

①9



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



①1 Número de publicación: **1 070 778**

②1 Número de solicitud: U 200901031

⑤1 Int. Cl.:  
**A63F 3/02** (2006.01)

⑫

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

②2 Fecha de presentación: **23.06.2009**

④3 Fecha de publicación de la solicitud: **27.10.2009**

⑦1 Solicitante/s: **Germán Hernán Velázquez  
Los Robles, 18  
28529 Rivas-Vaciamadrid, Madrid, ES**

⑦2 Inventor/es: **Hernán Velázquez, Germán**

⑦4 Agente: **No consta**

⑤4 Título: **Tablero de parchís en tres dimensiones.**

ES 1 070 778 U

## DESCRIPCIÓN

Tablero de parchís en tres dimensiones.

### Objeto de la invención

La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a la construcción de tableros de parchís realizados de forma que se dispongan cada una de las casillas numeradas que lo componen a diferentes niveles en altura, mediante escalonado, ya sea este ascendente, descendente o bien una combinación en ambos sentidos, consiguiendo un efecto tridimensional.

Así mismo, en consonancia con la apariencia general obtenida, se incorporan motivos decorativos centrales y periféricos, realizados también en volumen, pudiendo estos incorporar efectos luminosos mediante leds alimentados por baterías a través de interruptor, sistemas de datos electrónicos o accionamiento mecánico.

### Antecedentes de la invención

Se conocen numerosas disposiciones y formas constructivas de los tableros de parchís, pero siempre realizadas en un plano.

### Descripción de la invención

El objeto de esta invención es la consecución de tableros para el juego del parchís realizados en forma tridimensional, ya sea en su versión más habitual adecuada para cuatro jugadores, como también en las versiones adaptadas para seis y ocho jugadores. Para ello se ha previsto su construcción y montaje mediante módulos de tres hileras escalonadas, en las que cada una de las casillas se sitúa a una altura diferente y progresiva a partir de la periferia o del centro del tablero. Así mismo, las hileras dentro de cada módulo van desplazadas en su escalonado de manera que las casillas adyacentes se ubiquen también a diferentes alturas.

Para la obtención del tablero, cada uno de los módulos se situará según los lados de un cuadrado, hexágono u octágono central, para llegar a las versiones de cuatro, seis u ocho jugadores respectivamente. La numeración de casillas y coloreado se realizan según las normas y hábitos del juego.

Quedan previstas la utilización de una zona central y cuatro, seis u ocho zonas periféricas, según el número de jugadores, para la incorporación de moti-

vos decorativos, realizados también en volumen, dados electrónicos o de accionamiento mecánico y otros motivos incluyendo iluminación multicolor mediante leds alimentados por baterías a través de un interruptor o pulsador.

Para complementar la descripción y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña a la presente memoria descriptiva un juego de planos en base a cuyas figuras se comprenderán más fácilmente las innovaciones que comporta.

### Breve descripción de los dibujos

Figura 1.- Muestra una vista en perspectiva del montaje de un tablero en la versión más habitual para cuatro jugadores, con las posiciones para los motivos decorativos centrales y periféricos.

Figura 2.- Muestra una vista en perspectiva del módulo de un jugador con versión en escaleras ascendentes.

Figura 3.- Muestra una vista en perspectiva del módulo de un jugador con versión en escaleras ascendentes-descendentes.

### Descripción de una forma de realización preferida

Aun si los prototipos se han realizado mediante la superposición y encolado de tablillas (1) individuales de las diferentes longitudes adecuadas, cortadas de un listón de madera, de grueso igual a la unidad de escalonado en altura y ancho igual al de las casillas, hasta obtener las tres hileras (2) que componen un módulo y posteriormente estas hileras encoladas entre si para formar los módulos (3) que, por ultimo, son encolados al soporte plano (4) en sus posiciones correspondientes una vez pintados y decorados; a la vista de las figuras indicadas anteriormente, se prefiere la construcción de los módulos mediante moldeo adecuado para resina o plástico por considerarse una forma mucho más económica para series medias.

Una vez situados correctamente todos los módulos que haya de contener el tablero de acuerdo al número de jugadores deseado, se procede a los montajes e instalaciones de los elementos decorativos centrales (5) y periféricos (6), teniendo presente de dejar el volumen suficiente bajo estos para la ubicación de las baterías, en caso de utilizarse iluminación con interruptores o dados electrónicos con pulsadores.

50

55

60

65

### REIVINDICACIONES

1. Tablero de parchís en tres dimensiones, que estando destinado a proporcionar el pertinente soporte al juego de mesa que su propio nombre indica, esencialmente se **caracteriza** por estar diseñado de forma que se disponen cada una de las casillas numeradas que lo componen a diferentes niveles de altura, mediante escalonado ascendente, descendente o una combinación de ambos, componiéndose los cuatro módulos (3) de casillas correspondientes a cada jugador mediante tres hileras (2) escalonadas, en las que cada una de las casillas se sitúa a una altura diferente y progresiva a partir de la periferia o del centro del tablero plano (4) y quedando las hileras dentro de

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

cada modulo desplazadas en su escalonado de manera que las casillas adyacentes se ubican a diferente altura.

Para la composición final del tablero se incorporan motivos decorativos centrales (5) y periféricos (6), realizados también en volumen, pudiendo estos incorporar efectos luminosos multicolores mediante leds alimentados por baterías a través de interruptor, sistemas de datos electrónicos o accionamiento mecánico y pulsadores.

2. Tablero de parchís en tres dimensiones, según primera reivindicación se **caracteriza** por el mismo diseño constructivo pero con disposiciones de seis y ocho módulos, para obtener versiones de tableros adecuadas para seis y ocho jugadores respectivamente.

FIG.- 1

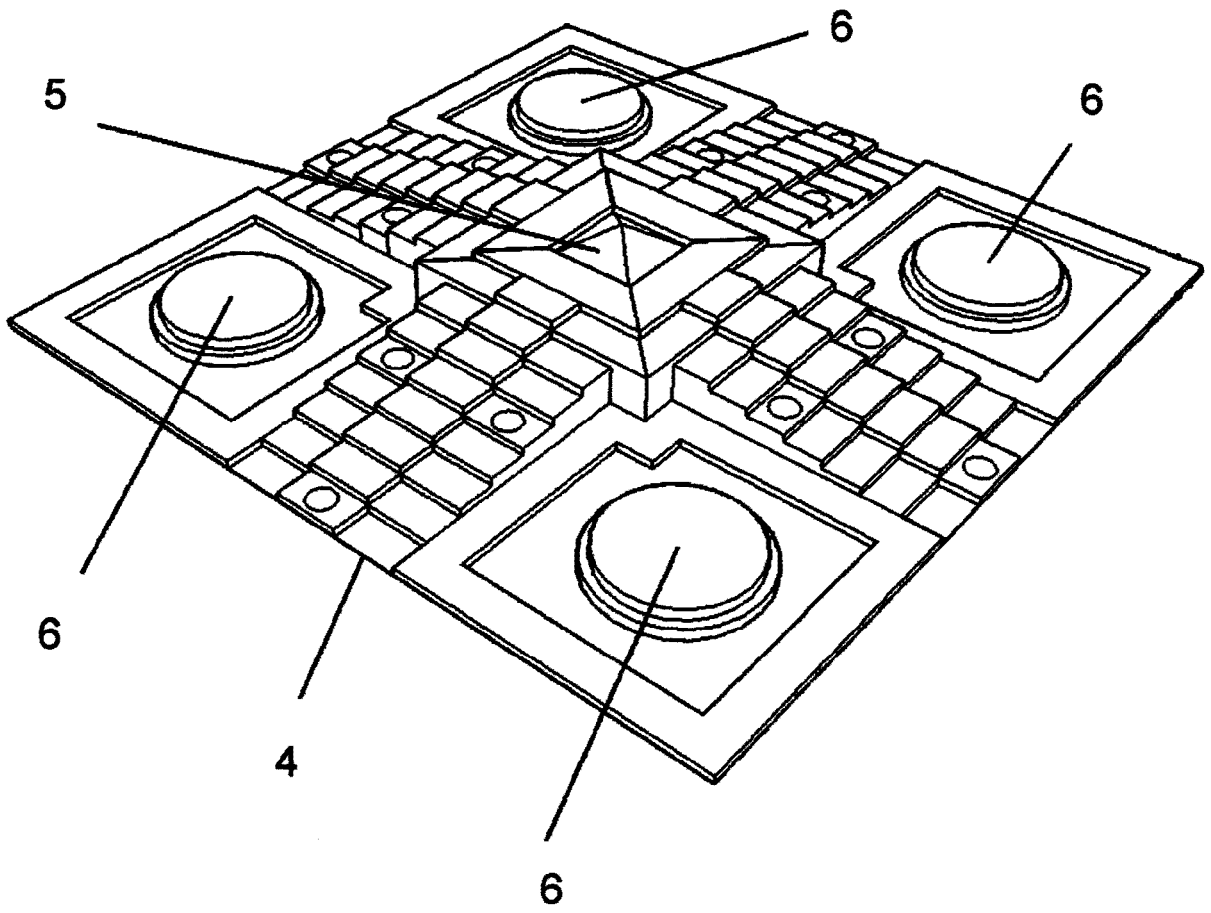


FIG.- 2

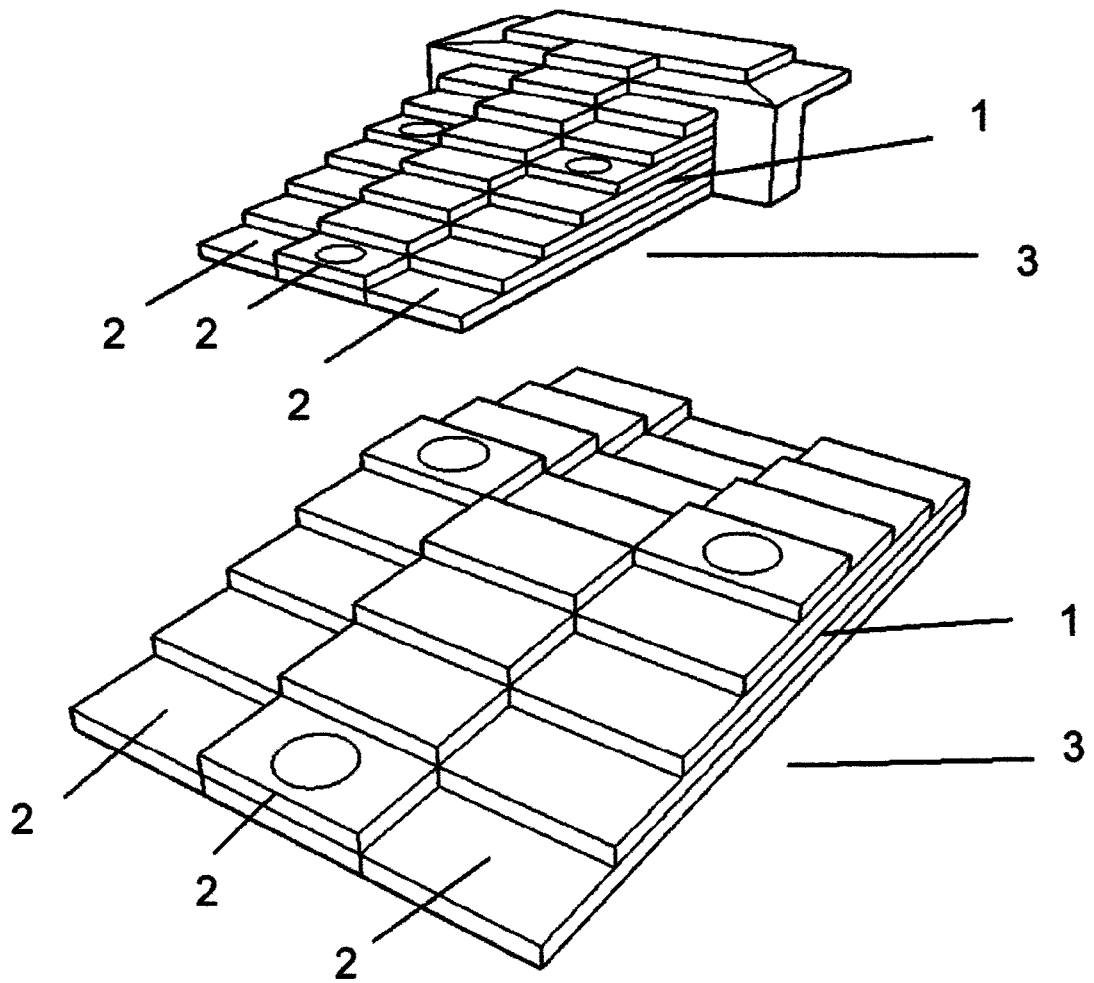


FIG.- 3