

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 307 404**

21 Número de solicitud: 200602888

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

12

PATENTE DE INVENCION

B1

22 Fecha de presentación: **14.11.2006**

43 Fecha de publicación de la solicitud: **16.11.2008**

Fecha de la concesión: **27.05.2009**

45 Fecha de anuncio de la concesión: **09.06.2009**

45 Fecha de publicación del folleto de la patente:
09.06.2009

73 Titular/es: **Ramón Galindo Castillo** (Titular al 60%)
c/ Jaime Piquet, 13 - 5º 2ª
08017 Barcelona, ES
Elisa Giró Geli (Titular al 10%),
Jordi Galindo Giró (Titular al 10%),
Carles Galindo Giró (Titular al 10%) y
Oscar Manuel Masriera Corraliza (Titular al 10%)

72 Inventor/es: **Galindo Castillo, Ramón**

74 Agente: **Isern Cuyás, María Luisa**

54 Título: **Tableros de ajedrez modulares.**

57 Resumen:

Tableros de ajedrez modulares, constituidos por módulos de diferentes formas y tamaños, aptos para acoplarse entre sí en número variable con carácter fijo o desmontable por medios convencionales de unión, habiéndose previsto la construcción de tableros de ajedrez de distintas formas y tamaños a partir de dichos módulos, de modo que dichos tableros son adecuados para que puedan jugar al ajedrez más de dos jugadores en un mismo tablero en función de la configuración de cada tablero.

La invención está destinada para poder jugar al ajedrez un número ilimitado de jugadores en un mismo tablero y a la vez conservar las reglas de dicho juego con la lógica diferenciación de sus piezas por colores, formas y otros varios (Fig. 3).

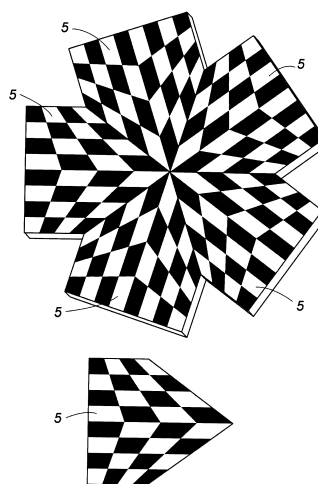


Fig. 3

ES 2 307 404 B1

Aviso: Se puede realizar consulta prevista por el art. 37.3.8 LP.

DESCRIPCIÓN

Tableros de ajedrez modulares.

5 Objeto de la invención

La presente solicitud de Patente de Invención tiene por objeto unos tableros de ajedrez modulares, que aportan a la función a que se destinan, varias ventajas que se consignarán más adelante, aparte de otras inherentes a su organización y constitución.

10 Más concretamente, en la invención se han ideado módulos de diferentes formas y tamaños, acoplables entre sí en número variable con carácter fijo o desmontable por medios convencionales de unión, a fin de obtener tableros de ajedrez asimismo de distintas formas y tamaños, adecuados para poder jugar al ajedrez más de dos jugadores, con la particularidad de que todas sus características, tales como número de casillas, etc., guarde siempre una proporcio-
15 nalidad con el tablero de ajedrez convencional, para cumplir con las actuales normas internacionales del ajedrez, las cuales continúan en vigor, independientemente del número de jugadores a que se destine cada tablero.

En definitiva, se trata de poder construir múltiples tableros ampliables a partir de sucesivos módulos, para poder
20 jugar al ajedrez más de dos jugadores, simultáneamente en un mismo tablero, manteniendo todas las normas del ajedrez.

Antecedentes de la invención

En la actualidad y como referencia al estado de la técnica, debe mencionarse que se conocen tableros de ajedrez de
25 forma cuadrangular, regulados por la federación internacional de ajedrez (FIDE), los cuales son conocidos y utilizados en todo el mundo. Dichos tableros presentan 64 casillas, 32 claras y 32 oscuras, sobre las que se colocan 16 piezas de juego claras y 16 piezas oscuras (una dama, un rey, dos áfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones) claras (blan-
cas) para un jugador, y las mismas piezas oscuras (negras) para el otro jugador, quedando la posición, movimientos, jugadas, etc., de dichas piezas, reguladas por las normas internacionales del ajedrez.

30 Descripción de la invención

Los tableros de ajedrez modulares, objeto del presente registro, consisten en módulos acoplables entre sí en nú-
35 mero variable de forma convencional, con carácter fijo o variable por medios convencionales de unión, siendo dichos módulos de diferentes formas y estructuras geométricas, rectangulares, hexagonales, etc., de 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, o más casillas, que forman numerosos tableros de ajedrez de 64, 96, 128, 160, 192, o más casillas de múltiples formas geométricas y estructuras, que permiten jugar, dos, tres, cuatro, cinco, seis, o más jugadores a la vez, lo que representa una novedad mundial, ya que no existen en el mercado actual tableros de ajedrez con estas características.

40 La presente invención, permite que por primera vez en la historia del ajedrez moderno, puedan jugar o competir, dos, tres, cuatro, cinco, seis, o más jugadores a la vez en una misma partida y en un mismo tablero, cumpliendo además con las leyes y la normativa internacional reguladas por la federación internacional de ajedrez (FIDE).

Este sistema de ajedrez modular, permite ampliar y aumentar de manera exponencial la cantidad de nuevas jugadas,
45 nuevas estrategias, nuevas tácticas, niveles de dificultad, etc., elevándolas al infinito.

La invención consolida el ajedrez como el rey de los juegos, considerándose a la vez un juego, un deporte y un arte, y se convierte aún más y se reafirma como un ejercicio altamente educativo, pedagógico y terapéutico.

50 Además, desarrolla en las personas de todas las edades, sexos, razas y culturas, sus facultades y capacidades, potenciando la creatividad, la imaginación, la inteligencia, a la vez que contribuye enormemente en la formación y desarrollo intelectual de las personas, tanto en la educación general, como en los diferentes tipos y niveles de educación, siendo aplicable y de gran ayuda como poderosa herramienta en la educación especial para diferentes patologías, diferentes tipos de rehabilitación, recuperación, reeducación, para el ejercicio y estimulación cerebral,
55 actuando en ocasiones como terapia ocupacional, además de ayudar en la coordinación, la orientación, la situación en el espacio, y fomentar la participación, entre otras propiedades.

Dicha invención permite construir múltiples y diferentes tableros de ajedrez a voluntad, según el número de ju-
60 gadores, nivel de dificultad o duración de las partidas, con numerosas posibilidades y modalidades de competición y participación, abriendo la posibilidad de convocar nuevos campeonatos a todos los niveles con múltiples variantes, como todos contra todos, por parejas, por parejas alternadas, por tríos, por equipos, por grupos, uno contra dos, tres o más jugadores, personas contra personas, personas contra máquinas, contra robots, contra programas informáticos, contra videojuegos, etc., utilizando tecnologías On-Line, multimedia, internet, P.C., P.D.A., móviles, y en todas las nuevas tecnologías de la informática, la robótica, de las comunicaciones y de las telecomunicaciones.

65 Los módulos y los tableros de juego están minuciosamente calculados para que reúnan las condiciones y caracterís-
ticas estructurales, geométricas, matemáticas, lógicas, los diagramas, las notaciones alfa-numéricas, etc., que cumplan las leyes y la normativa internacional exigidas y reguladas por la FIDE, vigente a partir del 1 de Enero de 1993.

ES 2 307 404 B1

En los apartados que hagan referencia a las figuras, se mostrarán varios ejemplos de unión de módulos hasta construir tableros de ajedrez para jugar tres, cuatro, cinco o seis personas o jugadores a la vez, ya que para dos personas se conseguiría un tablero idéntico a los conocidos actualmente. Cada uno de estos ejemplos, y sus diferentes formas y estructuras, se ajusta a las condiciones exigidas por la FIDE, ampliando en cada caso el número de casillas de manera proporcional de acuerdo con el número de jugadores que intervengan.

Toda esta variedad de tableros de formas, tamaños, estructuras y colores diferentes, son a título de ejemplo, pudiendo ampliarse a voluntad sin limitación.

A partir de los tableros base que se describirán a título de ejemplo, cada uno de ellos podrá ampliarse a voluntad según la estrategia de juego que se pacte entre los jugadores, pudiéndose añadir módulos de ocho casillas o múltiplos para cada uno de los jugadores, siempre a partes iguales (simétrica y equilibradamente), a no ser que se pacte una estrategia desigual o diferente que en este caso también lo permiten los tableros de ajedrez modulares.

Todas las ampliaciones que se efectúen en cada uno de los casos, por cada módulo que se añada, el campo de juego será más grande y aumenta exponencialmente (en millones) la ejecución de nuevas jugadas, nuevas tácticas, nuevas técnicas y nuevas estrategias.

Los espacios que se generan en el montaje de algunos tableros para tres, cuatro o más jugadores (concretamente en las esquinas) y entre jugadores, pueden servir perfectamente para la ubicación de los relojes temporizadores necesarios para las partidas oficiales (uno para cada jugador), éstos podrían ser mecánicos, eléctricos, electrónicos, digitales, etc.

La representación gráfica (diagrama) de los diferentes tableros resultantes de la unión de los distintos módulos, serán cuadros llamados casillas de los que la mitad son claras (blancas) y la otra mitad oscuras (negras) tal como exige la FIDE.

Las piezas o figuras que se utilicen para jugar dos, tres, cuatro, cinco, seis o más jugadores, serán exactamente iguales que las que se utilizan en el ajedrez convencional, con la particularidad de que podrán ser de diferentes colores claros y oscuros, colores pastel o metalizados, diferentes tamaños y materiales, diferentes estructuras, etc., para que puedan distinguirse claramente las que pertenecen a cada uno de los tres, cuatro, cinco, seis o más jugadores.

La colocación, la situación, el nombre, el movimiento, el valor, la puntuación, los cambios de cada una de las piezas, la división y características de los diferentes tableros, son exactamente iguales que en el ajedrez convencional regulado por la FIDE, a excepción de las variantes lógicas que se producen cuando el número de jugadores aumenta a tres, cuatro, cinco, seis o más, contemplando en cada caso todas las variantes y diferentes situaciones, ampliando y enriqueciendo en este caso la normativa internacional.

El ajedrez cuenta con diversos sistemas de notación regulados por la FIDE que permite registrar por escrito el desarrollo de una partida, en este caso, los diferentes tableros modulares, se registrarán por la misma normativa de la FIDE con sus diferentes tableros, estos sistemas de notación con sistema algebraico abreviado, sistema algebraico completo, sistema descriptivo, la simbología y el vocabulario. La señalización alfa-numérica de los tableros modulares motivo de la invención, podrá realizarse en los mismos tableros, en plantillas exteriores, en tapetes de juego que se situarán debajo de los diferentes tableros adaptándose a cada uno de ellos, también se podrán señalar electrónicamente, etc., de forma que en cada uno de los diferentes casos, quede debidamente indicado y señalado para poder jugar partidas oficiales.

El anclaje de los módulos, podrá ser mecánico, magnético, eléctrico, electrónico, neumático, hidráulico, etc., o con técnicas digitales, multimedia, On-Line, realidad virtual, en vídeo, en programas informáticos, en C.D., P.C., P.D.A., móviles, y con todo tipo de materiales o imágenes tangibles o intangibles.

Fabricación y construcción

Quedan protegidos por la presente invención, la fabricación, construcción y venta de todos los módulos descritos anteriormente y además las unidades principales de los diferentes tableros para tres, cuatro, cinco, seis o más jugadores, y todos ellos ampliables a voluntad con los diferentes tipos de módulos, también cada tablero se podrá construir módulo a módulo y siempre se podrán ampliar a voluntad, otra de las variantes en la fabricación de los módulos y de los tableros modulares de ajedrez es que pueden ser eléctricos, robotizados, cibernéticos, con soportes informáticos, etc., a los cuales, podrán hacer frente, jugar o competir un número indeterminado de personas físicas o jugadores, pudiendo así jugar y competir personas contra máquinas, contra robots, contra programas informáticos, contra equipos y juegos electrónicos, etc., y de la misma manera con soportes intangibles se podrán construir con técnicas multimedia, programas informáticos, técnicas On-Line, programas para Internet, realidad virtual, videojuegos, etc.. Todas estas variantes de módulos, tableros y similares, podrán ser fabricados y construidos con todo tipo de materiales y soportes tangibles e intangibles, por ejemplo madera, metal, cerámica, cristal, vinilo, plástico, mármol, papel, cartón, o podrán fabricarse y construirse robots, equipos electrónicos, cibernéticos, o con soportes informáticos en C.D., D.V.D., o con tecnología digital, equipos interactivos, o con tecnologías multimedia, realidad virtual, On-Line, etc., o módulos y tableros mixtos para personas contra robots, máquinas, P.C., videos, etc., o personas contra personas vía internet, teléfono móvil, radio, y todas las técnicas que se utilizan en las telecomunicaciones, etc.. Podrán tener todas las formas, tamaños y medidas, todo tipo de estructuras, colores y tonalidades cromáticas, etc. Podrán fabricarse y construirse

módulos y tableros grandes, pequeños, gigantes, portátiles, de viaje, de sobremesa, magnéticos, etc., y similares, de la misma manera quedan protegidas las piezas o figuras de juego, que en este caso están adecuadas y conjuntadas para estos nuevos tableros de ajedrez para 2, 3, 4, 5, 6 o más jugadores, resultando en cada caso conjuntos completos de juego.

5 Todos los módulos, tableros, variantes, ampliaciones y anclajes anteriormente descritos para poder jugar 2, 3, 4, 5, 6, o más jugadores, son perfectamente válidos para el internacionalmente conocido juego de damas, por lo que igualmente quedan protegidos. En este caso cumplen las normas de damas españolas, brasileñas, anglo-americanas, italianas, rusas “Shashki”, rusas “poddavki”, “pool checkers” y tailandesas. Igualmente la variedad de módulos des-
10 critos a título de ejemplo con casillas claras y oscuras y/o con casillas de un solo color, permiten la construcción y montaje de tableros para damas internacionales, canadienses, frisonas, turcas, etc.

Las fichas para jugar a las damas 2, 3, 4, 5, 6 o más jugadores, serán exactamente iguales que las que se utilizan en las damas convencionales, con la particularidad de que podrán ser de diferentes colores claros y oscuros, colores de
15 tonos pastel o metalizados, diferentes tamaños y materiales, diferentes estructuras, etc., para que puedan distinguirse claramente las que pertenecen a cada uno de los 2, 3, 4, 5, 6, o más jugadores. Esta adecuación queda igualmente protegida de manera igual que las fichas del juego, estructuras modulares y tableros de juego, que reúnan en cada caso las condiciones de un conjunto completo de juego.

20 Además, quedan igualmente protegidos por la invención, los módulos, los tableros de juego, las piezas, las figuras y las fichas de ajedrez y las de damas anteriormente descritas a título de ejemplo, que podrán ser fabricados, contruidos y elaborados con toda gama de productos para la alimentación, productos gastronómicos y bebidas, o sea que podrán ser comestibles, por ejemplo se podrán fabricar y elaborar de chocolate blanco, chocolate negro, cacao, mazapán,
25 turrón, caramelo, galletas, pan, canapés, etc., podrán rellenarse con licores, bebidas, etc., con todo tipo de tabacos, es decir, se podrán fumar, etc., y se elaborarán con diferentes productos y colores, tamaños y estructuras, con la finalidad de que cada uno de los jugadores puedan distinguir claramente sus piezas y fichas y las de sus contrincantes.

Todo lo anteriormente descrito queda protegido por quedar comprendido y/o quedar intrínsecamente vinculado en el contexto del espíritu de las reivindicaciones.

30 La presente invención, por sus impresionantes posibilidades de aplicación a todos los niveles, promoverá la edición de nuevas publicaciones, nuevos libros, nuevos programas culturales, deportivos, pedagógicos, educativos, terapéuticos, nuevos ejercicios, nuevas competiciones, etc., nuevos clubs, nuevos programas en el mundo de la informática y de las telecomunicaciones, etc., todo ello a nivel internacional.

35 Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de sus características, se acompaña a la presente descripción, de un juego de planos en cuyas figuras, de forma ilustrativa y no limitativa, se representan los detalles más significativos de la invención.

40 **Breve descripción de las figuras**

Figuras 1.1 y 1.2. Muestran dos variantes de realización de la invención para tres jugadores.

45 Figuras 2.1 y 2.2. Muestran dos variantes de realización de la invención para cuatro jugadores.

Figura 3. Muestra una realización de la invención para cinco jugadores.

Figura 4. Muestra una realización de la invención para seis jugadores.

50 **Descripción de unos ejemplos de realización de la invención**

A la vista de las comentadas figuras y de acuerdo con la numeración adoptada, se puede observar en las mismas unos ejemplos de realización de los tableros de ajedrez modulares, objeto de la presente invención.

55 Las figuras 1.1 y 1.2 representan sendas variantes para tres jugadores, en la que a partir de sendos módulos (1) y (2) se obtienen respectivos tableros de estructuras diferentes pero con el mismo resultado, de 96 casillas, 48 claras y 48 oscuras, el mismo número de piezas y las mismas piezas para cada uno de los tres jugadores (claras, oscuras, claras) o (oscuras, claras, oscuras o viceversa).

60 Las figuras 2.1 y 2.2 representan sendas variantes para cuatro jugadores, en la que a partir de sendos módulos (3) y (4) se obtienen respectivos tableros de estructuras diferentes pero con el mismo resultado, de 128 casillas, 64 claras y 64 oscuras, las mismas piezas y el mismo número de piezas para cada uno de los cuatro jugadores, dos jugadores con piezas claras y dos jugadores con piezas oscuras.

65 La figura 3 representa una realización práctica para cinco jugadores, en la que a partir de módulos (5), se obtiene un tablero de 160 casillas, 80 claras y 80 oscuras, las mismas piezas y el mismo número de piezas para cada uno de los cinco jugadores (claras, oscuras, claras, oscuras, claras o viceversa).

ES 2 307 404 B1

La figura 4 representa una realización práctica para seis jugadores, en la que a partir de módulos tales como (1), (6) y (7), se puede obtener un tablero de 192 casillas, 96 claras y 96 oscuras, las mismas piezas y el mismo número de piezas para cada uno de los seis jugadores, en este caso y por lógica, tres jugadores con piezas claras y tres jugadores con piezas oscuras.

5

Asimismo, es de destacar que toda esta variedad de tableros de formas, tamaños, estructuras y colores diferentes, son sólo a título de ejemplo, pudiendo ampliarse a voluntad sin ninguna limitación, tal como ya se indicó en el apartado referente a la descripción de la invención.

10

La invención, dentro de su esencialidad, podrá ser llevada 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, realizarse en cualquier forma y tamaño, y con los materiales y medios más adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

5 1. Tableros de ajedrez modulares, **caracterizados** esencialmente por estar constituidos por módulos de diferentes formas y tamaños, siendo dichos módulos aptos para acoplarse entre sí en número variable con carácter fijo o desmontable por medios convencionales de unión, habiéndose previsto la construcción de tableros de ajedrez de distintas formas y tamaños a partir de dichos módulos, de tal modo que dichos tableros son adecuados para que puedan jugar al ajedrez un número ilimitado de jugadores en un mismo tablero en función de la configuración de cada tablero.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

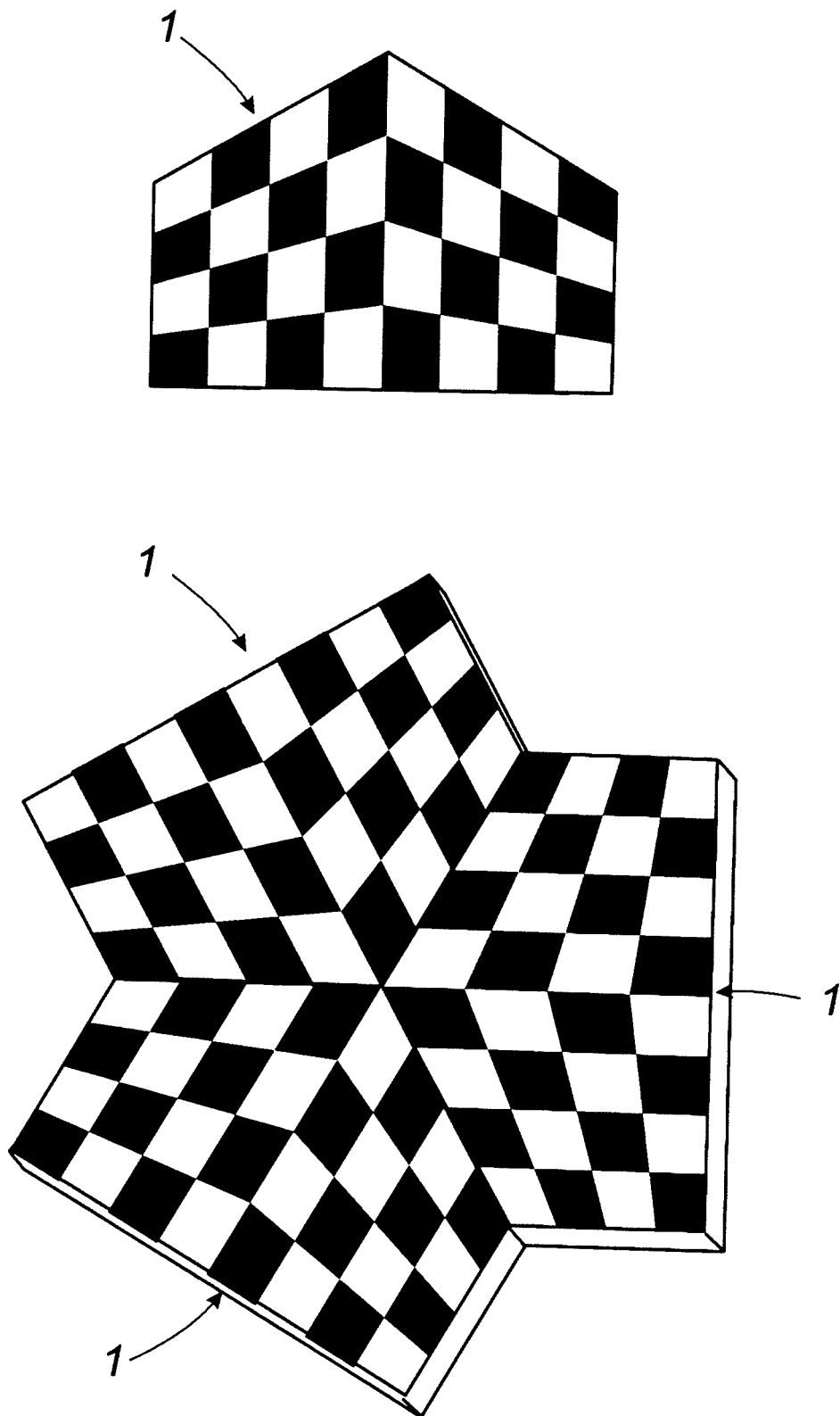


Fig. 1.1

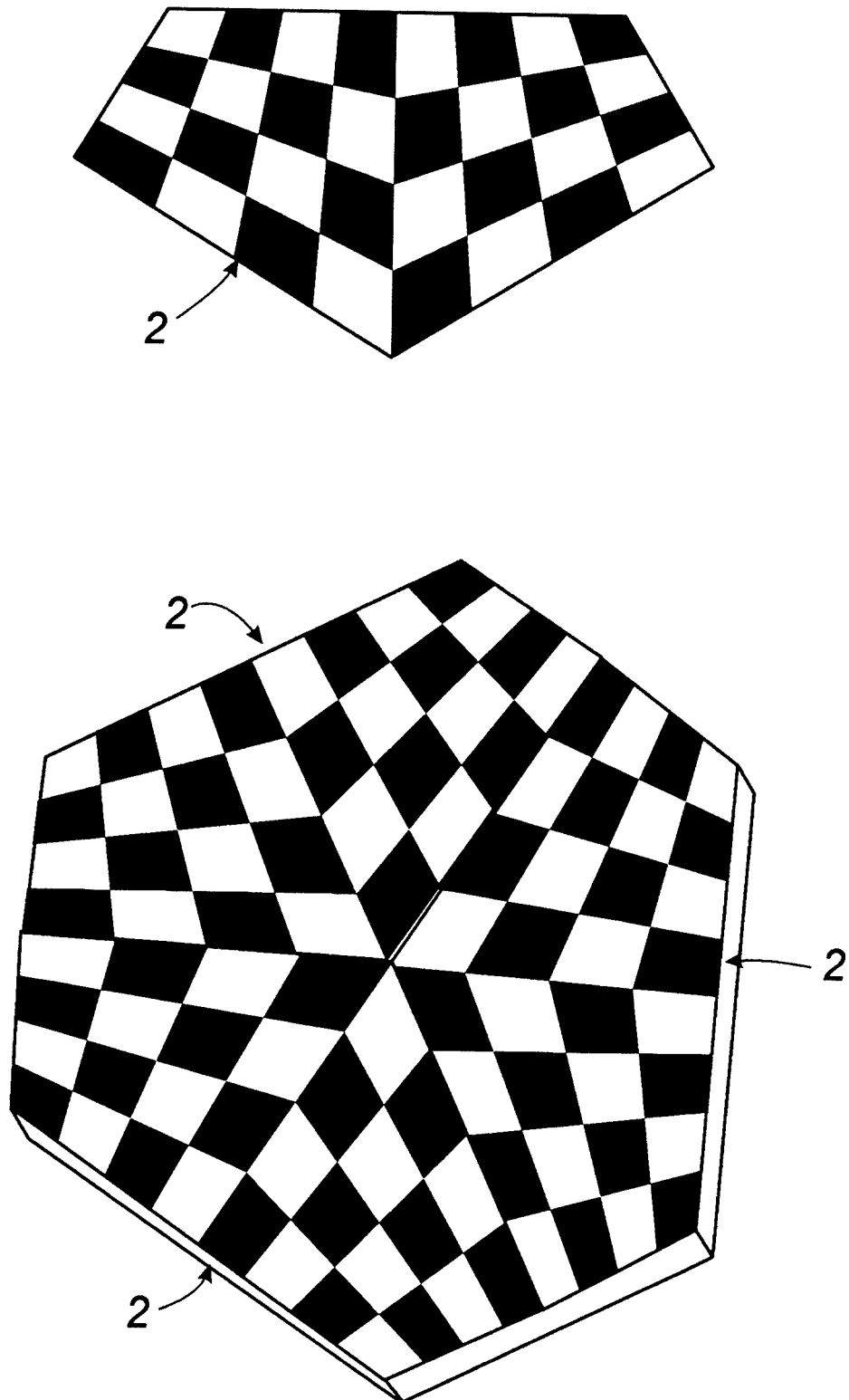


Fig. 1.2

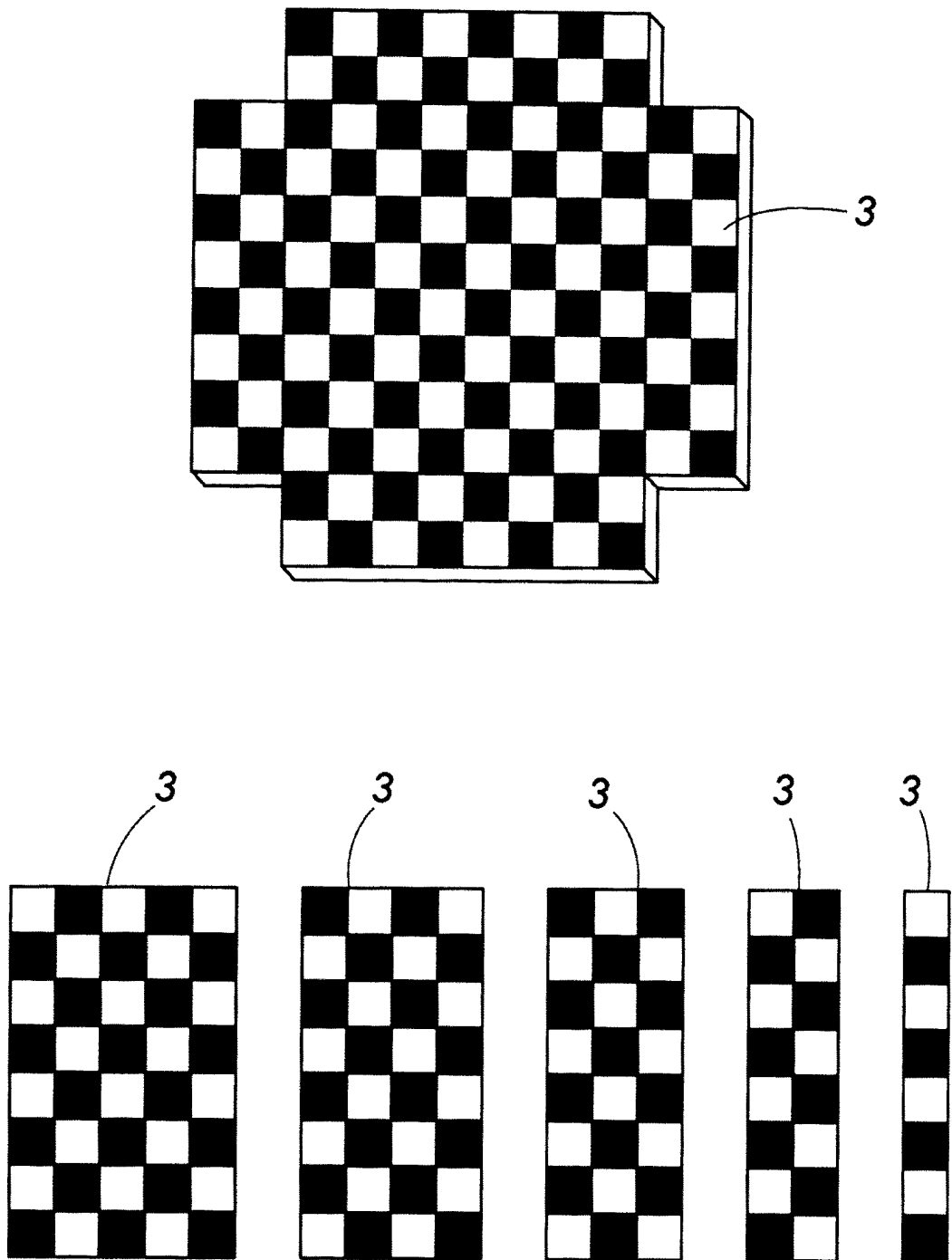


Fig. 2.1

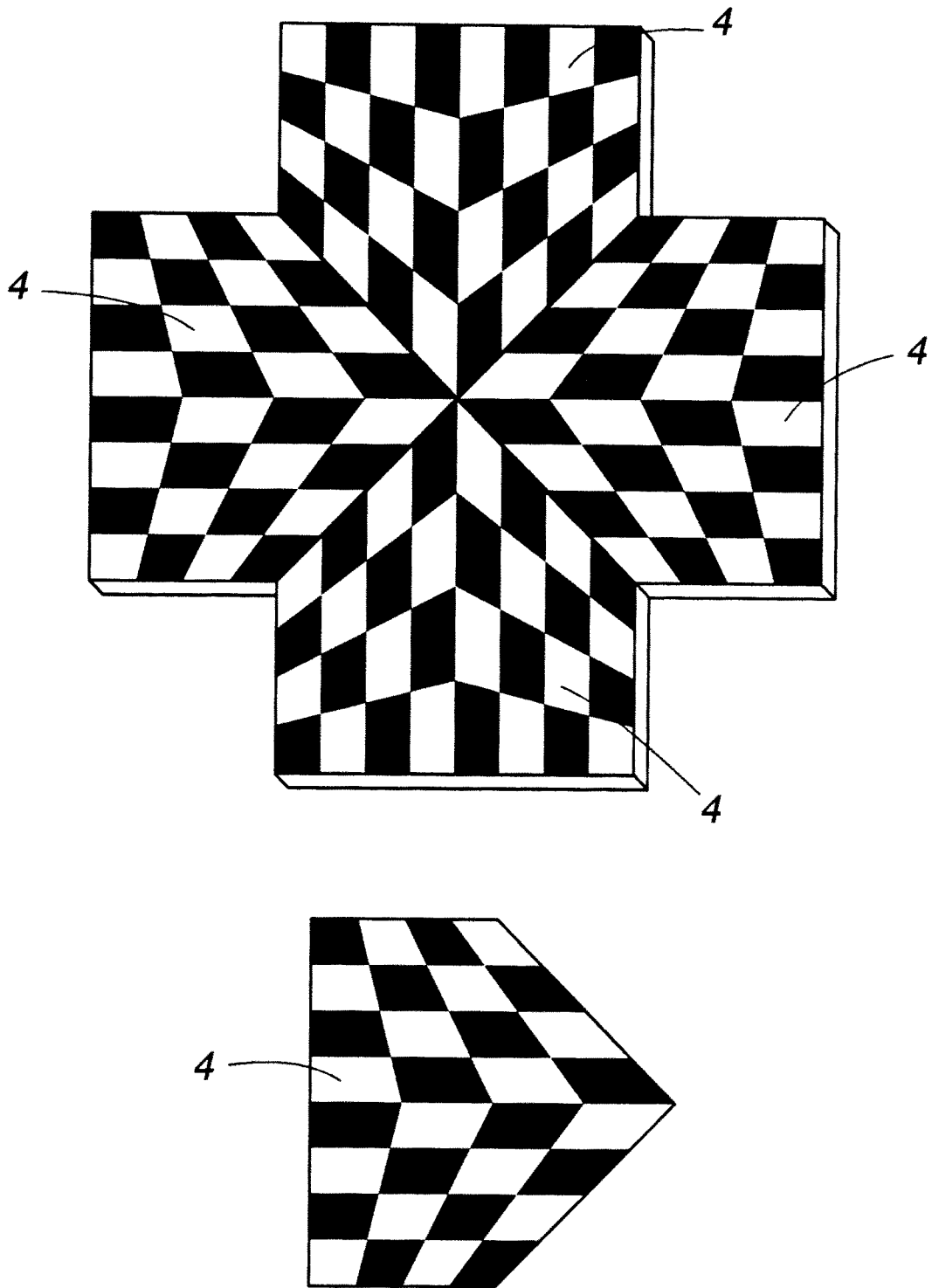


Fig. 2.2

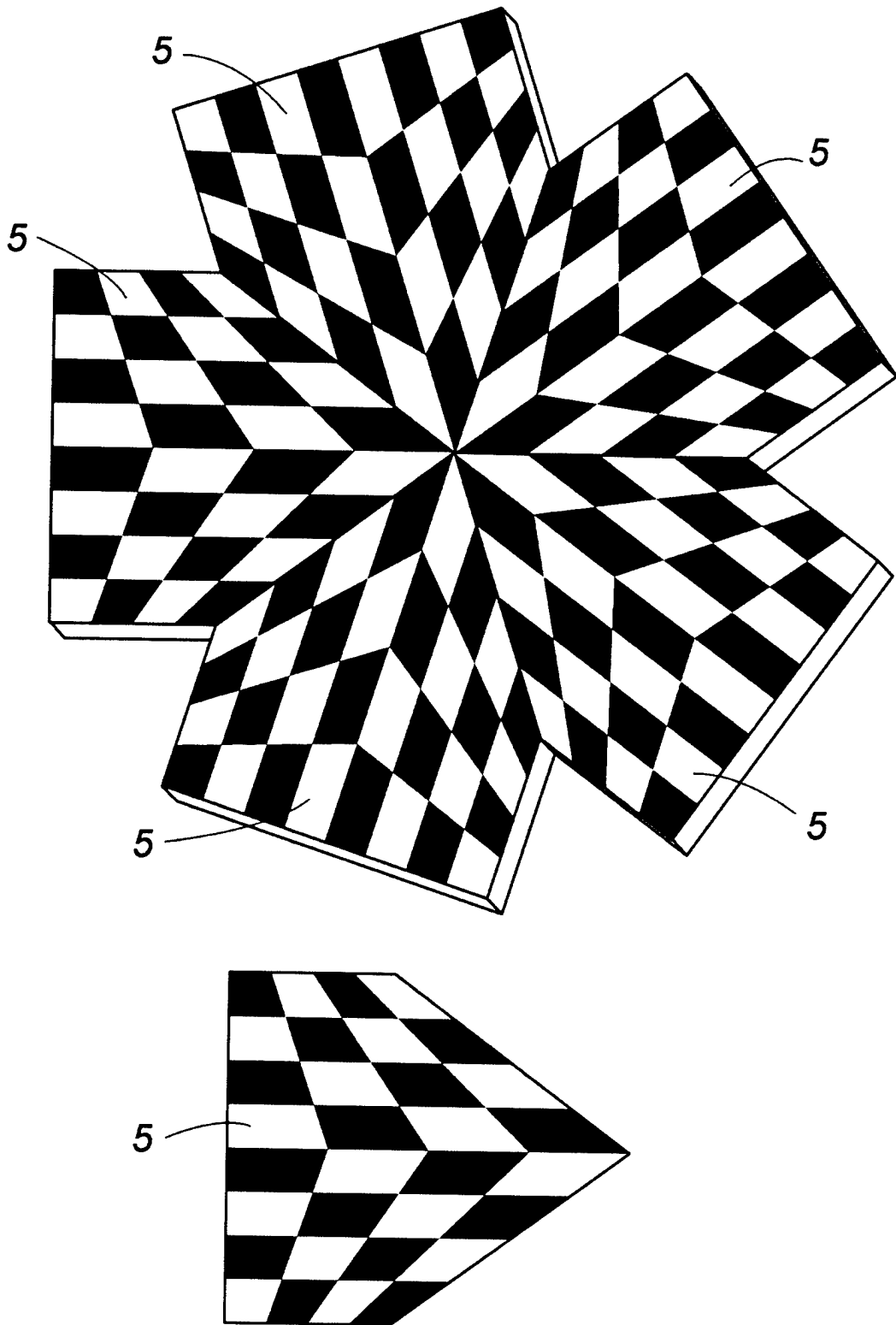


Fig. 3

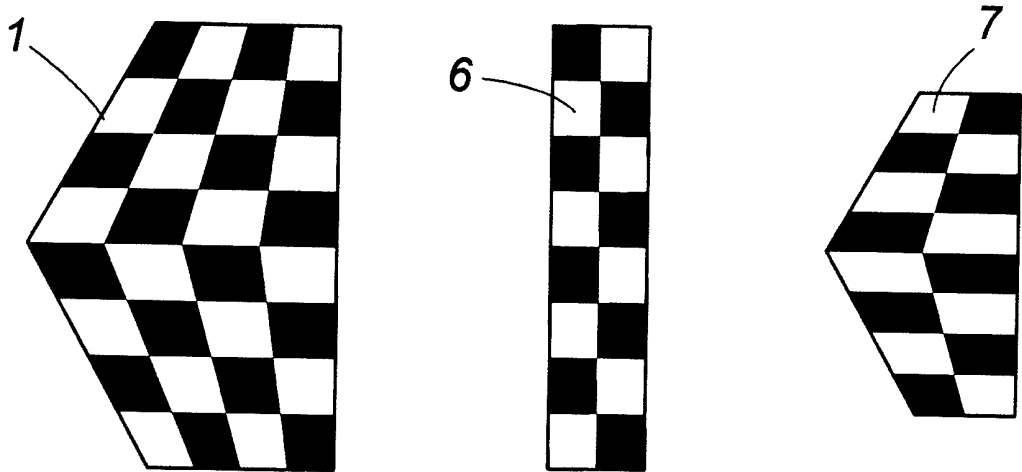
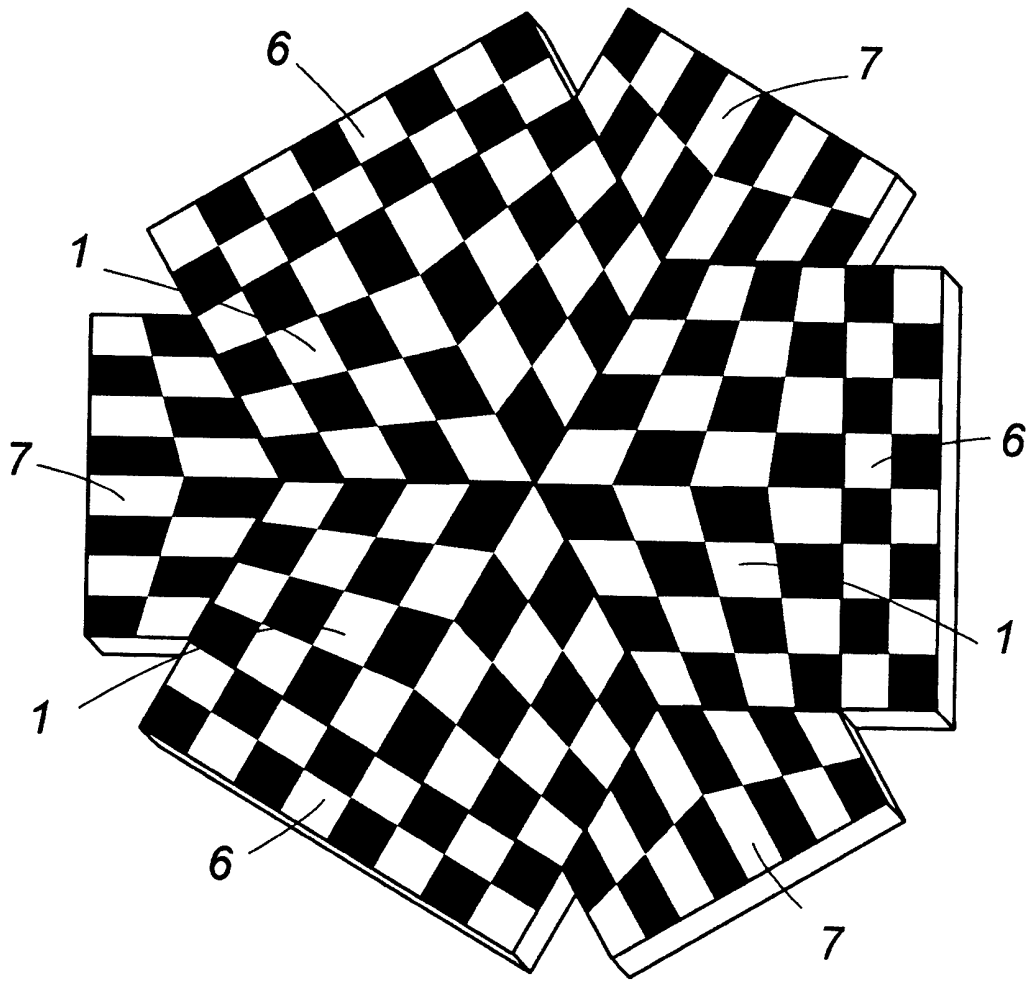


Fig. 4



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

① ES 2 307 404

② N° de solicitud: 200602888

③ Fecha de presentación de la solicitud: 14.11.2006

④ Fecha de prioridad:

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TÉCNICA

⑤ Int. Cl.: **A63F 3/02** (2006.01)

DOCUMENTOS RELEVANTES

Categoría	Documentos citados	Reivindicaciones afectadas
A	US 2002167129 A1 (STANTON et al.) 14.11.2002, párrafo [0041]; resumen.	1
A	DE 3305673 A1 (AFFARIL HANDELSANSTALT) 30.08.1984, resumen.	1
A	US 3851883 A (HITCHCOCK et al.) 03.12.1974, resumen; figuras.	1

Categoría de los documentos citados

X: de particular relevancia

Y: de particular relevancia combinado con otro/s de la misma categoría

A: refleja el estado de la técnica

O: referido a divulgación no escrita

P: publicado entre la fecha de prioridad y la de presentación de la solicitud

E: documento anterior, pero publicado después de la fecha de presentación de la solicitud

El presente informe ha sido realizado

para todas las reivindicaciones

para las reivindicaciones nº:

Fecha de realización del informe

12.10.2008

Examinador

T. Verdeja Matías

Página

1/1