



5

bre los tableros uno de cada jugador o grupo de jugadores, que se mantiene oculto del contrario y sobre el cual, a través de su cuadriculado y disposición especial maniobran los distintos barcos de que dispone cada jugador, con arreglo a unas reglas preestablecidas, buscando hundir todos ó el mayor número posible de barcos del enemigo, superando las bajas propias al objeto de adjudicarse la partida.

10

Puede ser limitado el tiempo de cada partida, a cuyo efecto se adjudicará un valor determinado a cada buque y transcurrido dicho tiempo se obtendrá la suma de los barcos propios y contrarios hundidos, adjudicándose la partida a aquel jugador a quien corresponda la diferencia mayor.

15

Constituye por tanto elemento primordial de éste juego la disposición adoptada por su tablero y el manejo de los distintos barcos sobre él, así como el valor adjudicado a las zonas y espacios que en el mismo se delimitan y que es naturalmente igual para los dos contricantes.

20

Con el fin de aclarar la naturaleza y alcance de éste nuevo juego se acompaña una hoja de dibujos, en la que se ha representado el dibujo de un tablero de las características del necesario para la práctica del mismo, - debiendo interpretarse tal dibujo con un amplio sentido y sin carácter limitativo, toda vez que podrá estar sujeto a variaciones de detalle en todo aquello que no suponga una alteración fundamental de la esencialidad del objeto.

25

30

Con referencia al ejemplo que se ha representado en los dibujos, el juego de la invención se organiza sobre dos tableros de conformación gemela -1-, destinados uno a cada jugador o grupo de jugadores que ha de defender una de las escuadras competidoras.



Estos tableros presentan en su superficie un cuadrículado regular -2-, constituyéndose por un número de veintiseis en sentido horizontal y veintiuno en sentido vertical, habiendo sido identificadas las primeras mediante letras correlativas -3- de la A a la Z y las segundas por números -4- también correlativos del 1 al 21.

Sobre éste tablero maniobran los barcos que constituyen cada escuadra contendiente, que están representados en cada caso por cinco fichas de distinto color en las que aparecen las letras que identifican el tipo de barco de que se trate, pudiendo desplazarse, siempre en línea recta y sobre distancias convencionales que vienen representadas por las respectivas cuadrículas recorridas.

Se delimitan asimismo sobre el tablero tres zonas que representan los respectivos puertos -4- de cada jugador y un tercero -5- neutral donde pueden penetrar los barcos para ponerse al abrigo de los disparos del contrario y también para cumplir otras reglas convencionales del juego.

Son reglables las condiciones en que cada barco pueda efectuar sus disparos al objeto de hundir los contrarios, y todas las otras condiciones complementarias o derivadas del propio juego, que tiendan a conseguir la finalidad primordial del mismo, cual es en términos generales la de procurar a cada unidad las posibilidades de una amplia maniobra, condicionada a determinadas y especiales circunstancias y destinada a conseguir el hundimiento de las unidades enemigas y resguardo de las propias, que es la finalidad especial y específica del juego de la invención.

2:34:74

181545 16 JUN



En el transcurso del juego las fichas podrán moverse en las direcciones que a continuación se señalan: Norte, Sur, Este, Oeste, Nordeste, Noroeste, Sureste y Suroeste.

5 El movimiento en longitud de cada barco será como máximo el que se indique en las reglas preestablecidas, así como los disparos efectuados por cada barco.

10 Descrito suficientemente el objeto que constituye éste Modelo de Utilidad sólo resta añadir que en su realización podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren su esencialidad, pudiendo afectar a cambios de forma, materia, dimensiones, proporciones, etc. y en general a todas las accesorias o secundarias que deben quedar incluidas en la protección que se recaba.

15 REIVINDICACIONES

1º.- Un juego de mesa, caracterizado por organizarse sobre dos tableros de conformación gemela, cada uno de los cuales es utilizado por un jugador o grupo de jugadores, ocultamente con relación al jugador o grupo contrario, estando provisto dicho tablero de un cuadrículado regular constituido por veintiseis cuadrículas horizontales, identificadas cada una de ellas por letras correlativas comprendidas de la A a la Z, y veintiuno cuadrícula vertical, identificada cada una de ellas por un número correlativo, comprendido entre el 1 a 21.

2º.- Un juego de mesa, de conformidad con la reivindicación 1ª, caracterizado por disponer para cada jugador o grupo de jugadores de dos grupos de cinco fichas, cada grupo de distinto color, uno de los cuales representa cinco barcos propios, y el grupo contrario los cinco barcos

30



enemigos, estando todos ellos identificados a su vez por las correspondientes letras, indicativas del distinto tipo de cada barco.

5

3ª.- Un juego de mesa, de conformidad con las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado por delimitarse en el tablero tres zonas distintas correspondientes dos de ellas a los respectivos puertos de cada escuadra contendiente y el restante a un puerto neutral que puede ser utilizado indistintamente por cualquiera de ellas.

10

4ª.- Un juego de mesa, de conformidad con las reivindicaciones 1ª a 3ª, caracterizado porque cada cuadrícula tiene atribuido un valor en distancia marina para regular el recorrido en desplazamiento de las fichas que representan los distintos barcos.

15

5ª.- Un juego de mesa, de conformidad con las reivindicaciones 1ª a 4ª, caracterizado por poderse reglar las condiciones en cada uno de los barcos contendientes - puede efectuar sus disparos con el fin de hundir los barcos contrarios, así como todas las demás condiciones accesorias o complementarias del juego.

20

6ª.- Un juego de mesa, de conformidad con las reivindicaciones 1ª a 5ª, caracterizado porque resultará ganador de cada partida el contricante que haya hundido mayor número de barcos contrarios en el tiempo o las condiciones preestablecidas.

25

7ª.- UN JUEGO DE MESA, de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representada en el dibujo del adjunto plano, para su mejor comprensión.

30

Esta Memoria consta de CINCO HOJAS escritas ó me-

20874

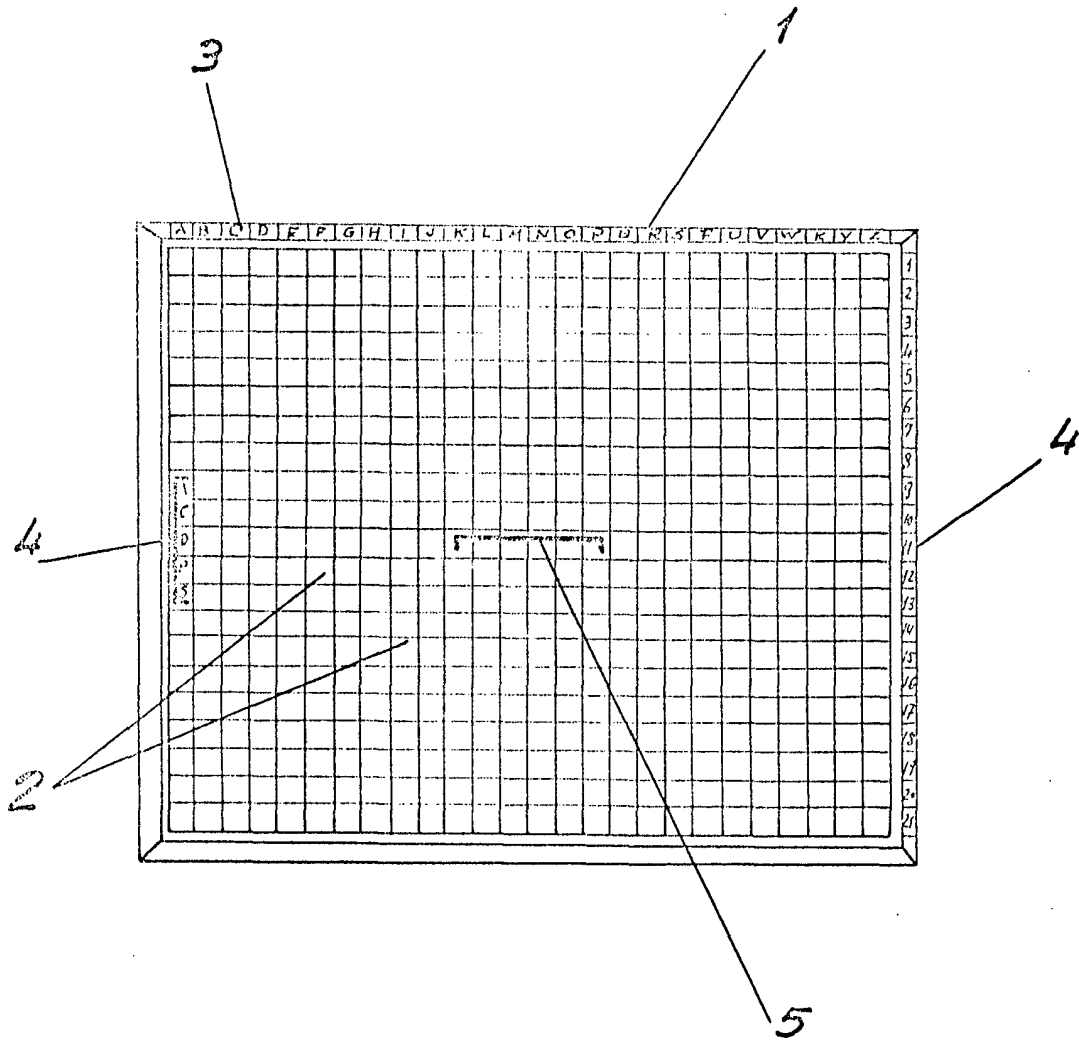
) 6 (13 15 45 18 JUN



canografiadas por una sólo cara a doble espacio.

Madrid, 16 de Junio de 1.972

Por autorización del interesado:



Escala variable
Madrid, Junio de 1972