



(Slalom), competiciones hípicas, saltos de obstáculos, regatas con embarcaciones a vela, jincanas, etc, etc...

5 La actuación del jugador se basa totalmente en sus condiciones intelectuales; capacidad de decisión, agilidad mental, memoria, etc; no existiendo en absoluto el factor - suerte.

10 La esencialidad del juego la constituye la decisión del jugador sobre la velocidad y dirección de cada uno de sus movimientos, estando ambas variables limitadas en cierta forma por las actuaciones anteriores, como a continuación se explica.

15 El juego se realiza sobre una cuadrícula, siendo - las únicas posiciones permitidas al jugador los vértices de dicha cuadrícula. El jugador dispondrá del número de fichas necesarias para ir marcando todas sus posiciones.

Además se dispone de dos pares de grupos de banderolas de diferente color (rojo y azul) numeradas cada pareja correlativamente a partir del número uno.

20 Por último, el jugador dispondrá de una pieza especial para marcar en cada jugada su centro de actuación, detalle éste de gran importancia que se explicará más adelante.

El número de jugadores, así como la variedad de los recorridos y el tamaño del tablero son ilimitados.

25 La técnica del juego en cuanto a su concepción es muy sencilla; no así en cuanto al desarrollo de cada competición que los propios jugadores podrán complicar cuanto deseen por acuerdo entre ellos o por designación de un árbitro.

30 Para explicar dicha técnica se adjunta una hoja de dibujos donde se representa un posible ejemplo de ejecución que tiene un simple carácter ilustrativo y no limitativo, pudiendo



estar sujeto a variaciones de detalle en todo aquello que no altere su propia finalidad característica.

5 En el plano se muestra el tablero de juego que -
comprende una cuadrícula con sus líneas numeradas, de tal
forma que cada vértice queda determinado por una letra y un
número.

10 Supongamos que el jugador en su sexta posición -
(P6) se encontraba en el vértice 5,E y que en la posición (P7)
ha pasado a ocupar el vértice 8,E. El siguiente movimiento es
totalmente voluntario con la condición de tomar una de las
ocho posiciones que rodean su centro de actuación (C8) que
para ésta jugada es el 11,E, obtenido por prolongación exacta
del movimiento anterior (P6) a (P7); es decir tres cuadros
hacia la derecha. El jugador puede pues frenar su velocidad
15 torciendo hacia la derecha de su movimiento (Posición 10,F) ó
hacia la izquierda (Posición 10,D); puede mantener su veloci-
dad torciendo hacia su derecha (Posición 11,F) o hacia la -
izquierda (Posición 11,D); puede aumentar su velocidad tor-
ciendo hacia la derecha (Posición 12,F) o hacia la izquierda
20 (posición 12,D; puede, por último, mantener su dirección -
acelerando (Posición 12,E) o frenando (Posición 10,E); todo
ello según le aconseje su sentido común en función de la si-
guiente puerta que deba cruzar y de los posibles obstáculos
que encuentre en su camino.

25 Supongamos que elige frenar y torcer a su derecha,
lo cual le lleva al vértice 10,F, esto significa que su mo-
vimiento ha sido de 8,E a 10,F, es decir dos cuadros a la de-
recha y uno hacia abajo. El centro de actuación de la siguien-
te jugada (C,9) estará situado en el vértice 12,G, obtenido
30 como en el caso anterior por una translación exacta de la
anterior jugada, es decir dos cuadros a la derecha y uno -

104178

- 4 798490



5 hacia abajo. El movimiento noveno, puede pues llevarle a cualquiera de los ocho vértices que rodean al C,9)11,F;12,F;13,F; 11,G; 13,G; 11,H; 12,H; ó 13,H). Si elige como jugada el ir al 11,H, el siguiente centro de actuación estará en 12,J, obtenido como siempre por translación idéntica a la jugada anterior es decir, un cuadro a la derecha y dos hacia abajo. Si toma como posición diez la 11,I, el siguiente centro de actuación (C,11) será el 11,J, es decir un sólo cuadro hacia abajo, y puede pasar a ocupar cualquiera de las posiciones que rodean a este vértice, como por ejemplo la 10,J. Así sucesivamente - hasta completar su recorrido.

15 Una vez explicada convenientemente la técnica de juego. El siguiente ejemplo ilustra debidamente el sistema preciso para jugar una partida.

20 Sobre un tablero en el que está dibujada (marcada) una cuadrícula de por lo menos cuarenta cuadros por lado, - estando los vértices de dicha cuadrícula perforados, imantados ó provistos de cualquier otro sistema de sujeción, los jugadores, por acuerdo propio o por designación de un árbitro, marcarán el recorrido a efectuar por medio de banderolas estando cada puerta formada por dos banderolas de idéntico número y distinto color. La puerta marcada con el número - uno será la de salida y la marcada con el último número será la de llegada. Estas dos puertas deberán estar en posición - horizontal o vertical para que así los propios vértices de la cuadrícula marquen la línea de salida o de llegada. Las - demás puertas podrán tomar cualquier posición o inclinación.

25 Una vez trazado el recorrido sobre el tablero se soteará el orden de salida de los jugadores.

170473

- 5 - 100490



5 Cada jugador realizará su recorrido independiente-
mente de los demás, para lo cual tomará una de sus fichas
y la situará según su gusto en uno de los vértices que forman
la línea de salida; tomará una segunda ficha y la situará en
cualquier punto, teniendo muy presente que la siguiente juga-
da tendrá un centro de actuación que será función de este mo-
vimiento voluntario. La tercera posición vendrá limitada por
la técnica del juego que ya se ha explicado y así las sucesi-
vas. El jugador deberá ir atravesando todas las puertas en
10 orden numérico, de tal manera que al atravesarlas deje -
siempre a la derecha de su trayectoria la banderola de un
color y a su izquierda la del otro color, hasta atravesar en
su recorrido la última ó puerta de llegada. Sobre el tablero
habrá dejado tantas fichas como jugadas haya realizado. Gana-
15 rá la partida el jugador que menos movimientos haya tenido por
realizar y en caso de empate se podrá resolver por tiempo -
empleado (para así exigir una mayor rapidez de decisión), o de
no disponerse de reloj. por mayor distanciamiento de la última
posición respecto a la puerta de llegada.

20 El juego se puede complicar con obstáculos (caso de
concurco Hípico), que serán unas piezas que tapen uno o va-
rios vértices de tal forma que el jugador deberá pasar sobre
ellos en un sólo movimiento.

25 Descrito suficientemente el objeto de éste Modelo
de Utilidad y la forma de realización, sólo resta añadir que
en el mismo podrán ser introducidas todas las modificaciones
de detalle que no alteren su esencialidad, debiendo quedar
todas ellas incluidas en la protección que se recaba.

R E I V I N D I C A C I O N E S

30 1ª.- Un juego de competición, caracterizado por -



comprender un tablero de juego, en el que aparece marcada una cuadrícula de cuando menos cuarenta cuadros por cada lado, - estando todos los vértices de dicha cuadrícula perforados, - inmantados o provistos de cualquier otro medio de sujeción, - delimitándose sobre dicho tablero el recorrido a efectuar por cada jugador por medio de banderolas, estando cada puerta formada por dos banderolas del mismo número y distinto color, correspondiendo a la puerta marcada con el número 1, el punto de partida y la de número más elevado el punto de llegada, debiendo estar estas dos puertas en posición horizontal ó vertical para que los propios vértices de la cuadrícula delimiten la línea de salida o llegada y pudiendo estar las restantes en cualquier posición o inclinación.

2ª.- Un juego de competición, de conformidad con la reivindicación 1ª, caracterizado porque cada jugador deberá realizar su recorrido con independencia de los demás para lo cual marcará cada movimiento que realice con una ficha que situará en el punto en que lo inicie, correspondiendo la primera a la línea de salida y la segunda a cualquier vértice de cuadrícula elegido voluntariamente, obteniéndose en ésta jugada un centro de actuación obtenido por prolongación exacta del movimiento realizado con anterioridad que será utilizado para la realización del siguiente movimiento en cualquier sentido deseado, repitiéndose en éstas condiciones las jugadas, siempre orientadas a que el jugador atraviese todas las puertas hasta conducirlo a la de llegada.

3ª.- Un juego de competición, de conformidad con las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado por intervenir como factores decisivos del triunfo en la partida, el número de movimiento realizado, y el tiempo invertido, y pudiéndose -



establecer durante el recorrido obstáculos previamente determinados por los jugadores.

5

4ª.- UN JUEGO DE COMPETICION, de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y graficamente representada en el dibujo del adjunto plano, para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SIETE hojas escritas ó mecanografiadas por una sólo cara a doble espacio e

Madrid.- 19 OCT. 1973

Por autorización del interesado.

