



ESPAÑA

251001  
ES

11	NUMERO	10	Y
21			
22	FECHA DE PRESENTACION		

16 SET. 1980

MODELO DE UTILIDAD

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

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63 F3/00

54 TITULO DE LA INVENCION

" JUEGO DE FICHAS "

71 SOLICITANTE (S)

D. JOSE SALAZAR FERNANDEZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

MADRID, Gutierrez de Cetina 30

72 INVENTOR (ES)

D. JOSE SALAZAR FERNANDEZ

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

D. FERNANDO ALVAREZ LOPEZ  
Agente Oficial de la Propiedad Industrial



Esta memoria tiene por objeto describir las características y peculiaridades de un nuevo juego de fichas, apropiado como juego de mesa para todas las edades, que constituye por su interés una importante  
5 aportación a la industria del juguete en general.

Básicamente, el juego propuesto, consiste en un tablero de cualquier naturaleza, si bien preferentemente por ejemplo plastificado, impreso en tabiex o cartón piedra, dotado de un marco, por ejemplo de  
10 plástico, a modo de junquillo de una sola pieza.

En la cara anterior del tablero, existen cuatro cuadrados concéntricos, en cada uno de los cuales existen en cada lado un total de tres casilla, dos en los vértices y una en el centro, con lo cual se forman ocho casillas por cuadrado, o sea un total de veinticuatro en todo el tablero.  
15

Tanto las tres casillas situadas en cada uno de los lados de los cuadrados, como las casillas que ocupan los vértices y el centro de cada uno de los lados, respectivamente, están enlazadas mediante sendas líneas, que en rigor conforman veinte grupos de tres casillas alineadas de forma que cualquier casilla pertenece a más de una línea siempre.  
20

El juego está previsto para que lo ejecuten dos jugadores, cada uno de los cuales dispondrá de fichas del mismo color, y por supuesto de colores distintos para cada jugador.  
25

El recorrido se realizará deslizando la ficha



por las líneas vinculadas a las casillas en el recuadro limitado por éstos.

Las reglas del juego serán en general las siguientes:

- 5           1a.- Cada jugador cogera 6 fichas del mismo color (si bien cabe la posibilidad hasta un máximo de 10).
- 2a.- La salida sera simultanea y no tiene ventaja alguna.
- 10          3a.- Para empezar la partida cada jugador debera de poner una ficha uno y otra ficha otro hasta terminar las 6 fichas, siempre con cuidado de que ni uno ni otro hagan las TRES en RAYA.
- 15          4a.- Una vez puestas las fichas en el tablero estas ya no se podran levantar para pasarlas de posición, sino correrlas o deslizarlas por el tablero, pero siempre por las líneas que parcial o total atraviesan la casilla dibujada en el tablero.
- 20          5a.- No se podrá pasar ninguna casilla libre, es decir correr una ficha dos casillas.
- 6a.- El jugador que hace TRES EN RAYA come una ficha al contrario, también le come una ficha cuando el contrario ha podido hacer las TRES en RAYA y por despiste no ha ejecutado la jugada.
- 25          7a.- El jugador que consigue dejar al contrario



con DOS fichas ha ganado la partida.

Las fichas pueden correr a derecha izquierda hacia delante y hacia atrás, siempre por las líneas que parcial o total atraviesan las casillas.

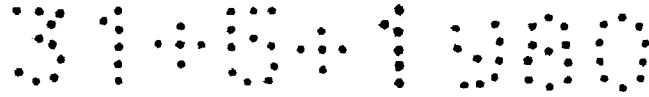
5 Las particularidades y características más notables de la realización, mejor que a través de la explicación efectuada hasta aquí se apreciarán por la que seguidamente se realizará del dibujo adjunto, en el que se representa el tablero sobre el que se reali-  
10 za el juego.

Según se aprecia, el juego propuesto consiste en un tablero 1 de naturaleza apropiada, dotado de un marco arbitrario 2, y en cuyo tablero existen tres cuadrados concéntricos, o sea de lados paralelos res-  
15 pectivamente entre sí, 3, 4, 5, que en sus lados poseen, respectivamente, tres casillas 6, dispuestas en los vértices y en el centro de cada uno de los lados, respectivamente.

Las casillas que se sitúan en los vértices,  
20 están enlazadas entre sí a través de las líneas 7. Las que ocupan las partes centrales de los lados, están igualmente enlazadas a través de las líneas 8.

Con todo ello, existen un total de veinticuatro casillas 6, dispuestas, pues, de modo que se forman un total de veinte grupos de tres casillas alineadas, puesto que cualquier casilla pertenece a más de  
25 un grupo de a tres.

Los espacios laterales o pasillos 9, se des-



tinan a que los jugadores vayan poniendo en ellas las fichas que van comiendo a su contrario.

Como se puede apreciar, el juego propuesto puede fabricarse a costos unitarios relativamente bajos, lo que le hace asequible a todos los públicos y clases sociales, presentando la ventaja de todos los juegos en los que el ingenio de los jugadores resulta positivo para el éxito de la partida.

Descrita suficientemente en lo que precede la naturaleza del Modelo, así como el modo de llevarlo ventajosamente a la práctica y demostrado que constituye un positivo adelanto técnico en juegos de fichas, es por lo que se solicita registro de Modelo de Utilidad, por veinte años en España y Provincias de Ultramar, haciendo constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle, en cuanto no alteren su principio fundamental, siendo lo que constituye la esencia del referido invento, lo que a continuación se especifica en las siguientes:

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-



R E I V I N D I C A C I O N E S

1a.- Juego de fichas, que esencialmente se caracteriza por comprender un tablero plastificado en forma rectangular, facultativamente dotado de marco de plástico o junquillo inyectado de una sola pieza y configurándose la cara vista por tres cuadrados concéntricos, o sea de lados paralelos respectivamente entre sí, en cada uno de los cuales existen tres casillas, dos en el vértice y una en el centro, con lo cual se forman ocho casillas por cuadrado o sea un total de veinticuatro en todo el tablero.

2a.- Juego de fichas, según apartado anterior, que esencialmente se caracteriza porque tanto las casillas situadas en cada uno de los lados de los cuadrados, como las casillas que ocupan los vértices y el centro, respectivamente de los mismos, están enlazados mediante sendas líneas, que conforman veinte grupos de tres casillas alineadas, puesto que todas las casillas pertenecen a más de una línea,

3a.- Juego de fichas, según apartados anteriores, caracterizado porque complementariamente va dotado por dos grupos de fichas de distinto matiz, circulares y planas, con un mínimo de 6 y máximo de 10 cada grupo.

La presente solicitud de registro de Modelo de Utilidad, debe recaer sobre:

4a.- JUEGO DE FICHAS.

Todo ello según queda sustancialmente descrito en la presente memoria y reivindicaciones, la cual

31541000

consta de siete hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras, y representado por los adjuntos dibujos para los fines especificados.

5

MADRID, 31 MAYO 1980

EL AGENTE OFICIAL

FERNANDO ALVAREZ

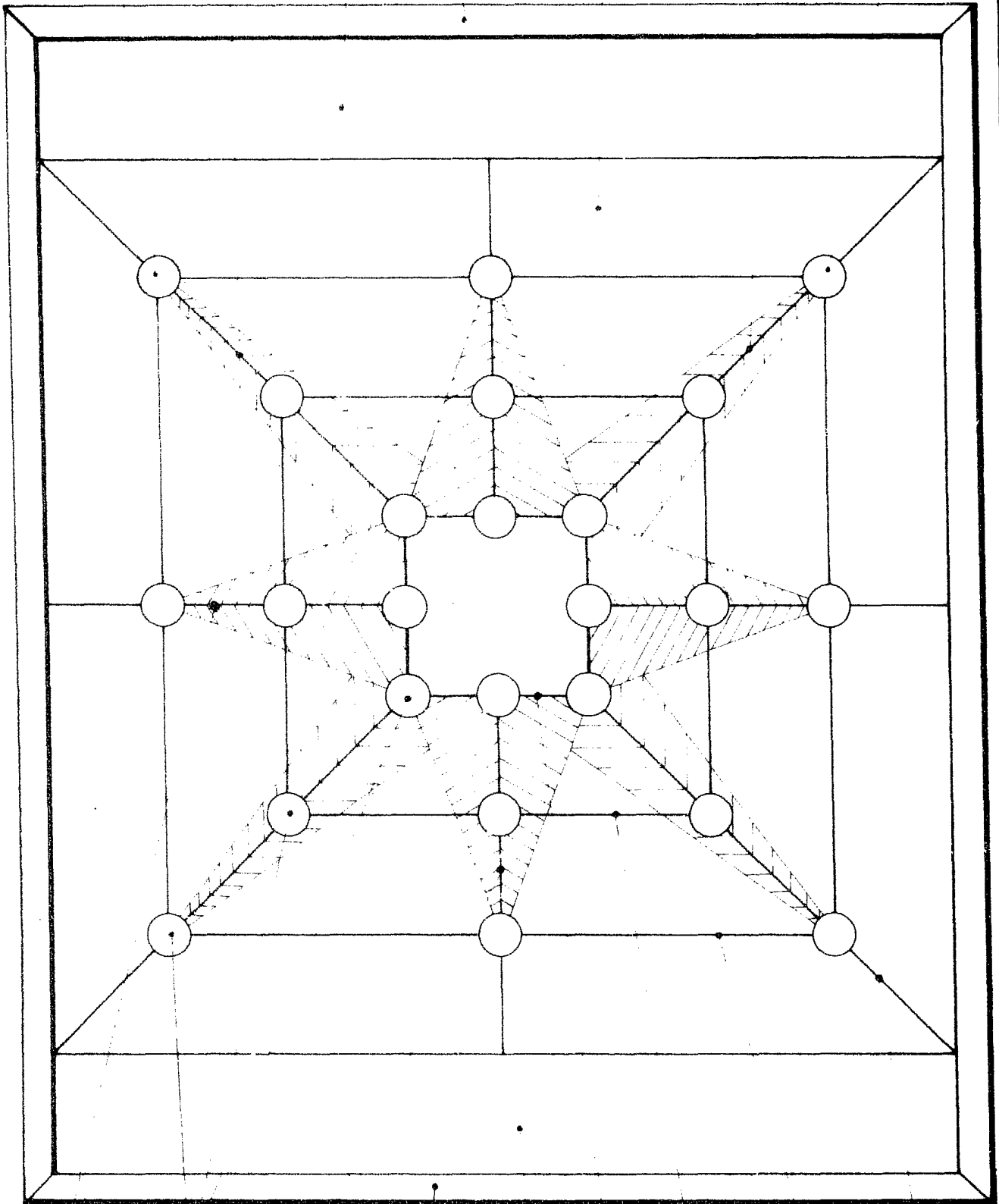
10

15

20

25

6 7 3 9 2 1 1 7 6



8 6 8 2 9 3 4 5 7

MADRID, 31-MAYO-1980  
EL AGENTE OFICIAL  
FERNANDO ALVAREZ