

10 ES 11 21 22	NUMERO 281957	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION 1 ABR. 1985	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 ABR. 1985

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A 63 F 3/00
------------------------	---

64 TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO DE SOBREMESA"

71 SOLICITANTE (SI) D ^a . JULIA SALCEDO SANCHO
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE C/ Pedro Cabanes, 53 46019 VALENCIA

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES) D ^a . JULIA SALCEDO SANCHO
--

74 REPRESENTANTE D ^a M ^a LUISA ISERN CUYAS, Agente Oficial de la Propiedad Industrial.

DESCRIPCION

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de sobremesa.

5 En la invención se ha ideado un juego de sobremesa de tipo táctico para dos personas de edades a partir de los diez años.

10 El juego comprende un tablero rectangular dividido en rectangulos, y diez y seis piezas idénticas, a manera de peones, que forman dos agrupaciones que se distinguen por una marca que presentan en la espalda.

Cada jugador posee ocho de ellos, cuatro con marca por ejemplo "blanca" y cuatro con marca por ejemplo "violeta".

15 Un jugador no puede reconocer los peones provistos de una marca u otra de su adversario.

20 Para ganar, un jugador debe deshacerse de los peones provistos de la marca "violeta", por ejemplo o bien recoger los peones de la marca "blanca" de su adversario, o hacer pasar uno de sus peones marca "blanca" a través del campo contrario haciéndolo salir por las casillas de esquina de dicho campo.

25 Con el fin de facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una lámina de dibujo en la que se ha representado un caso de realización que se cita a título de ejemplo.

En los dibujos:

La figura 1, corresponde a una vista en planta del tablero de juego sobre el que se encuentran situados los peo

nes para el inicio de la partida.

La figura 2, muestra la forma de realizar la captura de un adversario.

5 La figura 3, es una perspectiva en la que se representan dos peones adversarios.

Haciendo referencia a las figuras se aprecia en su realización un juego de táctica para dos personas que comprende un tablero -1-, diez y seis peones -2-, que en el caso del ejemplo adoptan forma de fantasmas, ocho bastoncitos -3-, de 10 un color, por ejemplo blanco, y ocho bastoncitos similares de otro color, por ejemplo violeta.

El tablero -1- se encuentra dividido en casillas -4-, en las que se sitúan los peones -2-.

15 Antes de empezar el juego, cada jugador marca sus peones -2- con un bastoncito -3- colocado en el agujero 5- de la espalda del peón. Cada uno de los jugadores tiene cuatro peones con marca blanca y cuatro peones con marca violeta que sitúa en el campo tal como muestra la figura 1.

20 Reparte peones con marca de un color y de otro en su zona de tablero, en los sitios de su elección, pero su adversario no debe conocer las posiciones respectivas de los peones.

Los jugadores juegan cada uno a su turno. A cada 25 turno, el jugador conduce uno de sus peones a una casilla vecina, adelante, atrás o de lado, pero no diagonalmente. Todas las figuras se desplazan y capturan a su adversario como lo hace el rey del juego de ajedrez; el adelanto en diagonal no está permitido.

Si un jugador conduce uno de sus peones -2- a una casilla -4- donde se encuentra un peón adversario, éste último está batido y sale del juego; pero no es obligado capturar un adversario.

5 Un jugador resulta ganador cuando ha capturado los cuatro peones de un color, por ejemplo blanco, de su adversario o si su adversario le ha capturado sus cuatro peones de color violeta, o también si ha conseguido liberar uno de sus peones blancos pasando por una casilla de esquina -6- de su adversario.

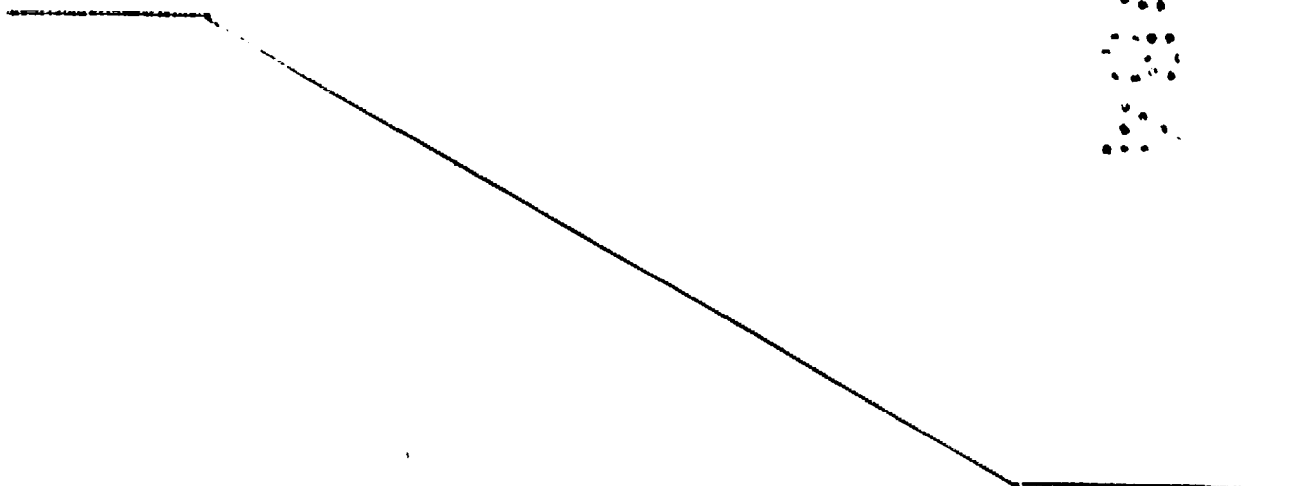
10

El primer jugador que realiza una de estas tres condiciones ha ganado el juego.

15 El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo en la descripción y a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá pues, construirse en cualquier forma y tamaño, con los materiales y medios adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.

20

= . =



N O T A

Descrito el objeto del presente invento se declaran como no divulgadas ni practicadas en España, las siguientes reivindicaciones.

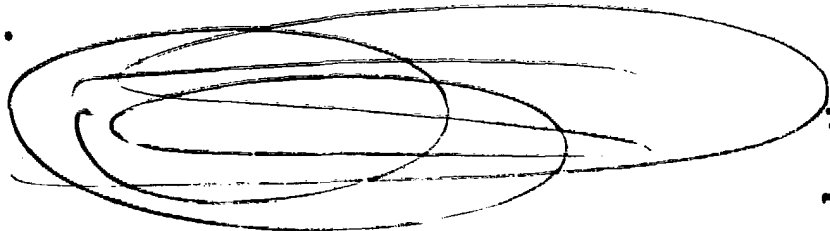
1.- Juego de sobremesa, del tipo táctico concebido para su práctica por dos personas, y cuyos componentes básicos son un tablero dividido en casillas y una pluralidad de fichas, caracterizado esencialmente porque las fichas forman un número par, divididas en dos agrupaciones que se diferencian por una marca visible únicamente por el jugador poseedor de las mismas; y porque el tablero o campo de juego presenta casillas de esquina que permiten a las fichas situadas en las mismas, el abandono del campo de juego.

2.- Juego de sobremesa.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de 5 páginas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 11 de Mayo de 1965

p.a.



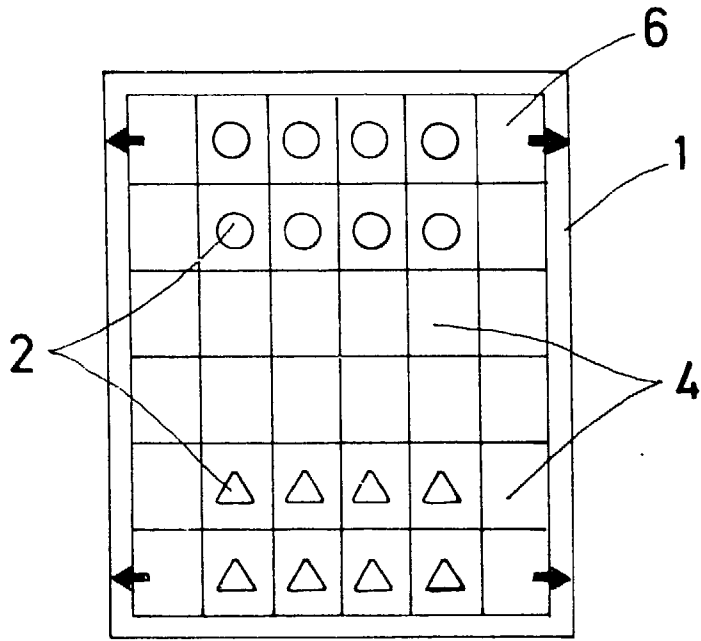


FIG. 1

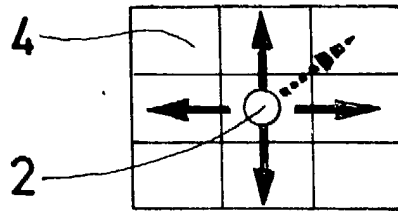


FIG. 2

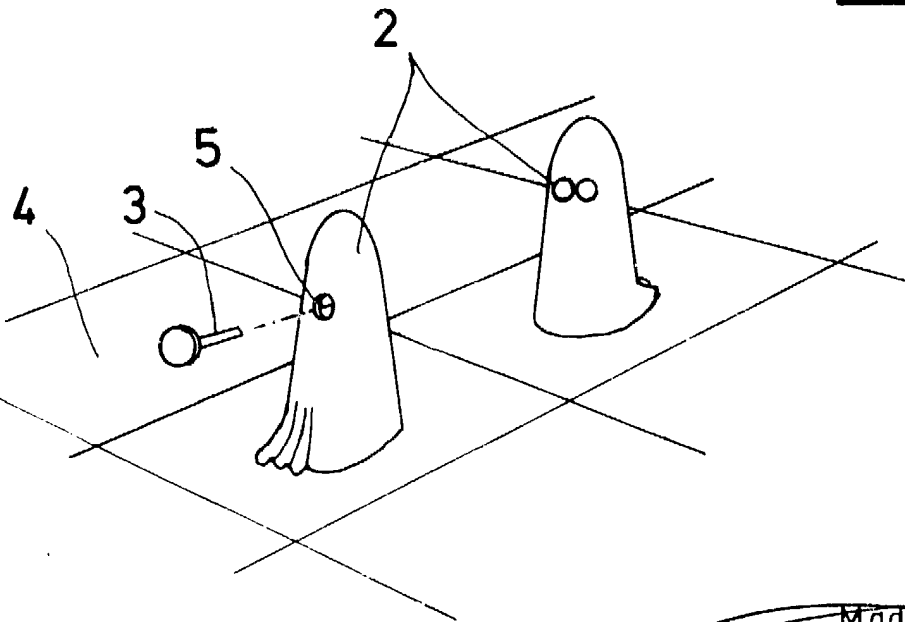


FIG. 3

Madrid, a 25 de Mayo de 1924
p. a.