



P A T E N T E   D E   I N V E N C I O N

por VEINTE años

cuyo privilegio se solicita para España,  
sus territorios y plazas de soberanía, a  
favor de:

FOLKE ERIKSSON

de nacionalidad sueca, con domicilio en  
Villa Ulfsho, TRÅNGHALLA, Suecia, por:

"PEREECCIONAMIENTOS EN LOS JUEGOS DE TA-  
BLERO"

=====

32872020



MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a unas mejoras en las disposiciones para jugar un juego de tablero que comprende un tablero con un número de emplazamientos o posiciones, preferentemente dispuestas de forma sistemática, para una pluralidad de fichas o piezas para dos jugadores o equipos de jugadores, teniendo dichas piezas dos superficies opuestas aptas para ser situadas selectivamente sobre las distintas posiciones del tablero. - - - - -

5.

Son ya conocidos muchos juegos de tablero de este género. La memoria de la patente británica nº 512.541 describe un juego de tablero con fichas de dos colores que pueden invertirse sobre un tablero que es plegable. Sin embargo, hoy día los juegos de este género no pueden crear la emoción ni la variedad requeridas para mantener la atención de los jugadores lo suficientemente concentrada en el curso del juego. - - - - -

10.

15.

Por ello, la presente invención tiene por objeto proporcionar una variedad y una emoción mayores creadas por el curso del juego por la provisión de un juego de tablero que se distingue en que la mayoría de las piezas tienen cada una dos características distintivas entre sí, tales como por ejemplo dos colores diferentes, una en cada una de sus dos superficies opuestas una de las cuales, a saber la des-

20.

328720



tinada a estar vuelta hacia la cara del tablero, está ocultada, mientras que las restantes piezas tienen una sola de dichas dos características distintivas, por ejemplo uno solo de los dos colores en ambas de sus superficies opuestas.

5.

Una realización preferida de la invención se describirá ahora con referencia al plano anexo, en el cual la fig. 1 ilustra una sección transversal vertical y la fig. 2 una vista en perspectiva de una pieza configurada, en forma de bola y que tiene una envolvente o pantalla protectora, las figuras 3 y 5 son secciones transversales del tablero en las posiciones de desplegado y plegado, respectivamente, mientras que la figura 4 es una vista en planta, por encima, del tablero desplegado. - - - - -

10.

15.

20.

25.

Con referencia a los planos un tablero 1 para el juego según la invención está provisto de un número de emplazamientos o posiciones para las piezas, dispuestos simétricamente y, preferentemente, rombicamente. El número de las posiciones no es crítico y puede elegirse de una manera relativamente libre con respecto al tamaño y a la forma del juego; en el presente caso, sin embargo, el número de las posiciones asciende a 23. Aunque principalmente por razones estéticas, pero también por razones prácticas, se ha dado al tablero de la presente realización una forma similar a una concha de molusco, se observará que puede también tener cualquier otra forma que sea apropiada con respecto a las normas y al carácter del juego. - - - - -

La mayor parte de las fichas o piezas 3 que, en el presente caso, tienen la forma de bolas, están provistas, a

328720

20 JUN



5. cada lado de un plano horizontal y diametral, de cada una de las dos características distintivas diferentes. En la presente realización dichas características consisten en colores contrastantes, tales como negro y blanco, pero desde luego puede haber, en las superficies, dibujos, índices u otras marcas, etc. El resto de las piezas, usualmente una pieza para cada uno de los oponentes, están también configuradas en forma de bolas; tienen, sin embargo, una sólo de dichas dos características distintivas en ambas de sus mitades opuestas,
10. y ésta es la cualidad que aumenta principalmente la emoción y la riqueza de variaciones del presente juego en relación con los anteriores conocidos. - - - - -

15. En la realización con piezas en forma de bola, los emplazamientos de las piezas están configurados preferentemente según protuberancias 2 en forma de asientos de bola y, para evitar cualquier visión desautorizada de la característica distintiva de cada pieza que está enfrente del tablero 1, cada pieza está rodeada por una pantalla o envolvente 4. Esta pantalla 4 está fabricada de un material apropiado no transparente y tiene una longitud que corresponde substancialmente
20. al diámetro de las bolas 3 o, en general, a la mayor distancia entre las superficies opuestas de las piezas 3. Preferentemente, la pantalla 4 encaja en las protuberancias 2. - - -

25. En la realización ilustrada, la forma de concha del tablero 1 es además tal que el tablero está dividido en dos mitades iguales a lo largo de una diagonal del rombo que constituyen los emplazamientos de las piezas. Dichas dos mitades están articuladas entre sí y tienen una superficie interna

328720

20 JUN



cóncava en forma de cubeta. Gracias a esta característica se obtiene el que las piezas 3 puedan almacenarse dentro del tablero plegado entre pares opuestos de protuberancias 2. Por medio de la elección apropiada de la profundidad de la concavidad de las superficies internas y haciendo los emplazamientos de las piezas según protuberancias 2 en forma de asientos de bola, las piezas en forma de bola 3 se fijarán en sus posiciones, a lo que se añade el efecto estabilizante del encajado de las pantallas 4 y de este modo se evita que las piezas se muevan dentro del tablero durante la manipulación y están así protegidas de cualquier daño. - - - - -

El presente juego se juega substancialmente según las mismas normas que los juegos conocidos del mismo género. Suponiendo que las características distintivas son los colores negro y blanco, cada uno de los dos oponentes, llamados jugador Negro y jugador Blanco, dispone cinco piezas en los emplazamientos iniciales, señalados con  $S_I, \dots, S_V$  y  $V_I, \dots, V_V$ , respectivamente, en los planos. De estos equipos de piezas, cuatro piezas presentan dos colores mientras que las piezas restantes son todas negras para el jugador Negro y son todas blancas para el jugador Blanco (la correspondiente llamada "perla real"). Todas las piezas del jugador Blanco se sitúan con la superficie blanca dirigida hacia arriba y todas las piezas del jugador Negro con la superficie negra dirigida hacia arriba, y cada uno de los oponentes elige un emplazamiento para su "perla real", el cual emplazamiento no es conocido por el otro. Dado que la superficie de las piezas dirigida hacia el tablero está ocultada por la pantalla 4, los o-

328720

20 JUN



ponentes no conocen cuál de las piezas del otro es la "perla real", que es así la más valiosa, y esto contribuye en gran manera a aumentar la emoción del juego. - - - - -

- Los jugadores hacen alternativamente una "jugada",
5. es decir, un movimiento de una de sus piezas y la meta final es primero alcanzar la posición más alejada de la mitad del tablero que pertenece al oponente con la propia "perla real"; estas posiciones más alejadas se indican con  $S_0$  y  $V_0$ , respectivamente, en la fig. 4 de los planos. Cada jugada puede comprender un movimiento en solamente una sola posición hacia adelante o transversalmente (pero no hacia atrás) a lo largo de líneas de señalización a una posición adyacente vacía, pero se permite también saltar por encima (o "matar") de las piezas propias y del oponente que quedan en posiciones adyacentes, en tanto haya una posición vacía en alineación por detrás de éstas. De este modo es posible, en una sola jugada saltar por encima de varias piezas en sucesión y en todas direcciones (y por lo tanto también hacia atrás) pero no se permite volver a la posición inicial de la jugada. Además los oponentes no pueden, con fines de supresión, repetir cada jugada más de dos veces. - - - - -
  - 10.
  - 15.
  - 20.

- Las piezas del oponente que son saltadas (o "muertas") durante una jugada deben ser invertidas, de modo que
25. aumente así el número de las piezas del jugador que ha "matado", y si el jugador que salta lo hace por encima de la "perla real" o pieza de un sólo color del oponente, esta pieza queda vencida y debe eliminarse. Aunque la meta del juego es alcanzar primero la posición objetivo correspondiente con la "perla real", está permitido moverse sobre estas posiciones objetivo con otras piezas que la "real" pero esta pieza se
  - 30.

328720

20



pierde entonces y debe ser eliminada. - - - - -

Así es posible que uno de los jugadores venza en un sentido doble, a saber, puede conquistar la "perla real" de su oponente así como alcanzar primero el objetivo con su "perla real". Si los jugadores se conquistan ambos sus correspondientes "perlas reales" el juego acaba en tablas ("remis"). -

5.

N O T A

Se declaran de novedad y propiedad para España, sus territorios y plazas de soberanía, las siguientes:

10.

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

1.- Perfeccionamientos en los juegos de tablero, y más particularmente en los dispositivos para jugar un juego de tablero, del tipo que presenta un tablero con un número de emplazamientos o posiciones, preferentemente dispuestas de forma sistemática, para una pluralidad de fichas o piezas para dos jugadores o dos equipos de jugadores, teniendo dichas piezas dos superficies opuestas aptas para ser situadas selectivamente sobre las distintas posiciones del tablero, caracterizados porque la mayoría de las piezas tienen cada una dos características distintivas entre sí, tales como por ejemplo dos colores diferentes, una en cada una de sus superficies opuestas, una de las cuales, a saber la destinada a estar vuelta hacia el tablero, está ocultada, mientras que las restantes piezas tienen una sola de dichas dos características distintivas, por ejemplo uno solo de los dos colores en ambas de sus superficies opuestas. - - - - -

15.

20.

25.

328720

20



2.- Perfeccionamientos según la reivindicación 1, caracterizados porque cuando las piezas están formadas por bolas o cuerpos similares con superficies curvadas o convexas, se prevé una envolvente o pantalla tubular de material no transparente y que tiene una longitud substancialmente igual a la distancia mayor entre las superficies opuestas de la pieza, la cual envolvente está fijada alrededor de cada pieza para ocultar la característica distintiva de la superficie que está vuelta hacia el tablero, estando formados preferentemente dichos emplazamientos del tablero según protuberancias en forma de asiento de bola sobre las que se adaptan las envolventes tubulares. - - -

5.

10.

3.- Perfeccionamientos según la reivindicación 2, caracterizados porque el tablero está formado por dos mitades iguales y substancialmente en forma de cubeta adaptadas para guardar las piezas, en su posición plegada, sirviendo los emplazamientos sobresalientes y opuestos de las piezas, de cada mitad del tablero plegado, para localizar las piezas entre ellos de modo que evite que se muevan durante la manipulación del tablero. - - - - -

15.

20.

4.- "PERFECCIONAMIENTOS EN LOS JUEGOS DE TABLERO". - - - - -

Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de nueve hojas foliadas y me

328720

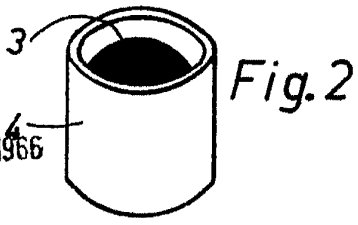
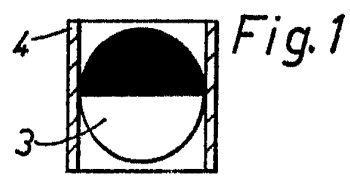
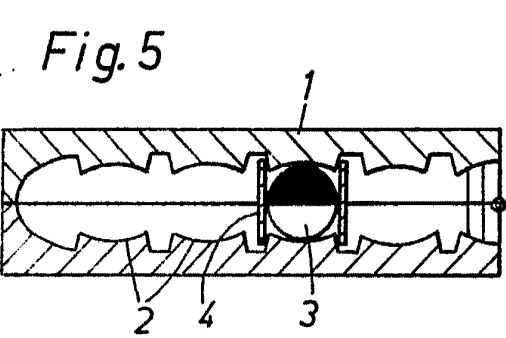
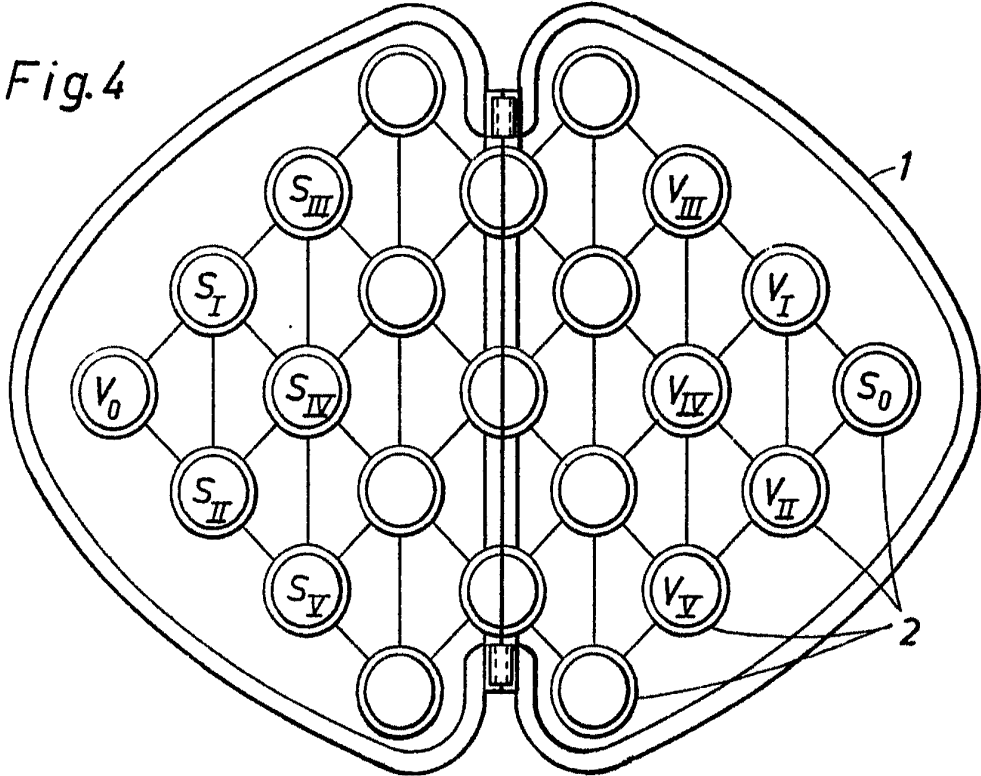
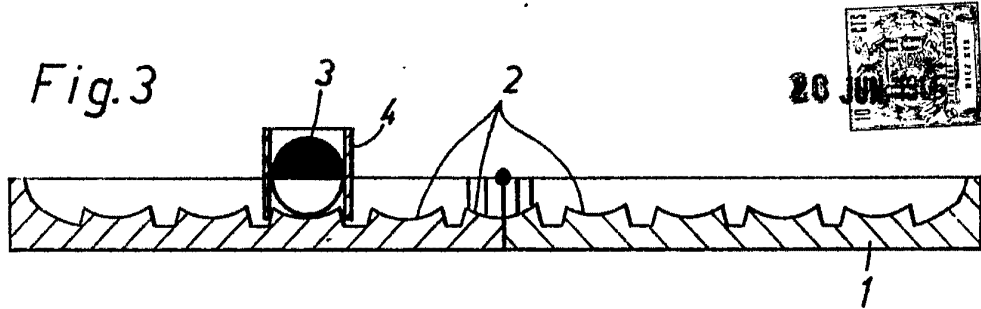
20 JUN



nografiadas por una sola de sus caras y de una lámina de  
dibujos que la ilustra. -----

BARCELONA, 20 JUN, 1966

P. A. M. CURELL SUÑOL



BARCELONA, 20 JUN. 1966

P. A. M. CURELL SUÑOL