

184297



A63F

184297

MEMORIA DESCRIPTIVA.
=====

MODELO DE UTILIDAD.

PAIS : ESPAÑA.

DURACION : 20 AÑOS.

OBJETO : "JUEGO DE AJEDREZ DE BOLSILLO".-

=====

A nombre de : Don Vicente Monleón Lacomba.

Residente en : VALENCIA, Plaza de Almansa, nº. 2.

Nacionalidad : ESPAÑOLA.

(M.U. 2.272 MC.).

16:00:74

184297

- 200



- 2 -

Se trata de un juego de ajedrez especialmente pensado y diseñado para poderlo llevar en el bolsillo sin ninguna complicación, lo cual proporciona indudables ventajas a los aficionados a este juego en base a disponer del mismo en todo momento y en cualquier lugar tal como, salas de espera, parques, en viajes, etc.

Como se sabe, el juego de ajedrez es conocido desde hace mucho tiempo y debido a su gran difusión se han ideado tableros fijos para competiciones oficiales y de campeonato, tableros fijos para jugar en casa, casinos, salas de esparcimiento y locales de este tipo en general, y tableros portátiles, para viajes que también permiten jugar en playas, piscinas y en el propio campo. En todos ha entrado la fantasía y el buen gusto del constructor, así como en la elaboración de las figuras que componen este juego, Sin embargo, todos tienen como denominador común que las piezas con las que se desarrollan las prácticamente infinitas jugadas que lo caracterizan, son todas ellas corpóreas y sobresalen sensiblemente del plano casillero que las soporta.

En el caso de tableros fijos este detalle no tiene importancia e incluso supone ventajas para los jugadores, pero cuando se trata de tableros portátiles presenta inconvenientes molestos que se hacen más patentes al interrumpir la partida sin terminarla, aplazamiento que obliga a



134297

B.20



- 3 -

los jugadores a deshacer el juego planteado y guardar las piezas en espera de reanudarla en otra ocasión más propicia, con la subordinación consiguiente de volver a sacar las piezas y colocarlas tal y conforme estaban desplegadas en el momento de la interrupción.

30.-

La invención que se propugna resuelve de forma funcional el anterior inconveniente, prescindiendo de figuras corpóreas y sobresalientes, las cuales son sustituidas por piezas o fichas planas autoadhesivas que hacen posible el desarrollo del juego en todo momento y en cualquier circunstancia sin subordinaciones molestas en cuanto a deshacer jugadas, en partidas aplazadas, y en el "quita y pon" de las piezas para guardarlas y posteriormente reanudar el juego interrumpido.

35.-

Su diseño y versatilidad operativa admite estudiar jugadas, previamente establecidas en ratos libres, aplazar una partida sin necesidad de guardar las piezas constituyentes y resolver jugadas emplazadas que, como se sabe a veces tardan horas e incluso días en resolverse.

40.-

En esencia, consiste en un tablero con casillero normal y las habituales piezas que lo componen, las cuales son planas en forma de disco o adoptando cualquier figura geométrica, pero siempre con poder adherente, y para distinguirlas van grabadas, bien con inicial de su nombre, por ejemplo peón=P, o con un dibujo que las identifique.

45.-

50.-

El tablero indistintamente puede ser diseñado con un sólo margen en blanco, para colocar las fichas ganadas, o dicho margen puede ser dividido en dos partes, para cada jugador, en las cuales depositan por separado dichas

55.-

16:07:4

1001



- 4 -

fichas.

Para evitar el deterioro del tablero, éste va alojado en un estuche de plástico de doble cartera, una de las cuales se reserva para guardar el mismo, en tanto que la otra se utiliza en primer lugar para situar una cartulina numerada que sirve para anotar las jugadas realizadas por ambos jugadores y en segundo lugar para proteger las fichas colocadas sobre el tablero, cuando se deja de jugar y se guarda el conjunto en el bolsillo, ya que la forma plana de las piezas permite doblar el estuche sin el menor inconveniente y su autoadhesión las inmoviliza.

Para una mejor comprensión de cuanto antecede se acompaña una hoja de dibujos en los que se representa esquemáticamente la invención que a continuación y con referencia a los mismos se describe detalladamente.

En dichos dibujos:

La figura 1ª, muestra el tablero de ajedrez en la versión de doble margen, para depósito de las piezas ganadas por los jugadores que intervienen en la partida.

La figura 2ª, representa la cartulina para anotación de las jugadas efectuadas.

La figura 3ª, corresponde a una representación de las fichas planas.

La figura 4ª, es una vista en alzado de una de las fichas, las cuales son todas repetitivas y únicamente se diferencian por el grabado que las identifica.

Finalmente, la figura 5ª, ilustra el conjunto tablero, fichas y cartulina numerada, introducido en el interior del estuche protector que se presenta abierto para mejor apreciar su contenido.

1044



De acuerdo con las figuras que se representan a título de ejemplo ilustrativo no limitativo, el juego comprende un tablero casillero 1 en el que se aprecian dos márgenes en blanco 2,3 para colocar las piezas ganadas

90.- en el desarrollo de la partida.

Como complemento de dicho tablero existe una cartulina numerada 4, prevista para anotar las jugadas efectuadas, las cuales se desarrollan mediante las fichas planas 6 que se diferencian mediante grabados que las identifiquen; todas ellas son planas y presentan inferiormente una zona 7 con poder autoadhesivo. El conjunto tablero

casillero, fichas y cartulina de anotación de jugadas, va alojado en un estuche 5 que sirve de protección y para guardar el juego en el bolsillo. Se hace constar que la

100.- forma de las fichas, que en el dibujo se representan en forma de disco, pueden adoptar cualquier figura geométrica siempre que la misma sea plana y todas las piezas tengan poder adherente; asimismo los espacios en blanco 2,3 pueden sustituirse por uno sólo, situado en un margen del

105.- tablero, sin que estas modificaciones cambien en absoluto ni menoscaben la sustancialidad perseguida.

Descrita suficientemente la naturaleza y alcance de la presente invención, así como una forma preferente de poderla llevar a la práctica, se hace constar que en la

110.- misma podrán ser variables los materiales, determinadas formas, dimensiones y en general todos aquellos detalles accesorios o secundarios que no alteren, cambien ni modifiquen la esencialidad propuesta.

Los términos en que queda redactada esta memoria

115.- son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose

10-29



interpretar en su sentido más amplio y nunca en forma limitativa.

REIVINDICACIONES.

=====

- 120.- 1ª.- Juego de ajedrez de bolsillo, con casillero normal provisto de uno o dos márgenes en blanco para colocar las fichas ganadas, caracterizado porque las piezas con las que se desarrolla el juego son todas ellas planas y con poder autoadhesivo, que se identifican con señales apropiadas, siendo su poder adherente el que posibilita su inmovilidad posicional, tanto en el juego como en la guarda del tablero, que para que no se deteriore va alojado en el interior de un estuche de doble cartera, en una de las mismas, en tanto que la otra se reserva para alojar una cartulina numerada, prevista para anotar las jugadas realizadas por ambos contrincantes y para proteger las fichas colocadas sobre el tablero, cuando se deja de jugar y se guarda el conjunto en el bolsillo, todo ello en base a la forma plana de las fichas y a su poder autoadhesivo que permite doblar el estuche sin el menor inconveniente.

2ª.- "JUEGO DE AJEDREZ DE BOLSILLO".-

Madrid,

- 2 OCT. 1972



FIG. 1

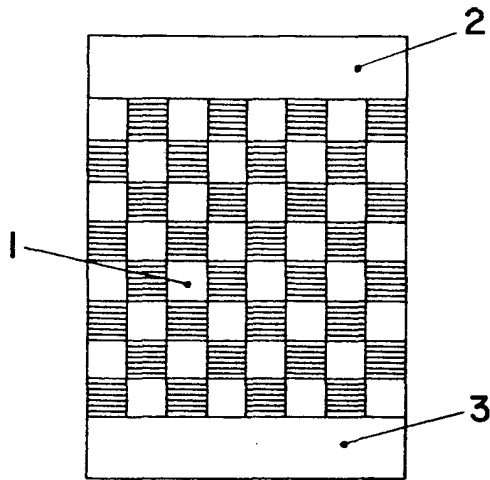


FIG. 5 - 2 OCT 1972

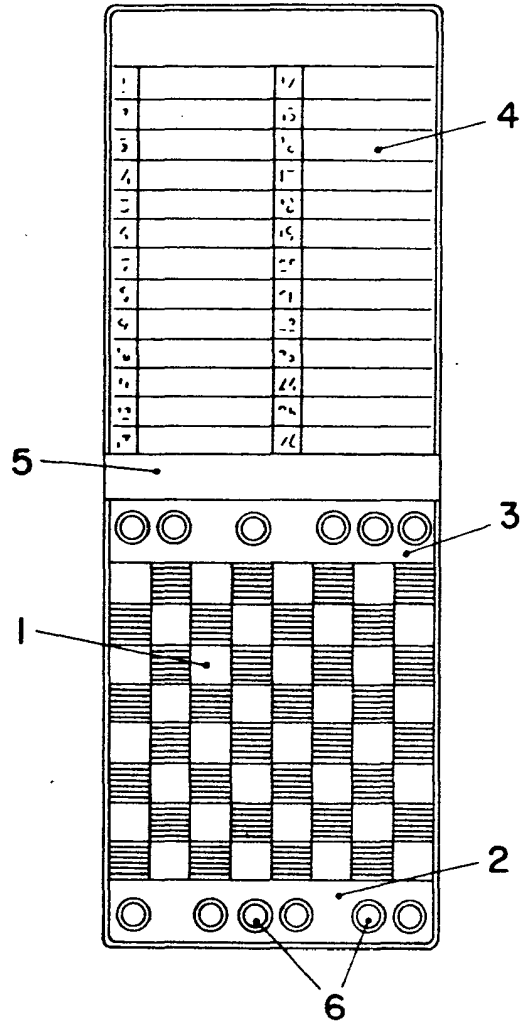


FIG. 2

1		1/2
2		1/3
3		1/4
4		1/5
5		1/6
6		1/7
7		1/8
8		1/9
9		1/10
10		1/11
11		1/12
12		1/13
13		1/14

FIG. 4

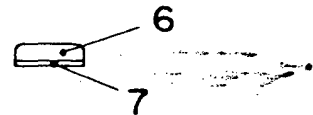
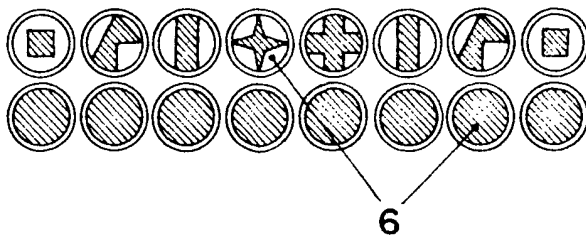


FIG. 3



MADRID, 2 OCT. 1972
P.A.