



ESPAÑA

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO <b>285578</b>	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 22-3-85	

**MODELO DE UTILIDAD**

1 OCT. 1985

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 3/02

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

" JUEGO DIDACTICO "

(71) SOLICITANTE (S)

DON JOSEP TOMAS ROCA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

ANDORRA LA VELLA.- Plz. Guillemó, 6

(72) INVENTOR (ES)

EL MISMO SOLICITANTE

(73) TITULAR (ES)

EL MISMO SOLICITANTE

(74) REPRESENTANTE

DON JOSE PONS TORRES

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego didáctico, que permite desarrollar la inteligencia, al mismo tiempo que constituye un elemento de gran atractivo.

5

Los juegos didácticos tradicionales presentan el inconveniente de su elevada complejidad, con reglas de juego generalmente complicadas, que dificultan su práctica, al menos a los pequeños. Esta complejidad resta además atractivo al juego.

10

El objeto de la presente invención es conseguir un juego de constitución y desarrollo sumamente sencillos, de modo que pueda ser practicado por personas de todas las edades, sin necesidad, prácticamente, de periodo de aprendizaje, que es la fase más monótona y aburrida de todo juego.

15

Otro objeto de la invención es conseguir un juego en el cual se desarrolle una competencia entre los jugadores, de modo que de a dicho juego un gran aliciente para las personas que los practican, constituyendo así un elemento de gran atractivo y entretenimiento.

20

Un objeto más de la invención es el desarrollo de un juego que, debido al reducido número de elementos que lo componen y a la configuración de los mismos, puede resultar a un costo sumamente reducido, de modo que sea fácilmente adsequible.

25

De acuerdo con la presente invención, el juego está concebido para que sea practicado por dos jugadores y está compuesto por un tablero y cuatro piezas planas, cuyas piezas serán preferentemente del mismo grosor.

30

Dos de las piezas citadas son de igual contorno y dimensión y adoptan forma de L, de ramas perpendiculares entre si y de la misma anchura. Estas dos piezas serán diferenciables entre sí, por ejemplo por presentar diferente colorido o cualquier otro distintivo identificador en sus superficies, de modo que cada una

de dichas piezas sea asignada a uno de los jugadores que compiten en cada momento.

Las otras dos piezas son también de dimensión y forma iguales entre si y tienen contorno cuadrado. Además estas dos piezas son idénticas en su aspecto, colorido y elementos ornamentales que puedan incluir en sus superficies, con el fin de que tales piezas puedan ser utilizadas indistintamente por cualquiera de los jugadores participantes.

La longitud de las ramas o tramos de las piezas en L es un múltiplo del lado de las piezas cuadradas, siendo la anchura de dichas ramas precisamente igual al lado de dichas piezas cuadradas.

Preferentemente, las ramas de las piezas en L son de dimensión tal que el borde externo de las ramas mayor y menor sean, respectivamente, iguales al triplo y al doble de la longitud del lado de las piezas cuadradas, o lo que es lo mismo, al triple y duplo de la anchura de dichas ramas. El borde interno de la rama mayor será entonces igual al doble del lado de las piezas cuadradas, o sea al doble de la anchura de las ramas, mientras que el borde interno de la rama menor será igual al ancho de tales ramas e igual al lado de las piezas cuadradas.

En cuanto al tablero, dispone en una de sus superficies de un contorno cuadrado, subdividido en cuadrículas de dimensiones iguales a las de las piezas cuadradas. Preferentemente, el contorno cuadrado será de cuatro cuadrículas de lado, es decir que estará compuesto por un total de 16 cuadrículas.

Además, el tablero será de grosor superior al de las piezas y llevará practicado en el reverso un rebaje de profundidad igual al grueso de dichas piezas. Este rebaje será de dimensión y contorno tal que defina un cajeadó en el que puedan alo-

jarse las cuatro piezas acopladas y adosadas entre sí.

Tanto el tablero como las piezas citadas pueden estar constituidas a base de cualquier material, por ejemplo el tablero puede ser de madera, cartón, plástico, etc., al igual que dichas piezas.

Seguidamente se hace una descripción más detallada del juego de la invención, así como de las reglas del mismo, con ayuda de los dibujos adjuntos, en los cuales se muestra una posible forma de ejecución, dada a título de ejemplo no limitativo.

En los dibujos:

La figura 1 es una vista del tablero por el anverso del mismo.

La figura 2 es una vista del tablero por el reverso.

La figura 3 es una sección según la línea III-III de la figura 2.

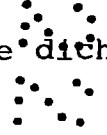
La figura 4 representa el contorno de las cuatro piezas.

La figura 5 es una sección según la línea V-V de la figura 4.

Las figuras 6 y 7 muestran las diferentes piezas situadas sobre el tablero, en dos posibles posiciones diferentes.

Tal y como se representan en las figuras 1 a 4, el juego comprende un tablero 1, preferentemente de contorno cuadrado, en una de cuyas superficies está dibujado un cuadrado 2, subdividido en 16 cuadrículas iguales referenciadas con el número 3. El juego incluye además cuatro piezas, representadas en la figura 4, que se referencian con los números 4, 5, 6 y 7. Las piezas 4 y 5 son de igual contorno y dimensión y adoptan forma de L, de ángulo recto. Las dos ramas de estas L son de igual anchura, igual

al lado de las cuadrículas 3. El borde externo de las ramas mayor y menor de las L son iguales, respectivamente, a tres veces y dos veces el lado de las cuadrículas 3. El borde interno de la rama mayor será entonces el doble del lado de las cuadrículas, mientras que el borde interno de la rama menor será igual al lado de dichas cuadrículas.



Además estas dos piezas 4 y 5 presentan una superficie externa fácilmente diferenciable, pudiendo ser, por ejemplo, de diferente color.

Por su parte, las piezas 6 y 7 son iguales entre si, en forma de cuadrados iguales a las cuadrículas 3.



Todas las piezas 4,5,6 y 7 son del mismo grosor, uniforme, como se representa en la figura 5.



El tablero 1, como puede verse en las figuras 2 y 3, presenta por el anverso un rebaje 8 de profundidad igual al grueso de las piezas 4 a 7. La dimensión y contorno de este rebaje es tal que define un cajeadado capaz de alojar a las cuatro piezas acopladas y adosadas entre si, tal y como se indica mediante líneas de punto en la figura 2. Además, este rebaje puede disponer de una pequeña muesca lateral 9, para facilitar la extracción de las piezas.

Para la práctica del juego, cada uno de los dos jugadores que intervienen o van a competir, elige una de las piezas 4 ó 5. Las piezas 6 y 7 son neutrales y podrán ser manejadas por cualquiera de los jugadores.

Las cuatro piezas se disponen sobre las cuadrículas 3 del tablero, en la posición establecida como posición de salida, que puede ser la representada en la figura 6, quedando libres seis cuadrículas 3.

Supongamos que el jugador designado para comenzar

el juego es el jugador que eligió la pieza 4. Este jugador deberá mover su pieza de modo que ocupe una posición en la cual varíe al menos en una cuadrícula respecto a la posición original de la figura 6. Por ejemplo, la pieza cuatro puede ocupar la posición referenciada con el número 4' en la figura 7. A continuación el mismo jugador mueve, solo en el caso de que lo desee, una de las piezas neutrales 6 y 7. En la figura 7 aparece desplazada la pieza 6, ocupando la posición referenciada con el número 6'. A continuación será el jugador de la pieza 5 el que iniciará el movimiento de dicha pieza, siempre que le sea posible, con la misma condición antes apuntada de que en la nueva posición varíe al menos un cuadro con respecto a la posición que ocupa en la figura 6. Seguidamente podrá mover una de las piezas neutrales 6 ó 7.

El juego continuará con estos movimientos alternativos hasta que llegue un momento en que uno de los jugadores se vea imposibilitado de mover su pieza en L. Esto será debido a la posición que ocupa la pieza en L del otro jugador y las piezas neutrales, las cuales no dejarán libre el número de cuadrículas consecutivas necesarias para variar la posición de la primera pieza en L citada.

El jugador que queda impedido de mover su ficha o pieza en L es el perdedor del juego.

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 didáctico, caracterizado porque comprende un tablero y cuatro piezas planas, siendo dichas piezas de igual grosor entre sí, inferior al grosor del tablero; dos de cuyas piezas son de contorno y dimensiones iguales, en forma de L, pero de superficies diferenciables, mientras que las otras dos, también iguales entre si, son de contorno cuadrado; teniendo las ramas o tramos de las piezas en L una longitud que es múltiplo del lado de las piezas cuadradas y una anchura igual a dicho lado; y porque el tablero presenta una de sus superficies dividida en cuadrículas de dimensiones iguales a las piezas cuadradas, cuyas cuadrículas definen un cuadro de dimensión superior a la longitud de las ramas o tramos mayores de las piezas en L.

2.- Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque las dos piezas en forma de L son de diferente color.

3.- Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque el borde externo de la rama mayor y de la rama menor de las piezas en L son, respectivamente, de longitud triple y doble que el lado de las piezas cuadradas; comprendiendo la superficie cuadriculada cuatro cuadrículas de lado.

4.- Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque el tablero presenta en el anverso un rebaje central de profundidad igual al grueso de las piezas y de superficie igual a la de las cuatro piezas acopladas y adosadas entre si, para definir un cajeadado destinado al alojamiento de dichas piezas.

5.- Juego didáctico, tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria e ilustrado en los dibujos adjuntos.

Esta Memoria consta de 7 Hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 22 de Marzo de 1.985

~~JOSE PONCE DE LEÓN~~  
~~ABogado~~

..

..  
..  
..  
..

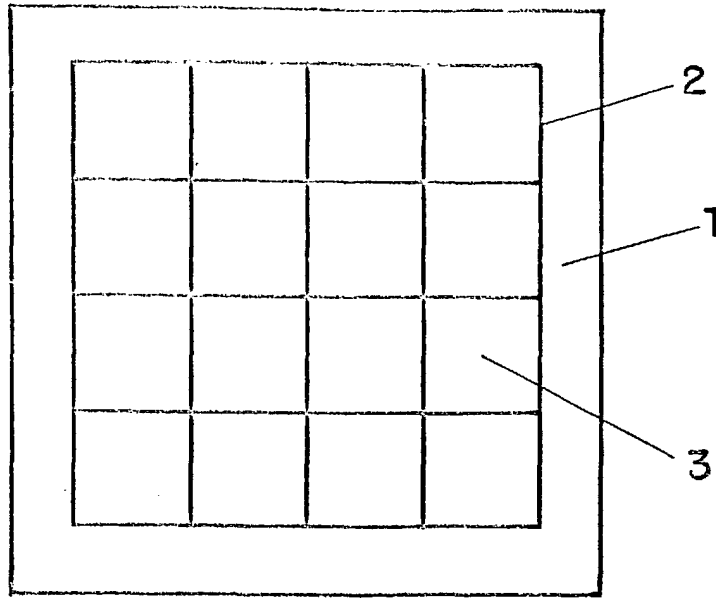


FIG. 1

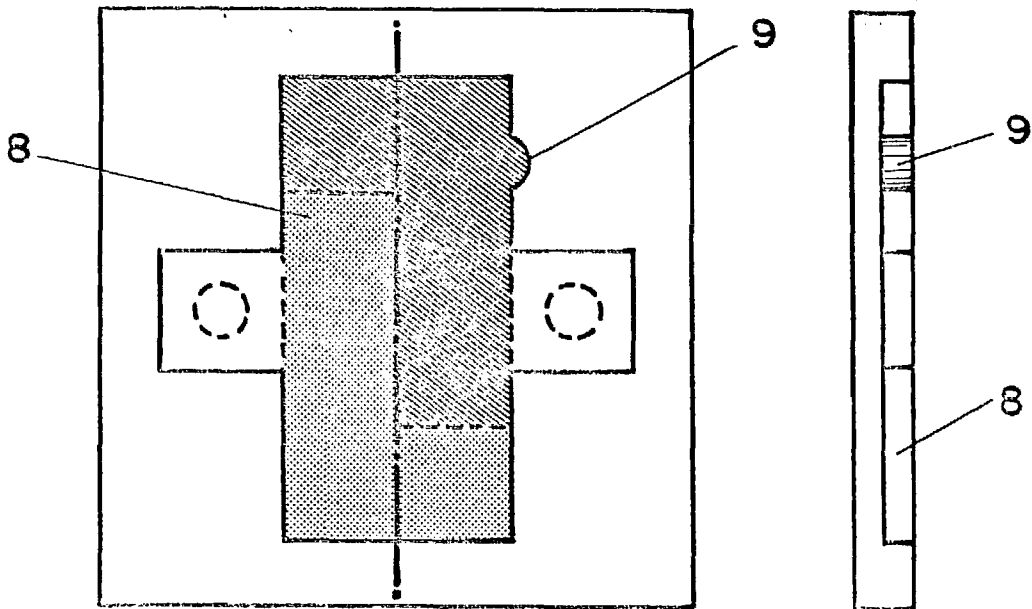
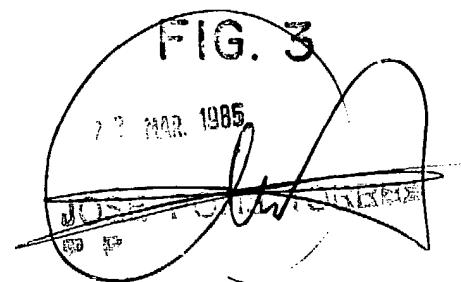


FIG. 2



ESCALA VARIABLE

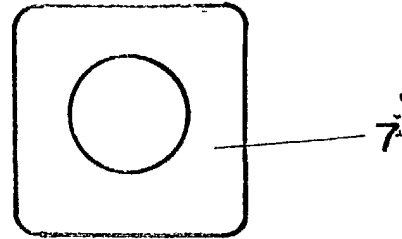
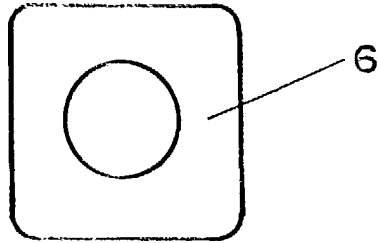


FIG. 4

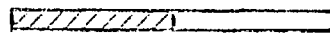
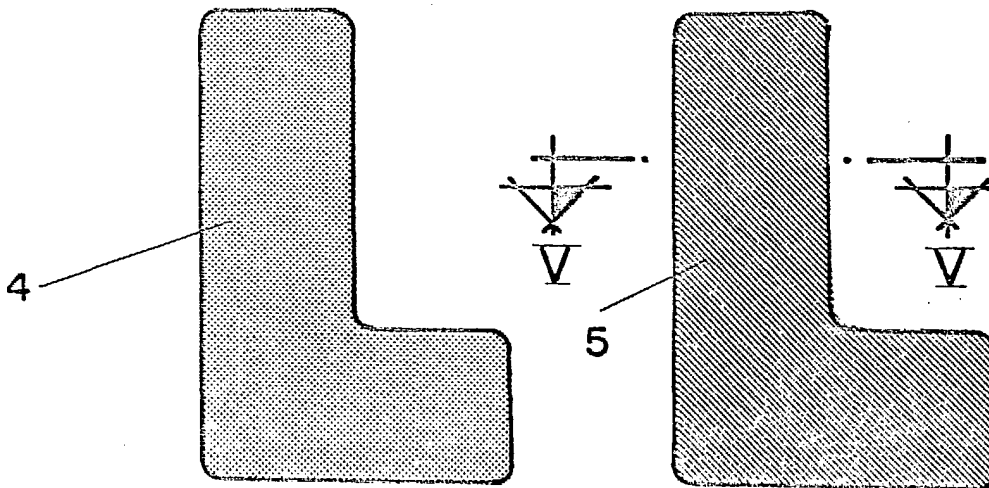


FIG. 5

22 MAR 1905

~~JOSE PUIG I TORRES~~

ESCALA VARIABLE

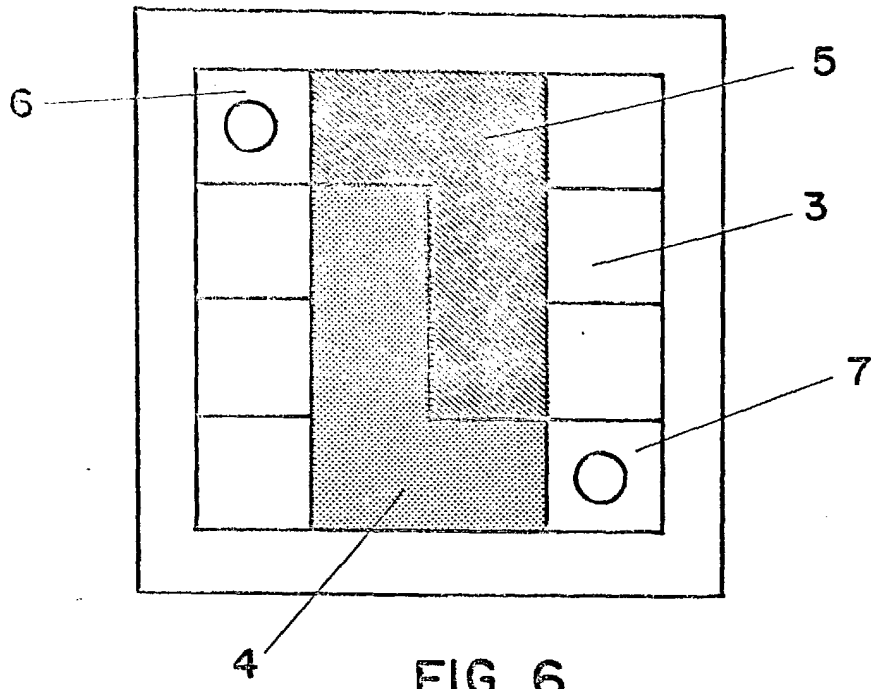


FIG. 6

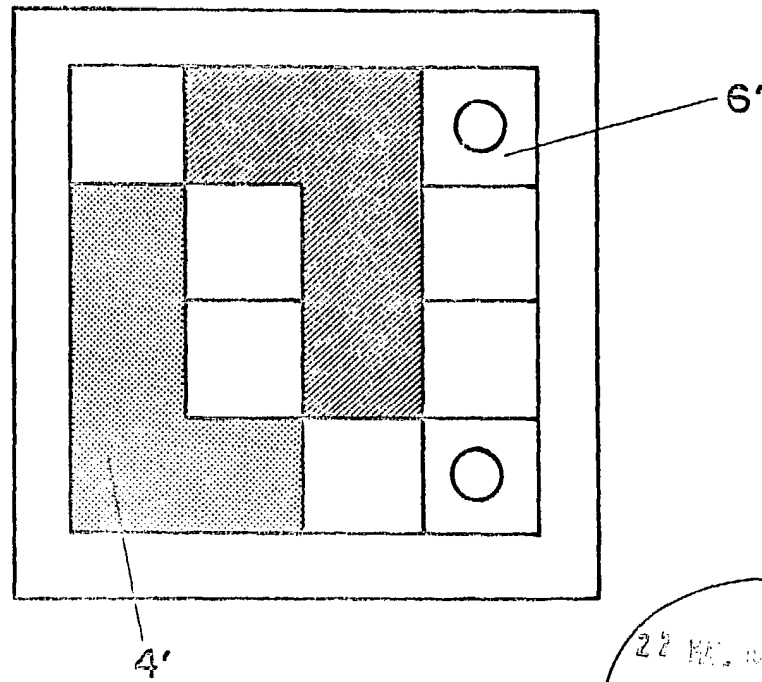


FIG. 7

22 MAR 1961  
~~JOSE PONTECORRE~~

ESCALA VARIABLE