

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

ES

11

21

22

NUMERO

Y

FECHA DE REPRESENTACION

15 FEB. 1983

MODELO DE UTILIDAD

1 JUN. 1980

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 9/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"Juego de estrategia"

71 SOLICITANTE (S)
Juguetes Educativos, S.A. (JUEDSA)

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Sant Joan Despí (Barcelona) - Font Santa s/n, Polígono Font Santa

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)
Juguetes Educativos, S.A. (JUEDSA)

74 REPRESENTANTE

Conforme se indica en el enunciado, la presente invención hace referencia a un juego de estrategia. Más concretamente, se trata de un juego del tipo constituido por un tablero que presenta casillas por las que son desplazables dos conjuntos de piezas o fichas, partiendo de alineaciones opuestas, con el objetivo de alcanzar la línea de salida adversaria.

Según el actual juego, la superficie de juego se halla determinada por una serie de líneas paralelas que establecen una sucesión de franjas contiguas de igual anchura, las cuales se hallan cruzadas a sesenta grados por otras líneas, originando espacios triangulares equiláteros, en los que son susceptibles de situarse y moverse las fichas, formadas por cuerpos piramidales regulares de base triangular, y hallándose estas fichas diferenciadas en dos series para identificar las de cada uno de los dos jugadores participantes.

Para una mejor comprensión de cuanto antecede, se hace referencia seguidamente a la hoja de dibujos que forma parte de esta memoria, y la cual, dado su fin explicativo, debe entenderse como desprovista de todo carácter limitativo.

En el dibujo:

- figura 1 es una vista en perspectiva del tablero de juego,
- figura 2 muestra una de las fichas,
- figura 3 representa el conjunto del juego durante un enfrentamiento o partida,

- figura 4 es un detalle que permitirá explicar una posibilidad

3.
de normativa para el desarrollo de este juego.

En su materialización, el juego consta, como ya se ha dicho, de un tablero 1 y de dos conjuntos de fichas o piezas 2.

5. El tablero 1, en el ejemplo del dibujo, es una pieza laminar, por ejemplo moldeada en material plástico, a modo de mesa, con su superficie útil 3 presentando una serie de líneas paralelas, cruzadas a sesenta grados por otras líneas, para determinar espacios triangulares equiláteros 4.

10. Las fichas 2 son piezas piramidales regulares de base triangular, o sea ofreciendo cuatro caras 6 idénticas.

En la situación de inicio del juego, cada jugador dispone de cuatro fichas 2, con distinto color el conjunto de cada uno de los dos participantes, y colocando las fichas como se desea dentro de la alineación de salida 5, una en cada espacio triangular preferido.

15 Alternativamente se van sucediendo las jugadas, consistentes en desplazar un espacio una de las fichas de cada jugador, en cualquier dirección, teniendo en cuenta que la ficha debe bascular sobre una arista, es decir, tal como muestra la figura 4, la ficha 2 podrá acceder a los espacios A, pero no a los B, pues el desplazamiento sería entonces por los vértices en vez de las aristas.

20. Un jugador toma una ficha del adversario cuando aprisiona esta ficha entre dos de aquel jugador, es decir, siguiendo en la figura 4, la ficha 2 allí representada puede ser toma-

25.

da cuando el contricante consiga situar dos fichas en cualesquiera de los tres espacios señalados A, hecho lo cual se eliminará la ficha tomada, prosiguiéndose el juego hasta la eliminación total de las fichas en uno de los dos participantes,

5. si ello es posible. Porque el final de la partida también se consigue cuando una cualquiera de las fichas de uno de los participantes, alcanza la alineación de salida 5 del adversario, o sea habiendo cruzado todo el campo de triángulos 4 eludiendo el acceso del adversario.

10. Por supuesto que estas normas, aquí expresadas sucintamente, dan lugar a una habilidad por parte de ambos jugadores, tanto en la previsión de sus propias jugadas como en desbaratar las jugadas del adversario.

15. Se trata, evidentemente, de un juego muy sencillo en cuanto a lo que podría llamarse su mecánica, pero aquí es donde radica su interés primordial.

20. No obstante, los jugadores son libres para en cada caso establecer éstas u otras condiciones para el desarrollo del juego, y sin duda esta misma práctica habrá de aportar nuevos alicientes.

25. Cuanto se ha expuesto no ha de ser inconveniente para que el actual juego sea realizado cambiando o modificando los elementos expresados, siempre que con ello no se altere su esencialidad, que es la que se concreta en la reivindicación siguiente.

REIVINDICACIONES.

1. Juego de estrategia, siendo del tipo constituido por un tablero que presenta casillas por las que son desplazables dos conjuntos de piezas partiendo de alineaciones opuestas, con el objetivo de alcanzar la línea de salida adversaria, y caracterizándose porque la superficie de juego se halla determinada por una serie de líneas paralelas que establecen una sucesión de franjas contiguas de igual anchura, las cuales se hallan cruzadas a sesenta grados por otras líneas, originando espacios triangulares equiláteros, en los que son susceptibles de situarse y moverse las fichas, formadas por cuerpos piramidales regulares de base triangular, y hallándose estas fichas diferenciadas en dos series para identificar las de cada uno de los dos jugadores participantes.
2. Juego de estrategia.

Todo ello, tal y como se describe y reivindica en esta memoria, que consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, y de una hoja de dibujos.

Barcelona a 4 de febrero de 1980.

JUGUETES EDUCATIVOS, S.A.
(JUEBSA)

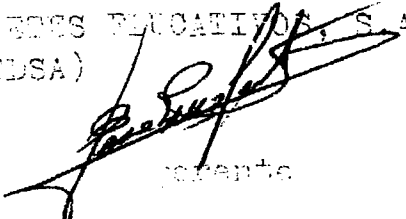

Gerente



Fig.1

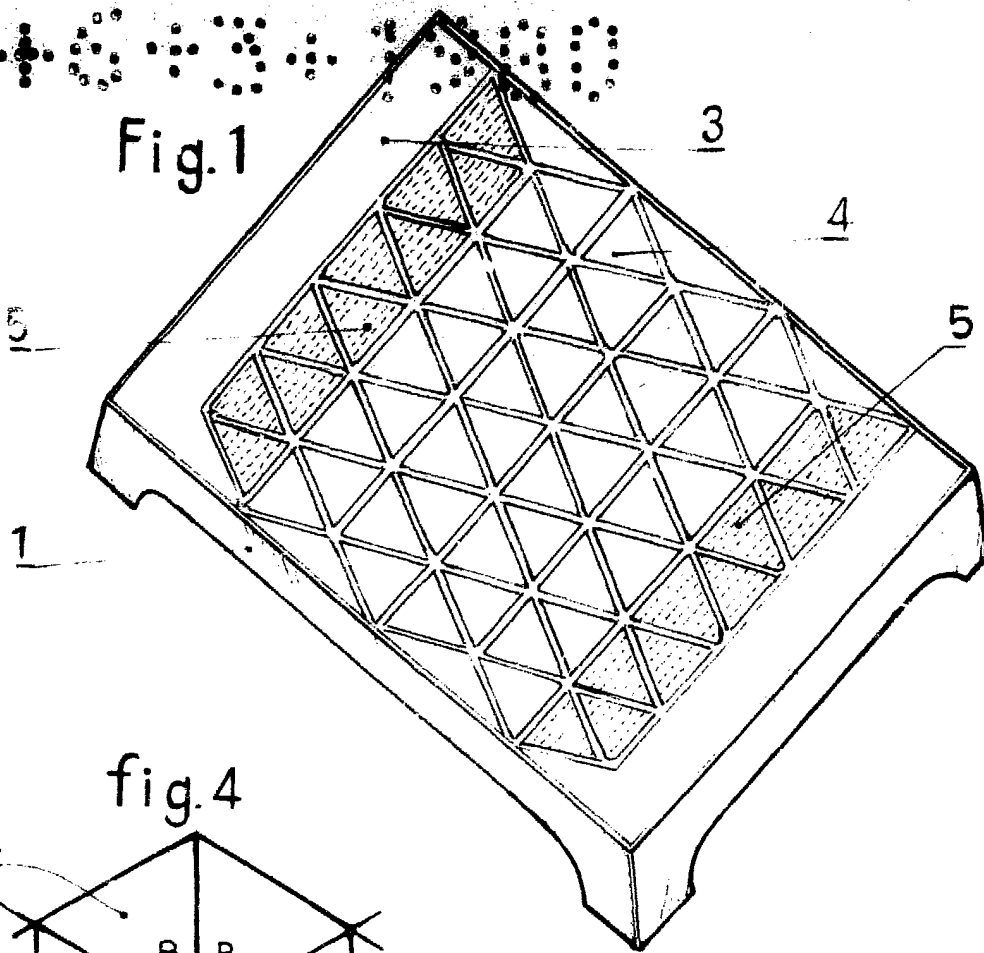


fig.4

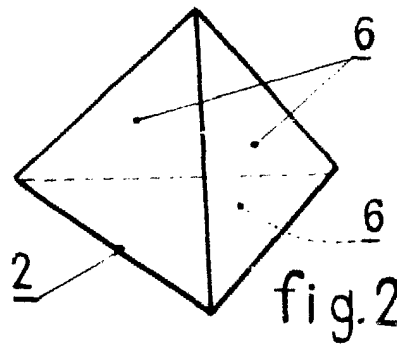
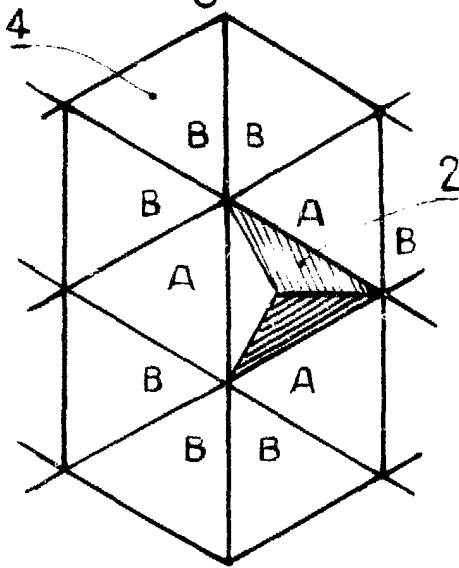


fig.2

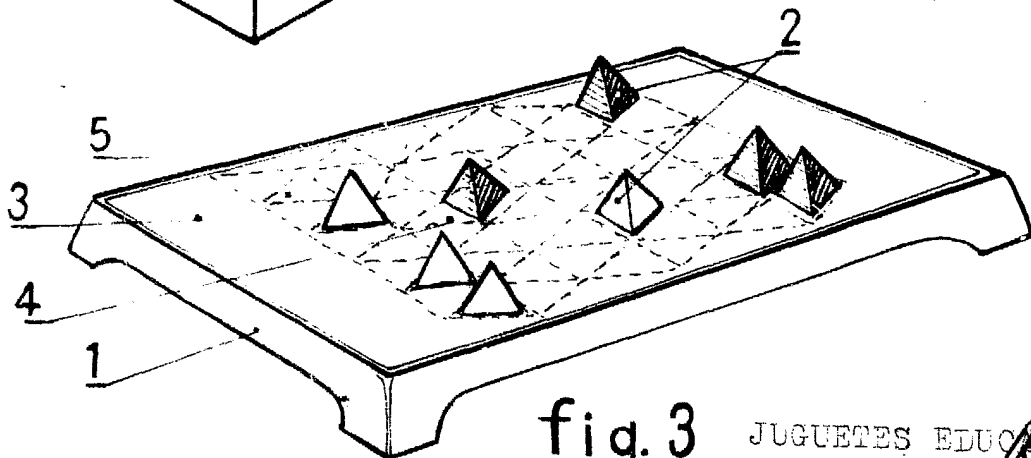


fig.3

JUGUETES EDUCATIVOS, S.A.
(JUEDSA)

[Signature]
gerente

ESCALA VARIABLE