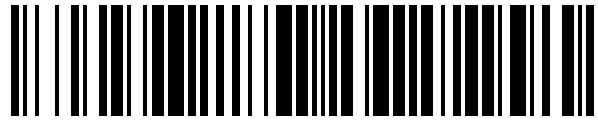


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 077 425**

21 Número de solicitud: 201200261

51 Int. Cl.:

A63F 3/02

(2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación: **08.03.2012**

43 Fecha de publicación de la solicitud: **18.07.2012**

71 Solicitante/s:

Miguel Angel RONCERO CASADO
Avda. De Francia 183 3 B
17840 Sarria de Ter, Girona, ES

72 Inventor/es:

RONCERO CASADO, Miguel Angel

74 Agente/Representante:

No consta

54 Título: **Dispositivo para juego de mesa**

ES 1 077 425 U

DESCRIPCIÓN

DISPOSITIVO PARA JUEGO DE MESA

OBJETO DE LA INVENCION

5 La presente invención se refiere a un dispositivo para juego de mesa que utiliza un tablero de juego y unas piezas, permitiendo el desarrollo de un juego altamente atractivo, con la participación de dos o más jugadores.

El dispositivo para juego de mesa con piezas y un tablero de juego está diseñado para el desarrollo de un juego con reglas simples, al que cualquiera puede jugar y que al mismo tiempo constituye un juego de estrategia y competición en que los jugadores tratan de crear formas abstractas deseadas con la colocación de las piezas en los diferentes niveles del juego al igual que en los laterales del juego creados por la colocación de las piezas de juego

15 ANTECEDENTES DE LA INVENCION

Durante siglos los juegos de mesa han sido una forma popular de entretenimiento para la gente de todas las edades. Estos juegos de mesa han sido diseñados para un jugador o la competición de dos o más jugadores. Existen juegos de mesa que utilizan el azar, otros que combinan el azar y la habilidad, y otros juegos como el ajedrez utilizan la habilidad e implican la competición entre dos jugadores.

La presente invención se refiere a los juegos de habilidad y competición entre dos o más jugadores para construir un patrón abstracto deseado en el tablero de juego y en los diferentes niveles de altura del juego. El juego de colocar tres fichas en una misma línea seguidas es un juego muy conocido y popular, se basa en un tablero de juego o zona de juego que tiene 9 casillas que forman un cuadrado teniendo 3 casillas por línea horizontal y 3 casillas por línea vertical. Cada jugador tiene unas fichas que son de diferente color a las otras fichas del jugador rival y con las que compiten ambos jugadores. Los jugadores se van alternando en la colocación de las fichas intentando conseguir colocar 3 fichas del mismo color en una misma línea ya sea vertical, horizontal o en diagonal a la vez que se debe evitar con la colocación de las fichas que el jugador contrario coloque tres fichas iguales antes formando una línea. El primer jugador en colocar tres fichas iguales formando una línea es el vencedor del juego. Un inconveniente de este juego es la utilización de un tablero de juego con 9 casillas es fácil bloquear la creación de una misma

línea de tres fichas del mismo color y se produce una monotonía en el juego a causa de la limitación de combinaciones posibles.

Existen otros juegos como Conecta Cuatro® es un juego de dos jugadores en el que los jugadores se turnan para dejar caer alternando discos de colores en una matriz suspendida con pasillos, con seis orificios por línea vertical y siete orificios por línea horizontal, donde el objetivo del juego es conectar 4 discos del mismo color formando una línea vertical, horizontal o diagonal antes que el oponente pueda hacer lo mismo. Un inconveniente de este juego es la posición de las piezas en un plano vertical suspendido permite la fácil percepción de los jugadores para poder bloquear el juego del contrario, disminuyendo la posible utilización de una estrategia por parte de cada jugador. Otra limitación es que sólo dos jugadores pueden jugar a la vez. En consecuencia, la dificultad y el disfrute del juego son limitados.

EXPOSICIÓN DE LA INVENCION

La presente invención recae sobre un dispositivo para juego de mesa, para la construcción de patrones abstractos deseados que comprende, un tablero de juego o zona de juego y unas piezas, apto para ser utilizado por dos o más jugadores, y que ofrece unas características de novedad en su estructuración y forma de juego, que lo hace diferente a los anteriores juegos descritos y le dan unas especiales características de interés y novedad.

La presente invención, dispositivo para juego de mesa, se dirige a las deficiencias de la técnica anterior de los juegos de estrategia de creación de patrones abstractos deseados, mediante la expansión de una serie de factores que son característicos en la técnica.

En particular, el número de jugadores se incrementa con el número de niveles y el número de casillas, el número de patrones abstractos deseados que se puede construir es incrementado con los niveles, suma de niveles y patrones abstractos creados en los laterales del juego con la colocación de las piezas, con lo que se consigue un disfrute mayor de la técnica.

La presente invención comprende un tablero o superficie de juego y unas piezas. El tablero de juego está formado por una serie de encasillados que dan forma a la zona de juego y en su interior se disponen las casillas. Las piezas del juego son igual número de casillas tiene el tablero de juego para cada jugador. Si el tablero de juego tiene 25 casillas, 5 casillas por línea vertical por 5 casillas por línea horizontal, cada jugador que participa en el juego tiene 25 piezas que corresponden a las 25 casillas del tablero de juego. El conjunto de piezas se divide en subconjuntos de piezas donde cada jugador tiene un subconjunto de

piezas que son distinguibles e identificables al subconjunto de piezas o a los subconjuntos de piezas de los otros jugadores.

Las reglas de juego son sencillas y consisten en que los jugadores tienen cada uno un subconjunto de piezas que es el mismo número de piezas que casillas tiene el tablero de juego. Cada subconjunto de piezas tiene asociado un color, letra, número, elemento figurativo, etc., y está asignado a un jugador en particular. Los jugadores alternativamente y unitariamente colocan una de sus piezas en los diferentes niveles del juego conforme se van completando los niveles. Con la colocación de las piezas cada jugador intenta crear el patrón abstracto deseado, que puede ser tres, cuatro, cinco, etc, piezas iguales colocadas de manera similar a una fila, ya sea en vertical, horizontal o diagonal en un solo nivel o varios niveles y en los laterales formados por la colocación de las piezas durante el juego. A la vez cada jugador intenta bloquear con la colocación de sus piezas la creación del patrón abstracto deseado de los otros jugadores. El vencedor del juego es el jugador que ha creado más patrones abstractos deseados.

Con el fin de entender más fácilmente la constitución de la estructura de la invención, así como las posibilidades de desarrollo del juego con la misma, se realizará a continuación una descripción más detallada de la estructura con la ayuda de los dibujos que se adjuntan, en los que se muestra una realización no limitativa.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Figura 1.- Es un esquema que ilustra la superficie del tablero de juego el encasillado de acuerdo con una realización de la presente invención.

Figura 2.- Ilustra las piezas que corresponden con el juego de acuerdo con una realización de la presente invención.

Figura 3.- Es un esquema con la colocación de las piezas en el tablero de juego en un primer nivel de acuerdo con una realización de la presente invención.

Figura 4.- Es un esquema con la colocación de las piezas en un segundo nivel de acuerdo con una realización de la presente invención.

Figura 5.- Es un esquema en alzado que ilustra la colocación de las piezas en diferentes niveles y el tablero de juego de acuerdo con una realización de la presente invención.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE UN EJEMPLO DE REALIZACIÓN

Las Figuras 1 y 2 son de acuerdo con un ejemplo de realización de la presente invención. La Figura 1 representa el tablero de juego o zona de juego que está compuesta por 25 casillas, 5 casillas por línea vertical y 5 casillas por línea horizontal. Con

esta zona de juego se limita la zona de colocación de cada pieza en una casilla del tablero de juego 10. La Figura 2 representa las piezas de juego 6 de acuerdo con una realización de la presente invención, en las que se han utilizado números, en este caso los números 1, 2, 3, 4 y 5, para diferenciar los subconjuntos del conjunto de piezas de juego 6 asignadas a cada jugador y facilitar la exposición del ejemplo de realización. No obstante se puede utilizar letras, símbolos, motivos, etc., en la presente invención. Las formas de las piezas de juego 6 es representada con forma de cilíndrica, pero también puede tener cualquier otra forma como una forma cúbica, una forma de fantasía, etc., en la presente invención.

10 El tablero de juego con sus casillas 10 y las piezas de juego 6 deben permitir la colocación y sujeción de las piezas de juego 6, tanto en las casillas del tablero de juego 10 como las piezas 6 entre si conforme son colocadas unas encima de otras durante el transcurso del juego, por sistemas ya conocidos.

15 Las piezas de juego 6 con el número 1, son el subconjunto de 25 piezas de juego que corresponden con el número 1 asignadas a un primer jugador y son el mismo número de piezas 6 asignadas a un jugador que casillas tiene el tablero de juego 10.

Las piezas del juego 6 con el número 2, son el subconjunto de 25 piezas con el número 2 asignadas a un segundo jugador y son el mismo número de piezas 6 que casillas tiene el tablero de juego 10.

20 Las piezas del juego 6 con el número 3, son el subconjunto de 25 piezas con el número 3 asignadas a un tercer jugador y son el mismo número de piezas 6 que casillas tiene el tablero de juego 10.

25 Las piezas del juego 6 con el número 4, son el subconjunto de 25 piezas con el número 4 asignadas a un cuarto jugador y son el mismo número de piezas 6 que casillas tiene el tablero de juego 10.

Las piezas del juego 6 con el número 5 son el subconjunto de 25 piezas con el número 5 asignadas a un quinto jugador y son el mismo número de piezas 6 que casillas tiene el tablero de juego 10.

30 La Figura 3, 4 y 5 son de acuerdo con un ejemplo de realización de la presente invención. En la Figura 3 se han colocado 25 piezas de juego 6 sobre la zona de juego 10, creando un primer nivel de altura 11, donde los jugadores alternativamente y unitariamente, cada jugador citado coloca una de sus piezas en las casillas del tablero de juego 10 creando un primer nivel de altura 11. Cuando el nivel ha sido completado con la

colocación de la última pieza, en este caso el primer nivel de altura 11, el siguiente jugador por el orden de turno coloca una pieza encima de otra pieza colocada en el nivel anterior.

5 La Figura 4 muestra la colocación de la primera pieza de juego 6 encima de otra pieza de juego 6 anteriormente colocada en una casilla del tablero de juego 10. Los jugadores se alternan el turno cada vez que colocan una pieza de juego 6 hasta finalizar la partida del juego con la colocación de la última pieza de juego 6 y completando todos los niveles del juego.

10 La Figura 5 muestra un esquema en alzado de los 5 niveles de este ejemplo de realización de la presente invención, numerados con el número 11 un primer nivel de juego, número 12 un segundo nivel de juego, número 13 un tercer nivel de juego, número 14 un cuarto nivel de juego y con el número 15 un quinto nivel de juego.

15 Las reglas de juego son sencillas y consisten en crear un patrón abstracto deseado con la colocación de las piezas 6 en cada nivel. Cuando un nivel de altura esta completado y se comienza la creación de un nuevo nivel de altura se suman en la creación de un patrón abstracto deseado las piezas de un nivel completado más otro nivel en creación. Al finalizar el juego se suman también los patrones abstractos deseados creados en los laterales del juego con la colocación de las piezas del juego 6.

20 El patrón abstracto deseado se forma, con la creación de una línea de piezas de un mismo jugador colocadas horizontalmente, verticalmente o en diagonal. El vencedor del juego es el jugador que realice más patrones abstractos deseados.

25 Los jugadores si han seguido una buena estrategia en la colocación de sus piezas 6 en el primer nivel 11 del juego, cuando coloque la pieza encima de otra pieza podrá conseguir un patrón abstracto deseado en un segundo nivel 12. La Figura 4 muestra como el jugador que tiene asignado el subconjunto de piezas con el número 1 consigue una patrón abstracto de 5 piezas en una misma línea horizontal gracias a la suma del primer nivel 11 completado más el segundo nivel 12 en creación. De esta forma es importante la estrategia en la colocación de las piezas de juego 6 durante la partida en cada nivel del juego por la suma de piezas de juego 6 colocadas en un nivel completado más las piezas de juego 6 que se van colocando en la creación de un nuevo nivel de altura.

30 La Figura 5 nos muestra la colocación de todas las piezas 6 por parte de todos los jugadores. Con los números 11, 12, 13, 14 y 15 se representa a los 5 niveles de altura del ejemplo de realización del juego, donde se puede apreciar la creación de un patrón abstracto de 5 piezas con el subconjunto de piezas del número 5 formando una línea en

diagonal, 4 piezas con el subconjunto de piezas del número 1 forman una línea horizontal en el nivel de altura 15 a la vez que 4 piezas con el subconjunto del número 1 forman una línea vertical en los niveles de altura 12, 13, 14 y 15. Dependiendo del patrón abstracto de juego deseado por los jugadores, si el patrón abstracto deseado es de 4 piezas de juego formando una línea como ha sido comentado anteriormente el jugador que tiene asignadas las piezas 6 con el subconjunto número 1 consigue 2 puntos y el jugador que tiene asignadas las piezas 6 con el subconjunto número 5 consigue un punto. En el caso que el patrón abstracto deseado sea 5 piezas de un subconjunto de un jugador formando una línea, entonces el jugador que tiene asignado el subconjunto con el número 5 consigue un punto y en este caso ningún punto el jugador que tiene asignadas el subconjunto de piezas con el número 1.

La Figura 5 muestra los 5 niveles de altura completados con la participación de 5 jugadores cada uno de ellos tiene asignadas un subconjunto de 25 piezas de juego que corresponden a un número. En el caso de solo jugar cuatro jugadores y cada jugador se le asigna un subconjunto de piezas de un número 1, 2, 3 4 solo se pueden completar cuatro niveles de altura del juego 11, 12, 13, 14, pues cada subconjunto de piezas asignada a un número 1, 2, 3, 4 y a un jugador, es la misma cantidad que casillas tiene el tablero de juego 10.

En el caso de solo jugar tres jugadores y a cada jugador se le asigna un número con su subconjunto de piezas 1,2,3 solo se podrán completar tres niveles de altura del juego 11, 12, 13. Si juegan dos jugadores y a cada jugador se le asigna un subconjunto de piezas que tiene asignado un número 1,2 , solo se podrán completar 2 niveles de altura del juego 11, 12.

Como hemos comentado cada jugador tiene un subconjunto de piezas de juego 1, 2, 3, 4, 5 del conjunto de piezas del juego y cada subconjunto de piezas 1, 2, 3, 4, 5 es el mismo número que casillas tiene el tablero de juego 10. Si aumentamos el número de niveles de altura que tiene el juego se aumenta el número de jugadores que pueden participar en el juego y se aumenta el número de subconjuntos de piezas del conjunto de piezas del juego. Si se disminuye el número de niveles de juego se disminuye el número de subconjuntos de piezas y también se disminuye el número de jugadores que participan en el juego.

Las casillas del tablero de juego 10 se pueden incrementar o disminuir. Este aumento o disminución del número de casillas siempre será igual al número de piezas de juego que forma cada subconjunto de piezas asignadas a cada jugador.

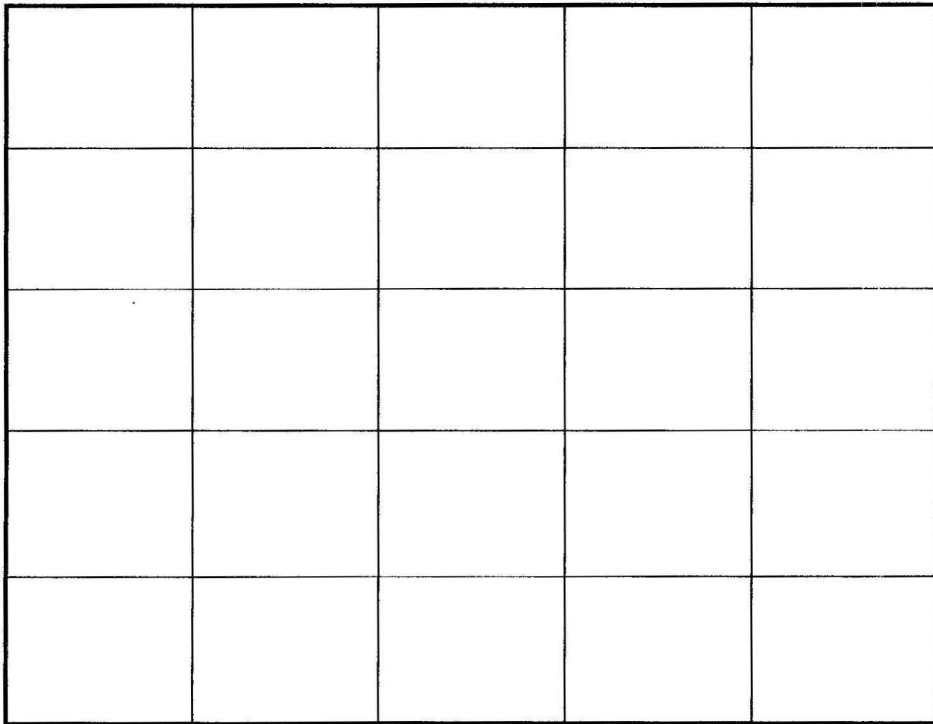
La forma creada por la colocación de las casillas en el tablero de juego puede ser muy variada, creando tableros de juego 10 cuadrados, rectangulares, etc. . El tablero de juego además puede tener un contador o varios para ir anotando los puntos que consiguen los jugadores durante el transcurso del juego.

- 5 A un experto en la técnica se le ocurrirán modificaciones, variaciones y combinaciones a partir de los ejemplos de realización mostrados y descritos sin salirse del alcance de la presente invención según está definido en las reivindicaciones adjuntas.

REIVINDICACIONES

1.- Dispositivo para juego de mesa, de construcción de manera similar a una fila, ya sea vertical, horizontal o diagonal en un solo nivel (11) o en varios niveles (12) (13) (14) (15) y en los laterales del juego formados por la colocación de las piezas del juego (6) **caracterizado** porque comprende un tablero de juego (10) con una multiplicidad de casillas dispuestas sobre el tablero de juego (10) para recibir las piezas de juego (6), la multiplicidad de dichas piezas del juego (6) define unos subconjuntos de piezas (1) (2) (3) (4) (5), y cada subconjunto de piezas (1) (2) (3) (4) (5) tiene el mismo número de piezas que casillas tiene el tablero de juego (10).

FIGURA 1



10

FIGURA 2

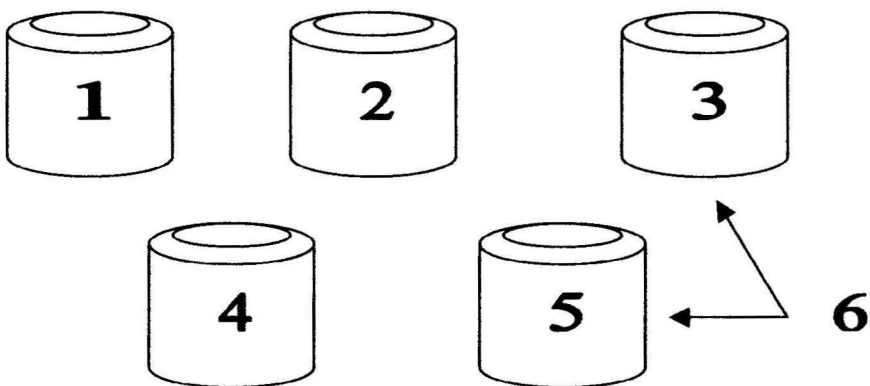


FIGURA 3

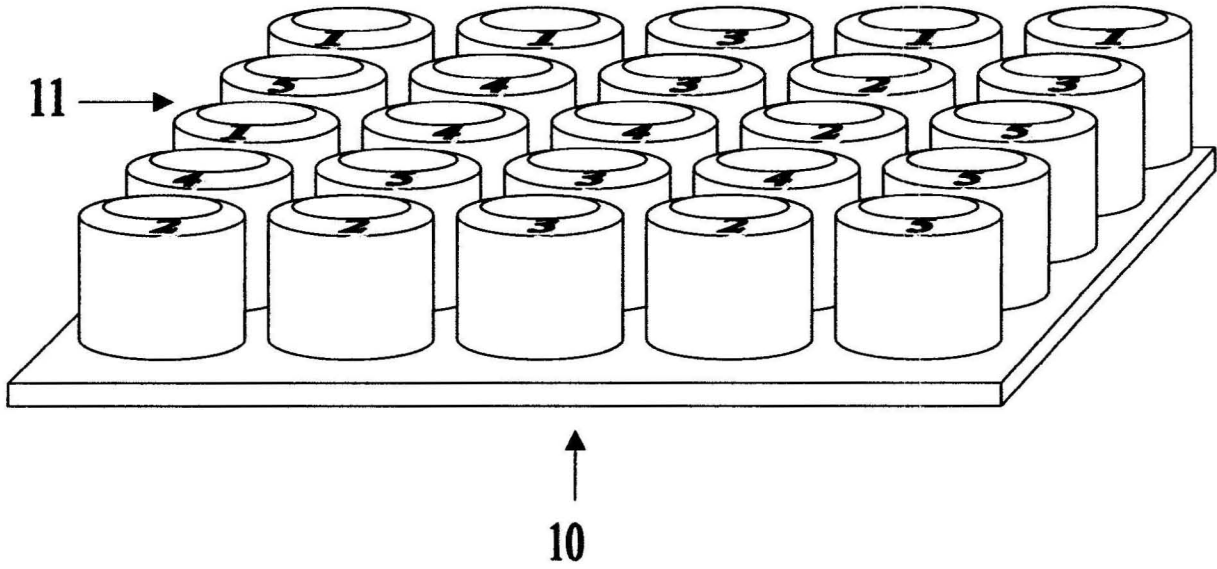


FIGURA 4

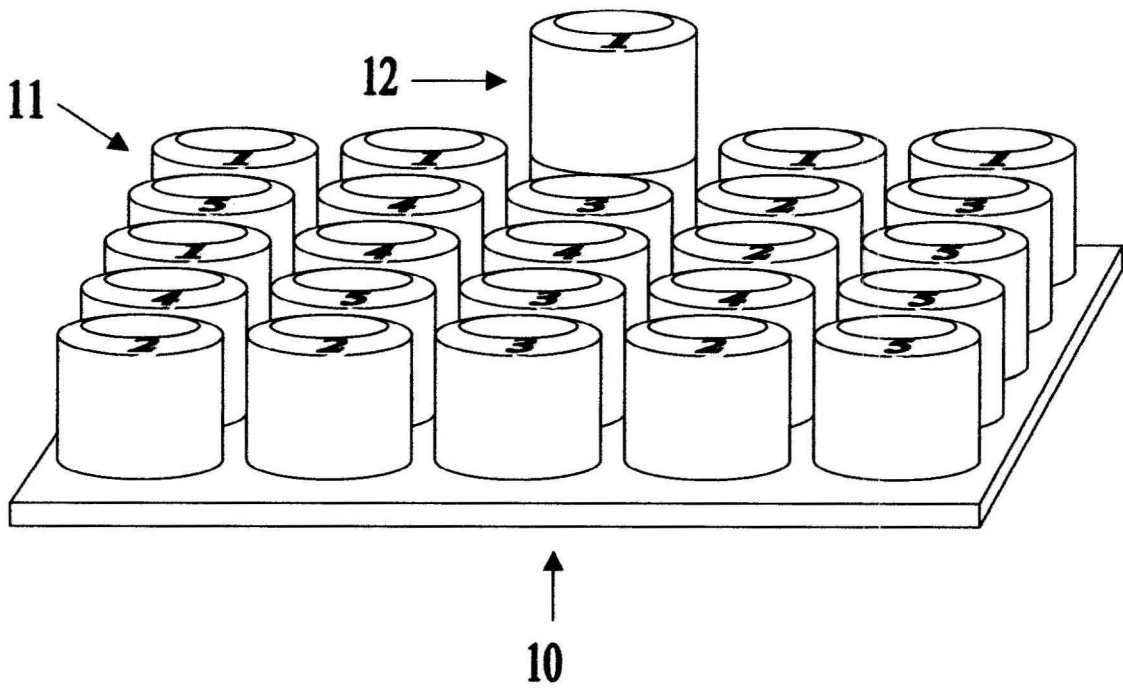


FIGURA 5

