carta correspondiente de la baraja de señales (16) que contiene la misma numeración que el número de orden (4) de cada casilla. Si el jugador responde bien o mal se le premia o penaliza con el avance o retroceso del número de casillas
20 indicado en la misma carta de la baraja de señales (16) acabando su turno. La penalización máxima es volver a la casilla de donde procede.

25 Si la casilla donde cae el jugador tiene un círculo indicador de premio de avance (8) o un cuadrado indicador de penalización de retroceso (9) procederá a avanzar o retroceder las casillas indicadas por el guarismo "N" indicador de pasos (10) acabando su turno.

30 Si el jugador cae en una casilla que contiene la estrella (11) se somete a la pregunta correspondiente de la baraja de cultura (17) cumpliendo el premio o penalización indicados en la carta y acabando ahí su turno.

35 Cuando un jugador cae en una casilla ocupada por otro, le empuja un lugar. con lo cual dicho jugador puede resultar beneficiado o perjudicado debiendo cumplir su suerte cuando le toque el turno. El proceso se encadena si, como consecuencia del primer desplazamiento queda afectado otro jugador más adelantado.

En el libreto de reglas del juego (18), se recogen todas las instrucciones indicadas en la presente descripción.

40 El inventor concibe la fabricación de juegos distintos que, teniendo la misma pista (3) muestren planos de países (2) diferentes y en ese caso se incluye una baraja de cultura (17) con preguntas que correspondan a ese país.

45 La baraja de señales (16) es siempre la misma pues las señales son internacionales.

50 El juego tiene un carácter instructivo y está también pensado para que se pueda desarrollar en un plató de televisión a modo de concurso. En ese caso la pista se pone en el suelo, a escala natural, para que los jugadores en persona puedan moverse sobre ella de acuerdo con las vicisitudes del juego.

- 5 No se considera necesario hacer más extenso el contenido de esta descripción para que un experto en la materia pueda comprender su alcance y las ventajas derivadas de la invención, así como desarrollar y llevar a la práctica el objeto de la misma. Sin embargo, debe entenderse que la invención ha sido descrita según una realización preferida de la misma, por lo que puede ser susceptible de modificaciones sin que ello repercuta o suponga alteración alguna del fundamento de dicha invención. Es decir, los términos en que ha quedado expuesta esta descripción preferida de la invención, deberán ser tomados siempre con carácter amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

1. Juego de mesa portátil consistente en un juego de entretenimiento que está pensado para incentivar el conocimiento en educación vial mediante señales recogidas en el Reglamento General de Circulación y también conocimientos de cultura en general, **caracterizado** porque comprende un tablero (1), preferentemente cuadrado, con un marco para leyenda M (1.1) y un marco para leyenda N (1.2), con una premarca de plegado (12), sobre el que está grabado el plano (2) de un país en el que se sobrepone una pista (3) que consta de divisiones con números de orden (4) correlativos con inicio en la casilla de salida (6) y final en la casilla de llegada (7) mostrando siempre, cada casilla genérica (5), una señal de vialidad y pudiendo mostrar, algunas de ellas, un círculo indicador de premio de avance (8) o un cuadrado indicador de penalización de retroceso (9) o una estrella (11) teniendo cada círculo (8) y cada cuadrado (9) un guarismo indicador de pasos (10).
- Comprende también un cubilete (13), un dado (14), una serie de fichas (15) en colores distintos, una baraja de señales (16) con tantas cartas como casillas genéricas (5), una baraja de cultura (17) con tantas cartas como casillas que contienen una estrella (11) y un librito de reglas del juego (18).
2. Juego de mesa portátil, según reivindicación primera, **caracterizado** porque las cartas de la baraja de señales (16) contienen la respuesta del significado o mandato de la señal correspondiente, un número de premio y otro de penalización y las cartas de la baraja de cultura (17), numeradas con los mismos números de las casillas que contienen una estrella (11), contienen preguntas referentes al país (2) representado en el tablero (1), conteniendo un número de premio y otro de penalización.
3. Juego de mesa portátil, según reivindicaciones primera y segunda, **caracterizado** porque el tablero (1) es plegable según la línea de premarca de plegado (12) pudiéndose fabricar, opcionalmente, juegos distintos sustituyendo el plano de un país (2) por otro.

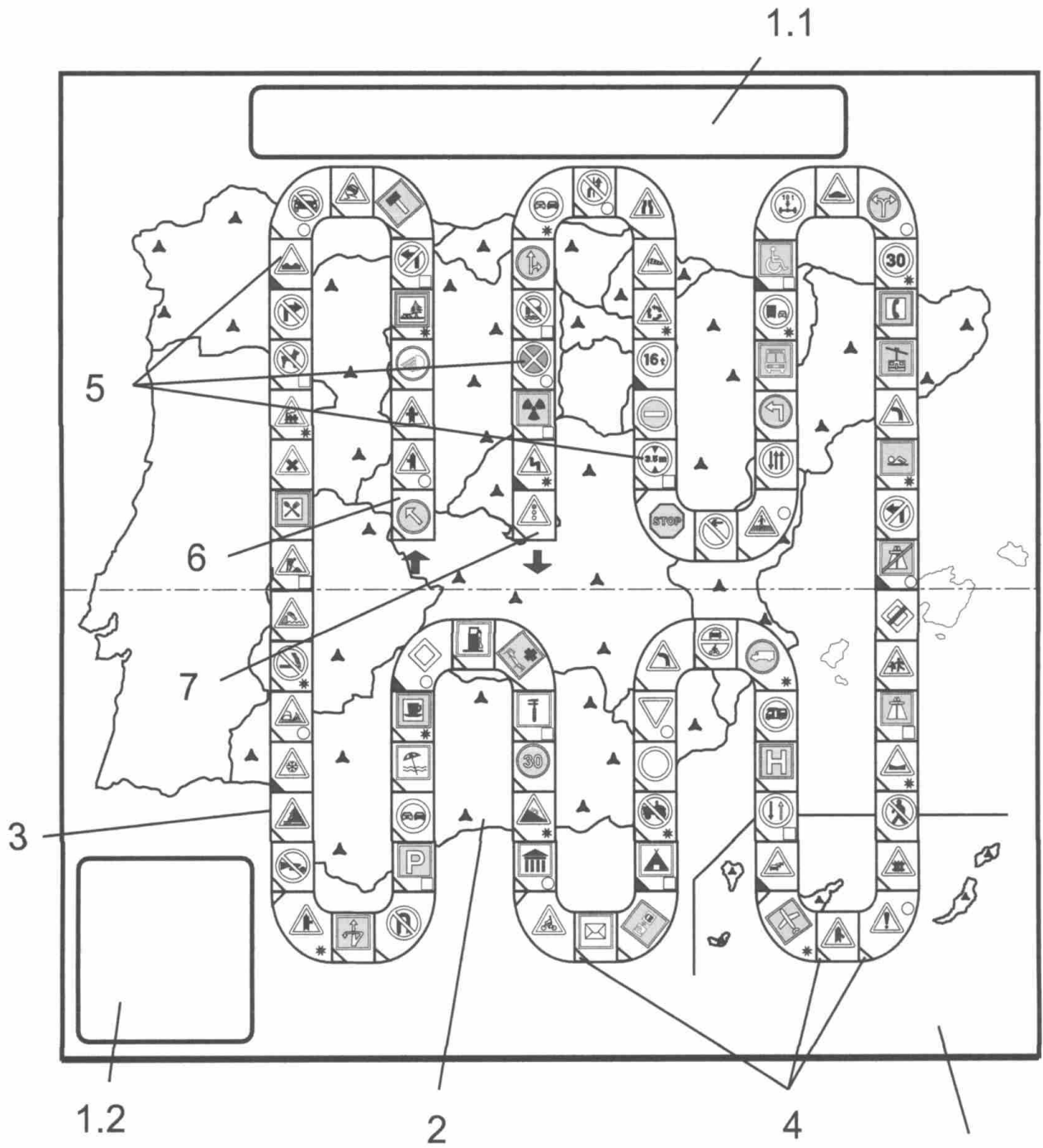


Figura 1

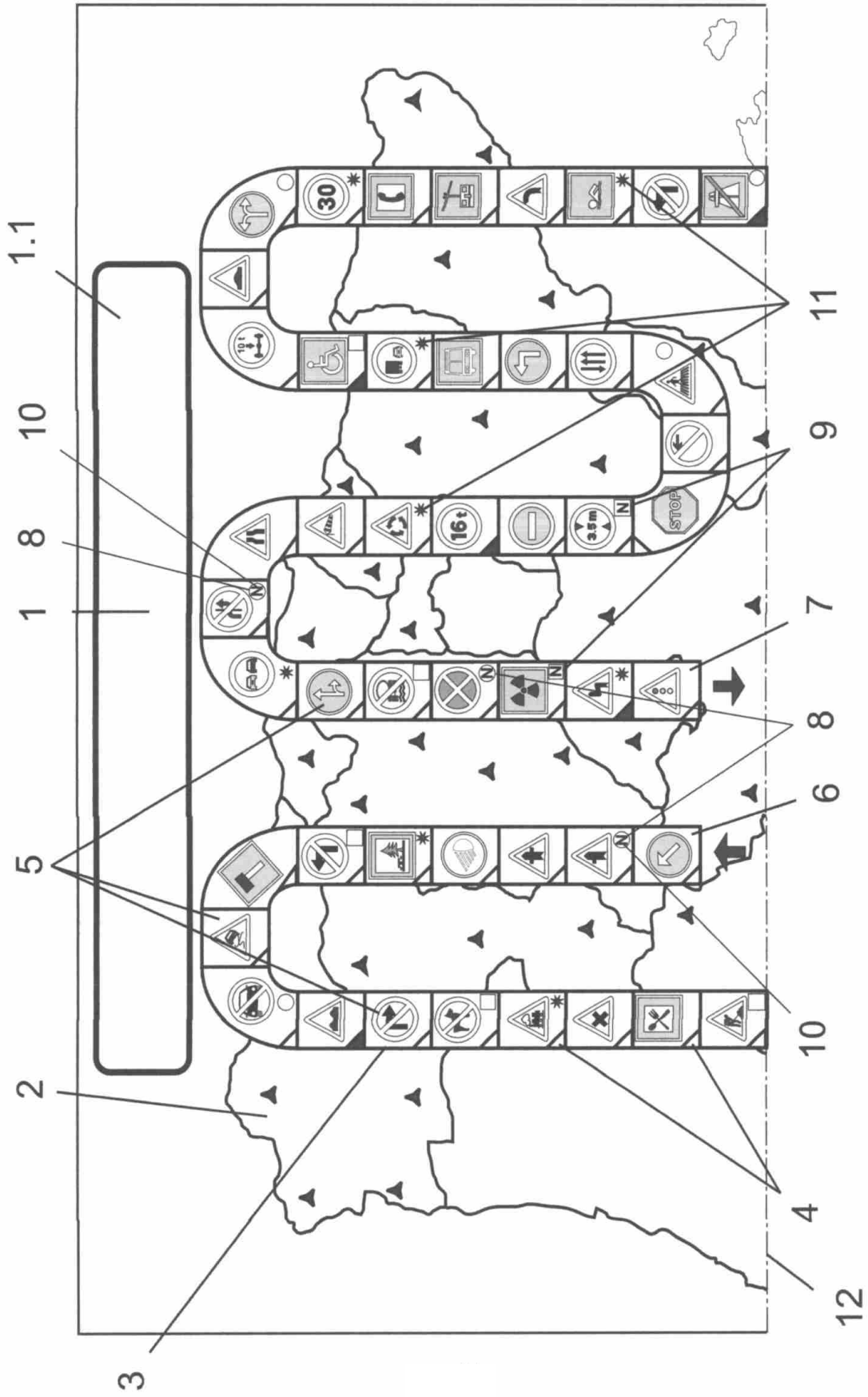


Figura 2

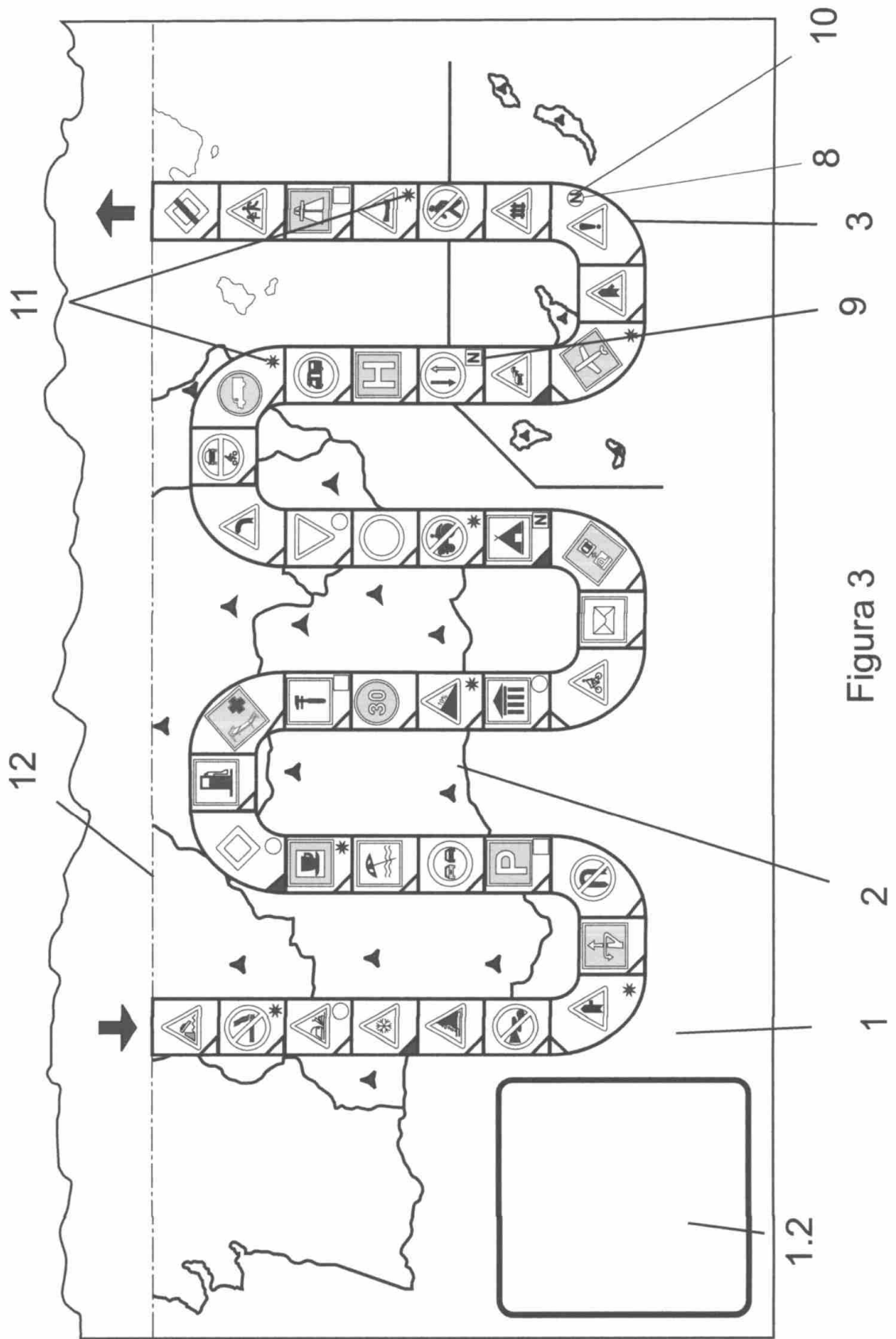


Figura 3

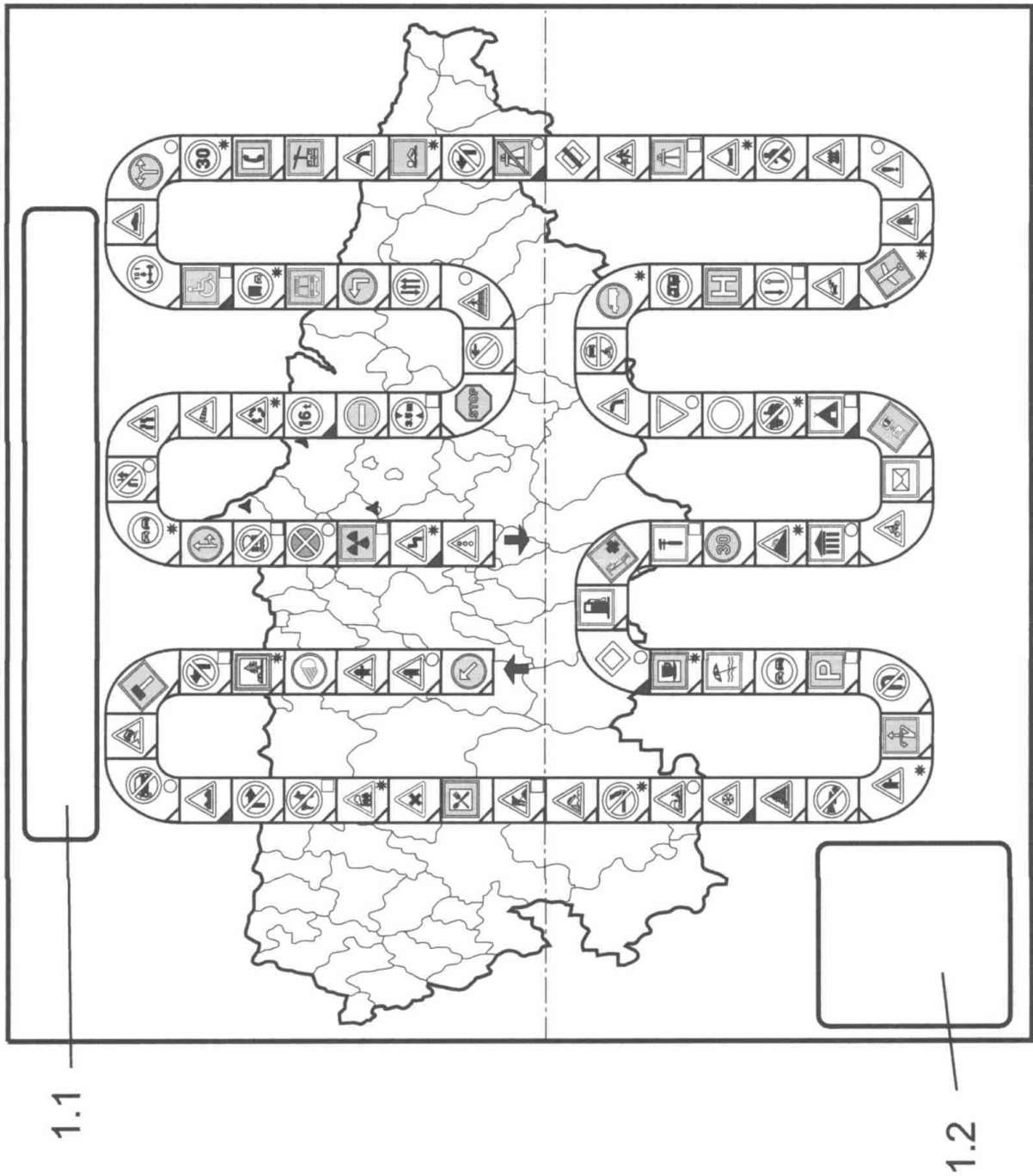


Figura 4

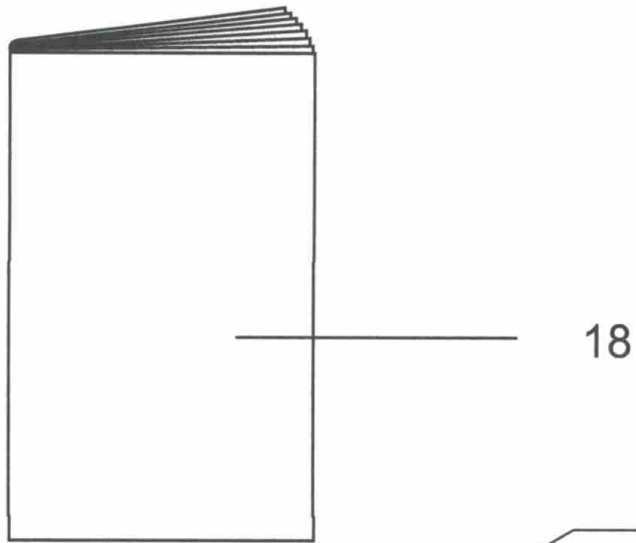


Figura 7

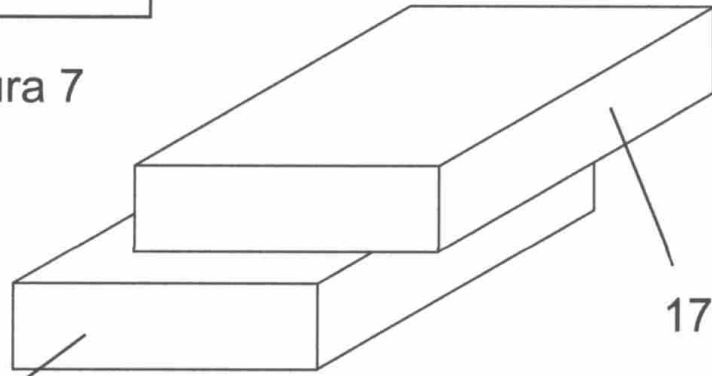


Figura 6

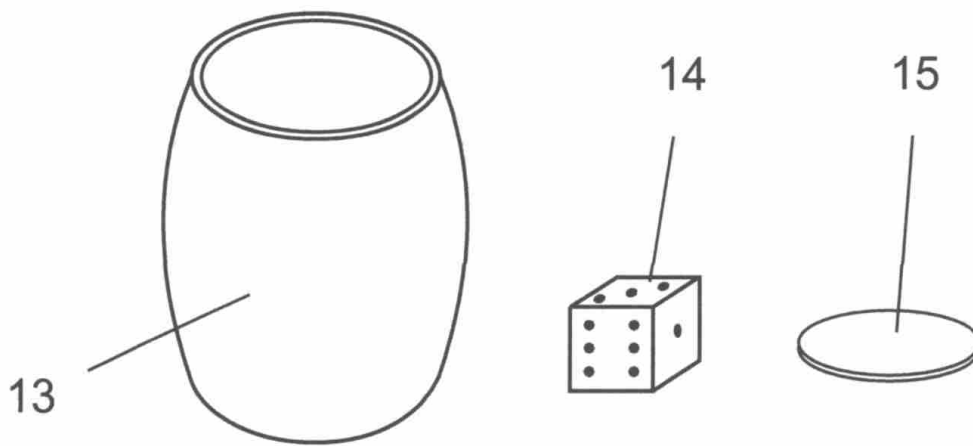


Figura 5