



ESPAÑA

19	ES	11	NUMERO	21	253897	10	Y
		22	FECHA DE PRESENTACION				

16 ENE. 1981

MODELO DE UTILIDAD

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

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			INT. A 63 F 3/02

54	TITULO DE LA INVENCIÓN	
	"UN JUEGO DE AJEDREZ"	

71	SOLICITANTE (S)	
	D. JOSE MIGUEL DE VICENTE AGUADO	

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
	c/ San Antonio, 6 bis. ARANJUEZ (Madrid)	

72	INVENTOR (ES)	
----	---------------	--

73	TITULAR (ES)	
----	--------------	--

74	REPRESENTANTE	
	D. Francisco GARCIA CABRERIZO	REF.: O.G. 37242/CB

La presente invención, según se expresa en el anuncio de esta memoria descriptiva, se refiere a un juego de ajedrez, cuya original concepción y diseño hacen que el mismo — ofrezca unos nuevos alicientes en la práctica del juego.

5. Básicamente, el juego de ajedrez que la invención propone presenta como características fundamentales el hecho de que las cuadrículas del tablero van dotadas de un cajeadado rectangular y concéntrico con el contorno de cada cuadrícula, en cuyos cajeados se asentarán y se inmovilizarán las fichas, las

10. cuales presentan asimismo la particularidad de estar cada una de ellas constituida por un cubo o dado en cuyas seis caras — aparecen las representaciones de las seis figuras o fichas diferentes de que consta el ajedrez, es decir que en las referidas caras de cada dado o cubo irán representados el peón, el

15. alfil, el caballo, la torre, la reina y el rey.

Con esta nueva concepción en las características o estructuración de los componentes del juego del ajedrez se consiguen dos fines diferentes y ventajosos respecto a los juegos de ajedrez convencionales;

20. a.- El primer fin es que al tener las casillas un cajeadado, las fichas no se moverán, es decir que no se desplazarán de su casilla como consecuencia de golpes o desplazamientos inoportunos e involuntarios que normalmente se producen.

b.- El segundo fin que se consigue es el de que el juego en si puede convertirse en juego de azar, ya que cabe la posibilidad de que al jugador que le toque mover la ficha, previo acuerdo de reglas antes de comenzar a jugar, tire la ficha o dado, pudiendo así cambiar de ficha según salga en la tirada. De este modo se pueden enfrentar dos jugadores de ajedrez

30. cuyos conocimientos sean muy dispares, ya que al conver

tirse en un juego de azar, la sabiduría del jugador poca cuenta a la hora de convertirse en un azar.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña a la presente memoria descriptiva de un juego de planos cuyas figuras representan lo siguiente:

5.

Figura 1.- Muestra una porción del tablero del juego de ajedrez objeto de la invención, apreciándose en cada casilla en contorno cuadrangular inscrito y que corresponde al respectivo cajeadado para el posicionamiento de las fichas.

10.

Figura 2.- Muestra una vista en sección según la línea II-II representada en la figura anterior, pudiéndose observar los cajeados de cada casilla o cuadrícula y en una de ellas posicionado un dado constitutivo de una de las fichas del juego.

15.

Figura 3.- Muestra el desarrollo del dado o ficha del juego de ajedrez, apreciándose en cada cara la silueta de las respectivas figuras que componen las piezas diferentes del juego de ajedrez.

20.

Figura 4.- Muestra una vista en perspectiva del dado cuyo desarrollo es el representado en la figura anterior.

Sobre las mencionadas figuras, se han referenciado numéricamente las partes y elementos principales que componen el conjunto de la invención, cuyas referencias se corresponden de la forma siguiente:

25.

- 1.- Tablero.
- 2.- Cuadrícula blanca.
- 3.- Cuadrícula negra.
- 4.- Dado.

30.

5.- Cara del peón.

6.- Cara del alfil.

7.- Cara del caballo.

8.- Cara de la torre.

5.

9.- Cara de la reina.

10.- Cara del rey.

11.- Rebaje existente en cada una de las cuadrículas (2) y (3) para el posicionado y asentamiento de los dados (4).

10.

A la vista de las mencionadas figuras, puede observarse el juego de ajedrez propiamente dicho, el cual comprende el correspondiente tablero (1) con sus casillas o cuadrículas blancas (2) y sus casillas o cuadrículas negras (3) cuyo tablero (1) se complementa con las correspondientes

15.

piezas que en este caso están todas ellas constituidas por un cubo o dado (4) en cuyas seis caras van representados el peón (5), el alfil (6), el caballo (7), la torre (8), la reina (9) y el rey (10).

20.

Por otra parte, se ha previsto que cada casilla o cuadrícula (2 y 3) del tablero (1) presenten concéntricamente un rebaje (11) que constituye un alojamiento parcial para las respectivas piezas o dados (4), con el fin de que ante cualquier movimiento o golpe involuntario sobre el tablero (1) tales piezas o dados (4) no se desplacen de su

25.

correspondiente casilla o cuadrícula.

30.

El juego se realizará de forma a la habitualmente en uso, es decir, que los dados (4) serán de dos colores, de tal modo que habrá dieciseis dados blancos y dieciseis dados negros, todos ellos iguales, disponiéndose los mismos de igual forma que se disponen las piezas de un ajedrez normal.

es decir, se dispondrán 8 dados con la cara de la figura de peón (5) hacia arriba, en el caso de los dados blancos, y lo mismo para los dados negros. Asimismo se dispondrán dos dados con la cara de los caballos (7) hacia arriba, dos dados con la cara de la torre (8) hacia arriba, dos dados con la cara del alfil (6) hacia arriba, y el dado con la cara del rey (10) y con la de la reina (9) hacia arriba, todos ellos colocados en sus lugares o casillas correspondientes, tanto para los dados blancos como para los dados negros.

10. De este modo, siempre se sabrá cada pieza determinada, el lugar que ocupa ésta y a que figura corresponde, puesto que ésta se encuentra representada en la cara superior del dado (4), con lo que el juego se puede efectuar de la misma forma que con las piezas convencionales o normales del ajedrez.

15. Por otra parte, y en virtud de que cada pieza es un dado, se pueden establecer unas determinadas reglas entre los jugadores, para así poder convertir un peón, por ejemplo, en un alfil o en una reina, por ejemplo, o cualquier otra combinación, en virtud de que si como se ha dicho se establecen a priori unas reglas, se puede lanzar al azar el dado que se desea o toque mover y si por ejemplo es un alfil, el mismo puede convertirse en otra pieza de mayor importancia (torre, reina) al lanzarse el referido dado, con lo que en este caso la sabiduría del jugador interviene poco, ya que lo más importante sería el azar, pudiéndose enfrentar jugadores de distinto nivel. Es decir, el juego se convertiría en este caso en un juego de azar en su mayor parte, aunque luego intervendría también la sabiduría de cada jugador al mover una u otra pieza.

20.

25.

30. Ea.

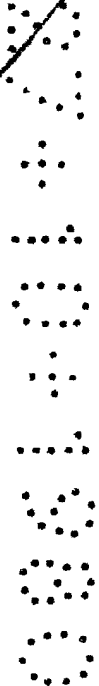
El solicitante se reserva el derecho de extender esta demanda a los países extranjeros, reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud al amparo del Convenio Internacional para la protección de la Propiedad Industrial.

5.

N O T A

El Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte - - años, para España, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre: "UN JUEGO DE AJEDREZ", según las características esenciales de las siguientes: _____

10.



15.

20.

25.

30.

REIVINDICACIONES

1.- Un juego de ajedrez, esencialmente caracterizado porque el tablero presenta, en correspondencia con cada una de sus cuadrículas y concéntricas con ellas, un cajeado que -

5. determina un alojamiento parcial para el anclamiento y colocación de cada pieza o figura del ajedrez, estando constituida cada una de tales piezas o figuras por un cubo, o dado, en cuyas seis caras se han representado las respectivas siluetas de las piezas componentes del ajedrez, correspondiendo tales

10. siluetas representadas en las caras del dado o cubo, al peón, al alfil, al caballo, a la torre, a la reina y al rey.

2.- "UN JUEGO DE AJEDREZ".

Según queda sustancialmente descrito en la presente Memoria, que consta de seis hojas escritas a máquina por una

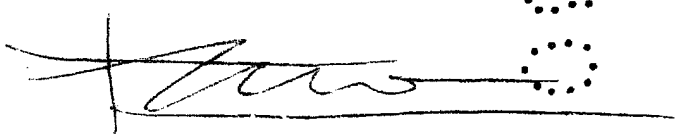
15. sola cara y acompañada de dibujos.

27 OCT. 1980

Madrid,

D. JOSE MIGUEL DE VICENTE AGUADO

P.P.



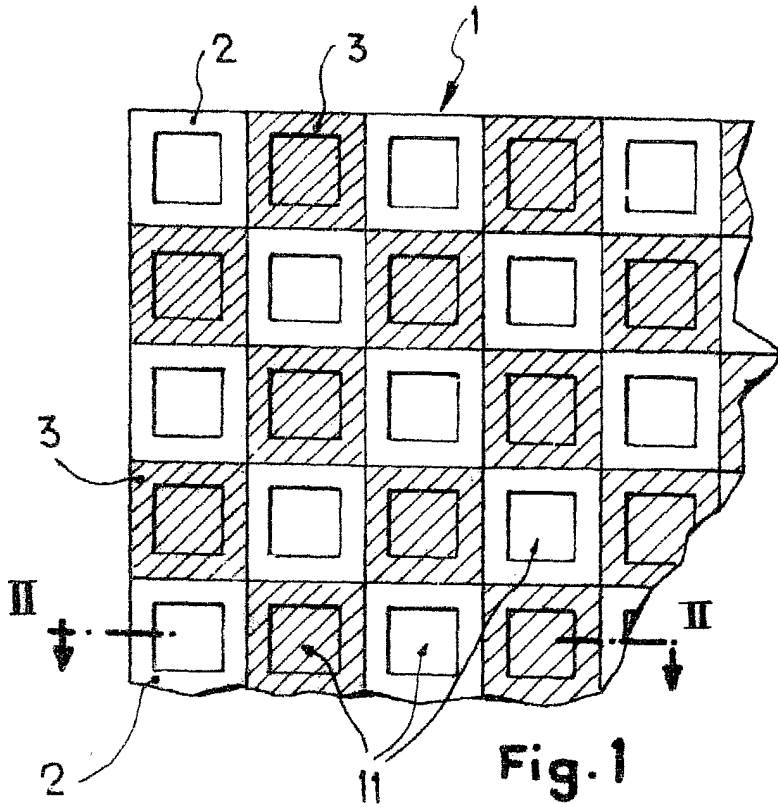


Fig. 1

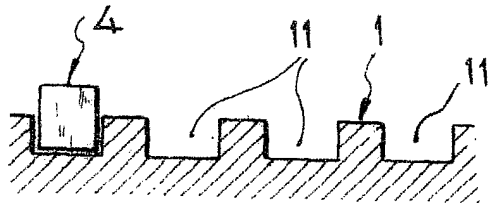


Fig. 2

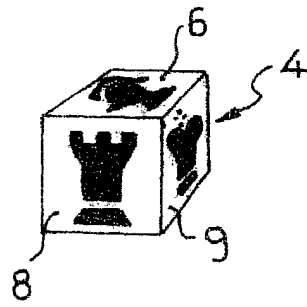


Fig. 4

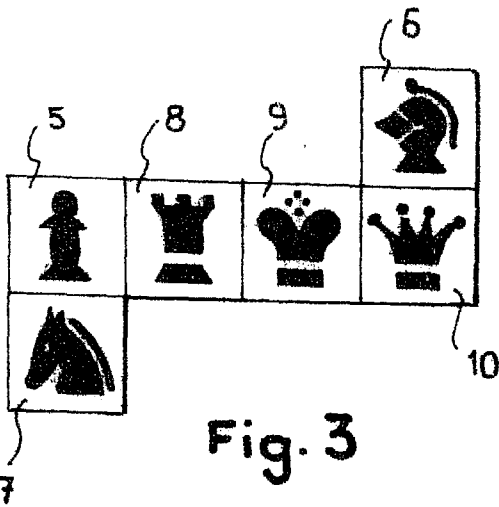


Fig. 3



Madrid, P. P. 27 OCT. 1980

[Handwritten signature]

Escala variable