



54387E

.54387A

## M E M O R I A      D E S C R I P T I V A

que se acompaña a una solicitud de Modelo de Utilidad, por veinte años, para España y sus Posesiones, por NUEVO TABLERO PARA JUEGO DE AJEDREZ, PARA JUEGO SIMULTANEO DE VARIOS JUGADORES, a favor de D. JUAN FARIAS LORENZO, de nacionalidad española, residente en Madrid, calle de Víctor Pradera número cuarenta y cinco.

-----

El presente Modelo de Utilidad, recae sobre un nuevo tablero o superficie de juego de ajedres, en la que se a introducido la importante innovación de adaptarla al juego simultáneo de cuatro jugadores, mediante la división de dicha superficie, en cuatro campos.

La constitución de una superficie de juego de cuatro campos en los que se juegue simultáneamente, dá especial lugar a la creación de nuevos efectos en este juego, proporcionándole un extraordinario interés.

A este efecto, el tablero de este Modelo de Utili-

23 MAY  
•54387



dad, se halla dividido en 16 X 16 cuadroá, alternativamen-  
 te de dos colores (blanco y negor, o blanco y rojo, o cual-  
 quier combinación similar); y su superficie total se halla  
 dividida por dos divisorias centrales perpendiculares, que  
 se cruzan por su punto medio (V-W y X-Y) lo cual determi-  
 na la creación de cuatro campos iguales A,B,C y D, en los  
 cuales se colocan las figuras del ajedrez, en la forma usual  
 ene ste juego.

De esta forma, son cuatro los jugadores que inter-  
 vienen en cada partida. Con el fin de evitar confusiones,  
 cada tablero o campo, llevará sus cuadros señalados en dos  
 colores diferentes de los otros tres campos restantes, y  
 del mismo color serán las fichas de cada uno de los conten-  
 dientes, correspondiendo a dichos colores.

Las fichas o figuras que se emplean en este juego,  
 son las mismas que en el ajedrez, ya que el presente Modelo  
 de Utilidad no es más que una mejora o perfeccionamiento  
 que se introduce en dicho juego. No obstante, dadas las es-  
 peciales características de la superficie y campos del mis-  
 mo, se requiere alguna variación en el movimiento de las  
 fichas, que se mueven dentro de los campos que se señalan  
 en la hoja de planos que se remite adjunto, a título de  
 ejemplo ejecutivo, y que representa una de estas superfi-  
 cies, que se halla dividida por las líneas perpendiculares  
 entre sí V-W y X-Y que partiendo de los lados del rectán-  
 gulo que compone la superficie total, y precisamente de su  
 centro, se interseccionan en el centro del mismo, determi-  
 nando 4 campos A,B,C,y D, exactamente iguales, divididos  
 en casillas de colores combinados en la forma antes descri-  
 ta, en las que se asientan y mueven las fichas.

El movimiento de éstas, pues, ofrece variantes. El  
 caballo, en este juego, se adelanta una casilla más hacia



•54387

45

delante y otra más hacia el lado, que en el ajedrez normal, con cuya modificación esta ficha actúa de ataque y defensa según el punto de la jugada.

50

Las fichas restantes, se mueven en la misma forma que en el ajedrez, pero ofreciendo la particularidad de que pueden pasar de un campo a otro; por ejemplo, un alfil situado en el campo "A", puede pasar, en sus movimientos, a los campos B, C y D, dentro de las normas generales del juego de ajedrez. De la misma manera, las fichas situadas en un campo, pueden comer, dentro de las normas generales, a las que estén en cualquiera de los otros campos.

55

Dado que este juego se realiza por cuatro jugadores unidos dos a dos, la partida se finaliza cuando un contrincante da mate a uno cualquiera de los reyes de los dos compañeros oponentes.

60

Cualquier gambito, en este juego, lo mismo que los jaques y los jaques mates, lo puede realizar cualquiera de los jugadores de un bando contra cualquiera de los jugadores del bando opuesto; por ejemplo, el jugador "A" puede dar jaque mate al B ó al D, pero debe tenerse en cuenta que cada jugador no puede mover más que sus propias fichas, de tal forma que si el jugador "A" da jaque al Rey "B" y el único movimiento que tiene este rey para escapar del jaque, es una casilla amenazada por una ficha del campo "C", el jaque mate no se podrá realizar hasta que le toque mover su ficha al jugador "C".

65

70

Así puede darse el caso, por ejemplo, que el jugador "E" dé jaque mate al Rey "D", pero como antes mueve el jugador "B", pudiera ser que éste malograra el mate preparado por "A", librando de esta manera a su compañero "D", de donde se desprende la existencia de un doble medio de ataque y un doble medio de defensa.



75

También es fácil consecuencia de lo expuesto, que cualquier jugada de ataque o defensa, puede ser ejecutada coordinadamente por los dos compañeros de un bando, contra los dos compañeros del bando contrario. Por tanto, las fichas de un jugador, podrán acudir en apoyo de las de su compañero, siendo factible, incluso, y si las necesidades del juego lo requiriesen, que un jugador coma una ficha de su compañero, si ello facilita un resultado.

80

Finalmente, en el presente Modelo de Utilidad, cabe cualquier variante en ejecución y disposición de sus elementos, siempre que no se altere el espíritu de la invención, siendo, por tanto, extendible al empleo de fichas del llamado juego de damas, cuyos movimientos resultarán coordinados de la misma forma que se hace en el juego ya descrito, y basándose en sus mismas normas generales, ya que ello no altera el espíritu de la invención.

85

90

- - - - -

NOTA. - Descrito suficientemente cuanto antecede, sólo resta consignar que lo que se cita como de propia, nueva y útil invención del solicitante, es lo contenido en las siguientes

95

REIVINDICACIONES

1 - NUEVO TABLERO PARA JUEGO DE AJEDREZ, PARA JUEGO SIMULTANEO DE VARIOS JUGADORES, caracterizado esencialmente, por constar de un tablero y superficie de juego, dividida en cuatro campos cuadrados, regulares e idénticos entre sí, merced al cruce de las líneas perpendiculares al centro de los lados del cuadrado que constituye la citada superficie, que, además, se halla dividida en casillas cuadradas, iguales entre sí, en número de doscientas cincuenta y seis, correspondientes a la división en diez y seis casillas de cada lado de dicha superficie.

100

105



110

2 - Nuevo tablero, según reivindicación 1ª, caracterizado esencialmente por el hecho de que cada una de las divisiones mayores, o campos, lleva sus divisiones menores o casillas, alternativamente dispuestas en dos colores distintos entre sí, y distintos también a los de las restantes casillas de los demás campos.

115

3 - Nuevo tablero, según reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que se prevén fichas de los mismos colores que las casillas citadas, cuyas fichas tienen la facultad de poder pasar de las casillas del campo propio a los campos restantes, en los movimientos de juego.

120

4 - Nuevo tablero, según reivindicaciones de 1 a 3 caracterizado porque se utiliza para el juego por cuatro jugadores simultáneamente, divididos en dos bandos contrinantes.

125

5 - Nuevo tablero para juego de ajedres, para juego simultáneo de varios jugadores.

- - - - -

Todo según queda descrito en la presente Memoria, que consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sólo cara, con un total de ciento veinticinco líneas y hoja de planos que se acompaña.

Madrid, a 23 de mayo de 1956

P.A.

EL AGENTE OFICIAL,

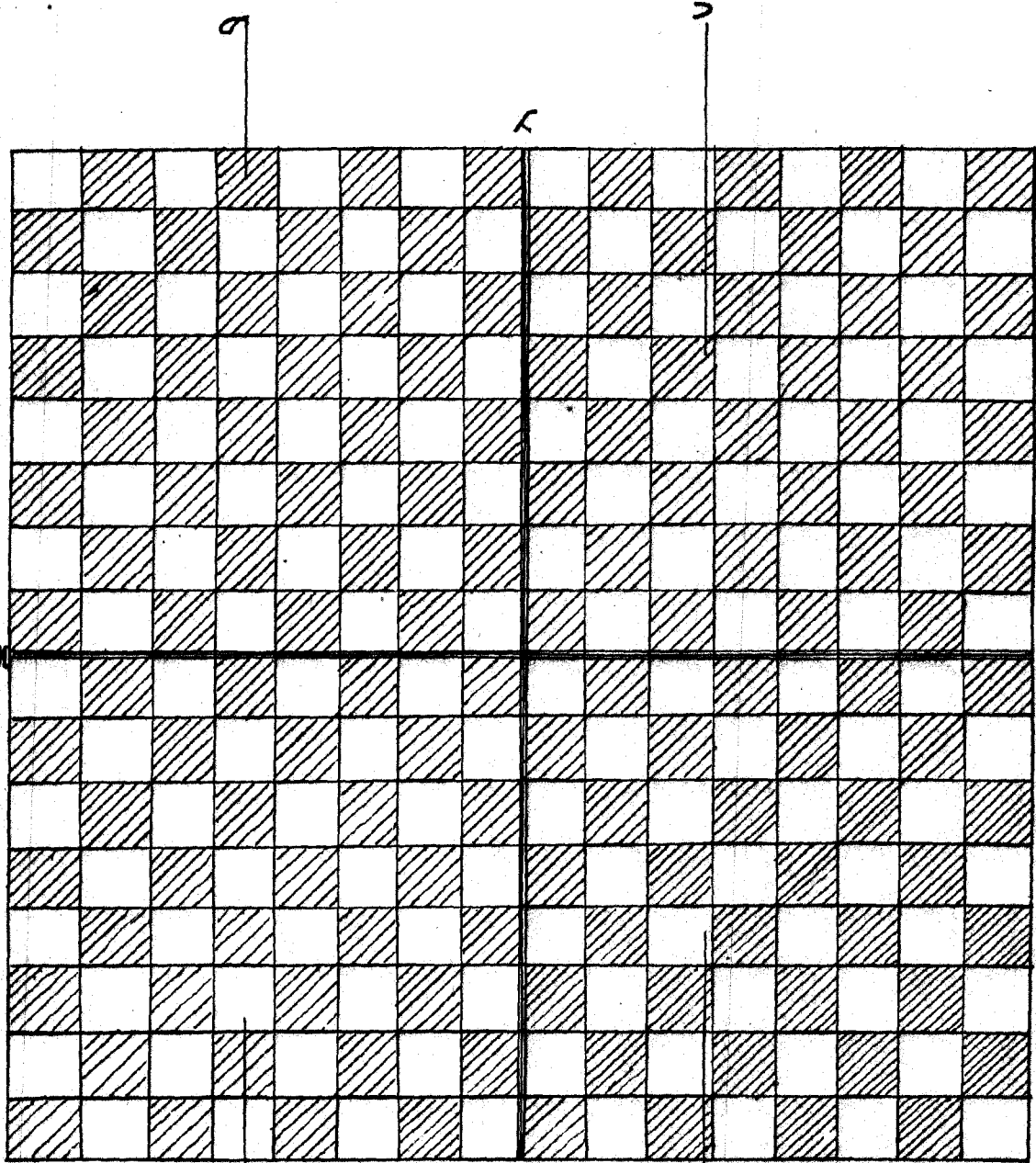
ANTONIO NARANJO

P. P.

ANTONIO NARANJO  
P. P. *[Signature]*

Mérida, 23 Mayo 1898

Escuela Varadero



54387



23 MAY  
John Lynch

JUAN FERRAS LORENZO