



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



① Número de publicación: **2 291 104**

② Número de solicitud: 200550002

⑤ Int. Cl.:

A63F 3/02 (2006.01)

A63F 9/34 (2006.01)

A63F 9/18 (2006.01)

G09B 19/22 (2006.01)

⑫

SOLICITUD DE PATENTE

A1

② Fecha de presentación: **15.10.2002**

③ Prioridad: **15.10.2002 ES 200202452**

④ Fecha de publicación de la solicitud: **16.02.2008**

④ Fecha de publicación del folleto de la solicitud:
16.02.2008

⑦ Solicitante/s: **Esteban Cabrera Silva
c/ Donoso Cortés, 51
06400 Don Benito, Badajoz, ES**

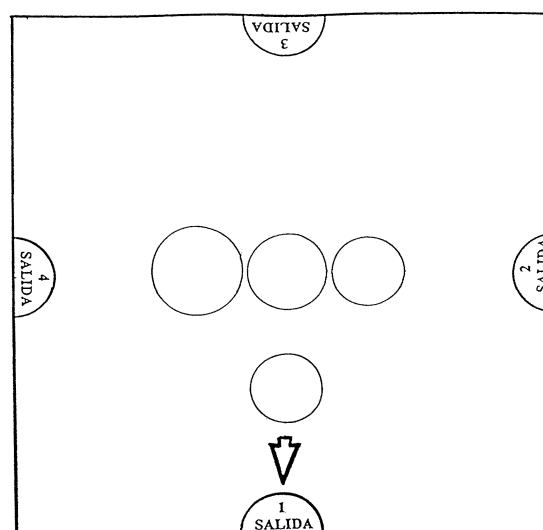
⑦ Inventor/es: **Cabrera Silva, Esteban**

⑦ Agente: **No consta**

⑤ Título: **Nuevo juego de mesa.**

⑤ Resumen:

Nuevo juego de mesa que utiliza un tablero de dos láminas opacas paralelas superpuestas entre las que se introducen una serie de fichas, atraíbles magnéticamente, con abundante información impresa por sus dos caras. La cara inferior es un dibujo -con tamaño variable- coloreado y numerado que funciona como pregunta mientras que la superior es la respuesta (descripción escrita del dibujo) exigida. Unas ranuras especiales situadas en la parte alta de la banda perimetral del tablero permite que sólo se puedan sacar las fichas que el jugador captura deslizando un peón imantado sobre la lámina superior. La gran base del peón puede mostrar la cara-pregunta y ocultar la cara superior hasta que todos han respondido. Ganará quien consiga un número prefijado de fichas respondiendo correctamente según un nivel de dificultad acordado. Los cambios introducidos en estos componentes básicos permiten crear un juego magnético complejo dedicado especialmente al aprendizaje de idiomas.



ES 2 291 104 A1

DESCRIPCIÓN

Nuevo juego de mesa.

5 **Campo técnico**

El objeto de la presente invención es un juego de mesa basado en un tablero de dos láminas opacas entre las que se introducen una serie de fichas atraíbles por un imán exterior que manipula el jugador. Las características especiales de estos componentes y un procedimiento especial permiten realizar un juego complejo de carácter didáctico.

10

Antecedentes de la técnica

Existen en el mercado otros juegos que utilizan estos componentes, pero son básicamente de suerte y habilidad porque se reducen a conseguir fichas que tienen escasa o nula información. Normalmente, las fichas se extraen por orificios en la lámina superior del tablero, lo cual limita la superficie de juego y permite que los jugadores las localicen. Otros juegos de este tipo pueden tener cierta complejidad porque su objetivo no es el de extraer las fichas sino colocarlas dentro del tablero de una forma determinada, para ello necesitan que su lámina superior sea transparente. En otros casos, y con una finalidad parecida, el tablero es totalmente cerrado para evitar la salida involuntaria de las fichas. Las patentes ES1028275, US0050461, FR2511882, GB2083368 y FR81166084 pueden ayudar a conocer la situación de la técnica en el campo correspondiente a la presente invención.

20

Sumario

El nuevo juego de mesa es un intento de superar las dificultades descritas anteriormente, para ello modifica sustancialmente los componentes citados y los relaciona de tal modo que, usando un procedimiento adecuado, se logra un juego educativo de preguntas y respuestas cuya complejidad es muy superior a la de los ya existentes. El juego comprende:

25

1. *Tablero con ranuras laterales.*- El tablero es preferiblemente cuadrado y formado por dos finas láminas opacas superpuestas de unos 30 cm. de lado. Ambas láminas están unidas por una banda perimetral que las mantiene uniformemente separadas más del doble del grosor de las fichas (unos 6 mm). En la parte alta de esta banda se realizan unas ranuras que sólo permiten la salida de fichas si son arrastradas y dirigidas magnéticamente por un peón con base imantada que el jugador desliza sobre la lámina superior. La posición de las ranuras, preferentemente en el centro o en las esquinas de los laterales, puede estar indicada en la lámina superior como salidas 1, 2, 3 y 4 (fig. 1) así como los posibles tamaños de los dibujos que aparecen en las fichas.

35

Al finalizar el juego, si el tablero es de una pieza, se invierte para expulsar las fichas sobrantes por las mismas ranuras que sirvieron para introducirlas. El tablero contenedor de fichas atraíbles magnéticamente con ranuras en la parte superior de la banda tiene las siguientes ventajas:

40

1. Permite aprovechar por completo la superficie de juego.
2. El arrastre de una ficha no es obstaculizado por ninguna otra dentro del tablero.
3. Oculta las fichas por completo bajo una superficie sin orificios.
4. Tiene gran capacidad para albergar fichas, ya que el uso de ranuras requiere una mayor distancia entre las láminas paralelas.
5. Impide la salida no deseada de fichas.
6. Permite el paso controlado de fichas arrastradas y dirigidas por un peón imantado exterior.
7. Sólo permite el paso de una ficha por tirada.

55

Tipos de tablero: El tablero más simple tiene ambas láminas pegadas por lo que necesita de unas regletas (fig. 8) -cuyo grosor alcanza al lado inferior de las ranuras- para facilitar la introducción inicial de fichas.

60

Otros tableros pueden prolongar la lámina inferior en la zona de las ranuras de modo que sirva de base para introducir las fichas, sustituyendo a las regletas.

Otros tableros que no precisan regletas pueden tener láminas superiores o inferiores móviles, abatibles o deslizables (figs. 7 y 8).

65

2. *Fichas temáticas.*- Círculos de plástico, madera o cartón de 2 mm. de grueso y unos 4 cm. de diámetro en los que se introduce un componente-metálico generalmente-para hacerlos atraíbles magnéticamente.

ES 2 291 104 A1

Las fichas tienen una compleja información -que incluye dibujos, numeración, palabras y colores- exigible a los jugadores. Esta información se distribuye entre sus dos caras (en adelante las llamaremos superior e inferior atendiendo a su posición en el interior del tablero) de modo que las palabras escritas están exclusivamente en la cara superior (fig. 3) y constituyen la respuesta o información que el jugador necesita conocer para conseguir la pieza. La cara inferior de cada ficha (fig. 4), que es la pregunta a resolver, está formada por un número y una figura de color plano y arbitrario (en cada grupo de fichas que se introducen en el tablero estarán todos los colores básicos).

Las fichas se extraen por las ranuras con ayuda de un peón imantado cuya gran base oculta por completo la cara superior -escrita- de la ficha a la vez que muestra a los jugadores la cara inferior (fig. 5). Para que el peón cumpla esta doble función es imprescindible que las fichas se introduzcan en el tablero con la cara escrita hacia arriba, de esta forma la respuesta permanece oculta -primero por la lámina superior del tablero y luego por la base del peón- hasta que todos los jugadores han respondido.

La cara superior (fig. 3) se divide en cuatro partes iguales, correspondientes al tamaño, color, número y nombre de la figura representada en la cara inferior. Estas características están escritas próximas al borde de cada cuarto en lengua extranjera con letras mayúsculas azules (junto a un círculo que incluye un lápiz azul). En la parte central de cada cuarto se escribe, con letras minúsculas rojas, la pronunciación aproximada en lengua materna de la inscripción del borde (una boca roja dibujada en el centro de la ficha así lo indica). Si la pronunciación figurada se considera difícil de aplicar, la boca y las letras rojas desaparecerían (sólo quedarían las letras mayúsculas).

Si el idioma extranjero tiene unas reglas para decidir el orden en que se relacionan entre sí los cuatro apartados previstos (tamaño, color, número y nombre), cada cuadrante tendrá un color blanco para el que se dice en último lugar y, siguiendo los colores del semáforo, rojo, amarillo y verde para los que se dicen en primer, segundo y tercer lugar, respectivamente.

De cada tema (los habituales en los primeros cursos de la enseñanza de un idioma, tales como animales, la casa, muebles...) se seleccionan unos diez dibujos (aunque puede haber temas con dibujo único) que, cambiando de tamaño, número o color se representarán en distintas fichas hasta llegar a las 20 o 30 fichas que se introducen dentro del tablero para iniciar el juego.

3. *Peón-imán exterior.*- Preferiblemente un cilindro de unos 3 cm. de altura y casi 6 cm. de diámetro en cuya base inferior se inserta un pequeño pero potente imán central. Para conseguir las fichas, el jugador desliza su peón en línea recta por la superficie del tablero desde un punto cualquiera hasta su propia ranura de salida. Además de sacar las fichas, el peón tiene otras funciones: mostrar la cara inferior o pregunta a la vez que oculta con su gran base la respuesta de la cara escrita (fig. 5). Para mostrar la pregunta basta con darle la vuelta pero la solución queda oculta hasta que todos los jugadores den, por orden y empezando por el que extrae la ficha, una respuesta. Entonces se despega la ficha del imán para conocer la cara escrita.

4. *Regleta.*- Para colocar las fichas conseguidas, cada jugador dispondrá de una regleta de unos 15 cm. de largo y 5 cm. de ancho, con un reborde de 5 mm. de altura -que no afectará a uno de sus lados mayores- (fig. 8). Su base alcanzará la altura de las ranuras del tablero para facilitar la introducción de fichas al inicio de la partida. El uso de regletas es opcional excepto si el tablero tiene las láminas pegadas.

5. *Folleto ilustrado.*- Tendrá las instrucciones necesarias para superar cada nivel de dificultad. Se darán varios ejemplos como modelos a seguir. El folleto cambiará forzosamente dependiendo del idioma, ya que el uso de cada lengua tiene sus propias reglas.

6. *Libreta y bolígrafo.*- Para que los jugadores que elijan niveles de dificultad que incluyan la escritura, además de dar la información oral exigida, la escriban sin errores.

7. *Cajas temáticas.*- Las fichas se agruparán por temas. Las cajas temáticas, que pueden ser de formas y tamaños diferentes, recogerán todas las fichas del mismo tema.

Los temas a los que nos referimos son los que se estudian en los primeros niveles del aprendizaje de un idioma, tales como números, colores, animales domésticos y salvajes, la casa...

8. *Diccionario ilustrado (opcional).*- En él aparecerán los temas que se incluyen en el juego, junto a los dibujos impresos en las fichas. Cada dibujo llevará dos inscripciones: en mayúsculas azules su nombre en lengua extranjera y en minúsculas rojas su pronunciación figurada en lengua materna. Este diccionario es opcional porque las fichas ya incluyen esta información.

Los materiales, formas, dimensiones e inscripciones de la presente invención podrán variar siempre que no se altere, cambie o modifique lo esencial de lo anteriormente expuesto.

Niveles de dificultad

En el folleto ilustrado se darán ejemplos para superarlos. Sólo con decir el nombre de la figura capturada -pronunciación figurada en lengua materna- se conseguirá el nivel 1. Si se dice el elemento con su tamaño -en in-

ES 2 291 104 A1

glés: big, medium, small- en el orden necesario, se alcanzará el nivel 2. Para dominar el nivel 3 se dirá la figura con su número, y para lograr el nivel 4, será necesario decir el nombre con su color. Varios niveles más pueden realizarse combinando los elementos anteriores de tres en tres hasta decir los cuatro elementos en su orden correcto. Todos los niveles citados son de habilidades orales (letras rojas con pronunciación figurada en las fichas) pero también habrá niveles para la escritura, optativos y reservados para niños de más de 7 años, donde, además de decir los nombres correspondientes, habrá que escribirlos sin error (letras mayúsculas azules) en las libretas. La parte escrita añade nuevos niveles de dificultad a los anteriores por lo que el juego dispone de más de una docena de niveles, que aún podrían ampliarse incluyendo piezas complementarias, con lo que se adapta perfectamente a las necesidades educativas de niños entre 6 y 12 años.

Procedimiento de juego

Una vez que los jugadores (hasta cuatro) eligen por sorteo al primer jugador (el turno sigue por la derecha) y éste decide el tema, el nivel de dificultad y el número de fichas que se necesitan para ganar, el procedimiento del juego es el siguiente:

- a) Las fichas se colocan en el tablero con la cara escrita (fig. 3) hacia arriba
- b) Los jugadores, por turno, intentan extraer las fichas por las ranuras deslizando el peón imantado sobre la superficie de juego.
- c) El peón oculta la cara superior y muestra a todos los jugadores la cara inferior de la ficha extraída apoyando en el tablero su base no imantada (fig. 5)
- d) Los jugadores, empezando por el que captura la pieza, intentan dar respuesta a la pregunta que plantea la cara inferior de la ficha (fig. 4) según un nivel de dificultad elegido.
- e) Se despegan las fichas del imán para conocer la respuesta correcta (cara escrita).
- f) La ficha se entrega al jugador que contesta adecuadamente.
- g) El ganador es el primero en conseguir así un determinado número de fichas.

Descripción de los dibujos

La figura 1 es una vista superior del tablero de juego con indicación de la posición de las ranuras (salidas) y de los círculos que -opcionalmente- representan los tamaños de las fichas.

La figura 2 es una vista lateral del tablero con una ranura en su parte superior.

La figura 3 representa la cara superior (respuesta) de una ficha.

La figura 4 representa la cara inferior (pregunta) de una ficha.

La figura 5 es una vista en perspectiva del peón imantado mostrando a todos los jugadores la cara inferior de la ficha extraída del tablero.

La figura 6 es una vista en perspectiva de un tablero con lámina superior batiente.

La figura 7 es una vista en perspectiva de un tablero con lámina superior deslizante.

La figura 8 es una vista en perspectiva de una regleta.

REIVINDICACIONES

1. Nuevo juego de mesa compuesto básicamente por unas fichas, un tablero formado por dos láminas paralelas y un peón con base imantada. El tablero tiene dos finas láminas opacas superpuestas de material plástico entre las que se introducen las fichas, que son atraíbles magnéticamente por el peón. Éste es deslizado por el jugador sobre la lámina superior para capturar las fichas y sacarlas del tablero.

Otros juegos que utilizan componentes similares son básicamente de suerte y habilidad. Ahora se introducen en ellos los cambios y relaciones necesarios para lograr un juego complejo, de preguntas y respuestas, dedicado a la enseñanza de idiomas. Comprende estos elementos:

a) Tablero (fig. 1) con láminas opacas a doble distancia y con ranuras en la parte superior de la banda lateral (fig. 2). La especial situación de las ranuras impide la salida no deseada de fichas y permite el paso controlado y sin obstáculos de las que son arrastradas por el peón imantado. La extracción lateral hace que la lámina superior carezca de perforaciones, por ello, las fichas se ocultan por completo y el peón exterior puede utilizar toda la superficie de juego.

b) Fichas atraíbles magnéticamente. Sus dos caras portan datos de una complejidad muy superior a la de otros juegos similares. La cara inferior es la pregunta que se plantea al jugador mientras que la superior es la respuesta que se le exige.

c) Peón exterior. Las fichas se sacan del tablero con ayuda de un peón imantado cuya gran base oculta la cara respuesta de la ficha a la vez que muestra a los jugadores la cara inferior o pregunta (fig. 5). Con este fin, las fichas se introducirán en el tablero con la cara escrita hacia arriba

d) Folleto que proporciona las reglas básicas del idioma extranjero y los ejemplos necesarios para superar cada nivel de dificultad.

e) Libreta y bolígrafo para cuando se exigen niveles de dificultad en escritura.

f) Opcionalmente puede utilizar regletas (necesarias en tableros de láminas unidas) cajas para guardar cada grupo de fichas y un diccionario temático ilustrado con la forma escrita y la pronunciación figurada de los dibujos que aparecen en las fichas.

2. Nuevo juego de mesa con fichas según primera reivindicación **caracterizadas** porque en la cara inferior llevan un dibujo coloreado y un número inscrito en un círculo (fig. 4).

3. Nuevo juego de mesa, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque las fichas están agrupadas por temas. En cada tema hay entre 18 y 30 fichas.

4. Nuevo juego de mesa que utiliza fichas según reivindicaciones anteriores, pero **caracterizadas** porque los dibujos de la cara inferior están coloreados con un solo color plano y arbitrario.

5. Nuevo juego de mesa, según anteriores reivindicaciones, **caracterizado** porque las fichas reproducen, en varios tamaños, los dibujos seleccionados para cada tema.

6. Nuevo juego de mesa, según anteriores reivindicaciones, con fichas temáticas cuya cara superior se **caracteriza** por estar dividida en cuatro partes iguales, correspondientes al tamaño, color, número y nombre del dibujo. Cada cuadrante contiene la forma escrita (letras mayúsculas junto al borde) y hablada (ésta opcional y con pronunciación figurada en la zona interior) de la parte a la que representa (fig. 3).

7. Nuevo juego de mesa con fichas según reivindicaciones anteriores **caracterizadas** porque los cuatro cuartos de la cara superior utilizan los colores del semáforo para indicar el orden que prefiere el idioma extranjero cuando estas partes se relacionan entre sí. Para ello se deja en blanco el cuadrante que se utilice en último lugar y se colorea de rojo, amarillo y verde los que se utilicen en primer, segundo y tercer lugar, respectivamente.

8. Nuevo juego de mesa con tablero según primera reivindicación, pero **caracterizado** porque la lámina superior es móvil, batiente (fig. 6) o deslizante (fig. 7) para facilitar la introducción/extracción de fichas.

9. Nuevo juego de mesa con tablero según primera reivindicación, **caracterizado** porque unas prolongaciones de su lámina inferior alcanzan el nivel de la base de las ranuras.

10. Nuevo juego de mesa con peón según reivindicación 1 que se **caracteriza** porque su base es varias veces más grande que el imán central que aloja, así éste puede capturar las fichas. de forma centrada para ocultar completamente su cara-respuesta (fig. 3).

ES 2 291 104 A1

11. Nuevo juego de mesa con tablero según primera reivindicación que utiliza regletas para facilitar la introducción de fichas en los tableros con láminas unidas. Se **caracterizan** porque su cara superior está a la altura de las ranuras y porque uno de sus lados mayores carece de borde (fig. 8).

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

Fig. 1

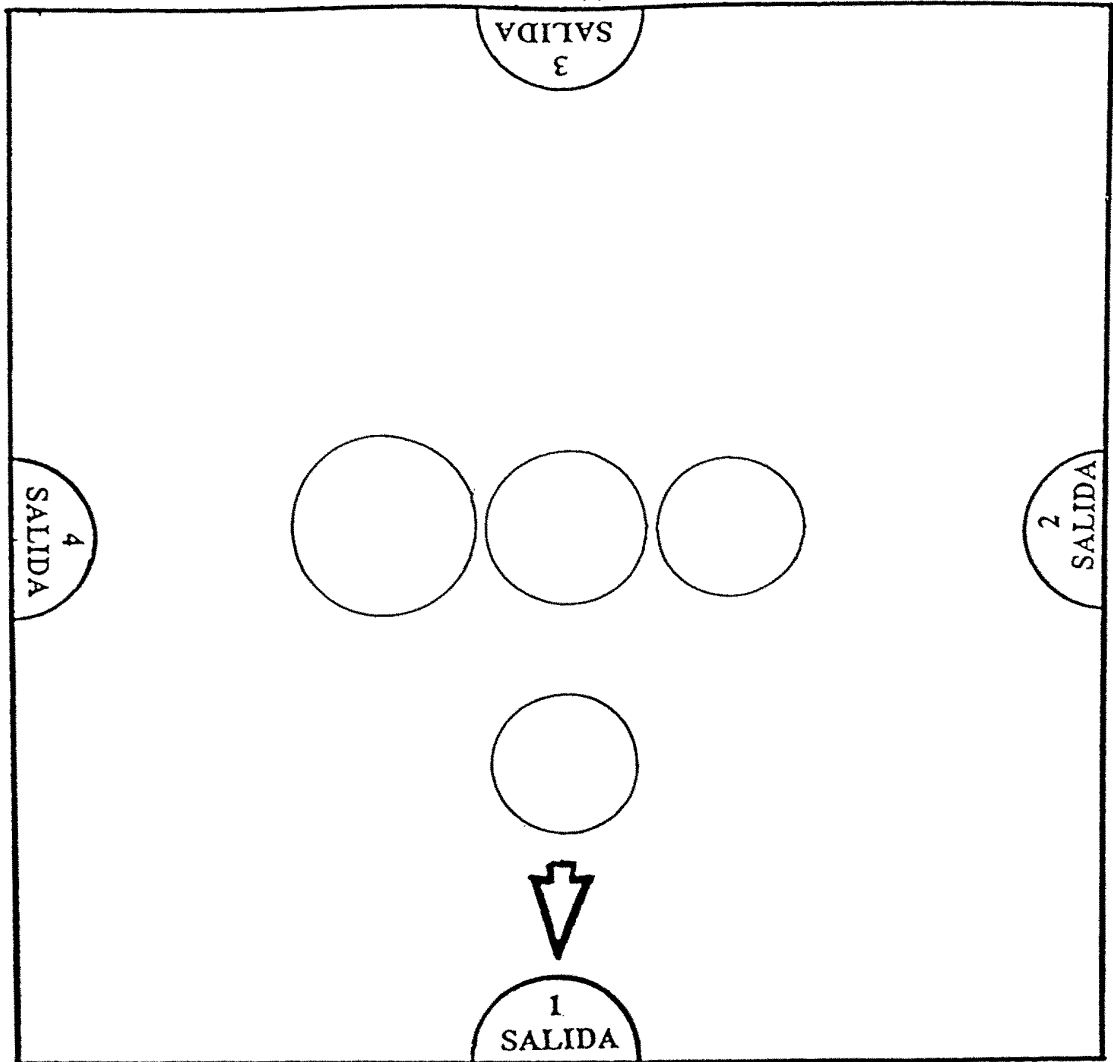


Fig. 2



Fig. 4

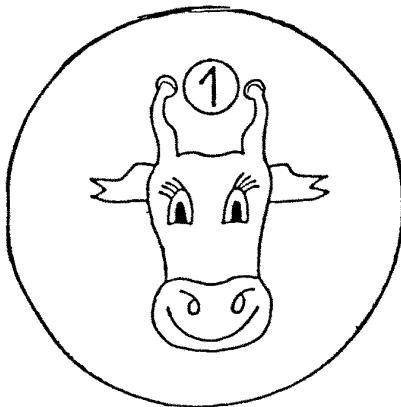


Fig. 3

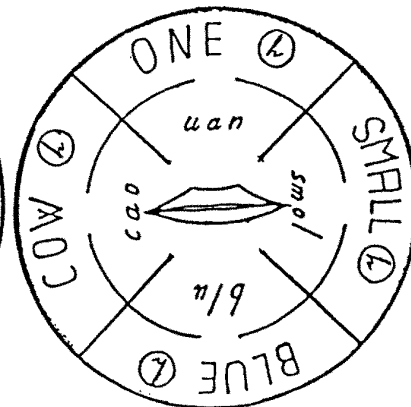


Fig. 5

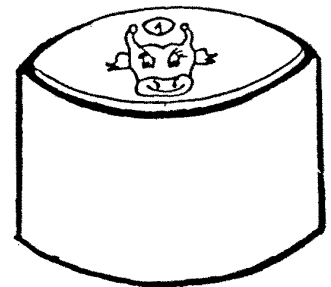


Fig.6

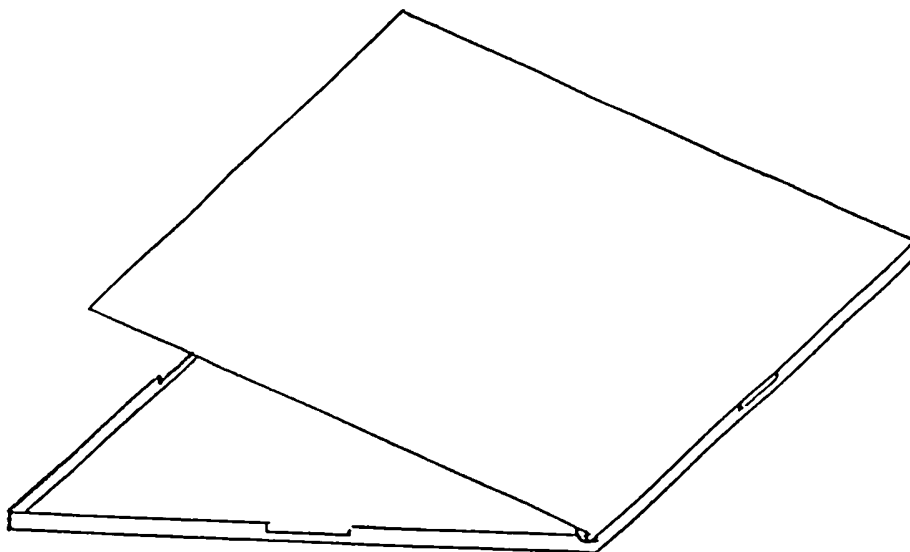


Fig.7

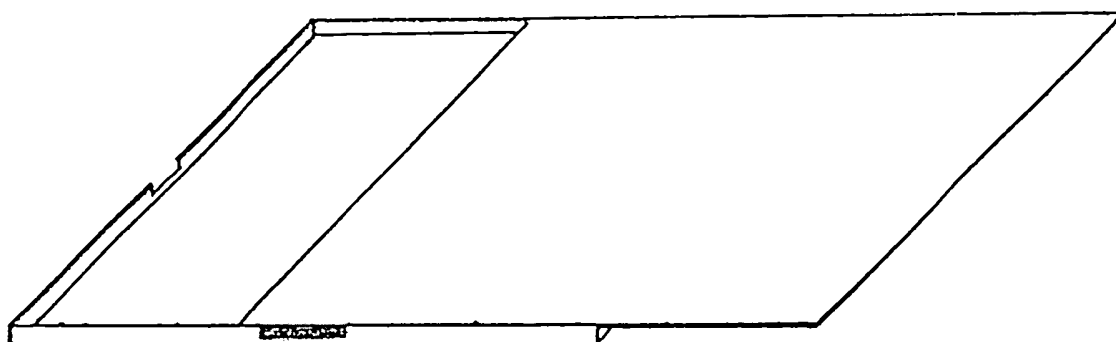
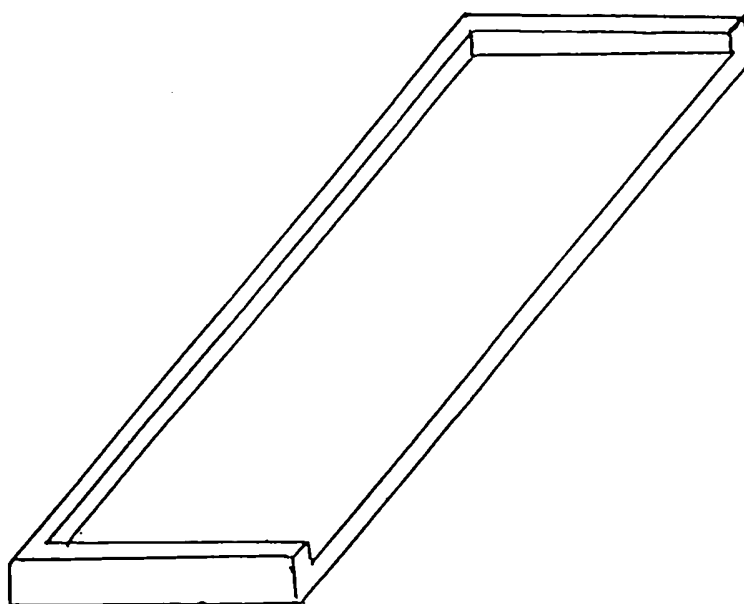


Fig.8





OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

① ES 2 291 104

② Nº de solicitud: 200550002

③ Fecha de presentación de la solicitud: 15.10.2002

④ Fecha de prioridad: 15.10.2002

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TÉCNICA

⑤ Int. Cl.: Ver hoja adicional

DOCUMENTOS RELEVANTES

Categoría	Documentos citados	Reivindicaciones afectadas
A	ES 1028275 U (SÁNCHEZ FERLOSIO, J.A.), columna 2, línea 32 - columna 4, línea 28; figuras.	1-11
A	ES 1045719 U (SÁNCHEZ FERLOSIO, J.A.), columna 2, línea 33 - columna 3, línea 11; figuras.	1-11
A	US 2001050461 A1 (TARBELL, D.L.) 13.12.2001, todo el documento.	1-11
A	FR 2511882 A (MOQUIN BREUIL) 04.03.1983, descripción; figuras.	1-11
A	ES 264355 Y (VAN LEEUWEN, M.A.) 16.11.1982, todo el documento.	1-11
A	US 3572719 A (TEANECK, S.P. Y THUM, W.) 30.03.1971, todo el documento.	1-11
A	US 4326720 A (ERLICH,D) 27.04.1982, todo el documento.	1-11
A	GB 2083368 A (NICHIGAN, T.) 24.03.1982, todo el documento.	1-11
A	US 4306869 A (OETTINGER, R.R.) 22.12.1981, todo el documento.	1,11

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

17.01.2008

Examinador

L.Mª Iglesias Gómez

Página

1/2

CLASIFICACIÓN DEL OBJETO DE LA SOLICITUD

A63F 3/02 (2006.01)
A63F 9/34 (2006.01)
A63F 9/18 (2006.01)
G09B 19/22 (2006.01)