

193672



374

MOD- 1345
"Asalto espacial"

Int. No.	A63F

MEMORIA DESCRIPTIVA

para solicitar MODELO DE UTILIDAD por VEINTE años

a nombre de DIAGONAL, S.A.

entidad española

con domicilio en C/ General Mola 81, Madrid.

por: "UN JUEGO RECREATIVO"

(Clase Internacional A63f)

31.7.73

- 1 -



5 El presente invento se refiere a un juego recreativo previsto para niños a partir de los ocho años de edad, que se puede practicar solamente entre dos jugadores. Consiste en un juego de mesa concebido sobre la base del sistema de defensa y ataque simultáneos, efectuado moviendo alternativamente cada jugador sus fichas o piezas, previamente colocadas en puntos determinados, con el fin de eliminar o inmovilizar las fichas enemigas.

10 Las fichas de ambos jugadores tienen la forma de naves espaciales, siendo la meta del juego la conquista por cada jugador del planeta enemigo, por lo que el juego se presenta bajo las características de un "asalto o guerra espacial", por ejemplo entre Venus y Marte, que constituye un aliciente más para los jugadores.

15 La práctica del juego del presente invento estimula la imaginación, aumentando el interés por el tema espacial; asimismo desarrolla altamente la atención, la inteligencia lógica y el sentido de estrategia, constituyendo un ejercicio práctico de atención distribuida.

20 El juego que se reivindica tiene también interés por el hecho de que constituye una introducción primaria a los juegos de ajedrez, diferenciándolos.



se de otros juegos de este tipo en que incorpora la defensa y el ataque simultáneos.

5 En la exposición siguiente se describe de manera más completa el juego que constituye el presente invento, en relación con los dibujos adjuntos, en los cuales:

La figura 1 es una vista en planta del tablero de juego;

10 La figura 2 es una vista en perspectiva de dos tipos de fichas en forma de naves espaciales;

Las figuras 3a, 3b, 3c y 3d y 4a, 4b, 4c y 4d representan, respectivamente las diferentes vistas de cada una de las fichas en forma de nave espacial.

15 La figura 5 es una vista en planta de la placa en que se alojan las fichas para guardarlas;

La figura 6 es una sección longitudinal de la placa anterior tomada a lo largo de una de las filas de huecos o alvéolos de alojamiento; y

20 La figura 7 es una vista del conjunto ordenado de los diferentes elementos separados unos de otros.

25 El tablero de juego 1 es una lámina rectangular de cartón plastificado con el trazado de la zona de juego en la forma representada en la figura 1, pudiendo plegarse a lo largo de la línea media trans-



versal. La zona de juego presenta una serie de puntos 2 dispuestos en las intersecciones de líneas paralelas longitudinales, transversales y diagonales 3, 4 y 5, respectivamente.

5 Los cuadros de cada extremo, constituidos por nueve puntos o posiciones (denominados espacio-puertos), constituyen los planetas enemigos que se trata de conquistar.

10 Las piezas o fichas, en forma de naves espaciales, son de los dos tipos: unas denominadas naves invasoras, más pequeños, en número total de 42 (21 por cada bando), que son las que avanzan hacia la ocupación de los nueve puntos del planeta enemigo, y otras naves interceptoras (más grandes, 15 dos por cada parte), teniendo todas las naves del mismo bando idéntico color. Estos dos tipos de naves pueden ser los representados en la figura 2 por las referencias 9 y 10 y, con más detalle en las figuras 3 y 4.

20 Los puntos de desplazamiento del tablero situados fuera de los planetas se denominan plataformas espaciales y son los lugares en que se encuentran las naves invasoras al comenzar el juego.

25 Asimismo, fuera de la zona de juego propiamente dicha, las cajas de envase de las piezas

193672



(una por cada bando) constituyan las "estaciones orbitales de destierro" y a las cuales son deportadas las naves de intercepción eliminadas.

5 El punto central 7 del tablero se denomina "campamento lunar" y es el lugar en que son entregadas las naves de intercepción rescatadas.

Reglas del juego:

Posición de partida:

10 Las naves de intercepción se colocan libremente dentro de cualquiera de los nueve puntos 8 del PLANETA que les corresponda (color naranja).

15 Las naves invasoras se colocan en las plataformas (color rosa) de manera que las de un bando ocupen los 21 puntos más cercanos al otro, quedando libres los tres puntos centrales del tablero.

Movimientos de las piezas:

20 Al jugador que le toca jugar puede elegir entre mover una pieza de defensa o una de ataque.

Las naves de intercepción avanzan o retroceden de la plataforma en todas las direcciones.

25 Las naves invasoras, solamente pueden avanzar, y lo hacen vertical o diagonalmente, También pueden avanzar horizontalmente por los laterales, en al-

31.7.73

193672



gunos puntos del tablero. Las líneas por las que no pueden desplazarse están indicadas con distinto color (verde).

5 Las piezas solamente avanzan de plataforma a plataforma contigua, a excepción de las naves de intercepción cuando se les presentan la oportunidad de comer. En este caso se mueven como en el juego de damas, saltando en línea recta al espacio libre que queda tras la nave invasora comida.

10 Las naves invasoras no pueden comer. Las naves de intercepción puede ser sopladas si, teniendo invasores al descubierto, no los comen. Estas pueden ser rescatadas.

15 Cuando una nave de intercepción es soplada se sitúa en la bandeja o "estación orbital de destierro" y permanecerá allí hasta que llegue el momento de su rescate.

Rescate de las naves de intercepción:

20 La nave prisionera puede ser rescatada cuando un invasor de su propio bando llega a una espacio-
puerto del fondo del planeta enemigo. Cuando estos tres puntos están ocupados, las naves prisioneras se rescatan por la ocupación de uno de los tres espacio-
25 -puertos de la línea anterior. Si también estos están

193672 15



ocupados, se liberará el prisionero por la ocupación de un punto de la primera línea.

La nave de intercepción liberada, serán transportada al Campamento Lunar siempre que éste no esté cubierto por una pieza enemiga.

Si está cubierto, esperará a que quede libre.

Final del juego:

1.- Gana el jugador que primero llene con sus invasores todos los espacios-puertos del planeta contrario.

2.- Gana también el que logre comer todas las piezas del jugador contrario.

3.- Gana también el que consiga inmovilizar las naves defensoras del contrario.

4.- Si se llega a una situación de inmovilización recíproca, el juego puede quedar en tablas.

El conjunto de los elementos de juego se puede recoger en una caja de cartón de tipo apropiado, alojándose las piezas o fichas 9, 10 en los huecos 11 de la placa 12, la cual tiene una parte de altura rebajada para las piezas invasoras, sobre la cual se sitúa también el tablero de juego 1 plegado, como se aprecia en la figura 7, y otra parte de mayor altura con los huecos para recibir las piezas que representan las



naves interceptoras.

5

REIVINDICACIONES

10

Los puntos que como característica de novedad se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes:

15

1ª.- Un juego recreativo basado en la defensa y el ataque simultáneos en forma de guerra o asalto espacial, caracterizado porque está constituido por un tablero en forma de doble cruz en el que está trazado el campo de juego, que presenta dos zonas cuadradas extremas con nueve puntos que representan el planeta enemigo a ocupar, pequeño número de piezas de un primer tipo, que representan naves espaciales defensoras o interceptoras y por un número mayor de un segundo tipo de piezas

20

25

1193672

193672

15



que representan naves de ataque o invasoras, y por-
 que las piezas que representan las naves espacia-
 les se alojan en sendos tableros rectangulares que
 poseen una distribución ordenada de rebajos o alo-
 5 jamientos, en los cuales se guardan dentro de una
 caja del tipo usual, teniendo dichos tableros un
 extremo realzado con dos alojamientos para el tipo
 de piezas que representan las naves defensoras.

2ª.- UN JUEGO RECREATIVO.

10

Tal y como se ha descrito en la Memoria
 que antecede, representado en los dibujos que se
 acompañan y para los fines que se han especificado.

Esta Memoria consta de nueve hojas escri-
 tas a máquina por una sola cara.

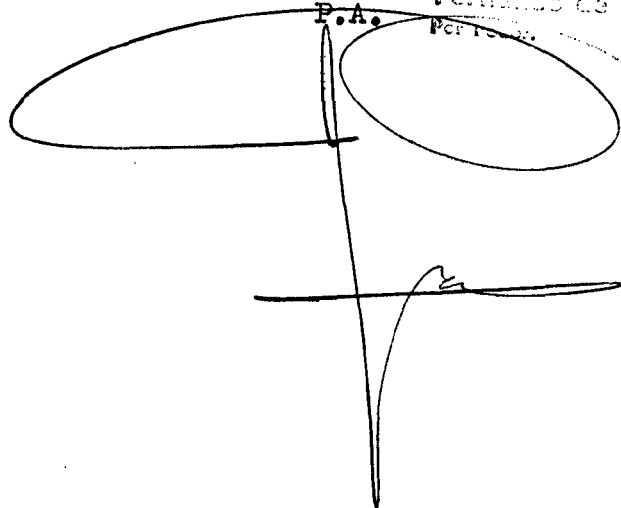
15

Madrid,

15 MAR. 1974

Fernando de Elzaburu
Perre...

P.A.



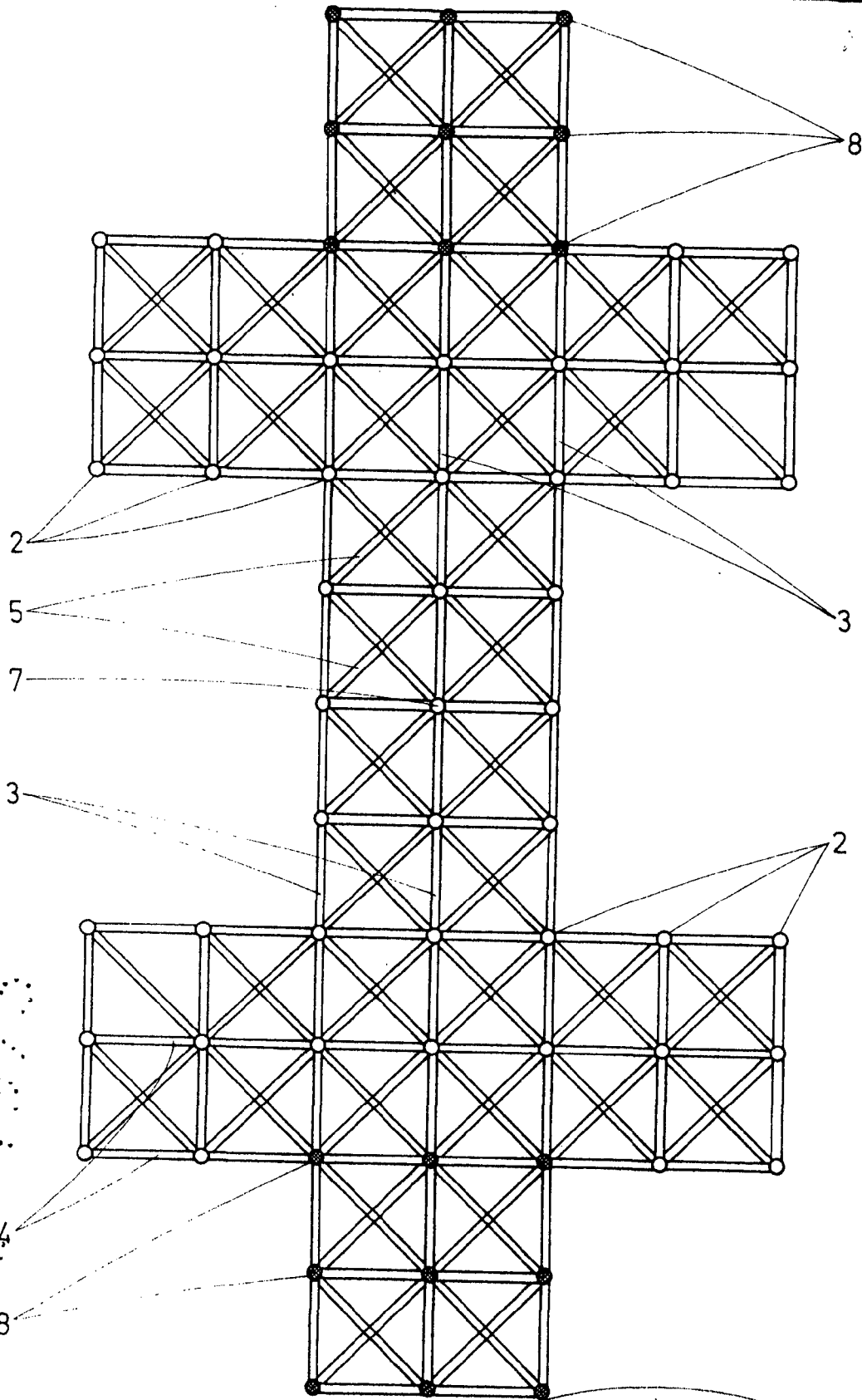
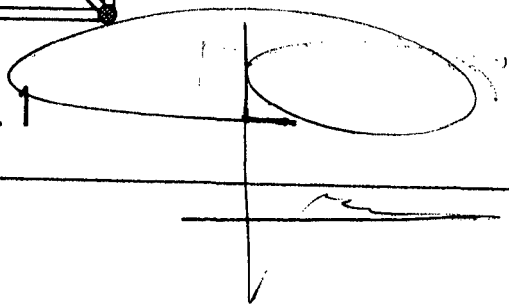


FIG. 1



193672

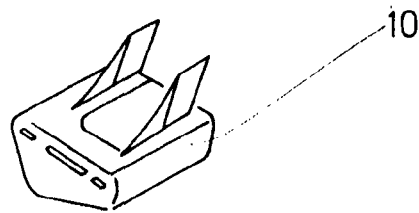
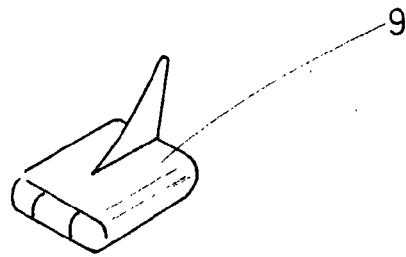
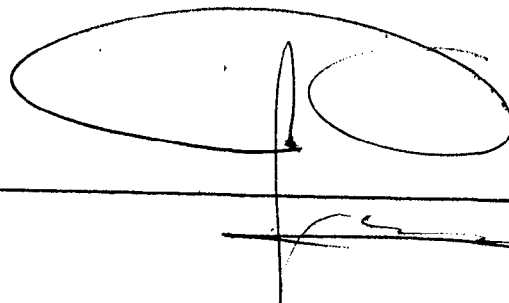
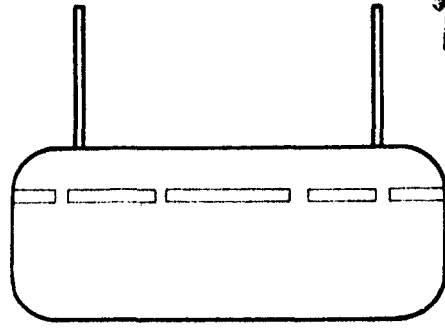


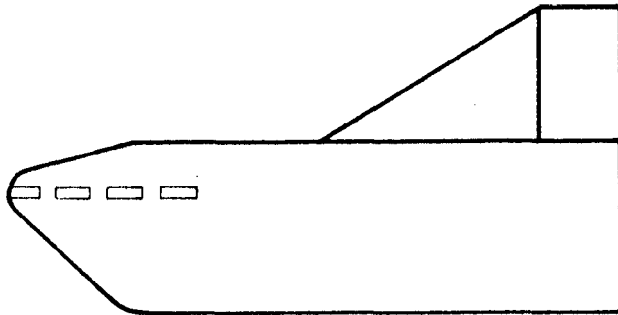
FIG. 2



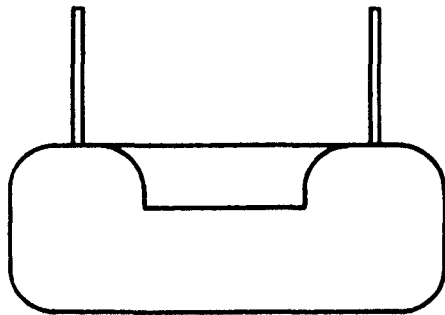
193672



a

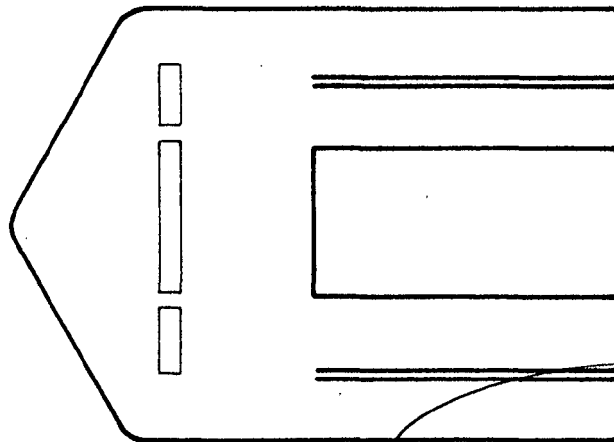


b

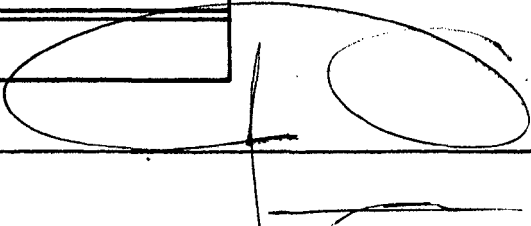


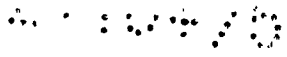
c

FIG. 3

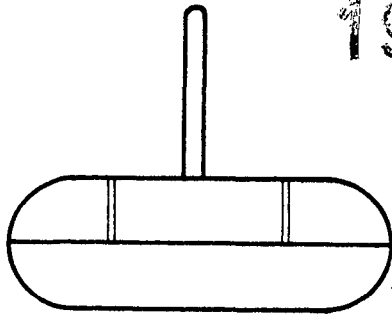


d

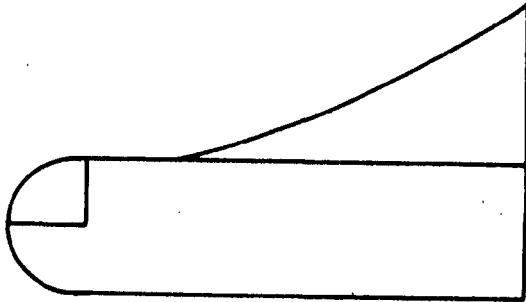




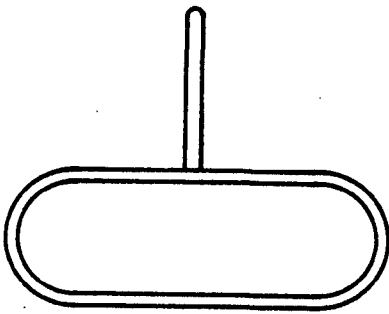
193672



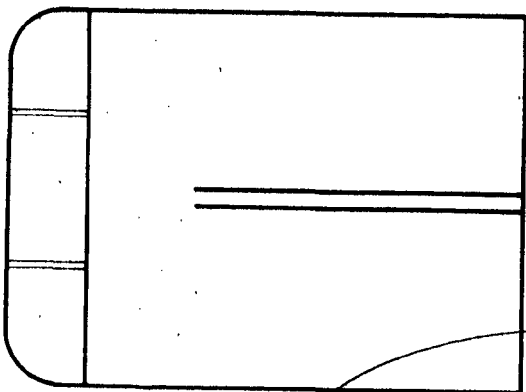
a



b

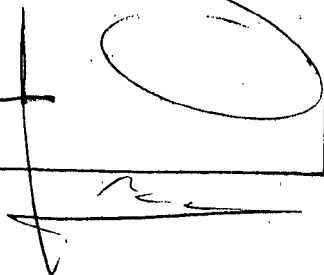


c



d

FIG. 4





10572

12

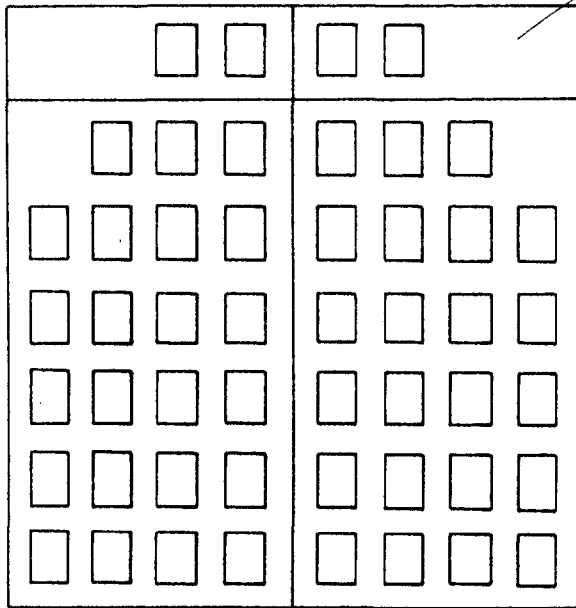
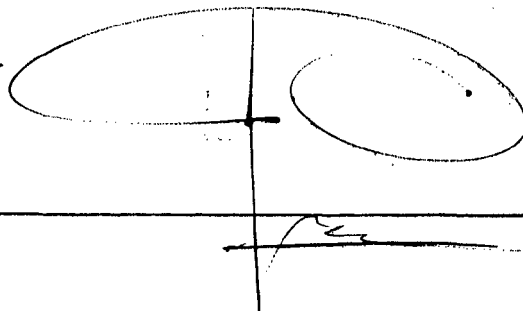


FIG. 5



FIG. 6



1930

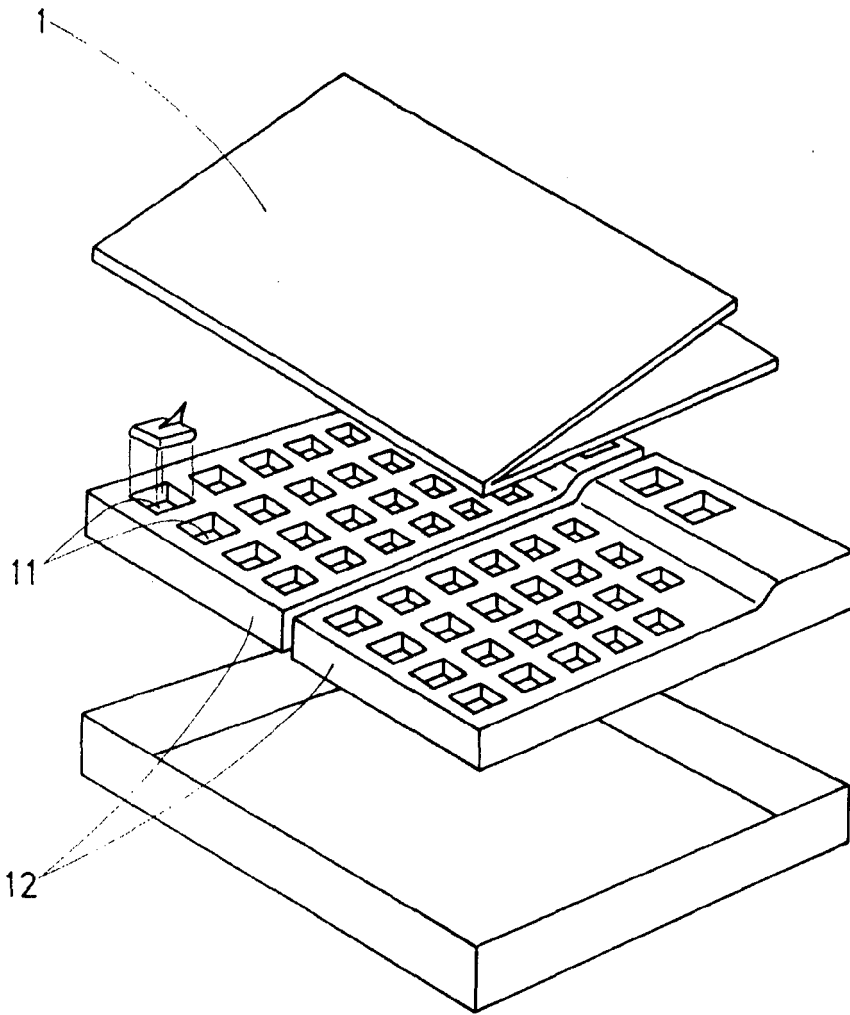


FIG. 7

