

(19) ES (21) (22)	NUMERO <b>269436</b>	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>28 DIC. 1982</b>	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

6 JUN. 1983

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL <i>A63 F3/02</i>
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN <b>JUEGO DE AJEDREZ.</b>
---

(71) SOLICITANTE (S) <b>D. RAMON ARAEZ MURCIA.</b>
---

DOMICILIO DEL SOLICITANTE <b>Redovar, 2-1°C - ALICANTE -</b>
---

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

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

(74) REPRESENTANTE <b>D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO Y POMBO.</b>
--

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de ajedrez, de gran atractivo, por su especial constitución, que permite ampliar el número de participantes que se enfrentan en cada partida.

5 El juego de la invención está concebido de modo que pueda ser practicado en la forma tradicional, con dos jugadores, o bien con cuatro, cada uno con sus fichas correspondientes, formando equipos por parejas que compiten entre sí.

10 De acuerdo con la invención, la superficie cuadrículada del tablero del ajedrez se prolonga, a partir de los cuatro lados de dicha superficie, en otras tantas zonas rectangulares de longitud igual a la de dichos lados y anchura triple a la dimensión de una de las cuadrículas. Sobre estas zonas se prolonga el cuadrículado del tablero, con idénticas dimensiones y alineación, de modo que cada zona admita, en el sentido de su anchura, el trazado de tres filas de cuadrículas. ....

15 Para la práctica del juego de la invención se utilizan las fichas tradicionales del ajedrez, las cuales se colocan en las dos filas más externas de cada zona. La fila más interna de cada zona estará ocupada por cuatro peones los cuales van dispuestos, dos de ellos en las dos casillas centrales y los otros dos en las intermedias, entre dichas casillas centrales y las extremas.

20 El tablero así constituido queda ocupado por casillas blancas y negras en la forma de un tablero tradicional de ajedrez.

Cada uno de los conjuntos de fichas, pertenecientes a un jugador, presentará un colorido distinto al de los restantes.

30 Con el fin de que puedan comprenderse más fácilmente

te la constitución y características del juego de la invención, así como las reglas para la práctica del mismo, seguidamente se hace una descripción más detallada, con referencia a los dibujos adjuntos, donde se representa, en su configuración más simple, una posible forma de ejecución dada a título de ejemplo no limitativo.

En los dibujos:

La figura 1 es una vista en planta del tablero del juego de la invención, con las fichas de los cuatro participantes colocadas en su posición inicial.

La figura 2 es una vista similar a la figura 1, donde se representa la forma de desplazamiento de los peones.

La figura 3 es una vista similar a la figura 2, asimismo explicativa de la forma de desplazamiento de los peones.

Como puede verse en los dibujos, el juego de la invención comprende un tablero constituido por una porción central, de contorno cuadrado, limitado entre las líneas referenciadas con los número 1, 2, 3 y 4. Esta porción central está cuadrículada y corresponde al formato de un tablero normal de ajedrez. De acuerdo con la invención, la citada porción se prolonga, a partir de los lados 1, 2, 3 y 4 en otras tantas zonas rectangulares, todas ellas de iguales dimensiones, referenciadas con los número 5, 6, 7 y 8. Estas zonas son de longitud igual a la de los lados de la porción central y de anchura triple a las dimensiones de una de las casillas. Las zonas 5, 6, 7 y 8 van cuadrículadas en igual forma que la porción central, siguiendo la misma alineación que la cuadrícula de la citada porción.

Con esta constitución, la porción central comprende, como en el tablero normal de ajedrez, 64 casillas, la mitad

de las cuales son de color blanco y la otra mitad de color negro. Cada una de las zonas rectangulares periféricas comprende 24 casillas, siendo igualmente la mitad de ellas de color blanco y la otra mitad de color negro. De este modo, el tablero de la invención comprende en total 160 casillas, 80 de las cuales son blancas y 80 negras.

En cada una de las zonas 5, 6, 7 y 8 se colocan, en las dos filas de casillas extremas, referenciadas con los números 9 y 10, las fichas correspondientes al juego de ajedrez, es decir los ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfil y el rey y reina. En la fila más interna, referenciada con el número 11 se disponen cuatro peones, dos de ellos ocupando las casillas centrales, referenciadas con el número 12 y los otros dos ocupando las casillas intermedias, referenciadas con el número 13.

El conjunto de fichas que ocupa cada una de las zonas rectangulares periféricas, será de colorido distinto a las restantes.

Las fichas que ocupan zonas enfrentadas, corresponden a dos jugadores que componen un mismo equipo y deben competir contra los otros dos jugadores, de modo que los dos jugadores de cada equipo quedan situados uno frente al otro y jugarán como un sólo equipo, sin matarse las fichas entre sí. El juego será siempre comenzado por las fichas de un determinado color, por ejemplo las blancas, por lo que el tablero se colocará de forma que la casilla del rincón que esté a su derecha sea blanca. En la figura número 1 vemos dispuestas las piezas de cada jugador.

Las damas irán siempre en la casilla blanca de las dos centrales y el rey en la negra.

Las piezas se mueven como en el juego del ajedrez,

a excepción del peón que se mueve de la siguiente forma: el peón sólo es desplazado de una en una casilla en sentido vertical y siempre hacia adelante, nunca hacia atrás. El peón que aún no ha sido desplazado por primera vez puede, a discreción del jugador, avanzar una o dos casillas. Para la captura de una ficha enemiga, el peón amenaza las dos primeras casillas que se encuentran diagonalmente en la dirección del avance. Cuando el peón entra en una de las zonas rectangulares de la pareja enemiga, el avance se continua en sentido perpendicular al mantenido hasta ese momento, es decir que se desplazará tratando de llegar al fondo de las zonas enemigas, todo ello tal y como se representa en la figura 2. Una vez que ha llegado a la fila extrema de una de las zonas enemigas, puede promocionar el peón por la dama.



Los peones que no entren en los rectángulos enemigos, avanzarán hacia adelante normalmente, hasta la casilla número 11 donde, como vemos en la figura 3, también puede coronar el peón.



Los dos jugadores que forman cada equipo, se apoyarán entre sí, durante el desarrollo del juego, para evitar que los contrarios les maten las fichas.



El juego concluirá cuando un equipo mate uno de los reyes de los contrincantes.



Se podrá llegar a tablas en las condiciones normales, como en el ajedrez.

Respecto a la anotación de las jugadas puede hacerse por el sistema algebraico o bien en forma abreviada.

El tablero del juego de la invención puede adoptar la forma representada en las figuras 1 y 2, con entrantes angulares entre cada dos zonas rectangulares consecutivas o bien, tal y como se representa mediante líneas de punto en la figura 3, ser

de contorno totalmente cuadrado, pudiendo servir las zonas de las esquinas 14 para cualquier aplicación auxiliar.

5 Por otro lado, las zonas rectangulares periféricas 5, 6, 7 y 8 pueden formar una sola pieza con la porción central cuadrada, o bien ser independientes de ella y disponer de cualquier sistema de montaje y fijación a dicha porción en posición coplanaria.

10 De cualquier forma, el tablero del juego de la invención puede servir para la práctica del juego de ajedrez normal, utilizando sólo la porción central, o bien para llevar a cabo el juego de la invención, con la participación de cuatro jugadores.

15 Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.



REIVINDICACIONES

1.- Juego de ajedrez, caracterizado porque la superficie cuadrada del tablero se prolonga, a partir de los cuatro lados de dicha superficie, en otras tantas zonas rectangulares, de longitud igual a la de dichos lados y anchura triple a la dimensión de una de las cuadrículas, sobre cuyas zonas se prolonga el cuadriculado del tablero, con idénticas dimensiones y alineación, de modo que la anchura admita el trazado de tres filas de cuadrículas, de las cuales las dos más externas están destinadas, en cada zona, a recibir las 16 piezas de un jugador, mientras que la fila interna estará ocupada, también en cada zona, por cuatro peones dispuestos, dos de ellos, en las dos casillas centrales, y los otros dos, en las intermedias entre dichas casillas centrales y las extremas, correspondiendo las fichas que ocupan zonas enfrentadas a dos jugadores que componen un mismo equipo y siendo las fichas de cada zona de colorido distinto al de las restantes.

2.- Juego de ajedrez, tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria e ilustrado en los dibujos adjuntos.

Esta Memoria consta de 6 hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 28 DIC. 1982

D. RAMON ARAEZ MURCIA.

J. M. BONEB-ACEBO Y POMBO

p. p.

FIG. 1

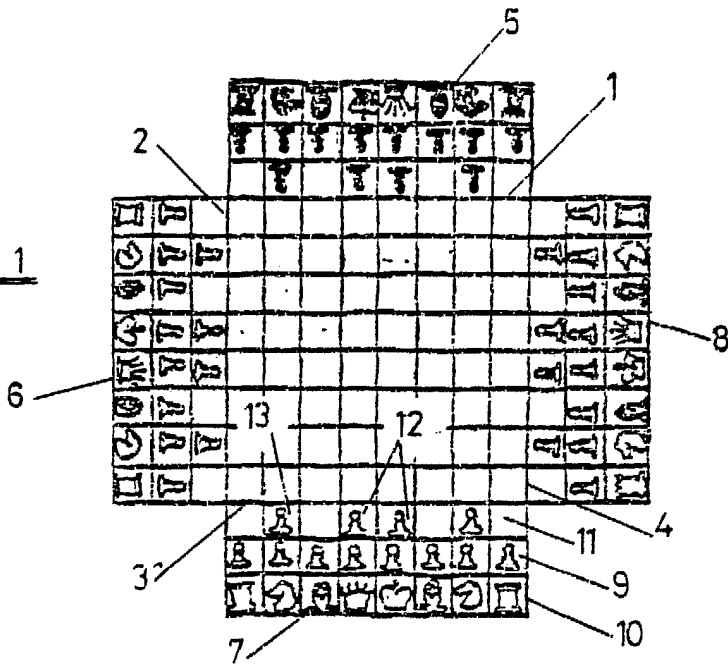


FIG. 2

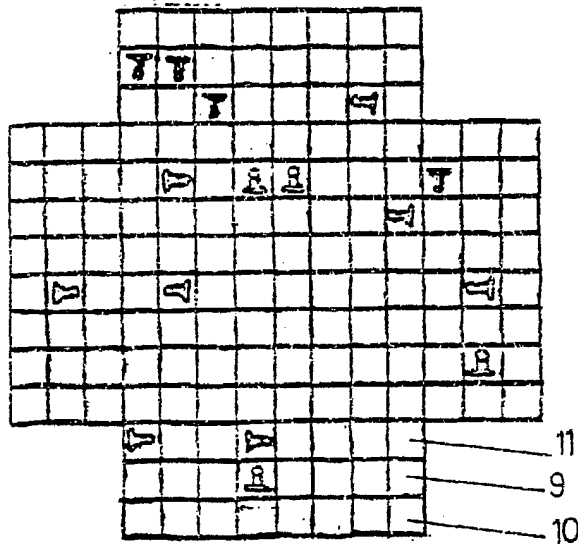
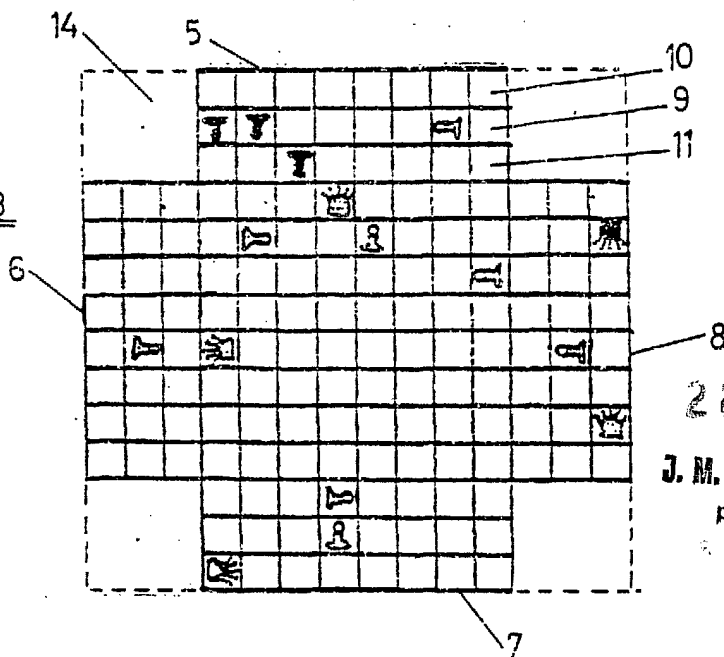


FIG. 3



28 DIC 1982

J. M. BOMEZ ACERO Y POSADO

P. D.