

(19)



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



(11) Número de publicación: **1 038 124**

(21) Número de solicitud: U 9702274

(51) Int. Cl.⁶: A63F 9/00

(12)

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

(22) Fecha de presentación: **31.07.97**

(43) Fecha de publicación de la solicitud: **16.05.98**

(71) Solicitante/s: **José Francisco Carbonell Cutillas
C/ Mediterráneo, 45
San Pedro del Pinatar, Murcia, ES
Maximiliano Cervera Juan**

(72) Inventor/es: **Carbonell Cutillas, José Francisco y
Cervera Juan, Maximiliano**

(74) Agente: **No consta**

(54) Título: **Sistema para juegos de mesa.**

ES 1 038 124 U

DESCRIPCION

Sistema para juegos de mesa.

Sector y estado de la técnica

Ante la posibilidad de lanzar al mercado cierto tipo de juegos de mesa que requieran el manejo centralizado de información procedente de los jugadores de manera que la procedencia de la información sólo sea accesible a uno de ellos, se crea la necesidad de un sistema compacto y funcional que permita realizar esa labor de manera cómoda.

Este tipo de juegos de mesa no es frecuente en el mercado y los antecedentes han disfrutado de poco éxito comercial, ya que no se prestaba la atención necesaria al problema del manejo de esta información. Estos juegos se limitan a proporcionar cierto anonimato facilitando a los jugadores carpetas con las que esconder lo que están escribiendo o dibujando dentro de éstas, sin atender a la funcionalidad durante la gestión de dicha información. Esta falta de funcionalidad conlleva una dificultad en el correcto desarrollo del juego y desemboca en una pérdida de interés por parte de los jugadores.

Explicación de la invención

El sistema consta de ocho elementos, formando dos de ellos una caja cerrada donde el elemento (1) es la caja en sí y el elemento (2) es la cubierta de ésta. Esta caja contiene en su interior el resto de los elementos.

El elemento (1) cuenta con una comisa perimétrica interior, en pendiente desde la parte posterior hacia la parte anterior, que sirve como apoyo al elemento (5). Las paredes verticales que bajan desde el borde de esta cornisa hasta la base del elemento (1), delimitan unos huecos accesibles desde la parte frontal de dicho elemento además de otro hueco accesible desde la parte superior. Los huecos de la parte frontal se destinan a contener los elementos (3) y (4), extraíbles de éste y destinados a alojar otros elementos adicionales, mientras que el de la parte superior contiene los elementos (6), (7) y (8), así como cualquier otro elemento adicional que la naturaleza de cada juego pudiera precisar.

El elemento (2) cuenta con dos solapas laterales plegadas hacia su interior que pueden desplegarse con el fin de aumentar la longitud de estos laterales, de manera que apoyado en su cara posterior y con sus solapas desplegadas, puede alojar de manera parcial al elemento (1) en su interior, de tal modo que la visibilidad de éste se reduce al jugador que lo tiene delante.

El elemento (5) está compuesto por dos piezas de igual tamaño superpuestas, unidas en el eje de abatimiento de tal modo que la pieza superior puede levantarse en ángulo de la inferior manteniéndose unidas por dicho eje. La pieza inferior de este elemento cuenta con dos zonas vaciadas planas de igual tamaño delimitadas por rebajes, dispuestas una al lado de la otra, mientras que la pieza superior cuenta con dos huecos (de igual tamaño que las zonas vaciadas de la pieza inferior) situados uno al lado de otro de tal modo que, una vez superpuestas ambas piezas, coinciden con las citadas zonas vaciadas. Cada uno de estos huecos está dividido por barras transversales en varias partes de igual tamaño que están identificadas por

un número o cualquier otra clave.

El elemento (6) es un soporte de escritura que puede plegarse por su mitad y que cuenta en su interior con una zona vaciada plana en la que se inserta el elemento (7), siendo este movable. Además, dispone de una superficie fija de escritura que está fabricada (al igual que el elemento (7) de forma que permite ser escrita (o dibujada) y borrada repetidas veces.

El citado elemento (7) está identificado con una clave, y es del mismo tamaño que las partes en que se dividen los dos huecos de la pieza superior del elemento (5), de tal modo que se puede insertar en cualquiera de estas partes.

El elemento (8) es un bloque de tarjetas impresas que son del mismo tamaño que las zonas vaciadas planas de la pieza inferior del elemento (5), de forma que se pueden insertar en dichas zonas.

El elemento (5) también se puede presentar con sus dos piezas totalmente fijas la una a la otra, de modo que los huecos que deja su pieza superior permitan acceder visualmente a pantallas de cristal líquido o similar que estén fijadas a la pieza inferior. Esta presentación implicaría que el elemento (8) fuera un soporte magnético o digital en el que estaría almacenada la información, al que se tendría acceso mediante unos sencillos controles insertados en el elemento (1). Con estos controles se podría gestionar la información que habría de presentarse en las pantallas del elemento (5). Asimismo, también implicaría que el elemento (6) fuera un teclado alfanumérico (o cualquier otro dispositivo electrónico de entrada de datos) al que se podría conectar el elemento (7), que sería una pantalla de cristal líquido en la que se mostrarían los datos procedentes de dicho teclado.

El problema planteado queda resuelto al utilizar los elementos de la manera siguiente:

El administrador de la información manejará el conjunto de los elementos (1) y (2) junto con los elementos (5) y (8). Este seleccionará la prueba a plantear (que incluye la resolución correcta) entre las que el elemento (8) muestra en la pieza inferior del elemento (5).

El resto de los jugadores reflejará lo que el juego les demande en sus respectivos elementos (7), y lo entregarán al jugador que administra la información.

Este jugador, gracias a las claves que identifican los huecos de la pieza superior del elemento (5), en los que habrá insertado los distintos elementos (7) respetando el hueco en el que figure la respuesta de la prueba planteada, podrá devolver el conjunto de la información con las claves modificadas, sin perder la clave inicial.

Descripción del contenido de los dibujos

En la figura 1 se ve el elemento (1) con sus líneas ocultas.

En la figura 2 se pueden apreciar los dos huecos frontales donde se insertan los elementos (3) y (4), así como el hueco interior.

La figura 3 muestra el elemento (2) con sus solapas desplegadas.

En la figura 4 se observa la disposición del conjunto una vez introducido el elemento (1) en el (2).

En la figura 5 se ve el elemento (5) básico.

Por último, la figura 6 muestra el modelo básico de los elementos (6) y (7), y la forma en que éste se inserta en aquél.

Modos de realización de la invención

Modelo básico

Todos los elementos del conjunto pueden fabricarse en materiales rígidos, tales como cartón, madera, plástico, etc.

Las superficies de escritura de los elementos (6) y (7) deben ser plásticas, tratadas con barnices especiales, sistemas de presión, etc.

La unión de las dos piezas del elemento (5) puede llevarse a cabo con un sistema simple de bisagras o cualquier material flexible.

Modelo electrónico

Los elementos (1), (2), (3) y (4) conservarán las características del modelo básico.

El elemento (5) se realizará igualmente en los materiales rígidos citados con la salvedad de que la parte inferior de éste contará con pantallas de cristal líquido que estarán conectadas a un procesador que gestionará la información almacenada en el elemento (8), que pasará a ser un soporte magnético o digital.

Los elementos (6) y (7) formarán un conjunto teclado-pantalla realizado igualmente en los materiales indicados, contando el elemento (7) con una pantalla de cristal líquido.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Sistema para juegos de mesa destinado a juegos que precisen el manejo centralizado de información procedente de los jugadores de manera que la procedencia de la información sólo sea accesible a uno de ellos, **caracterizado** porque consta de ocho elementos (1), (2), (3), (4), (5), (6), (7) y (8) contruidos los cuatro primeros en material rígido tal como plástico, cartón, madera, etc., formando el (1) y el (2) una caja cerrada donde el elemento (1) es la caja en sí y el elemento (2) es la cubierta de ésta, y que contienen en su interior el resto de los elementos.

2. Sistema para juegos de mesa, según reivindicación 1, **caracterizado** porque el elemento (1) cuenta con una cornisa perimétrica interior, en pendiente desde la parte posterior hacia la parte anterior del elemento, que sirve como apoyo al elemento (5), y que las paredes verticales que bajan desde su borde hasta la base del elemento (1) delimitan unos huecos accesibles desde la parte frontal del elemento (1) que se destinan a contener los elementos (3) y (4), además de otro hueco accesible desde la parte superior destinado a contener los elementos (6), (7) y (8), así como cualquier otro elemento adicional que la naturaleza de cada juego precise (fig. 1).

3. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque los elementos (3) y (4) que contiene el elemento (1) son extraíbles de éste (fig. 2), y se destinan a alojar los elementos adicionales que la naturaleza de cada juego precise, pudiendo contar en su interior con espacios delimitados de cualquier forma o naturaleza.

4. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el elemento (2) cuenta con dos solapas laterales plegadas hacia su interior que pueden desplegarse con el fin de aumentar la longitud de estos laterales (fig. 3).

5. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el elemento (2) apoyado en su cara posterior y con sus solapas desplegadas puede alojar de manera parcial al elemento (1) en su interior, de tal modo que la visibilidad del interior del elemento (1) desde los laterales, la parte posterior y la parte superior del sistema se reduce notablemente (fig. 4).

6. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el elemento (5) está compuesto por dos piezas de igual tamaño superpuestas, unidas con cualquier sistema, tal como bisagras o flejes dispuestos en el eje de abatimiento, de tal modo que la pieza superior puede levantarse en ángulo de la inferior manteniéndose unidas por su eje de abatimiento (fig. 5).

7. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque la pieza inferior del elemento (5), cuenta con dos zonas vaciadas planas de igual tamaño delimitadas por rebajes, dispuestas una al lado de la otra (fig. 5).

8. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque

la pieza superior del elemento (5), cuenta con dos huecos de igual tamaño que las zonas vaciadas de la pieza inferior, situados uno al lado de otro de tal modo que, una vez superpuestas ambas piezas, coincidan con las citadas zonas vaciadas, y que cada uno de estos huecos está dividido por barras transversales en varias partes de igual tamaño que están identificadas por un número o cualquier otra clave (fig. 5).

9. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el elemento (6) puede plegarse por su mitad, y que cuenta en su interior con una zona vaciada plana en la que se inserta el elemento (7), siendo este movable, además de una superficie fija de escritura que está fabricada de forma que permite ser escrita (o dibujada) y borrada repetidas veces, tales como superficies plásticas tratadas con barnices especiales, sistemas de presión, etc. (fig. 6).

10. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el elemento (7) es del mismo tamaño que las partes en que se dividen los dos huecos de la pieza superior del elemento (3), de tal modo que se puede insertar en cualquiera de estas partes.

11. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el elemento (7) está fabricado de forma que permite ser escrito (o dibujado) y borrado repetidas veces, tales como superficies plásticas tratadas con barnices especiales, sistemas de presión, etc.

12. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el elemento (8) es un bloque de tarjetas (impresas con texto o figuras dependiendo de la naturaleza del juego), todas ellas de igual tamaño, siendo este tamaño el mismo que el de las zonas vaciadas planas de la pieza inferior del elemento (3), de tal modo que se pueden insertar en dichas zonas, y que están divididas en zonas de igual tamaño y posición que las partes en que se dividen los huecos de la pieza superior del elemento (5).

13. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque las caras exteriores del elemento (2) así como la parte inferior del elemento (1) se pueden destinar para imprimir textos o imágenes que la naturaleza de cada juego pueda requerir.

14. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el elemento (5), según reivindicaciones 6, 7 y 8, está caracterizado porque sus dos piezas abatibles pueden estar totalmente fijas la una a la otra, y que los huecos que deja su pieza superior permiten acceder visualmente a pantallas de cristal líquido o similar que están fijadas en su pieza inferior, y en las que se pueden mostrar texto o imágenes procedentes de cualquier soporte magnético o digital.

15. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores **caracterizado** porque el elemento (6), según reivindicación 9, está caracterizado porque es un teclado alfanumérico (o cualquier otro dispositivo electrónico de entrada de datos) al que se puede conectar el elemento (7).

16. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque

el elemento (7), según reivindicación 11, es una pantalla de cristal líquido que se puede conectar al elemento (6) y que puede mostrar los datos que proceden de él según reivindicación 15.

17. Sistema para juegos de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el elemento (8), según reivindicación 12, es un

soporte magnético o digital que contiene la información que se ha de mostrar en las pantallas de cristal líquido del elemento (5), según reivindicación 14, y que está facultado para mostrar dicha información en dichas pantallas con arreglo a unos controles que gestionan la presentación de dicha información.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

DIBUJOS

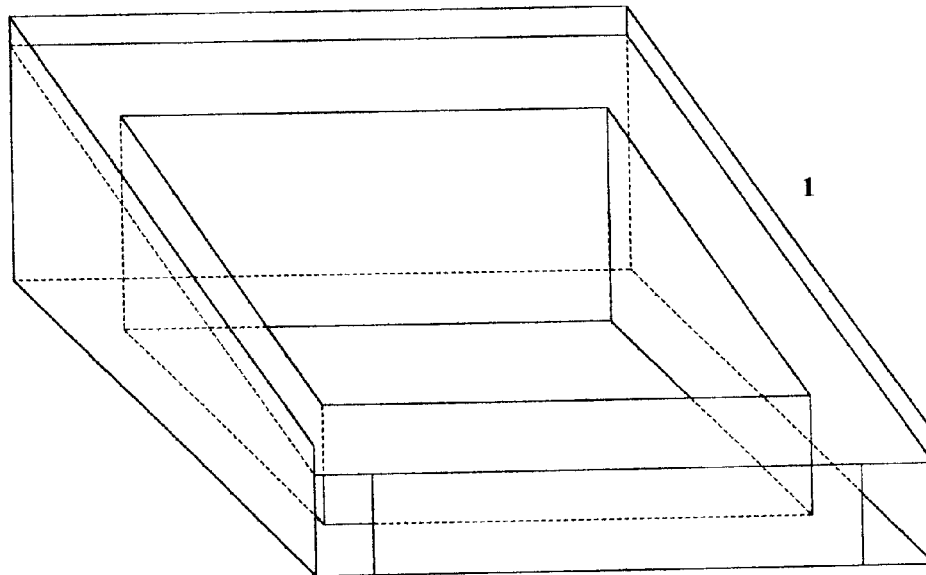


Fig. 1

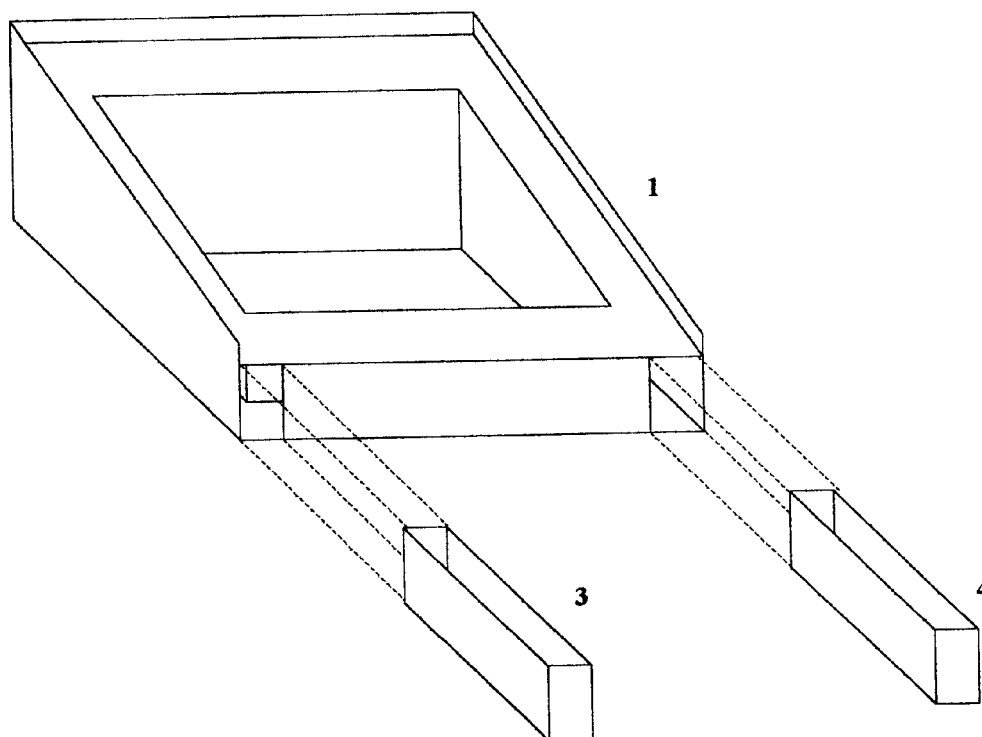


Fig. 2

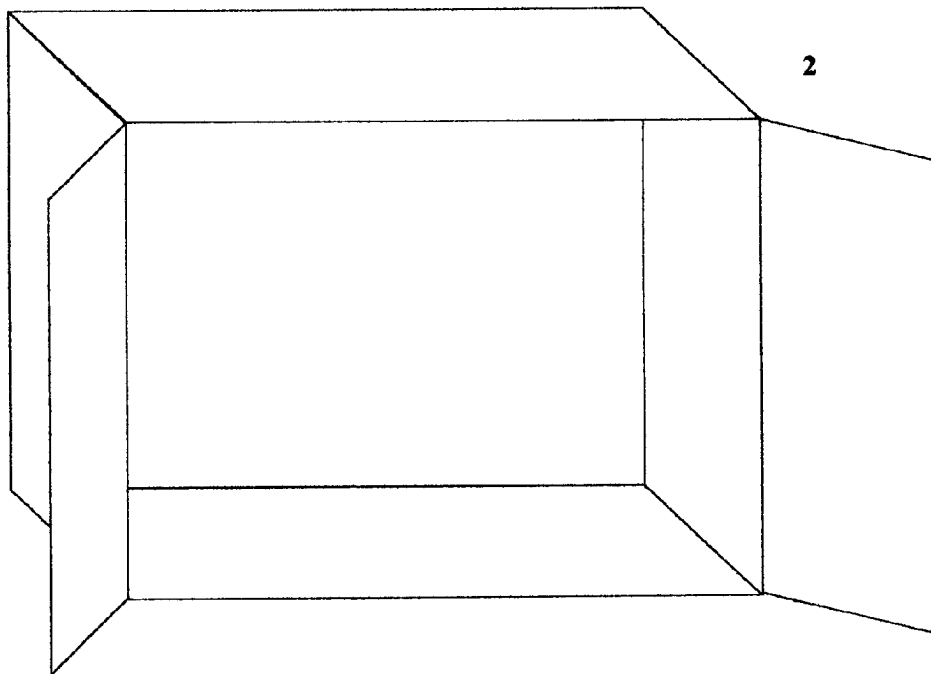


Fig. 3

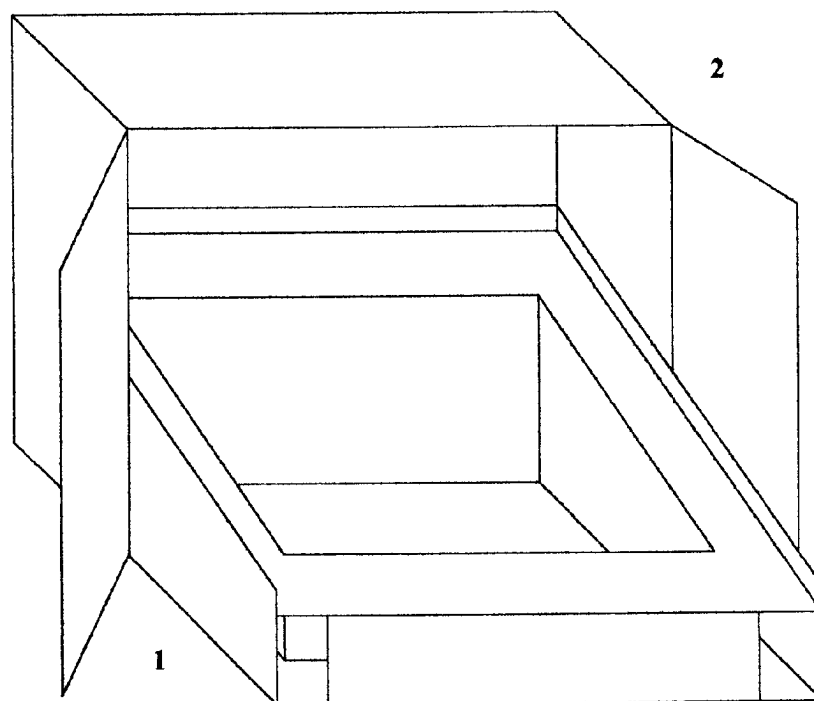


Fig. 4

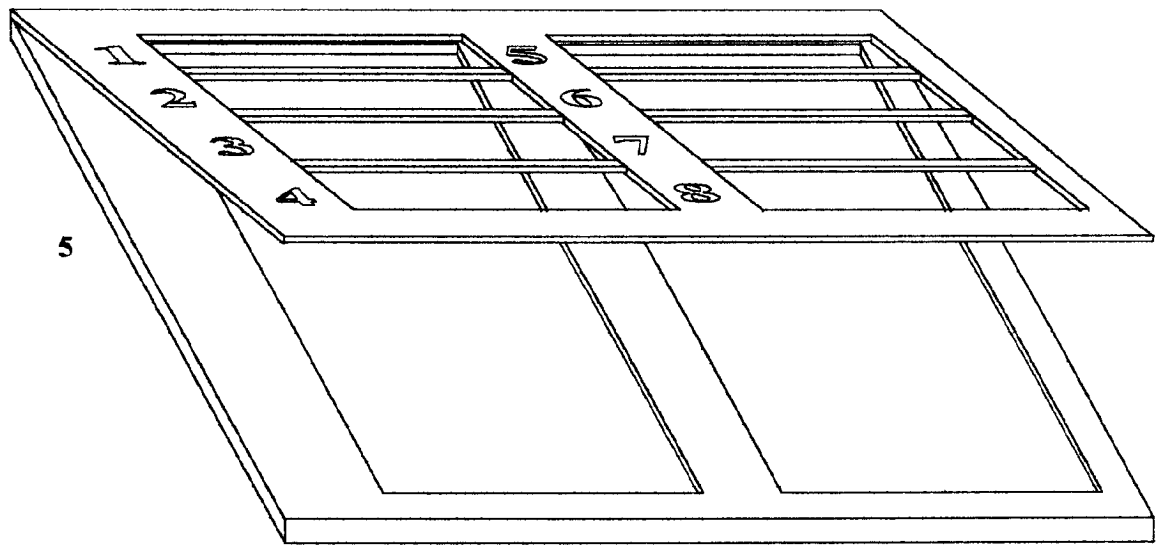


Fig. 5

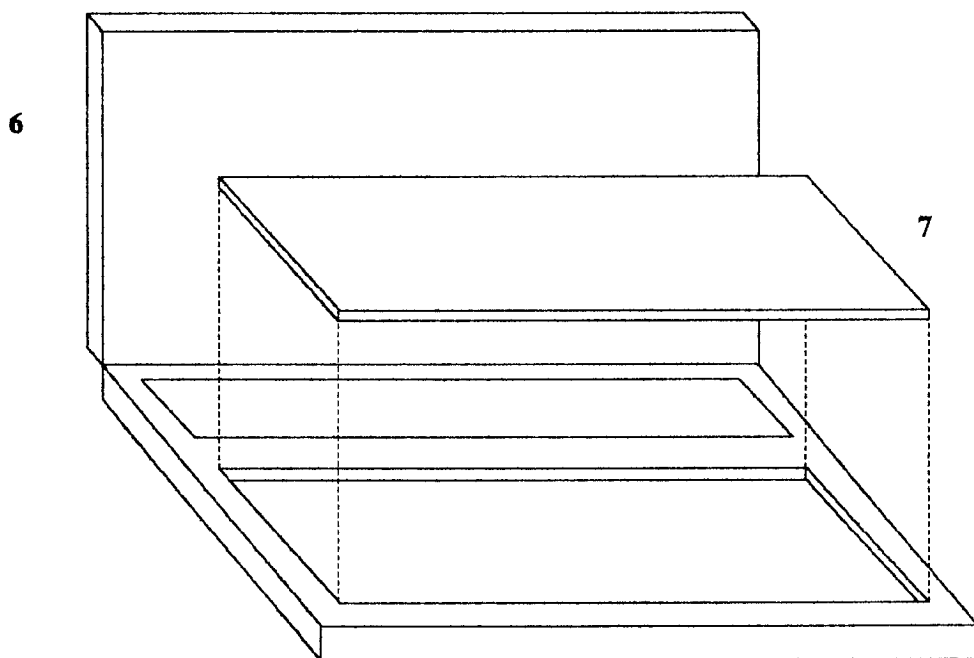


Fig. 6