



ESPAÑA

19 ES 21 22	11 NUMERO 242.561	17 Y
	22 FECHA DE PRESENTACION 6-4-79	

MODELO DE UTILIDAD

1 ENE. 1980

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
------------------------------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 3/00
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "UN JUEGO DE MEDA"

71 SOLICITANTE (S) VERA JOHANNA POLAK	(Touché)
--	----------

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Calle D. Ramón de la Cruz, 71, Madrid
--

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE DON FERNANDO DE ELZABURU MARQUEZ	(ECB. 3721)
--	-------------

El presente invento se refiere a un juego de mesa que se puede practicar entre dos jugadores mediante un tablero de casillas y dos juegos de peones móviles o fichas.

5 Dicho juego está constituido por un tablero de contorno cuadrado, hecho preferiblemente de material sintético, y dentro del cual existe una zona de juego generalmente cuadrada, dividida en casillas iguales mediante dos grupos de nervios paralelos y perpendiculares entre sí, y dos grupos de peones, uno para cada jugador, destinados a situarse en las casillas de la zona de juego de acuerdo con la estrategia de cada contrincante.

10 La característica esencial del juego consiste en que debajo de cada una de las casillas de la zona de juego está dispuesto un imán en una orientación polar arbitraria, con el polo norte hacia arriba o hacia abajo, y porque cada uno de los peones está constituido por un pequeño recinto cerrado, de paredes transparentes y de forma diferente en cada grupo, dentro del cual está dispuesto horizontalmente un pequeño disco metálico imantado que

15 tiene sus dos caras opuestas de colores diferentes y que puede moverse libremente dentro de dicho recinto, de tal manera que al situar un peón en una de las casillas de la zona de juego el disco metálico permanecerá en la posición en que estaba o será invertido por el imán situado

20 debajo de la casilla correspondiente, de acuerdo con la polaridad del mismo, siendo la finalidad del juego conseguir, por cualquiera de los jugadores, que será el ganador, una fila de al menos cuatro peones de cualquier grupo que tengan su disco del mismo color, correspondiente

30

a ese jugador, y en cualquier dirección.

A continuación se describirá con mayor detalle una realización ilustrativa y no limitativa del objeto del invento haciendo referencia a los dibujos que se acompañan, en los cuales:

La figura 1 es una vista en perspectiva, parcialmente en despiece ordenado, del conjunto del juego;

Las figuras 2A y 2B son vistas en perspectiva de los dos tipos de peones utilizables; y

La figura 3 es una vista esquemática superior en planta del conjunto en una posición de juego.

El conjunto del juego consiste, en la realización representada, en una base 1 de contorno cuadrado, hecha de cualquier material apropiado, por ejemplo de plástico moldeado, que presenta un rebajo central cuadrado 2 para recibir una placa de contorno correspondiente 3 cuya superficie superior está dividida por dos grupos de nervios paralelos a los lados en casillas iguales 4 dentro de las cuales se sitúan las fichas de juego o peones 5 y 6.

El rebajo 2 tiene un contorno escalonado que presenta pequeñas protuberancias 7 a espacios regulares, entre las cuales se alojan los extremos de unas piezas alargadas 8 constituidas por dos láminas unidas entre sí y que alojan interiormente varios imanes en forma de pastilla o disco 10, visibles a través de orificios circulares. El número de piezas 8 de imanes es igual al número de filas de casillas 4 y el número de imanes 10 de cada pieza 8 es igual al número de columnas de casillas 4, es decir, en la realización representada, igual al número

de filas, de manera que resultan en definitiva tantos imanes como casillas, que están dispuestos además de modo que quedan situados exactamente debajo de las casillas 4.

5 Los imanes de cada pieza 8 están situados respecto a su polaridad de manera arbitraria y dado que, además, las piezas o tablillas 8 pueden manipularse fácilmente y cambiarse de posición sin más que levantar la placa 3, no existe prácticamente posibilidad alguna de que los jugadores se aprendan todas las posiciones de los imanes con respecto a su polaridad si se modifica con cierta frecuencia la posición relativa de los mismos, ya que es muy grande el número de combinaciones posibles.

10 Los peones de juego, representados en las figuras 2A y 2B, constan de una placa inferior 11, 12, circular o cuadrada, según corresponda a un grupo u otro de peones, de la que se eleva un recinto 13, 14, circular o prismático, respectivamente, en ambos casos de material transparente, tal como plástico, para permitir apreciar la posición de un pequeño disco imantado 15 situado en su interior. Dicho disco es idéntico para todos los peones y tiene una cara de un color, por ejemplo blanco, y la otra cara de otro color, por ejemplo rojo, y puede moverse libremente dentro de su recinto 13 ó 14 como se verá a continuación.

15 20 25 Los recintos 13 y 14 constituyen también las partes de asidero mediante las cuales se cogen los peones en los distintos movimientos sobre la placa 3 que constituye la zona de juego. Al situar un peón dentro de una casilla, si el polo superior del imán situado debajo de ella es de signo contrario al polo inferior del

30

disco 15, éste permanecerá en la posición en que estaba, sin moverse, pero si ambos polos son del mismo signo y dado que el imán inferior está fijo, se invierte la posición del disco 15, cambiando, por lo tanto, el color de su cara superior.

Los colores de las caras opuestas de los discos 15 se disponen, con respecto a su polaridad, de manera que donde se invierte de posición un disco situado en un peón de un grupo no se invierte en un peón del otro grupo, lo que constituye una indicación a tener en cuenta por ambos jugadores en el desarrollo del juego, cuya finalidad consiste en conseguir alinear cuatro peones con sus discos del mismo color, ganando el jugador que haya conseguido establecer dicha alineación en el color que le haya sido adjudicado y moviendo indistintamente peones de cualquiera de los dos grupos, siguiendo unas reglas de juego determinadas.

El tablero de juego tiene, en los lados situados frente a cada jugador, unas casillas circulares o cuadradas 16 y 17, respectivamente, divididas en dos grupos alineados por una plataforma central 18, 19, respectivamente que sirve como elemento inversos para los discos de los peones. Ello significa que dichas casillas inversoras tienen debajo de ellas un imán mediante el cual se hace que todos los peones de cada grupo presenten su disco con el mismo color, que es como se debe de iniciar el juego, es decir que un juego de peones alineados en las casillas 16 deben presentar todos el mismo color, distinto del color de los peones del grupo contrario, alineados en las casillas 17 del lado opuesto.

En los lados laterales del rebajo 2 hay sendas muescas 20 para facilitar la extracción de la placa 3 cuando se desea modificar la combinación de imanes de las piezas 8.

5

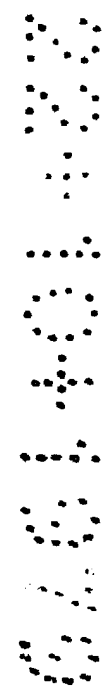
10

15

20

25

30



REIVINDICACIONES

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:

5
10
15
20
25

1ª.- Un juego de mesa consistente en un tablero dentro del cual existe una zona de juego cuadrada dividida en casillas iguales y dos grupos de peones que están destinados a situarse en las diferentes casillas de la zona de juego, caracterizado porque debajo de cada una de las casillas de la zona de juego está dispuesto un imán en una orientación polar arbitraria, con el polo norte hacia arriba o hacia abajo, y porque cada uno de los peones está constituido por un pequeño recinto cerrado dentro del cual está dispuesto un disco metálico imantado que tiene sus dos caras de colores diferentes y que puede moverse holgadamente dentro de dicho recinto o caja, de tal manera que al situar el peón en una de las casillas de la zona de juego el disco metálico interior permanecerá en la posición en que estaba o será invertido por el imán situado debajo de la casilla correspondiente, de acuerdo con la polaridad del mismo, siendo la finalidad del juego conseguir por cualquiera de los dos jugadores una fila de al menos cuatro elementos del mismo color dentro de la zona de juego y en cualquier dirección paralela a cualquiera de los lados o en diagonal.

30

2ª.- Un juego según la reivindicación 1ª, caracterizado porque la zona de juego está constituida por una placa cuadrada que se aloja de manera separable en un

rebajo de la parte superior del tablero y que se puede situar en cualquier orientación dentro de dicho rebajo, estando los imanes situados debajo de la citada zona de juego dispuestos en filas en unas tiras o cajitas de montura alargadas que se disponen paralelamente debajo de dicha zona de juego de tal manera que su posición puede ser modificada arbitrariamente al tiempo que se puede situar paralelamente a uno u otro de los pares de lados opuestos de la zona de juego, con lo que se puede modificar a voluntad el código de inversiones de las distintas casillas de ésta.

3a.- Un juego según las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque cada uno de los grupos de peones tiene una configuración distinta al otro grupo para distinguir ambos grupos entre sí y siendo tal la relación de polaridad entre los peones y las casillas que cuando en una determinada casilla un peón de un grupo presenta un disco interior de un color el peón del grupo contrario presenta el disco del color contrario en la misma casillas.

4a.- Un juego según la reivindicación 2a, caracterizado porque los peones de un grupo tienen una configuración prismática cuadrangular con una pestaña periférica inferior cuadrada y los peones del otro grupo tienen una configuración cilíndrica con una pestaña inferior circular.

5a.- Un juego según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque en cada uno de los lados opuestos del tablero, o lados correspondientes a cada uno de los dos jugadores, existen sendas filas de rebajo o alojamientos de reserva para situar los dos grupos de peones antes de la iniciación del juego, el cual debe comenzar teniendo todos los discos de ambos grupos el

mismo color correspondiente a cada jugador, para lo cual existe en el centro de las respectivas filas de reserva indicadas una pequeña zona, cuadrada o circular, que tiene un disco imantado debajo con una polaridad tal que al situar sobre ella un peón del grupo correspondiente el disco del mismo se sitúa automáticamente en el color adecuado correspondiente a ese grupo.

68.- Un juego de mesa según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque las casillas de la placa que constituye la zona de juego están formadas por rebajes cuadrados de pequeña profundidad con el fin de centrar adecuadamente en las posiciones exactas los distintos peones que se disponen dentro de las mismas.

69.- Un juego de mesa.

tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede, representado en los dibujos que se acompañan y con los fines que se ven especificados.

Este juego puede ser tanto jugado en las mesas o máquinas por una sola cara.

Madrid, 22 OCT 1974

Fernando de Elzaburu
Por Poder.

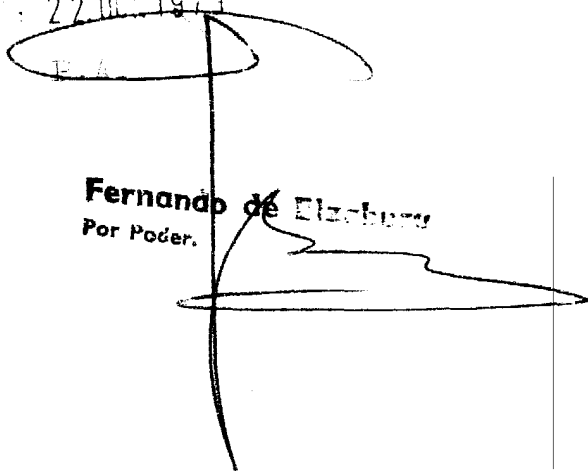


Fig. 1

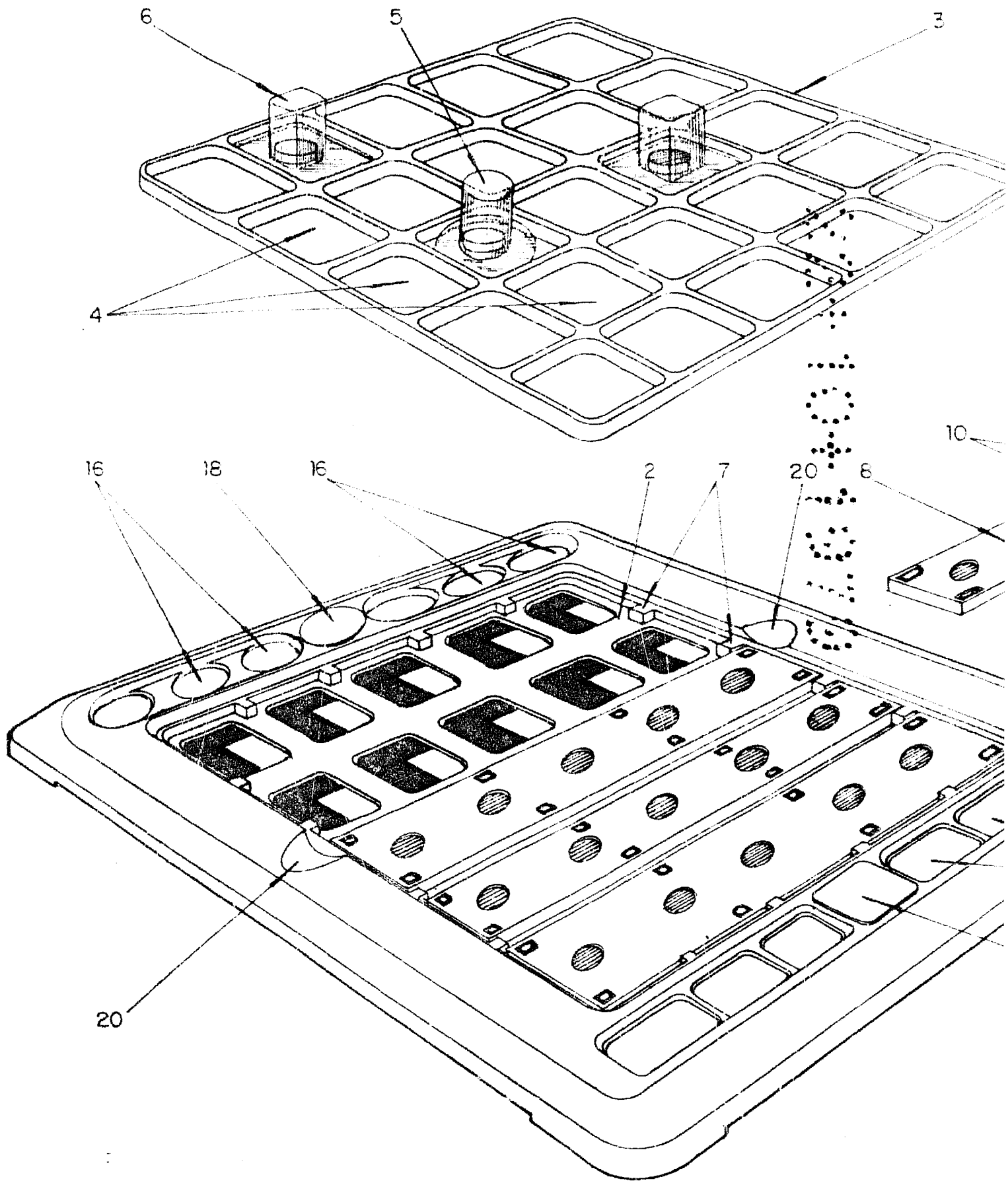


Fig. 2A

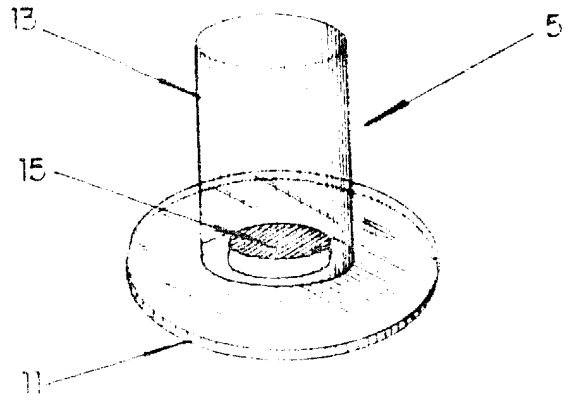


Fig. 2B

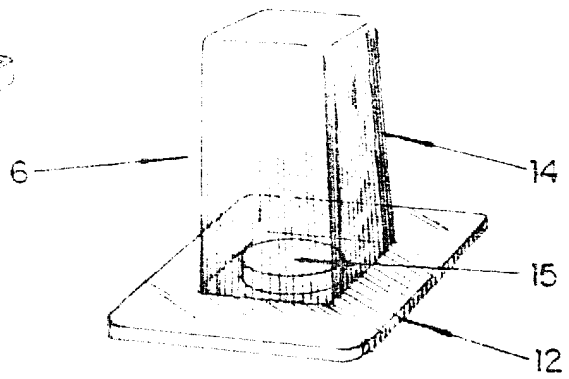


Fig. 3

