

Conforme se indica en el enunciado, la presente invención hace referencia a un juego de combinación.

Este juego comprende una cuadrícula de cuatro cuadros por lado, determinando un campo de diez y seis cuadros,

5. en los cuales son situables cuatro piezas laminares planas, dos principales y dos auxiliares, siendo cada pieza principal de planta en ángulo recto de brazos desiguales, uno susceptible de cubrir tres cuadros y el otro dos, perteneciendo una pieza principal a cada jugador para que, en jugadas alternas,
10. cambien la posición de su pieza dentro de la cuadrícula, con el objetivo de conseguir el bloqueo de la pieza del adversario por imposibilidad de cambio de posición, y cubriendo las dos piezas auxiliares sólo un cuadro cada una, hallándose situadas con la misión de dificultar la libertad de movimientos de las piezas principales.
- 15.

Para el mejor entendimiento de cuanto antecede, se hace referencia seguidamente a la hoja de dibujos que forma parte de esta memoria, la cual, dado su fin explicativo, ha de considerarse como desprovista de todo carácter limitativo respecto al alcance de la invención.

20.

En el dibujo:

- figura 1 es una vista mostrando los diversos elementos que constituyen el juego, en una resolución concreta,
 - figura 2 es una vista en planta de la superficie con la cuadrícula,
- 25.

- figuras 3 y 4 muestran sólo la cuadrícula con la indicación de las cuatro piezas en dos posibles combinaciones, una de salida y la otra final.

Comentando este ejemplo del dibujo, puede verse la

5. caja 1 muy plana, compuesta por un receptáculo que tiene el fondo 2 y la pared 3 circundante, y por una tapa con la cobertura 4 y el faldón 5, y quedando las dos piezas vinculadas en la articulación 6. Las dos caras internas del fondo 2 y de la cobertura 4, están recubiertas con un perfo o similar, unido a

10. las mismas, que a la vez que da mayor prestancia al interior de la caja 1, asegura una mejor conservación de su contenido.

En la propia figura 1 en que se ilustra la caja 1, se advierte sobre el fondo 2, cuatro piezas laminaras planas. De ellas, dos son las principales 7 y 8, y tienen su planta en

15. ángulo recto de brazos de longitud desigual. Las otras dos piezas 9 son iguales entre sí, cuadradas, aunque, al igual que las principales 7 y 8, tienen sus ángulos redondeados. A destacar que los brazos menores de las piezas principales 7 y 8, son muy aproximadamente la suma de las dos piezas auxiliares 9, mientras que los brazos mayores vienen a corresponder al tri-

20. ple de estas piezas auxiliares 9.

La figura 2 representa una de las caras exteriores de la caja 1, exactamente la del fondo 2, en la que está practicada una cuadrícula 10 de cuatro cuadros de lado, o sea con

25. un conjunto de diez y seis cuadros.

En las figuras 3 y 4 puede verse que cada pieza auxiliar 9 tiene unas dimensiones aproximadas a las de un cuadro de la cuadrícula 10, en tanto, como es lógico, en las piezas principales 7 y 8 su brazo menor corresponde a dos cuadros, y su brazo mayor a tres.

La figura 3 indica una posible situación de salida para iniciar el juego, en la cual las piezas principales 7 y 8 están emplazadas simétricamente para descartar cualquier ventaja, y también las dos piezas auxiliares 9. En el juego participan dos jugadores, cada uno de los cuales tiene su pieza principal 7 o 8, las cuales se distinguen entre sí por ejemplo por su distinto color, y a este efecto en el dibujo se han representado con un rayado dispar.

Es esencial que cada jugador vaya alternándose para mover su pieza principal modificando su posición dentro de la cuadrícula, o sea siempre debiendo encontrar un ángulo de cuadrícula libre equivalente. Y ello teniendo presente que resultará ganador quien consiga inmovilizar la pieza principal del adversario, es decir, que no encuentre libre aquel ángulo de cuadrícula para verificar el cambio.

Dentro de esta norma básica, la función de las piezas auxiliares 9 es crear mayores dificultades y hacer posible aquel bloqueo, pues obviamente sin las mismas no sería factible. Pero así como hay una norma rígida en cuanto cada jugador debe variar la posición de su pieza principal, el modo de actuar referente

a las piezas auxiliares puede ser variable, siempre a convenir antes de iniciarse el juego. En un supuesto, cada jugador, después de mover su pieza 7 o 8, puede cambiar la situación de sólo una de las dos piezas 9. O bien permaneciendo fija una de estas dos piezas 9, para los jugadores poder mover sólo la otra. O con la obligación de que estas piezas auxiliares 9 hayan de emplazarse necesariamente con uno de sus vértices en contacto con un vértice de una pieza principal, o sea no colaterales.

En cualquier caso, el objetivo final es el mismo, como ya se ha dicho, y la figura 4 muestra un ejemplo en el que la pieza principal 7 ha conseguido inmovilizar la rival 8, privándole de cambiar de posición dentro de la cuadrícula 10.

Como es obvio, los jugadores pueden establecer otras normas, como sería que el juego termina en tablas en el caso de que se repita por tres veces consecutivas la misma jugada, o convenir una puntuación convencional en un límite de tiempo, etc.

Se trata, como es fácil de advertir, de un juego sumamente simple en su constitución, pero muy entretenido y ameno, con una enorme diversidad de posibles combinaciones, y que desarrolla el sentido de observación y de intuición.

El ejemplo representado es muy adecuado desde el momento en que la caja 1 servirá para guardar las piezas, el reglamento, etc. Incluso, siendo esta caja 1 metálica, las piezas pueden estar provistas de partículas imantadas que determi-

nen una fijación practicable, muy apropiada para jugar durante un viaje.

Cuanto se ha expuesto no debe suponer inconveniente para que el actual juego pueda ser realizado variando alguna de las condiciones expresadas, siempre que con ello no se altere o modifique su esencialidad, que se detalla en la reivindicación siguiente.

N O T A.

Se declara de novedad y utilidad las siguientes

10. REIVINDICACIONES.

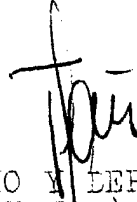
1. Juego de combinación, caracterizado por comprender una cuadrícula de cuatro cuadros de lado, determinando un campo de diez y seis cuadros, en los cuales son situables cuatro piezas laminares planas, dos principales y dos auxiliares, siendo cada pieza principal de planta en ángulo recto de brazos desiguales, uno susceptible de cubrir tres cuadros y el otro dos, perteneciendo una pieza principal a cada jugador para que, en jugadas alternas, cambien la posición de su pieza dentro de la cuadrícula, con el objetivo de conseguir el bloqueo de la pieza del adversario por imposibilidad de cambio de posición, y cubriendo las dos piezas auxiliares sólo un cuadro cada una, hallándose situadas con la misión de dificultar la libertad de movimientos de las piezas principales.

2. Juego de combinación.

25. Todo ello, tal y como se describe y reivindica en la

7.
presente memoria, que consta de siete hojas foliadas y mecano-
grafiadas, y una hoja de dibujos que la ilustra.

Barcelona, tres de abril de mil novecientos setenta
y nueve.



OCIO Y DEPORTE, S.A.
(OCYDESA)

administrador



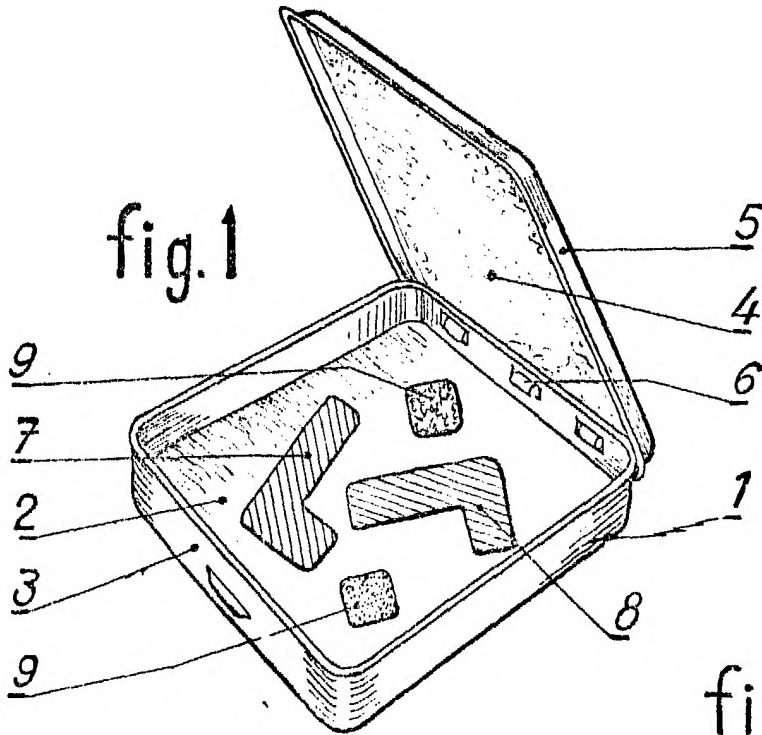


fig.2

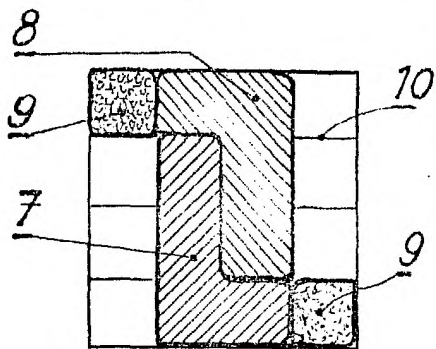
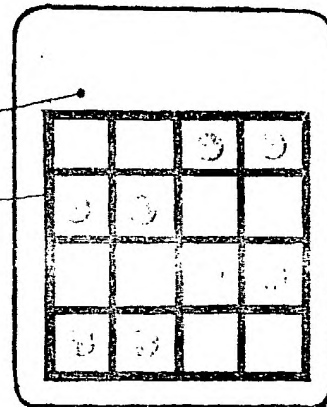


fig.3

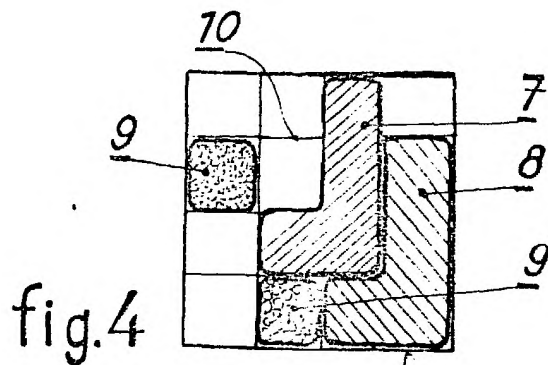


fig.4

