





reglas y desarrollo del juego, cuya finalidad sigue siendo la de ver quien de los dos contendientes logra primero colocar alineadas sus fichas en tres sucesivos cuadros puntos ó lugares de los nueve representados en el tablero.

5 Pero si afecta a la composición del tablero en si, el -  
cual se constituye como un sencillo aparato en el que -  
no son necesarias fichas, pues estas se sustituyen por  
un dispositivo marcador al que puede hacersele represen-  
tar a voluntad en el tablero el signo de un jugador ó -  
10 del otro. Esto implica una mejora de consideración, dado  
que al eliminar las fichas se evita que estas puedan extraviarse, además de que su manejo es sencillo y cómodo.

Otro de los perfeccionamientos se refiere al hecho de estar dotado el juego de un dispositivo borrador de los signos, del que se suele hacer uso cada vez que -  
15 uno de los jugadores coloca tres signos alineados consecutivamente, ganando el juego y debe empezarse de nuevo con el tablero en blanco.

Para facilitar la comprensión de la descripción que vamos a realizar a continuación sobre la constitución del juego perfeccionado motivo del presente Modelo de Utilidad, nos auxiliaremos de unos dibujos que muestran una realización preferente de uno de ellos, mas como se trata de un simple ejemplo aclaratorio, no debe darse a dichos dibujos ningún sentido restrictivo, si no mas bien  
25 amplio y general.

Dichos dibujos representan en sus figuras como sigue:

Fig.1.- Perspectiva del juego.

30 Fig.2.- Vista interior del juego en planta, in-

.../...

207850

- 3 -

26 NO



vertido, y desprovisto de la tapa inferior.

Fig.3.- Perspectiva de dicha tapa inferior, en vista interior, con el dispositivo de accionamiento del borrado.

5

Fig.4.- Placa con los signos.

Fig.5.- Caja ó carcasa del juego en posición invertida, desprovista de los elementos internos, menos de una placa enrejada, para indicar donde van colocadas estas.

10

Fig.6.- Una de las placas enrejadas desplazables de las nueve que componen el juego, vista en perspectiva.

15

Describiendo el ejemplo de juego de tres en raya representado en los dibujos, y designando las partes y piezas del mismo con referencias numéricas, vemos que presenta la siguiente constitución:

20

Consta el juego de una caja -1- de planta rectangular, con unos refuerzos perforados -2- en sus ángulos, para atornillar la tapa ó base inferior -3-. En dicha caja -1- hay que señalar el entrante -4- y nueve - ventanas ó aberturas cuadradas -5- alineadas de tres en tres en cualquier dirección, y separadas por cuatro tabiquillos ó nervios paralelos -6- dispuestos flanqueando cada dos de ellos a tres aberturas. Hay que señalar también unos nervios -7- de poca elevación, orientados transversalmente a los tabiquillos -6- y dispuestos cada dos en lados opuestos de cada abertura -5-.

25

Cubriendo cada abertura -5- y entre los tabiquillos -6- y nervios -7- que hay alrededor de cada una

.../...

207850

26



- 4 -

de ellas, hay una plaquita transparente -8- con cuatro franjas opacas -9- situadas paralelas entre si, con una franja de separación transparente, teniendo en un lado un entrante que forma un brazo flexible -10- (figuras 5 y 6).

Una vez situadas todas las plaquitas enrejadas -8- en sus respectivas ventanas -5-, se coloca sobre ellas una gran placa -11- que ocupa todo el interior de la caja -1-, aunque tiene en un lado una holgura ó espacio -12- que haga posible el desplazamiento lateral de dicha placa -11- dentro de la referida caja -1-. Esta placa -11- tiene en la cara posterior -13- sin dibujos, dos tetones -14- y dispone también de dos orificios -15-. En la cara anterior -16- (figura 4) representados nueve anillos circulares -17- con sus trazos interrumpidos por unas zonas ó espacios paralelos, en los cuales y además en el círculo limitado por la circunferencia, hay cuatro rombos -18- a manera de un aspa también con sus trazos interrumpidos y continuando en los extremos con otros trazos rectos -19- que forman como los extremos en forma angular de dicha aspa. Los indicados nueve anillos interrumpidos -17- y las correspondientes espas -18- a trazos interrumpidos situados entre los anillos, forman tres hileras ó filas de tres unidades cada una, dispuestas para que coincidan y resulten visibles a través de las nueve ventanas -5- y también a través de las zonas transparentes de las placas -8-, siendo de señalar doce tetones -19- dispuestos en tres hileras de a cuatro cada una.

En la cara posterior -13- de la placa -11- hay

.../...

207850

26 Nov 1951

- 5 -



5 adosada una cinta -20-, con una cabeza -21- que se  
situa en el entrante -4-. En esta cinta hay dos ori-  
ficios alargados -22-, orientados oblicuamente con  
respecto a la referida cinta, de la cual parten tam-  
bién con incidencia oblicua y convergente dos estre-  
chos brazos flexibles -23-. A su vez, sobre dicha cin-  
ta se apoya la tapa posterior -3-, en cuya cara inter-  
na hay un nervio -24- que forma junto a tres lados un  
galce y en el otro un tope que sirve para acoplar dicha  
10 tapa -3- sobre la boca de la caja -1-. Asimismo, exis-  
ten en la citada cara de la tapa -3- unos nervios -25-  
a un lado y otro de la cinta -20- con el fin de guiar  
sus movimientos longitudinales cuando sea empujada pre-  
sionando la cabeza -21-, cuyo movimiento es recuperado  
15 mediante los brazos flexibles -23- que tropiezan en los  
nervios transversales -26- situados también en la tapa  
-3-. Esta cinta -20-, al apoyarse sobre la plancha -11-  
recibe en los orificios oblicuos -22-, los tetones -14-  
de la plancha y, a su vez la tapa -3-, al colocarse so-  
bre la cinta -20-, aloja unos vástagos -27- que posee,  
20 en los orificios -15- de la plancha -11-, siendo de ad-  
vertir que estos orificios son muy ámplios para permitir  
que la plancha -11- pueda moverse en sentido transversal,  
a un lado y otro, con un movimiento limitado por los vás-  
tagos -27- y por la caja -1- en la que va alojada.  
25

El funcionamiento del juego del ejemplo grá-  
fico descrito, es como sigue: hallándose el juego con  
algunos signos O ó X, visibles a través de las franjas  
transparentes de las placas -8- y de las ventanas -5-,

.../...

2078

- 6 -

26 NOV 1974

tal como por ejemplo según aparece en la figura 1, para que desaparezcan dichos signos deberemos presionar la cabeza -21-. Con ello, la cinta -20- empuja a los tetones -14- y la oblicuidad de los orificios -22- obliga a que la plancha -11- se traslade hacia un lado, cubriendo la holgura -12-. De este modo, todos los signos O ó X, de la plancha -11- han cambiado de lugar, pasando a situarse debajo de las franjas opacas-9- con lo cual se ocultan desapareciendo de la vista, quedando con ello borrados del tablero. Para iniciar el juego, el jugador al que le corresponda empezar, moverá con el dedo una de las placas -8- hacia arriba ó hacia abajo, según el signo X ó O que vaya a utilizar en lo sucesivo (para esto, dichas placas -8- tienen unas ranuras transversales que facilitan la adherencia del dedo del usuario). Entonces, a través de las franjas transparentes existentes entre las opacas -9-, aparecen a la vista los trazos -17- que dibujan un anillo, ó los trazos -18- que dibujan un aspa. El otro jugador hace lo mismo, haciendo que en la casilla ó ventana -5- que desee, aparezca el signo X ó O, que utilice y así sigue el juego hasta que un jugador ha logrado que en tres casillas ó ventanas sucesivas aparezca su signo, con lo cual gana el juego pues dibujó su tres en raya.

El juego descrito se fabricará preferentemente de materias plásticas, pero también podría hacerse de cualquier otro material y variar sus tamaños, formas, color, clase ó figura de los signos, así como cualquier detalle constructivo, siempre que no se altere lo esencial puesto de manifiesto en la siguiente.

.../...

207850

26 N



NOTA REIVINDICATORIA

=====

Los puntos no conocidos ni practicados en España, que se reivindican en este Modelo de Utilidad, son:

5 1.- Juego de tres en raya perfeccionado, caracterizado por constar de una caja de planta rectangular - que en su lado ó cara mayor tiene practicadas nueve ventanas ó aberturas alineadas de tres en tres en cualquier dirección, teniendo cada hilera de tres, en sentido longitudinal, un tabiquillo a cada lado, y cada ventana, en 10 los lados no flanqueados por dichos tabiquillos, un nervio paralelo a los lados y perpendicular a los tabiquillos, de manera que componen una especie de marco en el que va colocado, con posibilidades de desplazarse longitudinalmente, hacia arriba ó hacia abajo, una placa transparente 15 dotada de varias franjas paralelas opacas, y separadas que dejan entre si unas franjas transparentes, - teniendo en su cara exterior unas ranuras antideslizantes para facilitar su manejo por el jugador y en un lado un brazo flexible que frena ligeramente su desplazamiento entre 20 los tabiquillos.

25 2.- Juego de tres en raya perfeccionado, según la reivindicación 1, caracterizado por constar de una - plancha de forma semejante a la caja de la reivindicación anterior de dimensiones tales que pueda alojarse en su interior, cubriendo todas las nueve placas transparentes, pero con una holgura en un lado, que le permita un corto desplazamiento a voluntad del jugador, hacia un lado u otro, disponiendo dicha plancha en una de sus caras de

.../...

217850

26 NO



- 8 -

5           nueve grupos de figuras, con dos signos diferentes en cada grupo y dibujados a trazos, entrelazados los de un signo entre los del otro, poseyendo también unos tetones alineados y unos nervios transversales situados arriba y bajo de cada par de signos, mas uno ó varios ámplios orificios limitadores de su desplazamiento y en la cara posterior, cuanto menos, dos tetones para su accionamiento hacia un lado y otro.

10           3.- Juego de tres en raya perfeccionado, caracterizado por constar de una cinta ó banda dotada en un extremo de una cabeza de pulsación situada fuera de la caja, cuya cinta tiene dos orificios alargados y oblicuos, de ejes paralelos, destinados a recibir los tetones de la -  
15           cara posterior de la plancha portadora de los signos, mencionada en la precedente reivindicación, a la que va adosada la cinta, de manera que presionando la cabeza de ella se obligará a desplazarse hacia un lado y otro a la placa, poseyendo dicha cinta dos brazos flexibles de orientación convergente que actuan de elementos de recuperación de la  
20           posición inicial de la cinta, al tropezar en unos topes existentes en la tapa de la caja, cuya tapa tiene, además, en su cara interna unos nervios guia de la cinta y unos tetones alojables en los orificios de la placa portadora de signos.

25           4.- Juego de tres en raya perfeccionado, caracterizado porque al mover el jugador hacia un lado a las placas provistas de franjas opacas, las franjas transparentes existentes entre ellas mostraran los trazos de un signo, el cual resultará visible a través de la respectiva

.../...

207850

- 9 -

26 NOV 1974



5            ventana de la caja del aparato, mientras que si la placa es desplazada por el jugador en sentido opuesto, apareceran a través de la ventana y de la placa los trazos que dibujan el otro signo, distinto pudiendo hacerse - desaparecer todos los signos del tablero, pulsando la cabeza de la cinta, la cual desplaza con dicho fin a la plancha portadora de signos cuyos trazos pasaran a ocultarse todos ellos debajo de las franjas opacas de las - placas.

10            5.- "JUEGO DE TRES EN RAYA PERFECCIONADO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y graficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

15            Esta memoria consta de NUEVE hojas escritas ó mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 26 NOV 1974

Por autorización de los interesados.

JOSE LOPEZ CORTES  
P. P.



207850  
26 NOV. 1974  
Fig. 3

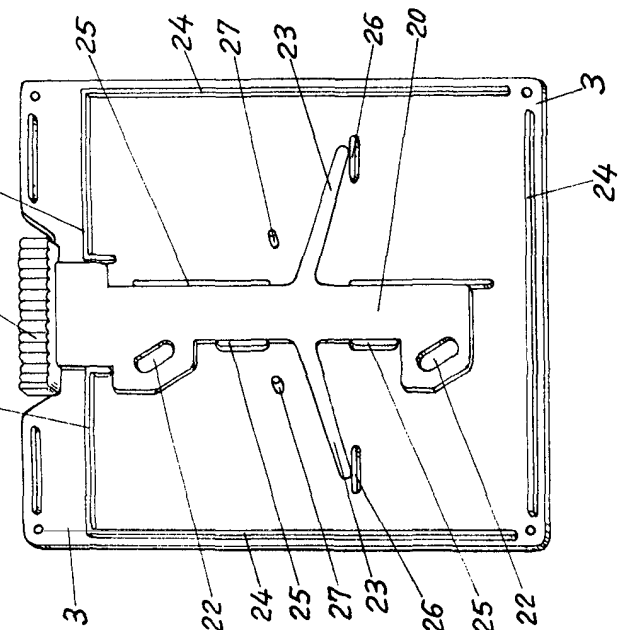


Fig. 2

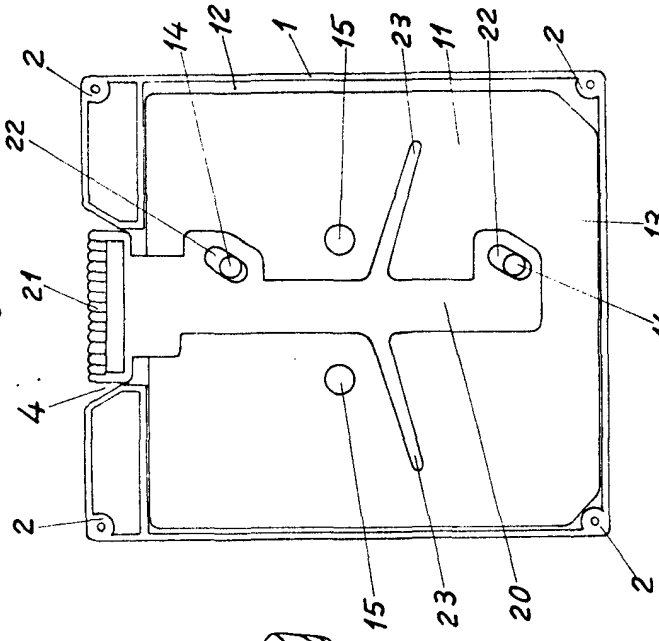


Fig. 1

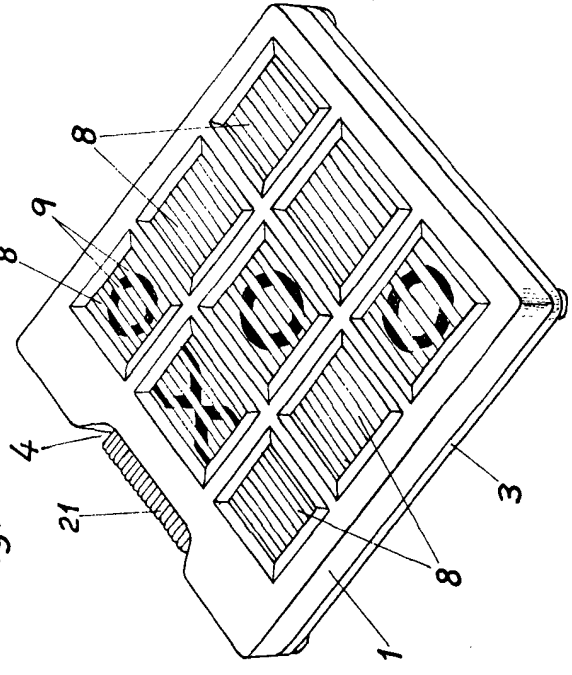


Fig. 6

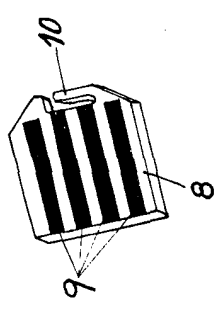


Fig. 5

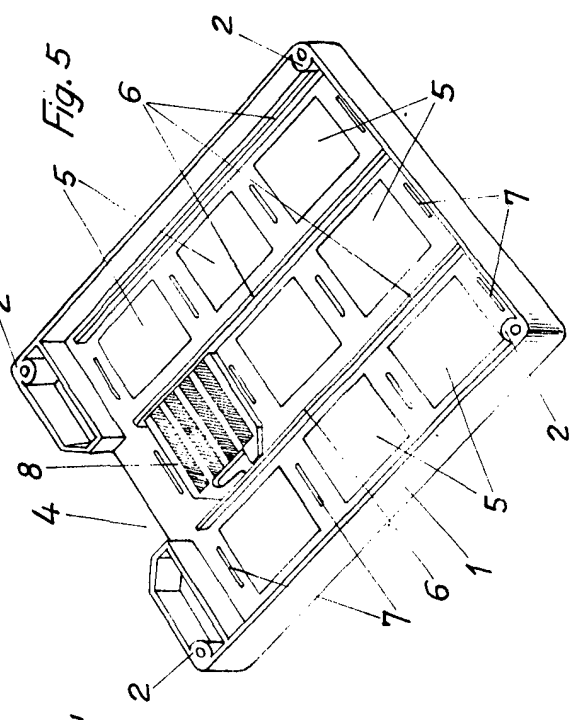
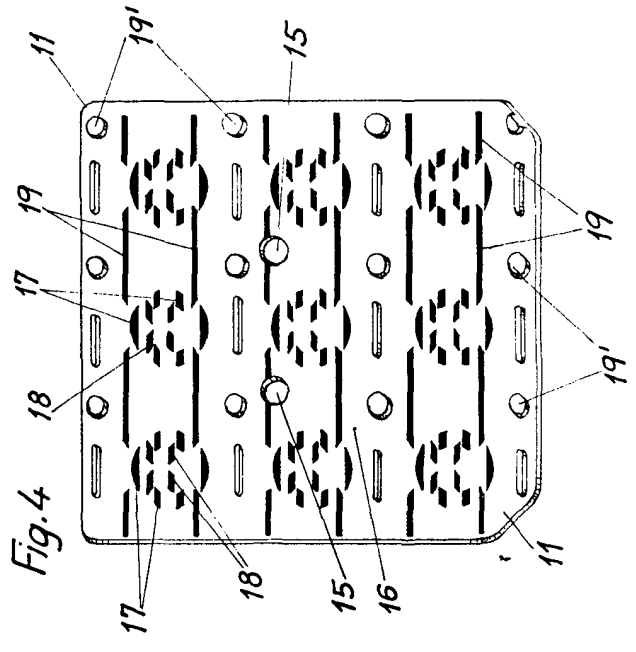


Fig. 4



Escala variable

MADRID 26 NOV. 1974.

JOSE LOPEZ CORTES  
P.P.

