

26217

20



51

- 2 -

El juego cuya descripción se efectuará a continuación ha sido especialmente proyectado para hacer posible el desarrollo de una partida entre dos contrincantes, en la cual pueden presentarse una serie de situaciones variables que obligan a los jugadores a desarrollar su imaginación previendo las jugadas más ventajosas, lo cual supone un gran atractivo como sano pasatiempo, hallandose precisamente en esto la utilidad que hace merecedor a este juego de la protección que se solicita mediante el presente registro.

Esencialmente, el juego a que nos venimos refiriendo está integrado por un tablero de cartón, cartulina, papel madera o cualquier otra clase de material, montado o no de un marco y cubierto o nó con un cristal protector. Sobre este tablero o superficie de juego existen trazados tres cuadrados concentricos, teniendo cada uno de ellos en sus angulos un espacio limitado por una línea cerrada de cualquier forma geométrica, tal como circunferencia, o poligonal regular o irregular y de cualquier número de lados. Además cada cuadrado, tendrá en el centro de cada uno de sus lados otro espacio igual al de los angulos, con lo cual dispondrá cada uno, de ocho espacios de tal modo situados que resultarán alineados de a tres y en ejes convergentes, todos los espacios de los tres cuadrados, o sea todos los de los angulos y todos los de los lados, estando estos últimos unidos por unas líneas.

Para el juego en este tablero, se dispondrá de 18, 16 ó 14 piezas, según se prefiera, que estarán formadas por un cuerpo cónico con una muesca lateral y rematado en la cúspide por una esfera para su manejo disponiendo cada jugador de 7, 8 ó 9 piezas.



40

Naturalmente los diversos espacios, líneas y fondos, se hallan representados en los colores que se crea conveniente, o en un sólo color y las piezas se hallaran también diferenciadas por su color las de cada jugador.

45

Con los elementos descritos el desarrollo del juego será como sigue: se iniciará el juego situando alternativamente cada jugador sus piezas en los espacios que prefiera, hasta colocarlas todas, teniendo la tendencia a situar tres de las propias en línea recta y al propio tiempo impedir que lo haga así el contrario. Cada vez que uno de los contendientes coloque en línea tres de sus piezas le dará derecho a eliminar una pieza del jugador contrario, pudiendo elegir cualquiera de ellas, menos las situadas en línea de recta formando un grupo de tres del mismo color.

50

55

En el caso de que se logre formar línea de tres piezas y el bando contrario tenga todas sus piezas formando grupos de a tres, no podrá ser eliminada ninguna pieza, por constituir esto una cobertura o seguro.

60

Una vez colocadas todas las piezas en el tablero de juego se irán moviendo alternativamente, una vez cada jugador, con la restricción de que, para pasar de un espacio a otro del tablero, habrá de ser siguiendo las líneas que los unen.

65

Fácilmente se habrá podido comprender que la finalidad del juego es la de eliminarle al contrario la mayor cantidad posible de piezas, por tanto ganará la partida aquel que logre poner fuera de juego todas las piezas del adversario.

Se considerará que la partida ha llegado a tablas cuando queden bloqueadas, sin posibilidad de movimiento,



70

todas las piezas de un bando.

Como ya se ha indicado, el juego puede desarrollarse con 7 u 8 piezas cada jugador pero se recomienda el utilizar 9, para la simplificación de las jugadas.

75

Para facilitar la comprensión de las características generales que dejamos expuestas, se cree conveniente acompañar una lámina de dibujos representando un caso de realización práctica de este juego, bien entendido que dichos dibujos no deben suponer limitación alguna, por presentarse sólo a título de ejemplo.

80

En dichos dibujos, la figura 1 representa el tablero o superficie de juego, siendo -1- los tres cuadriláteros concentricos, -2- los espacios que determinan la colocación de las piezas y -3- las líneas que enlazan los espacios -2- situados en distinto cuadrado. En la figura 2 vemos la pieza de juego -4- en alzado y en planta la cual se caracteriza por una muesca -5- practicada en el borde de su base.

85

90

Descrito suficientemente el juego objeto del presente Modelo, se ha de hacer constar, que podrán ser varidos el tamaño, material, colorido, formas de los espacios de colocación de las piezas, combinaciones de juego, y en general, toda variación que se efectúe que no altere esencialmente los puntos fundamentales expuestos en la siguiente nota, se considerarán comprendidos en el presente registro.

95

N O T A

=====

Los puntos nuevos que se presentan para que sean objeto de reivindicación, son:

100

1º.- Nuevo juego recreativo, integrado por un tablero o superficie de juego de cualquier material, ca-



racterizada por tener trazados tres cuadrados concéntricos.

105 2º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado porque cada uno de los cuadrados concéntricos de la reivindicación anterior tiene distribuidos a lo largo de su perímetro ocho espacios limitados por una línea cerrada de cualquier forma geométrica, hallándose dispuestos dichos espacios en los respectivos ángulos de los cuadrados y en el centro de los lados de estos, de tal modo situados que resultan alineados en grupos de a tres y en línea recta en un mismo eje cada grupo, hallándose además 110 unidos por líneas rectas los espacios situados en el centro de los lados de diferentes cuadrados.

115 3º.- Nuevo juegos recreativo, caracterizado por el empleo de varias piezas, preferentemente de forma cónica rematada con una esfera y una muesca en la base y diferenciadas con diferente color cada grupo de un jugador cuyas piezas se sitúan alternativamente por cada jugador en los espacios del tablero, con la tendencia a colocar 120 tres del mismo color en línea recta y a impedir que lo haga con las suyas el contrario, de forma que cada vez que un jugador sitúa tres de sus piezas en línea, elimina una pieza del otro jugador, excepto de las que éste último tenga dispuestas en línea, no pudiendo eliminar 125 ninguna si se tiene todas alineadas en grupos de a tres.

130 4º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado porque para el pase de una pieza de un espacio a otro diferente del tablero, habrá de hacerse siguiendo las líneas que las unen, finalizando la partida al eliminar todas las piezas de un jugador por el medio expuesto en la reivindicación precedente, llegando a tablas cuando se hallen

26217 201
- 6 -



bloqueadas todas las piezas de un jugador, sin posibilidad de movimiento. Y

135

5º.- "NUEVO JUEGO RECREATIVO".- de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria y gráficamente representada en las figuras del adjunto plano, para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SEIS hojas escritas o mecanografiadas en 138 LINEAS y por una sola de sus caras.

Madrid, 21 de Febrero de 1951

Por autorización del interesado.

Fig. 1 26217 20M

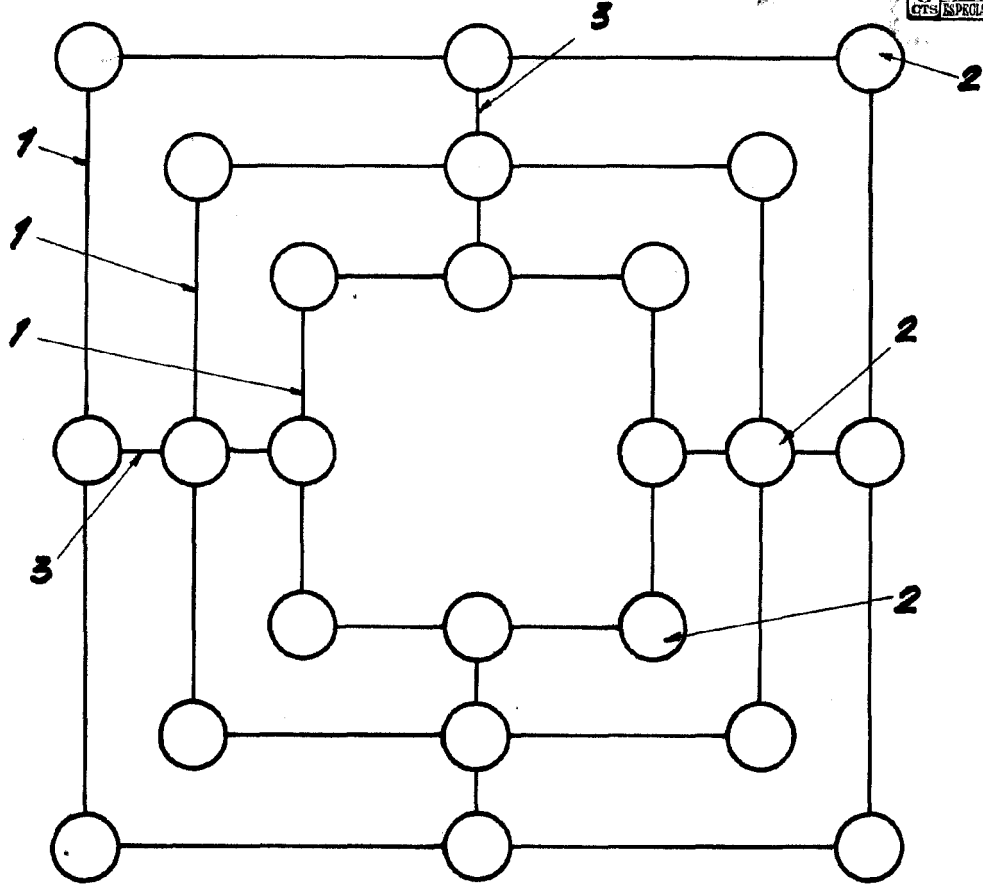
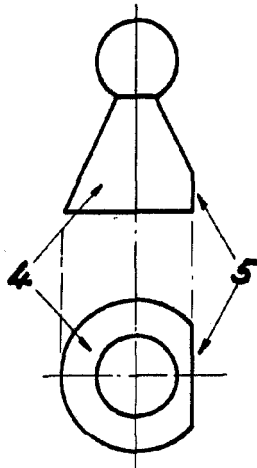


Fig. 2



Escalavariabile
Madrid, 21 Febrero de 1951

P.A.