

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 684 409**

21 Número de solicitud: 201730599

51 Int. Cl.:

A63F 3/00

(2006.01)

12

SOLICITUD DE PATENTE

A1

22 Fecha de presentación:

31.03.2017

43 Fecha de publicación de la solicitud:

02.10.2018

71 Solicitantes:

NOLASCO MACIRAS, José Ángel (100.0%)
C/ BENITO CORBAL, N°42, 7ª
36001 PONTEVEDRA ES

72 Inventor/es:

NOLASCO MACIRAS, José Ángel

74 Agente/Representante:

VÁZQUEZ GOLPE, Marta María

54 Título: **JUEGO DE LUCHA SOBRE TABLERO**

57 Resumen:

El juego de lucha sobre tablero está constituido por unos soportes especiales en forma de cuña provistos de varios orificios para insertar pivotes y tres pestañas para sostener las cartas respectivas de los personajes de lucha, que irán variando su valor o nivel dependiendo del número de pivotes que se vayan acoplando al soporte durante el desarrollo de la partida. Para el desarrollo del juego se incorporan una serie de elementos tales como cartas rotuladas, dados con iconos específicos, barras de vida y un tablero de juego especialmente adaptado y original al incorporar una variedad de casillas sobre las que se colocan los soportes de cada jugador, el peón y las cartas de combate.

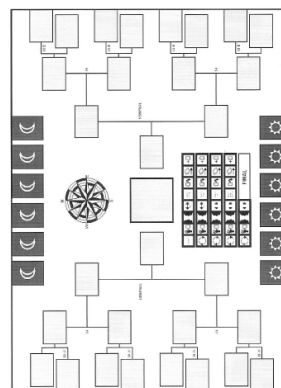


Figura 6

ES 2 684 409 A1

DESCRIPCIÓN

Juego de lucha sobre tablero

5 OBJETO DE LA INVENCION

La presente invención se refiere a un juego de lucha sobre tablero que simula un combate entre una pluralidad de luchadores representados por cartas y/o figuras, que van avanzando de nivel o quedando fuera del combate, dependiendo del grado de destreza
10 demostrado por los jugadores en el uso de las cartas propias del juego y del azar resultante del uso de dados. El objetivo del juego es pues, la eliminación de los luchadores contrarios resultando ganador un único luchador.

La presente invención tiene su aplicación dentro del sector de la fabricación de juegos, así
15 como de sus elementos asociados.

Estado de la Técnica

Son conocidos por el estado de la técnica actual infinidad de juegos de mesa con tablero,
20 tanto con incorporación de elementos mecánicos como de otro tipo, juegos que reproducen de manera bastante fiel diversos aspectos y supuestos de la vida real y destinados básicamente servir de entretenimiento o a alcanzar objetivos didácticos de estímulo y aprendizaje.

En la mayor parte de ellos y sin perder de vista estos fines, se ponen a prueba las
25 habilidades mentales de los jugadores que deben elaborar su propia estrategia de juego o demostrar sus conocimientos. Otros se basan únicamente en el azar.

Ya desde tiempos remotos han existido juegos de mesa que simulan diversas situaciones de la vida real, como es el caso del Ajedrez o las conocidas Damas, en los que ya se ponía
30 a prueba el ingenio y la capacidad intelectual de los contrincantes.

Con el tiempo han ido apareciendo numerosas simulaciones de situaciones y estrategias bélicas reales, a fin de entretener a los jugadores mediante el uso de figuras, dados y tableros de juego y que les permitían maniobrar con sus “fuerzas bélicas” para alcanzar
35 objetivos militares. Este tipo de juegos se popularizaron en el Siglo XIX, existiendo hoy día en el mercado numerosos juegos que simulan desde batallas en el mar a verdaderas batallas de tierra o aviación perfectamente ambientadas.

Alguno de estos juegos incorporan elementos que pueden ser usados a modo de proyectiles como sucede con la invención U0158482 de Pedro Nacher, o bien se basan únicamente en la estrategia utilizando fichas, dados, tarjetas y tablero, para lo que, a título
40 de ejemplo, pueden citarse las invenciones U237612 de Carlos Vázquez Iruzubieta y U1058560 de Jesús Gómez Ganaza.

Pero como se argumentará más adelante, todos ellos tienen la característica común de simular situaciones bélicas en su conjunto, pero no, como sucede en la presente invención, luchas entre personajes individuales que compiten entre sí simulando combates
45 que presentan un cariz más próximo a las competiciones deportivas o de acción que a verdaderas batallas bélicas de contenido histórico.

Con el tiempo se han ido popularizando otros juegos de mesa que, incorporando del mismo modo tableros y elementos complementarios de juego se basan en el razonamiento

lógico-matemático como la Patente Europea 2382322, o en la paciencia y estrategia como el documento GB A 2 117 256.

En la actualidad y especialmente desde los años 50, los juegos de mesa que simulan competiciones de tipo deportivo han estado presentes de manera constante en el mercado y se han dirigido tanto al público adulto como al público infantil. Así, son conocidos juegos de mesa con tableros o soportes de muy diferentes materiales que incorporan elementos o figuras accesorias de diferentes formas, tamaños y diseños, referidos a los deportes más populares entre los consumidores, como el fútbol, el baloncesto, el golf, el tenis u otras competiciones deportivas como las de carreras de coches.

A tal efecto y a título de ejemplo podemos hacer referencia a invenciones inspiradas en deportes populares como la invención U180392, sobre fútbol táctico de mesa, que simula una competición futbolística incorporando un tablero inspirado en un campo de fútbol, así como otros elementos como piezas especiales o un pequeño balón. Por otro lado, y a modo de ejemplo, cabe referirse a la Patente de invención ES2 022 181 que desarrolla, en este caso, un juego mecánico de baloncesto de sobremesa.

A nivel internacional también podemos encontrar ejemplos de invenciones, que siguiendo la temática de la invención presente, desarrollan simulacros de lucha utilizando variados elementos como dados, cartas o peonzas y se desarrollan utilizando un tablero como la invención WO 99/37370 y WO 2003/023311.

Estos ejemplo se citan a fin de ilustrar la abundancia de juegos existentes en diferentes temáticas incluida las simulaciones de lucha individual.

Sin embargo el juego objeto de la presente invención constituye una novedad respecto al Estado de la Técnica conocido, tanto por la peculiar estructura del tablero, como por las características específicas y las peculiares utilidades de sus elementos de juego.

Sumario

La finalidad de la presente invención es la de proporcionar un juego de lucha con tablero que resulte sencillo y adaptado a las diferentes edades, cuyos elementos poseen unas características especiales y están ideados de forma que permiten combinar la estrategia con el azar para alcanzar el objetivo del juego, que es ganar el torneo venciendo en el último combate con un único luchador.

El juego de lucha sobre tablero objeto de la presente invención está constituido por unos soportes especiales en forma de cuña provistos de varios orificios para insertar pivotes y tres pestañas para sostener las cartas representativas de los personajes de lucha, que irán variando su valor o nivel dependiendo del número de pivotes que se vayan acoplando al soporte durante el desarrollo de la partida, por lo que los jugadores de más nivel tendrán más posibilidades de ganar el combate. El objetivo es pues ganar el torneo, para lo que será necesario ganar en el último combate. Para el desarrollo del juego, se incorporan una serie de elementos con características especialmente novedosas tales como cartas rotuladas, dados con iconos específicos, barras de vida y un tablero de juego especialmente adaptado y original, sobre el que se va siguiendo de forma minuciosa y lúdica el desarrollo de los combates al incorporar una variedad de casillas sobre las que se colocan los soportes de cada jugador, el peón y las cartas de combate, resultando un nuevo concepto de juego de combate sobre tablero ideado para permitir a los jugadores hacer uso de su ingenio y dar rienda suelta a numerosas estrategias de lucha.

El juego de lucha que se describe a continuación y que es objeto de la presente invención está constituido, por consiguiente, por una novedosa estructura de juego con tablero, soportes, cartas, fichas, dados y una barra de vida o nivel. Elementos que se relacionan de tal modo que se logra un juego cuya complejidad y originalidad se considera novedosa respecto a los ya existentes.

Descripción detallada de la invención.

El juego de combate sobre tablero se compone de:

1- *Soportes especiales* : Estos elementos son desmontables y de material fácilmente plegable y de superficie rectangular. Adoptan forma de cuña durante el desarrollo del juego (fig. 3). Incorporan dos pestañas inferiores y una lateral para sostener la carta de personaje a la que nos referiremos a continuación y cinco orificios: cuatro para introducir hasta cuatro pivotes de color (fig.4) a medida que el luchador representado en la carta de personaje va avanzando de nivel en el juego, y uno en la parte superior, para introducir el pivote de equipo (fig.5).

Los soportes especiales son elementos desmontables por lo que adquieren forma de cuña cuando están montados y forma plana cuando están desmontados (fig. 2) a fin de ocupar el mínimo espacio cuando se guardan en su caja. La especial configuración de los soportes permite, durante el desarrollo del juego, encajar todos los pivotes hasta su tope y lograr una mayor visibilidad de las cartas de personaje que corresponden a cada jugador, permitiendo además apostar por determinados luchadores de nuestro equipo y diseñar estrategias de juego particulares.

2- *Un tablero de juego* (fig.6) : El tablero de juego es, preferiblemente, de forma rectangular y de material blando, como cartón o plástico, a fin de que pueda plegarse con facilidad y tiene una estructura original que se compone de cuatro partes diferenciadas:

1- Paneles de emparejamientos (fig.7): caracterizado porque representan, a través de quince casilleros situados en cada uno de los dos campos o extremos opuestos del tablero, los diferentes emparejamientos que habrá durante la partida. Los casilleros se van reduciendo de ocho a cuatro, de cuatro a dos y de dos a uno por cada campo o lado del tablero y a medida que se van eliminando luchadores en cada ronda del torneo. Sobre los casilleros se sitúan los soportes especiales de los luchadores que pertenecen a cada jugador, de modo que, los luchadores vencedores se irán desplazando hacia adelante a medida que avanzan las rondas del torneo mientras que los perdedores abandonan el tablero de juego. Los combates, por consiguiente, se desarrollarán a modo “uno contra uno” con el objetivo de ir eliminando luchadores en cada combate, llegar a la final con uno sólo de ellos y ganar en el último lance.

Dada la específica y novedosa estructura del tablero, cada jugador puede ver a qué contrincantes se enfrentan los luchadores de su equipo en cada ronda y apostar por alguno de ellos en concreto, así como intuir los combates que le esperan a cada luchador en caso de ganar la fase.

A modo de ejemplo, si el personaje favorito de un jugador empieza en la parte izquierda de cada campo del tablero, puede prever que la única forma de enfrentarse a uno de la parte derecha será alcanzando la final del torneo.

Al comienzo del juego, por tanto, se sitúan los dieciséis soportes sobre el tablero, ocho en cada campo opuesto, de modo que a medida que se suceden los combates los perdedores se van eliminando y los ganadores pasan a las casillas de la siguiente ronda . Así, en los cuartos de final habrá ocho soportes sobre el tablero, cuatro en las semifinales y dos en la final.

2- Espacios para las cartas de combate (fig.8): A fin de colocación de las cartas de combate durante el torneo y en un total de doce espacios o casillas, seis en cada lateral . En uno de los laterales se sitúan seis espacios con icono de luna y en el opuesto otros seis con icono de sol, de modo que en las casillas de sol las cartas de combate se colocarán boca arriba y en las de luna boca abajo. Cada espacio estará ocupado por una carta de combate antes de comenzar cada ronda .

3- Panel indicador de fase (fig.9): Junto a las casillas con iconos de sol y hacia el centro del tablero se sitúa un panel rectangular que contiene cuarenta casillas y una casilla final, de tamaño menor al resto de casillas del tablero. Están destinadas al avance sobre ellas de un peón y tiene una finalidad indicativa de las acciones que deben realizar los jugadores en cada momento del juego. Según los iconos indicativos correspondientes a cada casilla y comenzando desde el punto de partida del peón que se desplaza de forma lineal, las acciones representadas son : Recoger cartas de combate, negociar cambios entre jugadores, entrenar luchadores, comenzar combate de ronda, devolver al tablero las cartas de combate no utilizadas, avanzar los soportes vencedores, reponer cartas de combate al tablero y pasar la ficha de jugador inicial. Esta última acción coincide con el comienzo de cada una de las líneas siguientes y paralelas del panel.

4- Tatami central: Cuadrilátero de mayor tamaño que el resto de casillas del tablero situado en el centro del mismo y en el que confluye cada panel de emparejamientos. Sobre él se sitúan las dos figuras destinadas a combatir en cada momento de la partida. La finalidad de esta casilla es tanto servir de recordatorio de los dos personajes en lucha, como la de permitir el juego simbólico, en caso de utilizar muñecos complementarios al juego, que podrán adoptar diferentes posturas o movimientos según las acciones derivadas del tiro de dados.

3- *Cartas de combate*: El juego consta de un mínimo de cincuenta cartas especiales llamadas “cartas de combate” y que son totalmente diferentes a las llamadas “cartas de personaje” que se describirán a continuación, tanto por el tamaño, pues las cartas de combate serán de tamaño mayor a las de personaje, como por su reverso, a fin de evitar confusión con aquellas. Las cartas de combate indican a los jugadores las diferentes acciones a realizar por sus luchadores durante el desarrollo juego, acciones que en unas ocasiones se llevarán a cabo antes de la ronda de lucha y en otras, se realizan en pleno enfrentamiento entre luchadores.

Las cartas de combate pueden ser de varios tipos:

1- Ciclo de entrenamiento : Permiten colocar un pivote en uno de los orificios del soporte especial que sostiene la carta de personaje, con lo que aumentamos

simbólicamente la resistencia de ese luchador, que comenzará el combate en una posición más ventajosa que se señalará asimismo en la “Barra de vida” que se describirá a

continuación, de modo que a mayor ciclo de entrenamientos, mayor será el nivel del luchador.

5 2- Potencia: Esta carta permitirá al jugador utilizar el “Dado de potencia” que se describe a continuación

10 3- Ultradefensa: Tipo de carta que tiene como fin de frenar cualquier ataque contrario, evitando que el luchador en cuestión pierda puntos de vida y que permite además la recuperación del turno de juego.

4- Factor público: Otorga puntos de vida en el combate actual sin necesidad de conseguir ciclos de entrenamiento

15 5- Juego sucio: Carta que lesiona al contrincante para la siguiente ronda, por lo que perderá resistencia, pero el luchador del jugador que obtiene la carta quedará descalificado en el combate actual.

20 6- Resurrección: Añade varios puntos de vida para el luchador que llega al KO por lo que puede seguir en el combate. Añade también recuperación de turno.

25 4- *Barras de vida* (fig.10): Dos barras de vida. Consisten en dos paneles independientes de forma rectangular y de material blando que cuentan con veintidós casillas numeradas en números árabes del uno al veintidós y una de KO, de forma que a menor numeración mayor nivel y viceversa. En este elemento se refleja la resistencia de cada uno de los luchadores durante el combate. Están provistas de un surco de encaje para incorporar un pequeño indicador (fig.11) que se desliza a lo largo de la barra de vida por un estrecho carril, aunque también puede ser separado del propio panel y situarlo en la casilla correspondiente (fig.12)

30 El jugador comienza el combate en la casilla acorde al nivel que indica su carta de personaje, Master, Advanced, Normal o KO y que depende del número de pivotes que se encuentren colocados en el soporte correspondiente. El indicador de la barra de vida va avanzando conforme se van sucediendo las tiradas de los dados de combate, resultando perdedor el primer luchador que llegue al KO.

35 Las barras de vida están rotuladas además con unas marcas o indicadores que simulan banderas situadas debajo de la casilla que señala la entrada a cada nuevo nivel, de forma que cada luchador situará el indicador al comienzo del nivel que tenga su personaje

Del mismo modo, se señalan en las barras de vida las casillas a las que retrocederá el indicador cuando un jugador utiliza la “carta de resurrección”

40 5- *Luchadores y cartas de personaje*: Cada jugador tiene pues, su propio equipo de luchadores, representados por “ figuras de acción” que pueden formar parte del propio juego o ser ajenas al mismo. Si dichas figuras vienen incorporadas en el juego, dispondrán de las cartas de personaje asociadas a cada figura y rotuladas conforme a las características de cada luchador. De lo contrario, se rotularán unas cartas neutras (fig.1)

45 que se presentan en color blanco en las que deberá indicarse, como mínimo, el nombre del luchador.

En cada partida se emplearán dieciséis luchadores que se repartirán a partes iguales entre los jugadores.

6- *Dado de combate*: Para el desarrollo de los combates se utilizan dos dados idénticos de seis caras (fig. 13) rotulados con los siguientes iconos:

5 1- Puñetazo efectivo (fig.14): El luchador contrincante recibe un puñetazo, por lo que el indicador de su barra de vida avanza una casilla hacia la derecha, aproximándose al KO

2- Patada efectiva (fig.15): El indicador de la barra de vida avanza dos casillas

10 3- Técnica o llave espacial efectiva (fig.16): El indicador de la barra de vida avanza tres casillas hacia el KO

4- Puñetazo, patada o técnica fallidas (fig.17): No produce desplazamiento del indicador de la barra de vida para el contrincante.

15 7- *Dado de potencia y multiplicador* (fig.18): Representan acciones concretas que deberá llevar a cabo el luchador perteneciente al jugador que lanza el dado, con la peculiaridad de que sólo puede ser utilizado por el jugador que posea una carta de combate indicativa de “potencia”, quien podrá al efecto descartar dicha carta lanzando este dado al mismo tiempo que procede al lanzamiento de los dados de combate,
20 resultando que la suma de ambos dados de combate se multiplica por el valor del dado de potencia, salvo en el supuesto de que el dado de potencia muestre el valor “x0”, pues dará como resultado que el personaje “se lesiona” para la ronda actual con las siguientes consecuencias: perderá el turno y se le prohibirá utilizar el dado de potencia y uno de los dos dados de combate, por lo que continuará la lucha con un único dado hasta que
25 finalice e enfrentamiento.

8- *Ficha de jugador inicial* (fig.19): Ficha de forma redondeada que indica cuál de los jugadores comienza cada fase de la partida y que se corresponde con lo que indique el peón del panel indicador de fase. A modo de ejemplo, en la fase “ recoger cartas de
30 combate” el jugador inicial será el primero en retirar una carta de combate del tablero y le seguirán los demás jugadores en el sentido de las agujas horarias.

Procedimiento de juego

35 Una vez que los jugadores (hasta cuatro) sitúan los soportes especiales montados y vacíos en las casillas del tablero que representan los octavos de final (las dieciséis casillas más cercanas a los bordes del tablero, ocho por cada campo o zona de opuesta de juego) se coloca, en el orificio previsto para ello en cada soporte, un pivote de color, con
40 lo que a cada jugador le corresponderán los soportes especiales que lleven un pivote con un color determinado, según el orden que marquen las reglas del juego.

A continuación, cada uno de los jugadores agrupa y baraja las cartas que correspondan a sus luchadores según las reglas del juego y las coloca boca abajo ante sí.

45 Tras esta operación se van colocando las cartas de personaje en los soportes de cada uno siguiendo el orden en se vayan tomando del mazo de cartas, comenzando por la carta superior del mazo hasta que cada soporte contenga una carta de personaje .

En este momento, los jugadores conocerán cuáles serán sus emparejamientos en los octavos de final y podrán intuir los futuros cruces de personajes-luchadores hasta la finalización de la partida, lo que les permitirá adoptar estrategias de juego precisas.

5 A continuación se procede a barajar las cartas de combate y se cubren las doce casillas del tablero destinadas al efecto en la forma indicada en la descripción anterior y se coloca un peón en la casilla “ Start” del panel indicador de fase.

Por último, se determinará, según las reglas de juego, quien será el jugador inicial y se le hará entrega de la ficha correspondiente.

10 Puede suceder que durante el juego tengan que enfrentarse dos luchadores del mismo color. En tal caso, el jugador a quien pertenezcan decide cuál de ellos es el vencedor y puede guardar los pivotes de entrenamiento del perdedor para usarlos con otro personaje.

15 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.

Breve descripción de los dibujos

20 La figura 1 es una vista superior de una carta de personaje.

La figura 2 es una vista superior del soporte especial para cartas de personaje y pivotes de juego en forma desmontada.

25 La figura 3 es una vista en alzado del soporte especial para cartas de personaje y pivotes en forma montada.

La figura 4 es una vista enalzada del pivote de equipo.

30 La figura 5 es una vista enalzada de un pivote de entrenamiento.

La figura 6 es una vista superior del tablero de juego

La figura 7 es una vista superior de las casillas del panel de emparejamientos.

35 La figura 8 es una vista superior del panel de cartas de combate.

La figura 9 es una vista superior ampliada del panel indicador de fase.

40 La figura 10 es una vista superior de la barra de vida sin indicador.

La figura 11 es una vista superior del indicador de la barra de vida.

La figura 12 es una vista superior de la barra de vida con indicador.

45 La figura 13 es una vista de alzado de un dado de combate.

Las figuras 14, 15, 16 y 17 son vistas superiores de los iconos de los dados de combate.

La figura 18 es una vista de alzado del dado de potencia o multiplicador.

La figura 19 es una vista superior de la ficha de jugador inicial.

Reivindicaciones

1. Juego de lucha sobre tablero **caracterizado** porque comprende los siguientes elementos :
5
a) Unos soportes especiales desmontables (2 y 3) para colocar las cartas de personaje (1) y los pivotes de entrenamiento (5) y de equipo (6). Estos soportes especiales avanzan sobre las casillas de los paneles de emparejamiento (7) a medida que se desarrollan los combates entre los personajes.
10
b) Unos paneles de entrenamiento que están situados a ambos lados opuestos del tablero de juego (6).
15
c) Un panel de cartas de combate (8), sobre el que se colocan las cartas de combate durante la partida.
d) Un panel indicador de fase (9), donde se coloca un peón que se desplaza linealmente durante los combates.
20
e) Una barra de vida (10) con veintidós casillas más una de KO, indicativa de los niveles que va alcanzando cada luchador.
f) Dos dados especiales de combate (13) con iconos indicativos de acciones concretas sobre el contrincante (14,15,16,17) y un dado multiplicador (18).
25
2. Juego de lucha sobre tablero según reivindicación primera **caracterizado** porque las cartas de personaje contienen dibujos representativos de las figuras de personaje o se rotulan con el nombre o alguna característica o símbolo de elección libre en caso de no incorporarse figuras o muñecos de personaje al juego.
30
3. Juego de de lucha sobre tablero según primera reivindicación **caracterizado** porque los soportes especiales son desmontables, adoptando forma de cuña cuando están montados(3) y forma plana cuando se desmontan (4) y porque contienen cinco orificios para insertar los pivotes de equipo y de entrenamiento, cuatro en el lateral derecho y uno en la parte superior.
35
4. Juego de lucha sobre tablero según reivindicación primera **caracterizado** porque los paneles de entrenamiento se componen de quince casilleros cada uno y se sitúan en cada uno de los dos extremos o campos opuestos del tablero y se van reduciendo en cada campo de ocho a cuatro, de cuatro a dos y de dos a uno a medida que se van eliminando luchadores en cada ronda.
40
5. Juego de lucha sobre tablero según reivindicaciones anteriores **caracterizado** porque los paneles de cartas de combate (8) representan iconos de luna y sol, situándose los de luna a un lado del tablero y los de sol en el lado opuesto.
45

6. Juego de lucha sobre tablero según reivindicaciones anteriores **caracterizado** porque el panel indicador de fase contiene diferentes iconos representativos de acciones a realizar por los jugadores durante el combate (9) a medida que avanza el peón.
- 5 7. Juego de lucha sobre tablero según reivindicaciones anteriores **caracterizado** porque la barra de vida (10) incorpora un indicador que se desliza a través de un estrecho carril incorporado bajo la barra con la función de situarse bajo cada casilla de nivel, indicando el mismo a medida que se desarrolla la partida y se lanzan los dados.
- 10 8. Juego de lucha sobre tablero **caracterizado** porque incorpora dos dados de combate de seis caras (13) rotulados con dibujos indicativos de acciones de lucha a llevar a cabo por los jugadores en cada lanzamiento (14,15,16,17).
- 15 9. Juego de lucha sobre tablero según reivindicaciones anteriores **caracterizado** porque incorpora un dado multiplicador de seis caras provisto de dibujos indicativos de acciones o multiplicadores de las mismas (18).
- 20 10. Juego de lucha sobre tablero según reivindicaciones anteriores **caracterizado** porque contiene un mínimo de 50 cartas de combate, de un tamaño mayor a las cartas de personaje con finalidad indicativa de diferentes acciones que deben llevar a cabo los jugadores durante el combate, rotuladas con iconos o dibujos que simbolizan las siguientes acciones : ciclo de entrenamiento, potencia, ultra-defensa, factor público, juego sucio y resurrección.

25

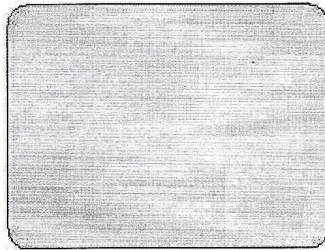


Figura 1

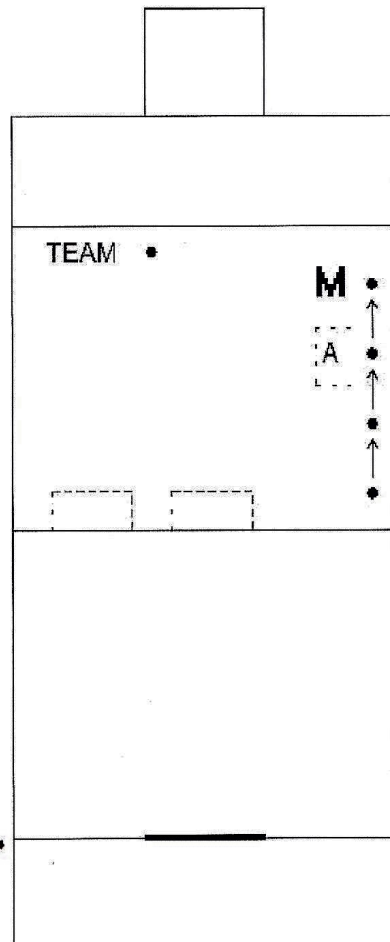


Figura 2

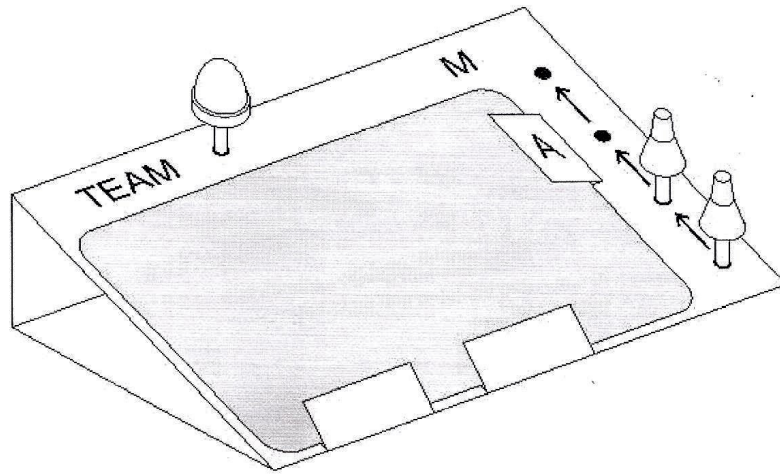


Figura 3

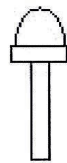


Figura 4



Figura 5

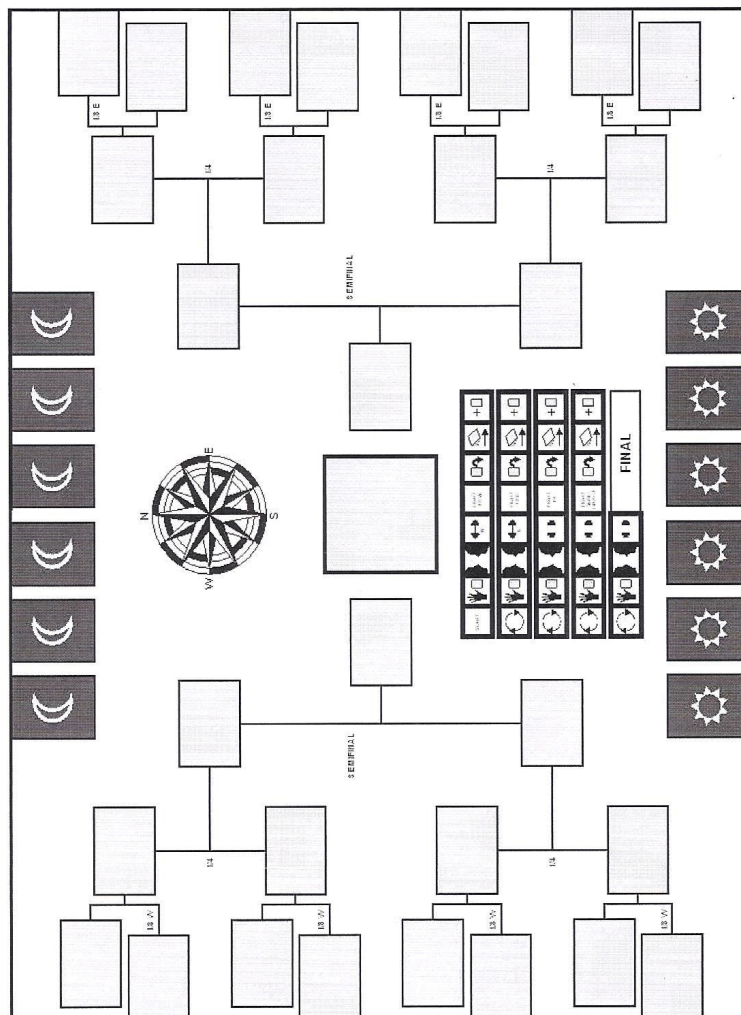


Figura 6

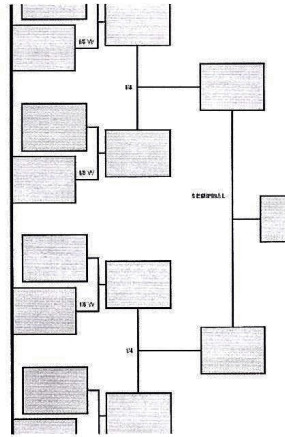


Figura 7

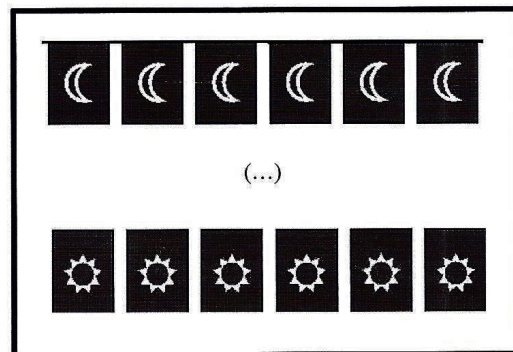


Figura 8

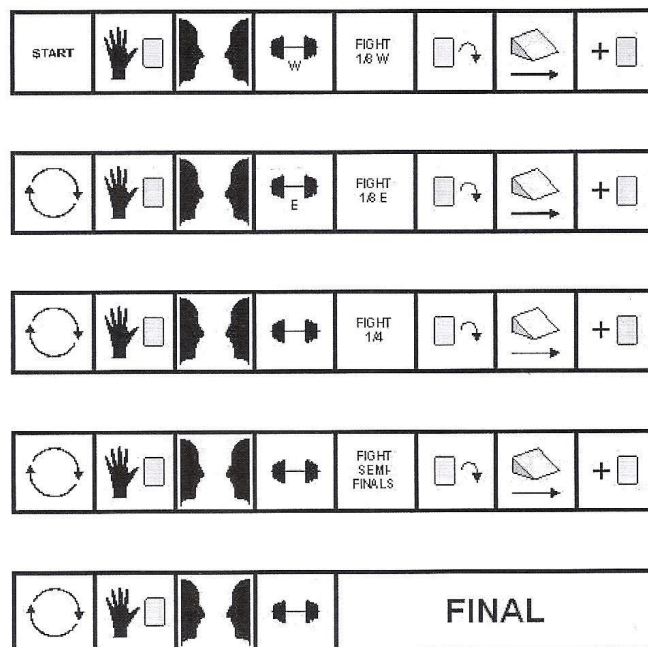


Figura 9

START MASTER	Master					Advanced					Normal												KO
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
   PP																							

Figura 10

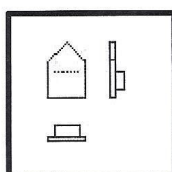


Figura 11

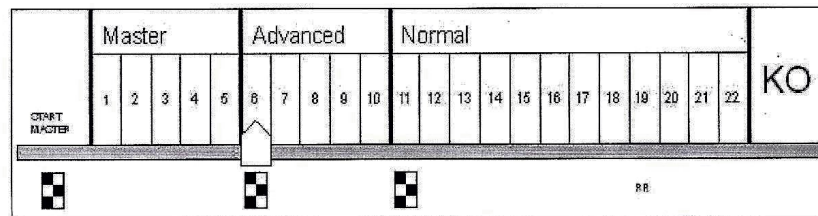


Figura 12

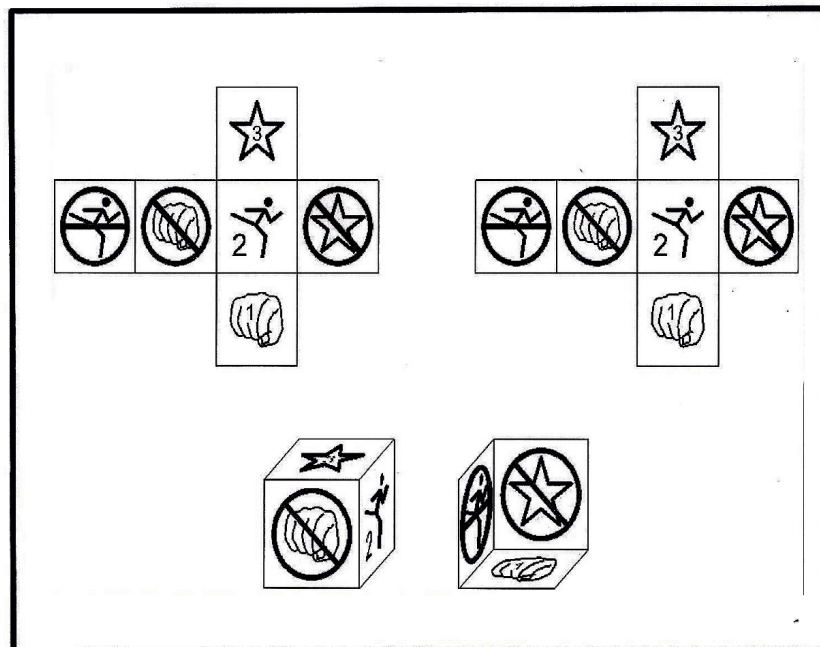


Figura 13



Figura 14



Figura 15



Figura 16

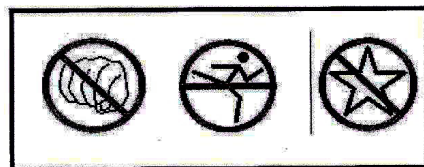


Figura 17

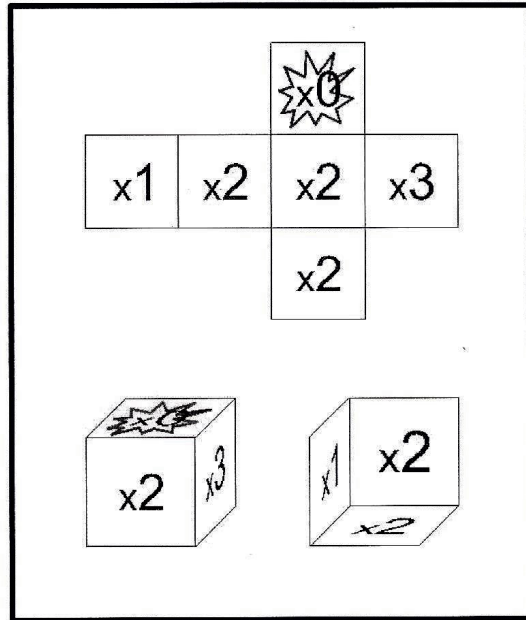


Figura 18



Figura 19



- ②① N.º solicitud: 201730599
②② Fecha de presentación de la solicitud: 31.03.2017
③② Fecha de prioridad:

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TECNICA

⑤① Int. Cl.: **A63F3/00** (2006.01)

DOCUMENTOS RELEVANTES

Categoría	⑤⑥ Documentos citados	Reivindicaciones afectadas
A	EP 1428560 A1 (KONAMI CORP) 16/06/2004, Párrafos [41 - 56]; figuras 8, 11.	1-10
A	DE 202005002640U U1 (KEMTER MICHAEL) 21/04/2005, Resumen de la base de datos EPODOC. Recuperado de EPOQUE; figuras 1, 5 - 7.	1-3
A	GB 2250925 A (MUSASHI) 24/06/1992, página 6; figura 2,	1-10
A	US 4703933 A (CAHILL JAMES W et al.) 03/11/1987. Resumen de la base de datos EPODOC. Recuperado de EPOQUE; figuras 1 - 2.	1-3
A	GB 1470510 A (RAYNE J) 14/04/1977, Resumen de la base de datos EPODOC. Recuperado de EPOQUE; figuras 8 - 11.	1-3

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
22.11.2017

Examinador
A. Fernández Pérez

Página
1/4

Documentación mínima buscada (sistema de clasificación seguido de los símbolos de clasificación)

A63F

Bases de datos electrónicas consultadas durante la búsqueda (nombre de la base de datos y, si es posible, términos de búsqueda utilizados)

INVENES, EPODOC

Fecha de Realización de la Opinión Escrita: 22.11.2017

Declaración**Novedad (Art. 6.1 LP 11/1986)**

Reivindicaciones 1-10
Reivindicaciones

SI
NO

Actividad inventiva (Art. 8.1 LP11/1986)

Reivindicaciones 1-10
Reivindicaciones

SI
NO

Se considera que la solicitud cumple con el requisito de aplicación industrial. Este requisito fue evaluado durante la fase de examen formal y técnico de la solicitud (Artículo 31.2 Ley 11/1986).

Base de la Opinión.-

La presente opinión se ha realizado sobre la base de la solicitud de patente tal y como se publica.

1. Documentos considerados.-

A continuación se relacionan los documentos pertenecientes al estado de la técnica tomados en consideración para la realización de esta opinión.

Documento	Número Publicación o Identificación	Fecha Publicación
D01	EP 1428560 A1 (KONAMI CORP)	16.06.2004
D02	DE 202005002640U U1 (KEMTER MICHAEL)	21.04.2005

2. Declaración motivada según los artículos 29.6 y 29.7 del Reglamento de ejecución de la Ley 11/1986, de 20 de marzo, de Patentes sobre la novedad y la actividad inventiva; citas y explicaciones en apoyo de esta declaración**Reivindicación 1:**

El documento D01 representa el estado de la técnica más cercano al objeto de la invención como se reivindica en la reivindicación 1, y da a conocer (los números entre paréntesis designan las referencias a este documento) un juego de mesa que comprende:

- un tablero de juego (1);
- unas piezas (25a-25d) representativas de los jugadores montadas sobre un soporte (27) provisto de medios para indicar el tipo de figura (una etiqueta rotulable en la base);
- un indicador de avance del juego (Fig. 8);
- dados (5); y
- una pluralidad de cartas (33) que se corresponden con las piezas (25a-25d)

La principal diferencia entre este documento y la invención como se reivindica en la reivindicación 1 es la forma que adoptan los soportes sobre los que se disponen las piezas o las cartas asociadas a las mismas.

Así, lo que la invención proporciona es una construcción alternativa de los soportes que permite, por un lado, su plegado cara a su almacenamiento, y por otro lado permite colocar de manera estable tanto las cartas de personaje como unos indicadores adicionales en forma de pivotes.

El documento D02 da a conocer un juego de ajedrez provisto de piezas plegables, construidas en base a láminas de cartón troqueladas que se pliegan adoptando una posición recta y con elementos que permiten identificar el tipo de pieza que representan.

A la luz de los documentos mencionados anteriormente, no se considera obvio que un experto en la materia conciba la disposición de soporte con las características reivindicadas en la reivindicación 1. Por lo tanto, la invención así reivindicada es nueva, e implica actividad inventiva (art. 8 LP 11/86).

Reivindicaciones 2-10:

Las reivindicaciones 2-10 son dependientes de la reivindicación 1y como ella también cumple los requisitos relativos a novedad y actividad inventiva.