

ESPAÑA

19 ES	11 NUMERO	227.778	10 Y
	21		
	22 FECHA DE PRESENTACION	13-4-1977	

227.778

MODELO DE UTILIDAD

MCD.- 2.717
JADC/jc/9755

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
21 NUMERO		
15089/76	13-4-76	Gran Bretaña

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"UN JUEGO DE HABILIDAD"

71 SOLICITANTE (S)
GREGORY BRINTON STONE

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
48 Rue Jacob, 75006 París, Francia

72 INVENTOR (ES)
El mismo solicitante

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
DON FERNANDO DE ELZABURU MARQUEZ

MOD.- 2.717

1 Este invento se refiere a un juego de habilidad. El juego es preferiblemente para dos jugadores, aunque con modificaciones del mismo puede ser jugado por tres o más jugadores.

5 En matemáticas, la serie de números 1, 1, 2, 3, 5, 8, etc., en la que, con respecto a tres números adyacentes cualesquiera de la serie, el valor del número mayor es la suma de los valores de los otros dos miembros, se conoce como serie de Fibonacci.

10 El juego utiliza las relaciones entre estos números asociados.

15 Según el invento, en el juego apropiado para dos jugadores se prevén dos grupos de piezas o fichas de juego, una para cada jugador, teniendo estos grupos el mismo número de piezas de juego y distinguiéndose entre sí por una característica tal como el color y cada grupo comprende piezas de varias longitudes, correspondientes a los valores sucesivos de la serie de Fibonacci.

20 El juego incluye también un dispositivo o elemento de medida para recibir las piezas de juego dispuestas extremo con extremo respecto a su longitud, teniendo el dispositivo de medida una longitud marcada correspondiente a otro valor de la serie de Fibonacci, siendo este valor menor que el total obtenido por la suma de los valores de las piezas de ambos grupos, pero mayor que la mitad del total.

25 A modo de ejemplo, cada grupo puede contener seis piezas cuyas longitudes están relacionadas entre sí por las relaciones 1:1:2:3:5:8. Los posibles valores para las longitudes marcadas del dispositivo de medida serán entonces los valores de la misma serie de Fibonacci y que se sitúan

30

entre 20 y 40; es decir, 21 y 34.

En un ejemplo preferido, la longitud marcada del dispositivo de medida representa el valor más alto de la serie de Fibonacci por debajo del total obtenido sumado conjuntamente los valores de las piezas de los dos juegos. Así, en el ejemplo a que se acaba de hacer referencia, este valor es 34.

Para practicar el juego, el primer jugador elige una de estas piezas y la coloca sobre o dentro del dispositivo de medida de manera que ocupe una parte de la longitud marcada que se prolonga desde el comienzo de esa longitud. Entonces el segundo jugador coloca una de sus piezas con un extremo contra el extremo de la primera pieza de manera que ocupe una parte adicional de la longitud marcada. Los jugadores continúan entonces alternativamente por turnos dejando una pieza de su grupo contra el extremo de la pieza previamente situada de manera que se ensambla una columna creciente de piezas que se prolonga a lo largo de la longitud marcada del dispositivo de medida.

El objeto del juego es que cada jugador, mediante selección del orden de jugada de sus piezas, intente forzar al otro jugador a situar la pieza que hace que la columna de piezas alcance o rebase el extremo de la longitud marcada del dispositivo de medida.

Se pueden conseguir más oportunidades de juego previendo una elección de valores de meta que pueden o no ser miembros de la serie de Fibonacci.

En esta versión del juego, los jugadores pueden acordar conjuntamente un valor de meta o, alternativamente, pueden convenir que cualquiera de los jugadores que no

1 tenga la elección de comenzar primero o segundo tenga la elección del valor de meta.

5 Para esta versión, el dispositivo de medida debe también contener al menos una y preferiblemente varias longitudes marcadas (distintas de las correspondientes al valor o valores de la Fibonacci a que se ha hecho referencia anteriormente), siendo cada una de dichas longitudes un múltiplo entero de la longitud de la pieza de juego más corta. Apropriadamente, el dispositivo de medida puede estar dividido en unidades de longitud igual a la longitud de la pieza de juego más corta, opcionalmente con ciertos valores, por ejemplo correspondientes a los que presentan a un desafío particular, que son marcados de una manera distintiva. Para proporcionar cierto grado de dificultad los valores de blanco seleccionados están preferiblemente en el intervalo que va desde dos por encima del valor de la pieza de juego de mayor valor hasta cuatro por debajo del valor obtenido sumando los valores de las piezas de ambos grupos, y el dispositivo de medida se marca en unidades de longitud al menos en ese intervalo. Así, es el caso ilustrado anteriormente, donde cada grupo comprende seis piezas, que tienen longitudes relacionadas entre sí por las relaciones 1:1:2:3:5:8, el intervalo preferido es de 10 a 36, inclusive. Los valores situados fuera de este intervalo se pueden también elegir, pero el juego que resulta es menos interesante. Dentro del intervalo recomendado, los valores de 31, 33, 34 y 36 proporcionan retos especiales, siendo el valor 34 anteriormente mencionado de particular relevancia, ya que es un número de Fibonacci.

30 Las piezas, que pueden ser apropiadamente de

1 madera, plástico o metal, pueden ser apropiadamente, por ejem-
plo, cilindros huecos o macizos u otras formas huecas o maci-
zas de sección transversal regular, tales como prismas. Las
longitudes de las piezas de cada grupo están relacionadas en
5 tre sí de la forma anteriormente descrita, por ejemplo, en
la relación 1:1:2:3:5:8.

El dispositivo de medida puede estar previsto de una forma apropiada a la configuración de las piezas. Por ejemplo, cuando las piezas son de configuraciones macizas de
10 sección transversal regular, tales como prismas o cilindros, el dispositivo de medida comprende apropiadamente un tubo hueco que corresponde en sección transversal a la de las piezas y tiene un tamaño en sección transversal tal que recibirá las piezas como un ajuste deslizante holgado en relación de
15 extremo con extremo extendiéndose a lo largo del eje geométrico del tubo. El tubo tiene preferiblemente una parte trans-
lúcida o transparente que se prolonga a lo largo de su lon-
gitud y alrededor de al menos una parte de su circunferencia, de manera que la columna creciente de piezas situadas en el
20 tubo puede ser vista desde fuera.

El tubo, que es de preferencia de material plástico claro, es preferiblemente de longitud suficiente pa-
ra alojar todas las piezas de juego envasadas extremo con extremo, proporcionando así un recipiente para las piezas, y
25 preferiblemente tiene unos medios de cierre, tales como una tapa. La tapa puede estar formada para proporcionar también un pedestal para el tubo cuando se sitúa sobre el extremo ce-
rrado del mismo, y el tubo está preferiblemente marcado a lo largo de su longitud en unidades de longitud iguales a la lon-
30 gitud de la pieza de juego más corta. Esta longitud unitaria

1 puede ser usada convenientemente como una longitud normalizada, por ejemplo de 3.17 ó 2 mm, de manera que el dispositivo de medida se puede usar también literalmente como tal.

5 Preferiblemente, el tubo es de un tamaño tal que es fácilmente transportable, por ejemplo metiéndolo en un bolsillo de chaqueta.

El tubo puede también formar parte de un útil de escribir, por ejemplo una pluma o un lápiz, si se desea.

10 En una realización alternativa, cada pieza puede estar provista de un ánima axial que se prolonga a través de su longitud, por ejemplo como en un cilindro hueco y el dispositivo de medida puede comprender entonces un vástago o varilla de sección transversal apropiada sobre la cual pueden deslizar las piezas.

15 De esta manera, los componentes del juego pueden estar provistos de una forma y un tamaño apropiados para usar en una mesa o superficie similar, estando el dispositivo de medida dispuesto verticalmente; por ejemplo, para jugar en un club, cafetería o lugar de reunión similar.

20 Todavía en otra realización, el dispositivo de medida puede comprender una ranura o canal en un tablero y en el que las piezas se pueden colocar extremo con extremo.

25 El invento se ilustra con referencia a una realización elegida por su conveniencia y caracter portátil y con la ayuda de los dibujos que se acompañan.

30 En esta realización, los componentes del juego consisten en un tubo de plástico transparente 2, que está abierto por un extremo y es convenientemente de un diámetro de 1 cm y de 10 a 15 cm de longitud, y dos grupos de piezas de juego 4 y 6, cada uno de los cuales comprende seis cilin-

1 dros, todos del mismo diámetro pero de longitudes diferentes
en la proporción 1:1:2:3:5:8. Los grupos se distinguen entre
sí por el color, indicado por los diferentes sombreados en el
dibujo. Partiendo del extremo cerrado, el tubo 2 está dividi-
5 do axialmente en unidades de longitud correspondiente a la
longitud de la más corta de las piezas de juego y varias de
las divisiones están indicadas de una manera especial. En par-
ticular, la división número 34 está marcada fuertemente, ya
que es el valor de meta preferido para el juego. Otros valo-
10 res que proporcionan retos particulares para utilizar con un
grupo de seis piezas en las relaciones anteriores son 31, 33
y 36.

El tubo 2 es suficientemente largo para alojar
todas las piezas de ambos grupos y está prevista una tapa 8
15 para encajar sobre el extremo del tubo.

El juego puede ser modificado para jugar tres
o más jugadores. En este caso, se prevén tres o más juegos de
piezas, una para cada jugador. La longitud marcada como más
favorecida del dispositivo de medida para esta versión del
20 juego corresponderá a un valor de la serie de Fibonacci que
supera la suma de los valores correspondientes de un grupo
de piezas, pero es menor que la suma de los valores corres-
pondientes de las piezas de todos los grupos en juego. Prefe-
riblemente, el valor de la dimensión del dispositivo de medi-
25 da excederá de la suma de los valores de $n-1$ grupos, donde n
corresponde al número de grupos en juego.

En otra alternativa, se pueden usar más de un
dispositivo de medida. Cada jugador puede entonces seleccio-
nar en cual de los dispositivos de medida ha de situar su pie-
30 za en cada jugada que hace y puede variar su elección en cada

1 jugada que hace. En esta variante del juego, el objetivo es
evitar verse obligado a jugar una pieza que haga que se al-
cance el valor total de las piezas jugadas contra cualquiera
de los dispositivos de medida o se rebase una longitud mar-
5 cada en ese dispositivo. En esta variante, las longitudes
marcadas de los dispositivos de medida deben ser idénticas
entre sí y deben ser tales que su total sea menor que la su-
ma de los valores de las piezas de todos los grupos en jue-
go.

10 Para estas dos últimas alternativas, para pro-
porcionar más oportunidades de juego, según se describe an-
teriormente con respecto al juego para dos jugadores, el dis-
positivo de medida o cada uno de los dispositivos puede tam-
bién contener longitudes marcadas distintas de las correspon-
15 dientes a los valores de Fibonacci, siendo cada longitud mar-
cada un múltiplo entero de la longitud de la pieza de juego
más corta. Apropiadamente, el dispositivo de medida o cada
uno de ellos puede estar dividido en unidades de longitud
iguales a la longitud de la pieza de juego más corta.

20 Se entenderá que los valores de meta de cada
dispositivo de medida en uso, donde están siendo usados más
de un dispositivo de medida en el juego, deben ser los mis-
mos.

25 Resultará evidente que son posibles otras va-
riaciones del juego usando los componentes básicos de dispo-
sitivo de medida y piezas de juego del invento.

REIVINDICACIONES

5

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

20

1ª.- Un juego de habilidad que incluye dos grupos de piezas o fichas de juego cada uno de los cuales tiene el mismo número de piezas, distinguiéndose los grupos entre sí por una característica, tal como el color, y comprendiendo cada grupo piezas de diversas longitudes para representar valores consecutivos de la serie de Fibonacci; y un dispositivo o elemento de medida destinado a recibir las piezas de juego dispuestas extremo con extremo con respecto a su longitud, teniendo el dispositivo de medida una longitud marcada correspondiente a otro valor de la serie de Fibonacci, siendo este valor menor que el total obtenido sumando conjuntamente los valores de las piezas de los dos grupos, pero mayor que la mitad del total.

25

2ª.- Un juego según la reivindicación 1ª, en el que la longitud marcada en el dispositivo de medida representa el mayor valor de Fibonacci por debajo del total obtenido sumando conjuntamente los valores de las piezas de los dos grupos.

30

3ª.- Un juego según las reivindicaciones 1ª o 2ª, en el que el dispositivo de medida contiene también al

1 menos otra longitud marcada, siendo cada una de dichas longitudes igual a un múltiple entero de la longitud de la pieza de juego más corta.

5 4ª.- Un juego según la reivindicación 1ª, la 2ª o la 3ª, en el que el dispositivo de medida está dividido en unidades de longitud igual a la longitud de la pieza de juego más corta, al menos en el intervalo que va desde el valor correspondiente a 2 por encima del valor de la pieza de juego de valor mayor hasta el valor correspondiente a 4 por debajo del total obtenido sumando conjuntamente los valores de las piezas de los dos grupos.

10 5ª.- Un juego según cualquiera de las reivindicaciones 1ª a 4ª, en el que las piezas de juego son de sección transversal regular y el dispositivo de medida está constituido por un tubo que es transparente o traslúcido en al menos una parte de su circunferencia y a lo largo de su longitud y está destinado a recibir las piezas como un ajuste de deslizamiento holgado en relación de extremo con extremo extendiéndose a lo largo del eje geométrico del tubo.

20 6ª.- Un juego según cualquiera de las reivindicaciones 1ª a 4ª, en el que cada pieza de juego contiene un ánima axial a través de su longitud y el dispositivo de medida está constituido por una varilla sobre la que pueden deslizar las piezas.

25 7ª.- Un juego según cualquiera de las reivindicaciones 1ª a 4ª, en el que el dispositivo de medida comprende una ranura o canal en un tablero.

30 8ª.- Una modificación del juego según cualquiera de las reivindicaciones 1ª a 7ª, incluyendo el juego modificado tres o más grupos de piezas de juego y estando

1 el dispositivo de medida marcado en longitudes o tramos co-
rrespondientes a varios valores de la serie de Fibonacci,
siendo cada valor tal que supera a la suma de los valores co-
rrespondientes de un grupo de piezas, pero siendo menor que
5 la suma de los valores correspondientes de n piezas, donde n
es cada uno de los números enteros desde 2 hasta el número
de grupos del juego.

9ª.- Una modificación del juego según la rei-
vindicación 8ª, en la que están previstos dos o más disposi-
10 tivos de medida, estando marcadas en ellos longitudes idénti-
cas.

10ª.- UN JUEGO DE HABILIDAD.

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

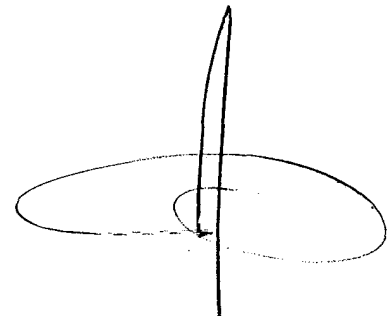
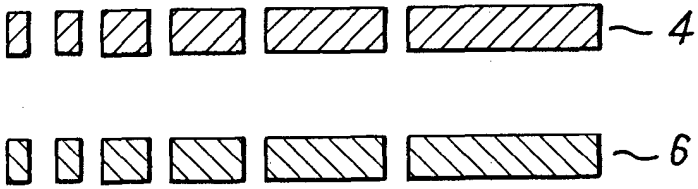
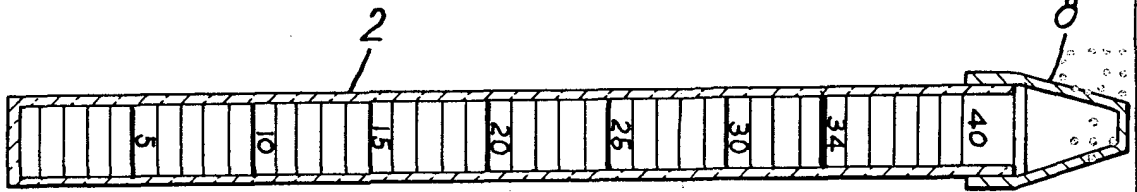
Esta Memoria consta de once hojas escritas a
máquina por una sola cara.

MADRID, 07 MAY 1977

20 P.A. Fernando de Elizaburu
Por Poder.

25

30



Fernando de Izaburu
Per Poder.