

19:12:72

171828



MODELO DE UTILIDAD

Ref: Case Nº 268.001-Spain

Memoria Descriptiva

sobre:

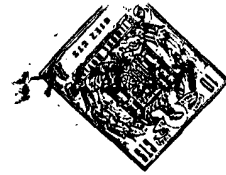
JUEGO DE AJEDREZ

=====

Solicitante: DESMOND W. MARGETSON, de nacionalidad norteamericana, residente en 515 West 122nd Street, New York 10027, EE.UU. de A.

=====

5. Nuevo juego de ajedrez provisto de un tablero en el que los 64 cuadrados o casillas son todos del mismo color ó tonalidad y en el que las piezas son rectángulos o cuadrados aproximadamente del mismo tamaño que las casillas del tablero,



presentando dichas piezas por un lado el nombre y/o simbolo de la pieza y por el otro lado el nombre y movimiento de la pieza, o bien el nombre, simbolo y movimiento en un solo lado.

5.

El ajedrez se ha jugado hasta ahora con piezas esculpidas de variables complejidad y belleza y en un tablero encasillado de 8 x 8 cuadrados, en el que los cuadrados ó casillas alternos son de diferentes colores. Las citadas piezas esculpidas

10.

ofrecen un modo de distraer al jugador, particularmente a los principiantes, debido a su tamaño y diseño, son frágiles y requieren un lastrado. El uso del tablero común de ajedrez tiende a cansar los ojos del jugador y a confundir la relación entre

15.

las piezas y sus movimientos, mientras que la mirada debe ser guiada por las piezas y no por el tablero.

20.

Es un objeto de ésta invención proporcionar un nuevo juego de ajedrez que simplifica la enseñanza del mismo para principiantes.

Otro objeto de la invención es proporcionar un nuevo juego de ajedrez que puede ser económicamente producido y del que incluso los jugadores más adelantados pueden beneficiarse de su uso.

25.

Estos y otros objetos de la invención resultarán evidentes mediante la siguiente descripción detallada.

30.

El juego de ajedrez de la invención está constituido por un tablero dotado de ocho hileras de ocho casillas, todas ellas de color uniforme, y

10-12-72

171828



- 3 -

- por piezas de ajedrez en forma de cuadrados ó rectángu-
los aproximadamente del tamaño de las casillas del ta-
blero, incluyendo tales piezas una indicación de la
pieza por un lado y el movimiento de la misma por el
5. otro lado. Las indicaciones pueden ser el símbolo y/o
el nombre de la pieza. En una versión preferida, las
piezas pueden marcarse en sus lados ó bordes con el nom-
bre y/o señal significadora, tal como la primera letra
del nombre de la pieza, es decir, "p" por peón. Por con-
10. siguiente, las piezas quedan completamente identificadas
por el nombre, movimiento, símbolo y abreviatura de las
mismas.

- Las piezas de la invención tienen muchas ven-
tajas. Debido a su forma, tienen un bajo centro de gra-
vedad y no han de ser lastradas, ocupan mucho menos es-
15. pacio de almacenamiento y son menos susceptibles de rotu-
ra durante su manipulación. Las piezas pueden construir-
se de cualquier material adecuado, tal como plástico, alu-
minio, acero, piedra, material cerámico, etc. Tales pie-
zas pueden hacerse también de caramelo envuelto, de mane-
20. ra que un jugador infantil pueda saborear los "frutos de
la victoria" con las piezas capturadas, que podrán ser
sustituídas a bajo costo. Las propias piezas pueden ser
marcadas, pero en una versión más económica, llevarán las
25. indicaciones solamente sobre la envoltura del caramelo.

- Otra ventaja de estas piezas consiste en que
la falta de formas variables para las distintas impide
que el jugador se distraiga por el aspecto estético de
las mismas y revela la precisión de los conceptos menta-
30. les que hacen del ajedrez el gran juego que es. El ju-



gador puede ver mejor las interrelaciones de las piezas y podrá mejorar su concentración mental y estrategia basándose en lo que de hecho vé. Este sistema no sustituye al sistema convencional, sino que proporciona una gran asimilación de los conceptos mejor que el actual sistema no graduado.

Las indicaciones dispuestas en la pieza pueden consistir en el símbolo común de ella y el nombre escrito de la misma aparece en ambos lados para facilitar el aspecto reversible del juego. Preferiblemente, la pieza presentará el símbolo común y el nombre a un lado de ella, y en el otro lado que incluye los movimientos de la misma, también su nombre. Estas últimas piezas son extremadamente útiles para principiantes, puesto que éstos pueden ver de una ojeada cuales son las diversas piezas y como se mueven, ayudando a planear la estrategia y otros finos aspectos del juego sin tener que recordar constantemente el tipo de movimiento de cada pieza. Naturalmente, el nombre de la pieza puede escribirse en el idioma normalmente usado en el país donde se vendan los juegos, haciendo universalmente práctico al sistema.

El tablero puede construirse de cualquier material deseado, tal como madera, plástico, metal, lienzo, etc. Puede hacerse como una bolsa de ropa con las casillas impresas en ella para formar un juego de ajedrez portátil y compacto. Si se construye de metal, pueden disponerse pequeños imanes en las piezas para retenerlas en posición en el tablero. Además, el tablero y las piezas pueden hacerse de un



material "Velero", de modo que aquellas puedan asentarse presionándolas sobre el tablero. Asimismo, los bordes de las piezas pueden ser interacoplables, como en las fichas de póker, para facilidad de apilamiento y almacenamiento. Igualmente, las indicaciones de las piezas pueden estar en relieve para jugadores ciegos.

La principal mejora de la invención en el tablero es el uso de un solo color para todas las casillas, lo cual evita el cansancio de la vista y revela más detalles de las relaciones entre las piezas. El tablero común usado hasta ahora ha empleado colores alternos en las casillas. Para ayudar a quienes tengan dificultad en adaptarse al nuevo tablero, puede disponerse en las casillas alternas una "B" indicadora de blanco y una "N" indicadora de negro, ó algún otro equivalente. El tablero puede incluir también uno común en el reverso, de manera que aquél que no desee cambiar su sistema pueda usar tal tablero. Esto permite el uso de las piezas y tablero reversibles en varias combinaciones para facilitar el dominio de los conceptos.

Un aspecto discrecional de la invención consiste en marcar las casillas del tablero con números de 1 a 64, de manera que cada una de ellas tenga un número fijo para hacer más fáciles las repeticiones de jugadas que con los complicados métodos actualmente en uso.

Preferiblemente, la casilla de la esquina inferior izquierda se marcará con el 1, numerándose por columnas en el sentido ascendente del tablero.

19:12:72

171828



- Discrecionalmente, la numeración puede avanzar de izquierda a derecha a través del tablero ó bien puede usarse el sistema de coordenadas, en el que las hileras finales de casillas se numeran del 1 al 8 de izquierda a derecha y de abajo a arriba y cada casilla se designa luego por un conjunto de coordenadas, tales como 1,1.
5. Con referencia ahora a los dibujos:
- Las figuras 1 y 1a son vistas en planta de ambos lados de una pieza de peón de la invención.
10. Las figuras 2 y 2a son vistas en planta de ambos lados de una pieza de caballo de la invención.
- La figura 3 es una vista en planta de otra pieza de caballo de la invención.
- Las figuras 3 y 3a, 4 y 4a, 5 y 5a y 6 y 6a, son vistas en planta de ambos lados de un rey, reina, alfil y torre, respectivamente, de la invención: y
15. La figura 7 ilustra un tablero de la invención, en el que se usa el sistema de numeración por coordenadas.
- En la figura 1, la pieza de peón presenta la forma de un cuadrado y puede tener un espesor de 3,18 a 12,70 mm ó más preferiblemente 6,35 mm aproximadamente, de manera que sea suficientemente fácil de coger para moverla. En la parte superior 1 de la pieza, se imprime el nombre 2 de la misma y se indica su movimiento 3 con la línea discontinua que señala el primer movimiento discrecional de dos casillas del peón. Aunque la pieza ilustrada muestra sobre ella el número de casillas para el movimiento de la misma, ésto puede omitirse. La X en las casillas indica captura de una pieza por el peón y la flecha indica la dirección de movimiento. A cada lado de
- 20.
- 25.
- 30.

10:10:70

171828



- 7 -

la pieza están las letras 4 para indicar la particular pieza. Para un peón, se usa la letra "p", aunque puede emplearse cualquier otro símbolo.

5. En las figuras 2 y 2a, la pieza ilustrada es el caballo, que tiene un movimiento bastante complicado, difícil de captar por los principiantes.

10. En la figura 2a, el símbolo 5 del caballo se coloca en su centro, siendo esta la cara que estaría hacia arriba en el caso en que estuviesen usando el juego jugadores experimentados, pues este es el lado más decorativo. La figura 2 muestra la cara que estaría hacia arriba en el caso de que el juego estuviese siendo usado por jugadores inexpertos. En cualquier momento, las piezas pueden volverse para el análisis de su posición. En éste lado, el nombre 6 de la pieza aparece junto al borde y el movimiento 7 del caballo se coloca en el centro. En la figura 2 el movimiento del caballo se indica como de dos casillas en una dirección y una casilla en dirección normal a la anterior.

15.

20.

Las figuras 3 y 3a, 4 y 4a, 5 y 5a y 6 y 6a ilustran versiones preferidas de éstas piezas con el símbolo y nombre de ellas a un lado y el nombre y movimiento en el otro lado.

25. En la figura 7 se ilustra una versión preferida del tablero, en la que éste se divide en 8 hileras de 8 casillas cada una, siendo de color uniforme dicho tablero para evitar las diagonales desviantes del tablero ordinario. La hilera izquierda está numerada de 1 a 8 de abajo a arriba y el resto del

30.



5. tablero está numerado en orden ascendente de igual manera. Sin embargo, el tablero puede numerarse también de manera que la hilera inferior se numere de 1 a 8 y la hilera izquierda también de 1 a 8. Cada casilla puede identificarse entonces por un conjunto de coordenadas, tales como 2,1 o 3,8, etc.

10. Pueden efectuarse varias modificaciones de la invención sin apartarse del espíritu o ámbito de la misma, entendiéndose que la invención sólo ha de limitarse tal como se define en las adjuntas reivindicaciones.

N O T A

15. Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental; siendo lo que constituye la esencia del referido invento y por lo que se solicita Modelo de Utilidad por 20 años en España, sobre: JUEGO DE AJEDREZ; caracterizándose por lo siguiente:

20.

25. 1ª.- Juego de ajedrez, caracterizado porque comprende, piezas reversibles en forma de cuadrados uniformes, aproximadamente del tamaño de las casillas del tablero a emplear, y cuya altura es sustancialmente menor que la anchura del cuadrado, presentando dichas piezas reversibles, en una cara una indicación que muestra un símbolo gráfico común de la pieza individual, y en la cara opuesta una indicación que muestra el nombre y movimiento de la pieza, y en

30.

10-12-70⁹ -

171828

17 AGO



cada lado dos indicaciones relativamente invertidas orientadas en direcciones opuestas, de modo que una indicación está al derecho o independientemente de la cara que esté hacia arriba.

2.-Juego de ajedrez; tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria e ilustrado en los adjuntos dibujos.

Esta Memoria consta de 9 hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 17 AGO 1971
DESMOND W. MARGTSON.

J. GOMEZ ACEBO Y MODEI
p. p. Firmado: A. GARCIA BRAVO



FIG. 1

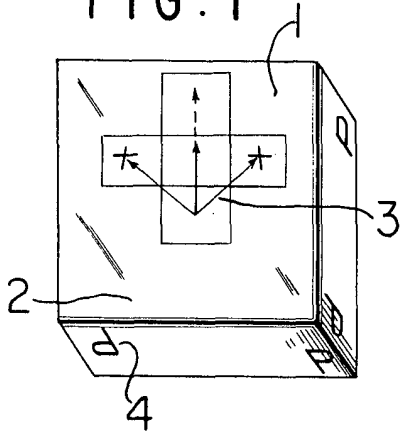
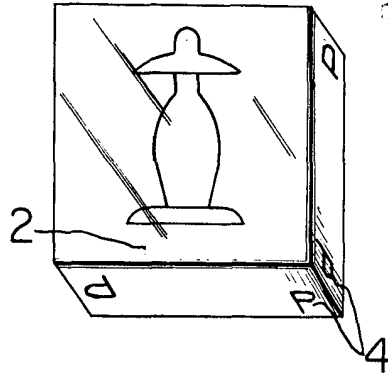


FIG. 1a



ESCA
11/15

FIG. 2a

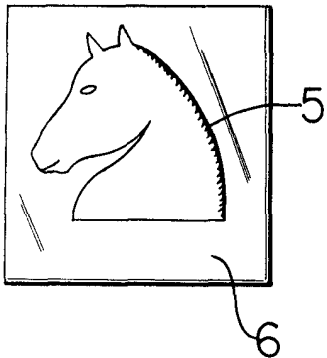


FIG. 2

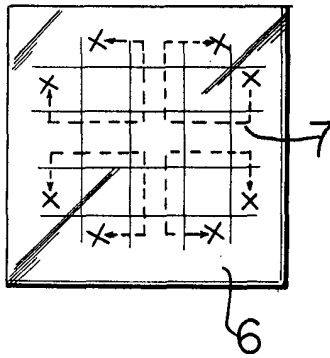


FIG. 3

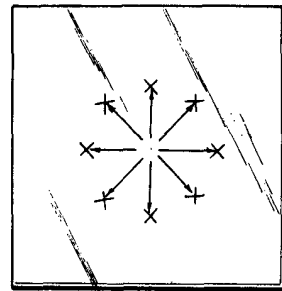


FIG. 3a

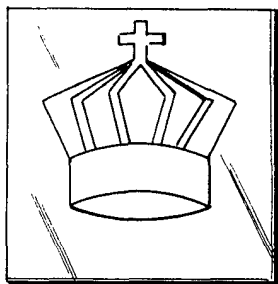


FIG. 4

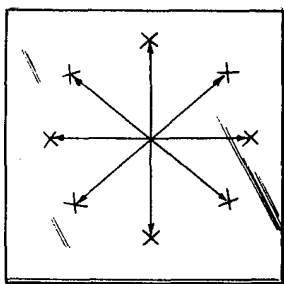
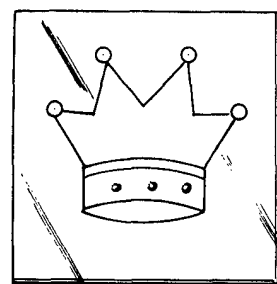


FIG. 4a



Madrid 17 AGO 1971

GOMEZ
Firmaug.

171828



FIG. 5

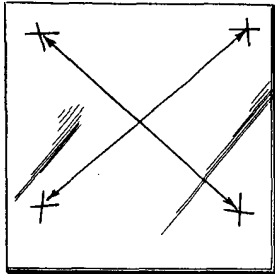
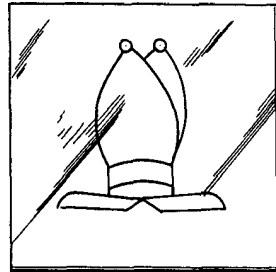


FIG. 5a



ESCALA
1/100

FIG. 6

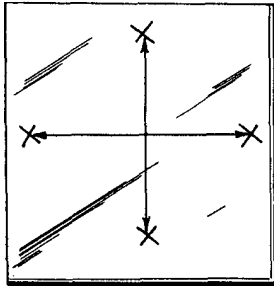


FIG. 6a

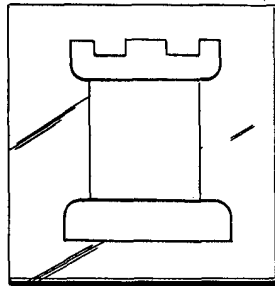


FIG. 7

8	16	24	32	40	48	56	64
7	15	23	31	39	47	55	63
6	14	22	30	38	46	54	62
5	13	21	29	37	45	53	61
4	12	20	28	36	44	52	60
3	11	19	27	35	43	51	59
2	10	18	26	34	42	50	58
1	9	17	25	33	41	49	57

17/180. 1971

J. GOMEZ/10
de la Filarmónica A. C. 17/180. 1971