

(19) ES (11) NUMERO (21) 285876 (22) FECHA DE PRESENTACION	(10) Y



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD 1 OCT. 1985

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(48) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. Cl. A63F 3/02

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
UN JUEGO

(71) SOLICITANTE (S)
D. Jose Luis Hernandez Rojas

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Madrid - C/ Claudio Coello nº 58

(72) INVENTOR (ES)
D. Jose Luis Hernandez Rojas

(73) TITULAR (ES)
el mismo

(74) REPRESENTANTE
D. IGNACIO ARACIL MEROÑO

1 La presente Memoria Descriptiva es la de un Modelo de Utilidad, referido a un juego, cuyo privilegio de explotación industrial y comercial se solicita en exclusiva, de acuerdo con la vigente legislación sobre Propiedad Industrial.

5 Son bien conocidos varios tipos de juegos que prevén para su desarrollo de un tablero, en el cual, por lo general, hay marcadas varias casillas o zonas. Así el ajedrez, las damas, el parchís tienen estas características; ahora bien, en general estos juegos han de practicarse entre, al menos dos personas, siendo así juegos de competición.

10 Este tipo de juegos requieren una gran habilidad mental, y desarrollan las capacidades mentales del individuo; pero tienen el inconveniente de requerir de varias personas para su desarrollo. Otros tipos de juegos "solitarios" se practican generalmente sobre papel, o consisten en una serie de habilidades o destrezas, como ejemplo podemos citar los juegos de agua.

15 El juego de la presente invención se practica en solitario y requiere el empleo de un tablero característico para su desarrollo; por otra parte ejercita el desarrollo de ciertas capacidades psíquicas y en general resulta gratificante por su dificultad.

20 Para comprender mejor la naturaleza del juego y de los elementos que son necesarios para su desarrollo, en el plano anexo, se muestra un ejemplo práctico del mismo; en dicho plano:

25 La figura 1 muestra una vista general del juego que se preconiza.

 La figura 2 ilustra una variante de realización del tablero necesario para el desarrollo del juego.

30 Este juego se desarrolla sobre un tablero (1) que tiene la especial particularidad de presentar una configuración

1 triangular isoscélica o preferentemente equilátero. Dicho tablero
tiene marcadas una serie de franjas, definidas por orificios (11)
o casillas (12) paralelas a los lados de modo que conforman una
serie de cuadrículas dispuestas al trespelillo. Preferentemente,
5 el número de cuadrículas (12), o de orificios (11) contados por
la primera línea paralela a uno de los lados es impar, y constante
para cada caso.

 En cada una de estas cuadrículas o orificios se sitúan
respectivamente una serie de fichas (22) o pequeñas piezas (21)
10 que ocupan todas las divisiones del tablero, excepto la situada
en el vértice superior. De este modo realizando movimientos de sal-
to, para situarse en otra casilla vacía, al igual que en las damas,
ir eliminando sucesivamente piezas hasta quedarse sólo con una.

 La realización del tablero puede llevarse a cabo en
15 cualquier material, madera, plástico o metal. En cuanto a la na-
turalidad de las piezas a mover igual variedad es posible. Ahora
bien existen dos soluciones preferentes: a) la representada en la
figura 1 del plano, en la cual el tablero es de madera o plástico
y las piezas pequeños cilindros o conos capaces de sostenerse en
20 los orificios (11) que conforman las cuadrículas del tablero; y
b) la que representa la figura 2 del plano, en la cual las cuadri-
culas se forman por grabado o pintado sobre la superficie del ta-
blero, y las piezas (22) son pequeñas formas de plástico o imanes
permanentes capaces de sostenerse sobre un tablero metálico.

25 Por último señalar que no se ha de considerar limita-
tivo el número de cuadrículas del tablero, ni la forma de las pie-
zas móviles, así como los materiales en los que se fabriquen ambos
elementos, al igual que las variaciones insustanciales de diseño,
siempre y cuando se conserven las características de la presente
30 invención, que deberá recaer en las siguientes:

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

1

1.- Un juego, del tipo de los que incluyen un tablero para su desarrollo y una serie de fichas o piezas móviles, caracterizado porque dicho tablero es triangular y presenta una serie de divisiones, dispuestas al tresbolillo, de líneas paralelas a los lados; sobre los que es susceptible de ubicar una serie de fichas o piezas, de modo que dejando libre la cuadrícula de vértice superior se eliminan por salto el resto de las fichas hasta lograr posiciones características o una sola ficha.

5

10

2.- Un juego, según la reivindicación anterior, caracterizado porque dichas divisiones son orificios alineados y las piezas pequeños conos o vástagos cilíndricos capaces de ubicarse en estos orificios.

15

3.- Un juego, según la reivindicación primera, caracterizado porque, en una realización alternativa, dichas divisiones son casillas y las piezas móviles fichas; y porque, el tablero es metálico y las fichas portan pequeños imanes permanentes.

20

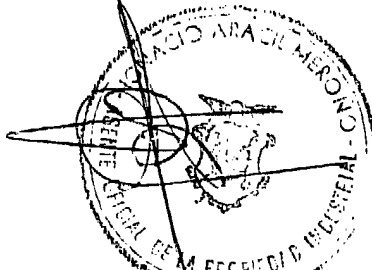
4.- "UN JUEGO"

Tal y como se ha descrito en la presente memoria descriptiva que consta de cuatro hojas mecanografiadas, acompañadas de los correspondientes dibujos.

Madrid,

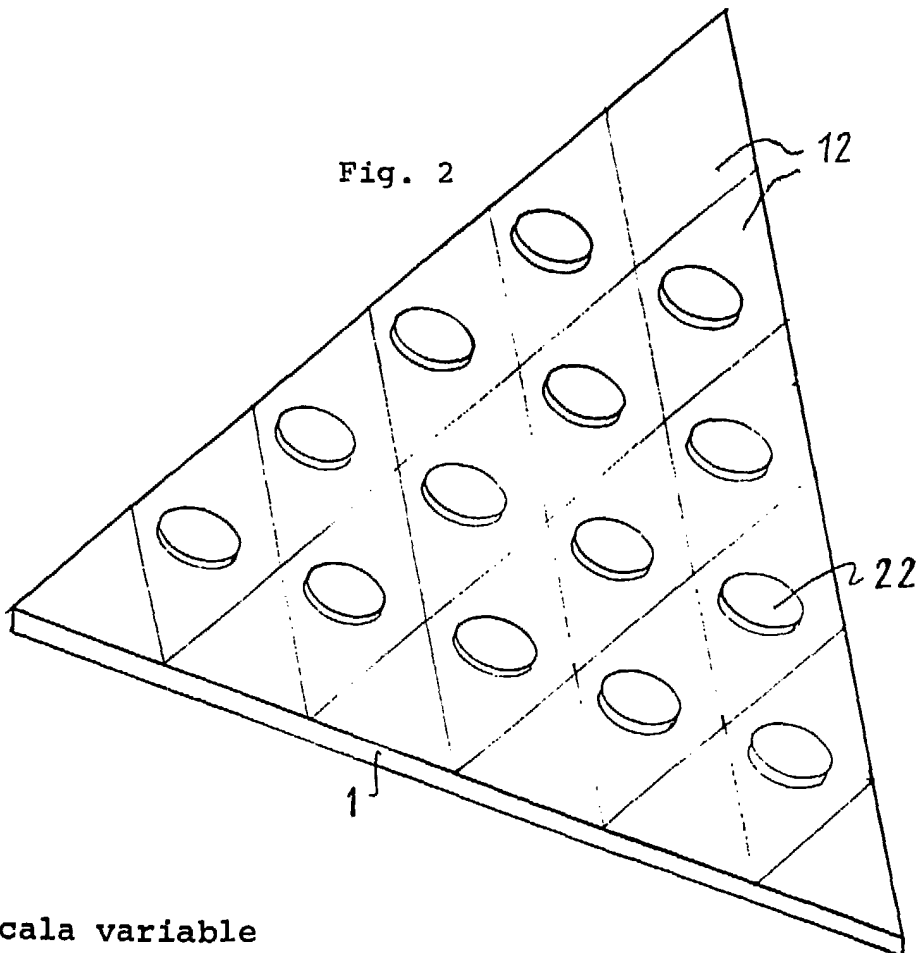
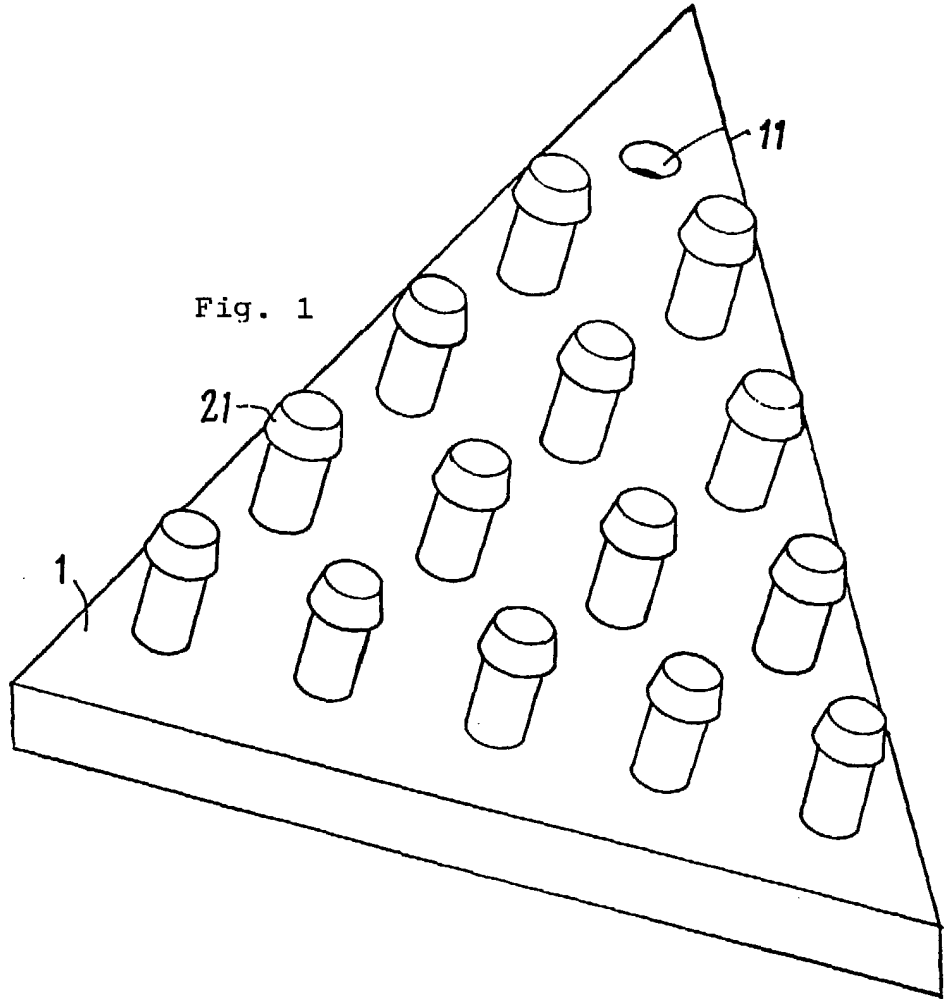
El Agente Oficial

25



— Ignacio Aracil Meroño

30



escala variable

Madrid,
El Abente Oficial

— Ignacio Araquil Merodio