



①9



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

①1 Número de publicación: **2 309 754**

⑤1 Int. Cl.:
A63H 33/26 (2006.01)
A63F 7/00 (2006.01)
A63H 17/26 (2006.01)

①2

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

⑨6 Número de solicitud europea: **05740453 .5**
⑨6 Fecha de presentación : **18.05.2005**
⑨7 Número de publicación de la solicitud: **1748828**
⑨7 Fecha de publicación de la solicitud: **07.02.2007**

⑤4 Título: **Juego de mesa.**

③0 Prioridad: **28.05.2004 IT TO040074 U**

④5 Fecha de publicación de la mención BOPI:
16.12.2008

④5 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
16.12.2008

⑦3 Titular/es: **Produzioni Editoriali Aprile S.p.A.**
Corso Lombardia, 79
10099 San Mauro Torinese, Torino, IT

⑦2 Inventor/es: **Aprile, Valerio**

⑦4 Agente: **Carpintero López, Mario**

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Juego de mesa.

Campo de la invención

El objeto de la presente invención es un juego de mesa diseñado específicamente, aunque no exclusivamente, para acompañamiento, para fines promocionales, envases de productos alimenticios y similares, o también colecciones de tarjetas que representan personajes del deporte del sector de las carreras de coches, de motos, y similares. El documento GB-A-628 186 revela un juego de mesa que comprende una pieza de juego y una palanca de mando.

Sumario de la invención

La finalidad de la invención es proporcionar un juego de mesa que es especialmente sencillo y al mismo tiempo muy divertido y apreciado especialmente por niños.

El juego de acuerdo con la invención se reivindica en la reivindicación 1.

De acuerdo con una realización de la invención, los polos de dichos imanes, en uso, están alineados sustancialmente en una dirección perpendicular a la superficie de la mesa. En este caso, la pieza o cada pieza que simula un vehículo puede incluir una base que tiene una superficie de apoyo sobre la mesa, teniendo dicha superficie una configuración plana o, preferiblemente, ligeramente convexa para reducir su rozamiento al deslizarse sobre la mesa al mismo tiempo que genera efectos divertidos de rotación de la pieza alrededor de un eje vertical debido a su interacción promovida por rechazo entre imanes con el cuerpo de maniobra.

En una realización alternativa de la invención, también el cuerpo de maniobra de cada cuerpo de maniobra puede estar constituido por una pieza que simula un vehículo tal como un coche o moto: en este caso todas las piezas estarán dotadas con ruedas para rodar sobre la mesa, y cada una estará dotada con un respectivo par de juegos de imanes permanentes uno en la parte anterior y otro en la posterior con polaridades invertidas y alineados, en uso, sustancialmente paralelos a la mesa. Con el fin de hacer que el juego sea aún más divertido, puede haber también obstáculos de varios tipos, que se pueden poner sobre la mesa a lo largo de la pista y que tendrán que ser evitados por las piezas que simulan los vehículos en sus desplazamientos.

Breve descripción de los dibujos

Se describirán detalladamente ejemplos de realizaciones de la invención con referencia a la lámina de dibujos adjunta que se presentan solamente a modo de ejemplo no limitativo y en los que:

La figura 1 es una vista en perspectiva esquemática de una mesa de juego de acuerdo con la invención;

Las figuras 2 y 3 muestran, a una escala ampliada, dos componentes del juego; y

La figura 4 muestra una variante de dos componentes del juego.

Descripción detallada de la invención

Con referencia inicial a la figura 1, el juego de acuerdo con la invención comprende básicamente una mesa 1 hecha de material no magnético y con un coeficiente de rozamiento bajo, por ejemplo, una chapa flexible de material de plástico, simulando dicha mesa una pista 2 de carreras, cuya configuración, con tramos rectilíneos y curvas, puede tener todo tipo de variantes.

El juego incluye además al menos una pieza 3 (en el ejemplo ilustrado, se dispone de dos) y al menos un cuerpo 4 de maniobra.

Como se ilustra también más detalladamente en la figura 2, la pieza 3 comprende una base 5 que lleva encima un modelo a escala de vehículo 6, por ejemplo, un coche o una moto. La base 5 tiene normalmente forma cilíndrica, con una superficie inferior para apoyarse sobre la mesa 1, siendo dicha superficie inferior plana o ligeramente convexa, e incorpora un imán 7 permanente, que tiene típicamente forma de disco circular, tiene sus polos norte/sur (N-S) alineados uno con otro a lo largo del eje de la base 5, es decir, cuando la pieza 3 está apoyada sobre la mesa 1, en una dirección perpendicular a la misma.

El cuerpo 4 de maniobra, representado también con gran detalle en la figura 3, consta de una parte de agarre 8 portada por una base 9 que también es generalmente cilíndrica y también incorpora un imán 10 permanente, cuyos polos norte/sur (N-S) están orientados como los del imán 7 de la pieza 3.

Con la disposición antes descrita, la interacción entre la pieza o cada pieza 3 que simula un vehículo y el cuerpo 4 de maniobra es tal que, cuando este se lleva manualmente hasta aquella, hay un efecto de rechazo magnético entre ellos. De esta manera, la pieza 3 puede ser empujada a lo largo de la mesa 1 de manera que avance a lo largo de la pista 2.

Las reglas del juego pueden premiar al jugador que avance a lo largo de la pista 2 en el menor tiempo posible, con penalizaciones en el caso en que corra fuera de la pista, y también se pueden proveer obstáculos para situarlos a lo largo de la pista y que tienen que ser evitados.

Alternativamente, el juego puede consistir en una competición entre dos o más piezas y sus respectivos cuerpos 4 maniobrados por el mayor número de jugadores para seguir simultáneamente la pista 2, donde es premiado el jugador que termine primero una o más vueltas a la pista. En este caso, el juego se puede hacer más complicado aunque incluso más divertido, por la interacción de las diferentes piezas 3 entre sí, lo que tenderá a que se repelan entre sí cuando se aproximen unos a otros.

La posible conformación ligeramente convexa de la base de la pieza 3 o de cada pieza 3, además de reducir el rozamiento durante el deslizamiento a lo largo de la mesa 1, también genera efectos divertidos de rotación de la propia pieza alrededor del eje de la base 5 a causa de su interacción con el cuerpo 4 de maniobra y/o con otras piezas presentes en la mesa.

La figura 4 es una ilustración esquemática de una variante del juego, en la que el cuerpo de maniobra consta también de una pieza que simula un vehículo 13, por ejemplo, una moto. En este caso, las piezas 3 y 13 tienen una conformación similar, sin la base 5 o 9 de la realización descrita anteriormente, que ahora está sustituida por ruedas para rodar sobre la mesa 1, y cada una de las piezas está dotada con un respectivo par de imanes M1, M2 terminales, fijados uno a la parte anterior y el otro a la posterior, con sus respectivas polaridades invertidas, y alineadas de acuerdo con un eje que es sustancialmente paralelo a la mesa 1. Aproximando el imán M2 anterior de la pieza 13 al imán M1 posterior de la pieza 3, también en este caso se obtiene un efecto de rechazo magnético entre los dos, que empuja la pieza 3 a lo largo de la mesa 1 de manera que esta avance a lo largo de la pista 2. Evi-

dentemente, se puede obtener el mismo efecto usando la pieza 3 como cuerpo de maniobra para rechazar la pieza 13.

Por supuesto, los detalles de construcción y las

realizaciones pueden variar ampliamente con respecto a lo descrito e ilustrado en la presente, sin por ello salir del alcance de la presente invención definido en las reivindicaciones adjuntas.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Un juego de mesa de que comprende una mesa (1) no magnética que simula una pista (2) de carreras, al menos una pieza que simula un vehículo (3), tal como un coche o una moto, y al menos un cuerpo (4; 13) de maniobra, en el cual dicha al menos una pieza (3) y dicho al menos un cuerpo (4; 13) de maniobra incluyen respectivos imanes (7, 10), cuyos polos (N-S), en uso, están situados en el mismo lado de manera que, cuando dicho cuerpo (4; 13) de maniobra se lleva hasta dicha pieza (3), esta se ve sometida a un movimiento de rechazo del imán de manera que va a avanzar a lo largo de dicha pista (2), **caracterizada** porque dicho al menos un cuerpo (13) de maniobra tiene una conformación que simula un vehículo similar al simulado por dicha al menos una pieza (3), y ambos están dotados con ruedas para rodar sobre la mesa (1) y un respectivo par de imanes (M1, M2) ter-

minales situados uno en la parte anterior y el otro en la posterior, con polaridades invertidas.

2. El juego de acuerdo con la reivindicación 1, **caracterizado** porque los polos (N -S) de dichos imanes, en uso, están sustancialmente alineados en una dirección perpendicular a la mesa (1).

3. El juego de acuerdo con la reivindicación 2, **caracterizado** porque la pieza o cada pieza que simula un vehículo (3) incluye una base (5) que tiene una superficie para su apoyo sobre la mesa (1) con una configuración plana o ligeramente convexa.

4. El juego de acuerdo con la reivindicación 1, **caracterizado** porque los polos (N-S) de dichos imanes, en uso, están alineados sustancialmente paralelos a la mesa (1).

5. El juego de acuerdo con la reivindicación 1, **caracterizado** porque comprende varias de dichas piezas que simulan un vehículo (3) y varios de dichos cuerpos (13) de maniobra.

FIG. 2

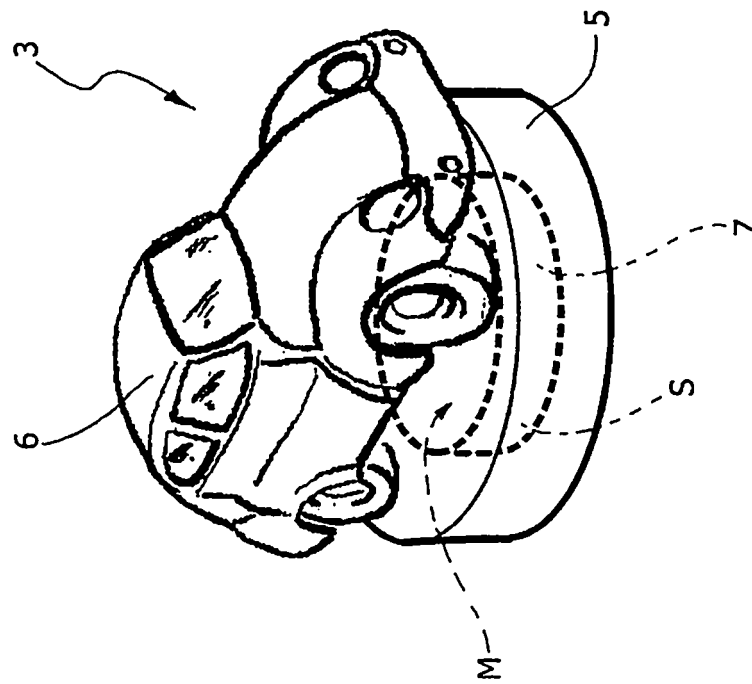
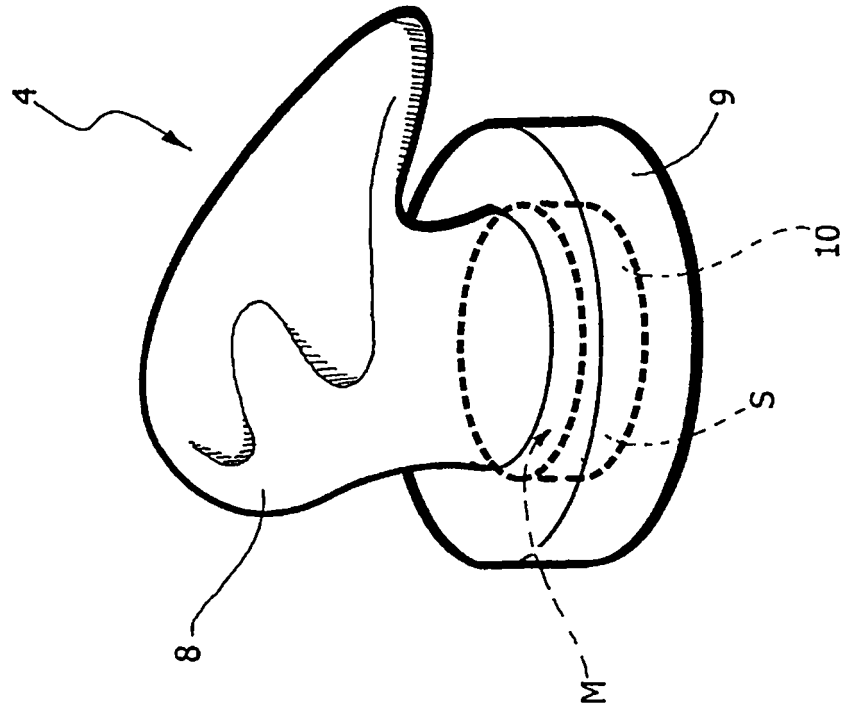
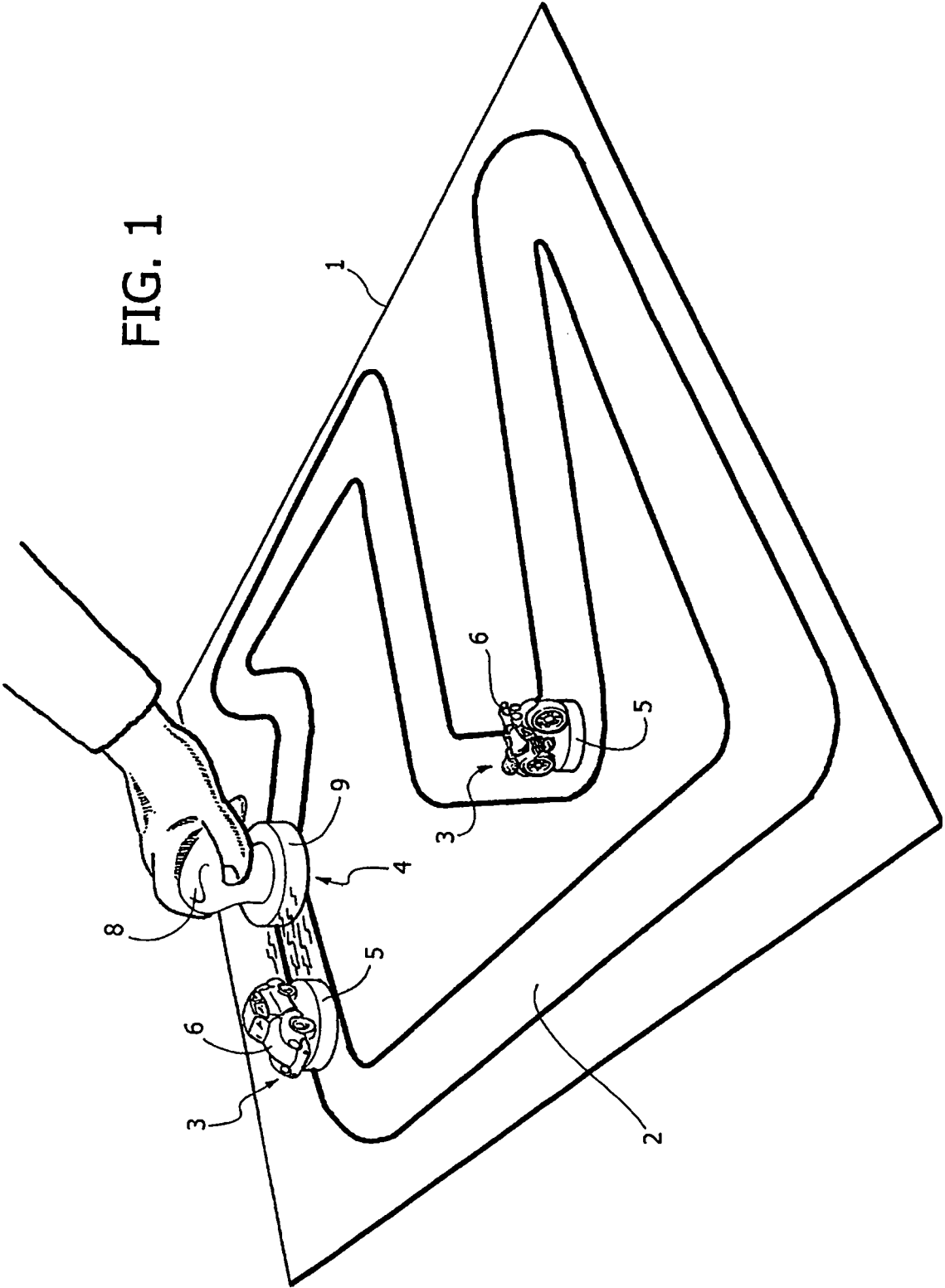


FIG. 3





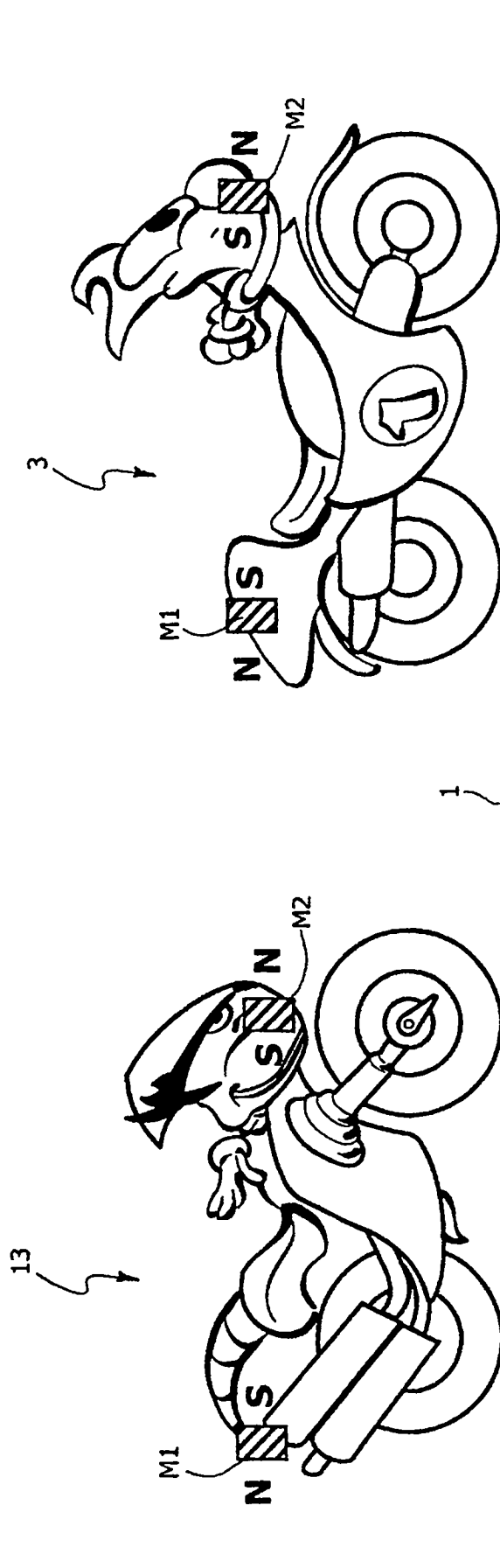


FIG. 4