



1981

258709
26-81

MODELO DE UTILIDAD

ESPAÑA

16 DIC. 1980

30 PRIORIDADES:
31 NUMERO
32 FECHA
33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD
51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
RE. U. A63F 3/2

54 TITULO DE LA INVENCION
"JUEGO RECREATIVO"


71 SOLICITANTE (S)
D.Fernando SENAR MARGARIT y
D.Alberto RODRIGUEZ NOVELL.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
PRAT DE LLOBREGAT(Barcelona).-Ignacio Iglesias, 147

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)
Los solicitantes.

74 REPRESENTANTE
D.José M^a TORO ARENAL, Agente Oficial de Propiedad Industrial.


La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un juego cuya utilización práctica permite educar y ejercitar la intuición, memoria y deducción.

- 5.- Fundamentalmente el juego que se preconiza está constituido a partir de un tablero dividido en dos sectores cuadrangulares idénticos entre sí, independizados por una mampara vertical que imposibilita la visualización de cada uno de los dos sectores desde el lado opuesto, ya que de acuerdo con las normas para las que el mismo está previsto, cada jugador tendrá ante sí su sector del tablero pero deberá estar imposibilitado para visualizar el sector de juego correspondiente a su contrario.
- 10.- Cada uno de los dos sectores cuadrangulares idénticos, anteriormente mencionados, cuenta con una retícula ortogonal y cuadrangular, en la que cada uno de sus cuadros queda perfectamente definido mediante coordenadas, pudiendo utilizarse para esta identificación, números en el eje de abscisas, por ejemplo, y letras en el eje de ordenadas.
- 15.- Con el tablero de juego así obtenido colaboran una serie de fichas de dimensiones adecuadas a las de los cuadrados de las retículas, las cuales podrán depositarse simplemente sobre el tablero o quedar fijadas al mismo de manera más estable mediante la existencia en las mismas de pivotes capaces de enclavarse en orificios operativamente practicados en las cuadrículas, o cualquier otra solución como por ejemplo recubrir al tablero de una
- 20.-
- 25.-

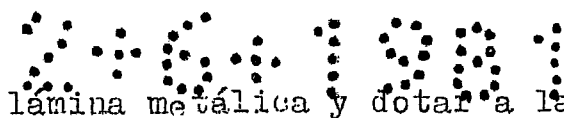


lámina metálica y dotarla las fichas del adecuado grado de imantación.

30.-

Dentro de las fichas anteriormente citadas existen diferentes grupos, distintos entre sí y con distinta finalidad, determinando uno de ellos las fichas principales que incorporan grafismos correspondientes a los ele-

35.-

mentos fundamentales del juego, colaborando con estas fichas principales otras fichas secundarias y otras portadoras de flechas, que sin ser fundamentales en la normativa del juego ayudan al desarrollo del mismo constituyendo elementos señalizadores del desarrollo del mismo.

40.-

Finalmente existen otras fichas adicionales que son en todo momento independientes del tablero de juego y cuya misión es contabilizar cierto tipo de acciones que puedan ser puestas en práctica por los jugadores

45.-

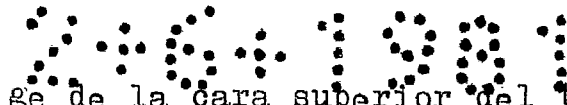
Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo y en su única figura, se ha

50.-

representado una vista en perspectiva del tablero de juego correspondiente al objeto de la invención.

55.-

A la vista de esta figura puede observarse como dicho tablero de juego está constituido por una plataforma (1) de contorno rectangular, en la que se definen dos sectores rectangulares (2 y 3) idénticos entre sí, independizados entre sí por una mampara vertical (4) que emer-



ge de la cara superior del tablero (1) y que imposibilita la visión de uno cualquiera de los sectores (2 y 3), desde el lado opuesto del tablero.

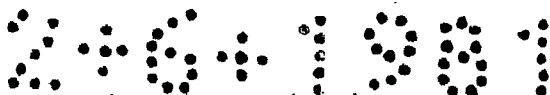
- 60.- En cada uno de los sectores (2 y 3) se definen una retícula ortogonal (5) cuyas cuadrículas están destinadas a la ubicación de las fichas que colaboran en el juego y quedan perfectamente definidas mediante un sistema de coordenadas cartesianas de manera que las filas, por ejemplo, quedan reseñadas con correspondientes letras (6) mientras que las columnas lo son con números (7).

Las fichas, que no han sido representadas en la figura, podrán desplazarse en distintas direcciones según se verá más adelante en las normas previstas para el juego, apareciendo reflejadas en cada una de las dos caras de la mampara de separación (4), las diversas direcciones (8) previstas para el desplazamiento de las fichas.

Tal como anteriormente se ha dicho existirán fichas principales, fichas secundarias, fichas portadoras de flechas y fichas adicionales, pero el significado y la funcionalidad de todas estas fichas se comprenderá mejor tras la exposición de las normas previstas para el juego.

Como es evidente serán dos los jugadores que deberán participar, asignándose cada uno de ellos uno de los sectores (2-3) del tablero de juego. Cada jugador contará con un determinado número de fichas principales que, en el hipotético caso de aplicación del juego a un combate naval, serán referentes a diversos tipos de naves,

- 85.- como por ejemplo un acorazado, un destructor, un crucero y submarino, presentando cada uno de ellos una diferente potencia de tiro, de manera que el número de disparos que podrán efectuar cada nave en cada jugada será distinto y acorde con el tipo de nave.
- 90.- La filosofía del juego consiste en que cada jugador debe tratar de localizar el posicionamiento de las fichas principales del contrario, de tratar de destruirlas, siendo necesario efectuar para el hundimiento de una de estas fichas principales un número de disparos acordes con la propia potencia de tiro de la ficha a destruir.
- 95.- Cada jugador tiene opción, en cada participación alternada en el juego a disparar una de sus fichas principales o a efectuar un desplazamiento en la misma, teniendo en cuenta que tanto los disparos como los desplazamientos pueden efectuarse de acuerdo con las ocho direcciones cartográficas fundamentales. En el caso de actuar con una ficha principal provista de una potencia de tiro múltiple, el jugador puede lanzar sus diversos disparos hacia distintos cuadros o hacia un mismo cuadro, en el supuesto de que hubiera localizado en el mismo la existencia de una
- 100.- ficha principal del contrario, provista igualmente de potencia de disparo múltiple.
- 105.- El contrario deberá contestar previamente a iniciar su propia jugada, si no ha habido blanco, si el blanco ha sido simple o múltiple y, finalmente, si el blanco ha sido absoluto causando la destrucción total de su ficha principal.
- 110.-



Aunque anteriormente se ha dicho que los jugadores

115.- pueden elegir a voluntad entre disparar o avanzar sus fichas principales, el inicio del juego debe efectuarse siempre a base de disparos y, tras esta primera jugada, los movimientos de las fichas principales solo pueden ser efectuados un máximo de tres veces consecutivas.

120.- Las fichas secundarias permiten controlar las posiciones del jugador contrario y así mismo discernir lo que dicho jugador contrario considera sobre nuestra situación.

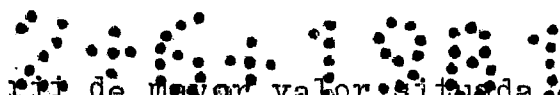
Las fichas portadoras de flechas colaboran para ir señalizando y, en consecuencia, deducir las posibles posiciones del contrario y los movimientos de sus fichas.

125.- Finalmente y como anteriormente se ha dicho existen fichas adicionales que, a diferencia de las anteriores, son fichas que se consumen. En este sentido se ha previsto que cada ficha principal esté asistida en un determinado momento de la partida y elegido por el propio jugador,

130.- por la posibilidad de cambiar totalmente de posición ante una situación de clara identificación por parte del contrario, cambio de posición que solamente puede efectuarse una vez para cada ficha principal y que se controla con la colaboración de una ficha adicional para cada una de las fichas principales.

135.- De acuerdo con el ejemplo de aplicación practicado elegido, se ha previsto que un determinado tipo de ficha principal pueda efectuar un determinado número de disparos extraordinarios que afectan a toda una fila, columna o diagonal y que inciden sobre la ficha principal contra-

140.-



de mayor valor situada en dicha línea de tiro. Dado que este tipo de disparos especiales está, como anteriormente se ha dicho limitado a un número reducido, tales disparos están igualmente controlados con respectivas fichas adicionales que se van consumiendo a medida que se efectúan los disparos y siempre cuando la propia ficha principal a la que corresponden es destruída.

145.-


150.-

Evidentemente, esta normativa de juego es meramente ejemplaria pudiendo variar el número de fichas principales, los movimientos posibles para las mismas, su incidencia sobre la zona de juego contraria y sus características aleatorias, variando en el mismo sentido las fichas principales, secundarias y adicionales.

155.-

Descrita suficientemente la naturaleza del invento y su forma de realización práctica, únicamente cabe añadir que en el conjunto y partes independientes constitutivas del todo son susceptibles modificaciones y cambios de materias, forma y disposición en cuanto estas alteraciones no desvirtúen el fundamento esencial del mismo.

- - - - -


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

- 160.- 1ª).- "JUEGO RECREATIVO", esencialmente caracterizado por estar constituido a partir de un tablero rectangular en el que se definen dos sectores de juego cuadrangulares e idénticos entre sí, cada uno de los cuales incorpora una retícula ortogonal que origina una pluralidad de cuadros iguales, cada uno de los cuales queda perfectamente definido por medio de un sistema de coordenadas cartesianas, de manera que en correspondencia con cada una de las filas existen símbolos de identificación de las mismas, sucediendo lo mismo con cada una de las columnas, habiéndose previsto que cada uno de los sectores del tablero de juego resulte invisible desde el sector contrario.
- 165.-
- 170.-

- 2ª).- "JUEGO RECREATIVO", según reivindicación 1ª, caracterizado porque para la independización visual entre los dos sectores del tablero se ha previsto que de la cara superior del mismo, portadora de las retículas ortogonales y en correspondencia con la línea transversal media de separación entre ambas retículas, emerja una mampara cuya anchura coincide con la del propio tablero de altura suficiente como para conseguir el fin de aislamiento visual perseguido.
- 175.-
- 180.-

- 3ª).- "JUEGO RECREATIVO", según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque en cada una de las caras laterales de la citada mampara de separación existe un grafismo en el que aparecen reflejadas las posibilidades de desplazamiento previstas para las fichas que colaboran con el citado tablero.
- 185.-

4ª).- "JUEGO RECREATIVO", según reivindicaciones ante-

- 190.- riores, caracterizado porque las fichas que colaboran con el referido tablero, de dimensiones adecuadas a la de los cuadros definidos por la retícula ortogonal incorporan a su vez grafismos correspondientes a su propia finalidad, habiéndose previsto la existencia de fichas principales que representan los móviles que participan activamente en el juego, fichas secundarias y fichas portadoras de flechas destinadas a controlar las posibles posiciones del jugador contrario y los movimientos de sus fichas, y fichas adicionales que no afectan al tablero de juego y cuya misión es la de contabilizar diversas acciones para las que las fichas principales están capacitadas en un número de veces determinado.
- 195.-
- 200.-

5ª).- "JUEGO RECREATIVO".

La presente memoria descriptiva consta de nueve hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, componiendo un total de doscientas cinco líneas, incluidas las presentes.

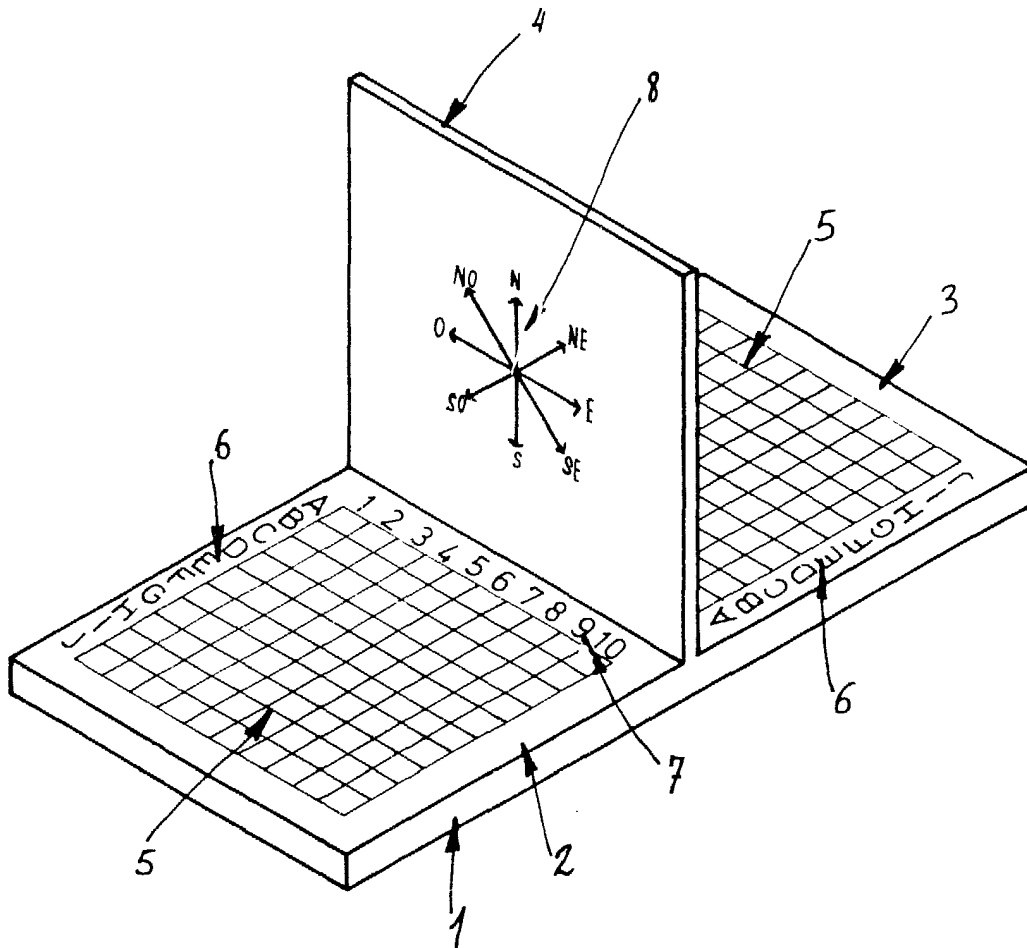
Madrid, 2 de Junio de 1.981.-

P. A. el Agte. Of. de
La Propiedad Industrial

JOSE M. TORO

Firmado: Andrés Borges

20641001



Madrid, 2 de Junio de 1981

P.A.

P. A. de Inge. OE de
La Un. del Industrial
6

Firmado: Andrés Dorges