

(12) SOLICITUD INTERNACIONAL PUBLICADA EN VIRTUD DEL TRATADO DE COOPERACIÓN EN MATERIA DE PATENTES (PCT)

(19) Organización Mundial de la Propiedad
Intelectual
Oficina internacional



(43) Fecha de publicación internacional
5 de Agosto de 2004 (05.08.2004)

PCT

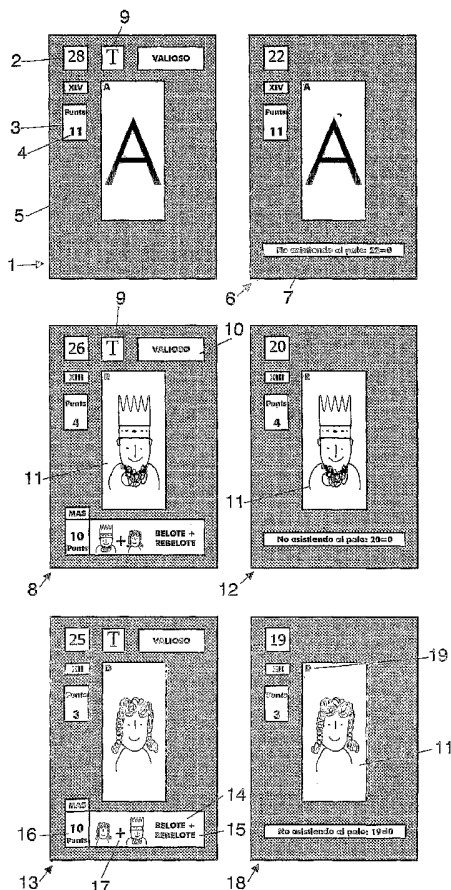
(10) Número de Publicación Internacional
WO 2004/064952 A2

- (51) Clasificación Internacional de Patentes⁷: A63F (71) Solicitante e
- (21) Número de la solicitud internacional: PCT/ES2004/000031 (72) Inventor: TRIGUEROS LORENZO, Jose María [ES/ES]; Parque Arturo León, Bloque 2-C, Piso 2°C, E-47008 Valladolid (ES).
- (22) Fecha de presentación internacional: 23 de Enero de 2004 (23.01.2004) (74) Representante común: TRIGUEROS LORENZO, Jose María; Apartado de Correos 6129, E-47008 Valladolid (ES).
- (25) Idioma de presentación: español (81) Estados designados (a menos que se indique otra cosa, para toda clase de protección nacional admisible): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG,
- (26) Idioma de publicación: español
- (30) Datos relativos a la prioridad: P200300182 24 de Enero de 2003 (24.01.2003) ES
- (71) Solicitante (para todos los Estados designados salvo US): VICENTE CUESTA, Ana María [ES/ES]; Parque Arturo León, Bloque 2-C, Piso 2°C, E-47008 Valladolid (ES).

[Continúa en la página siguiente]

(54) Title: DECKS OF CARDS WHICH FACILITATE THE PLAYING OF CARD GAMES

(54) Título: BARAJAS QUE FACILITAN JUEGOS DE NAIPES



(57) Abstract: The invention relates to decks of cards which facilitate the playing of card games. The inventive decks reduce playing times and can be used to analyse tactics or strategy without causing distraction to the player. The cards belonging to each of the decks are perfectly adapted to specific games and prevent the player from having to decipher complicated traditional cards which are not adapted to a determined game. Said models fully respect the psychological aspect and rules of the respective games. According to the invention, the cards or playing elements are provided with one or more ordinary and/or extraordinary identifiers which facilitate the player's understanding, and the playing, of a specific game, by improving the user's evaluation and control of the cards. The aforementioned universal identifiers, which can be used easily to interpret and play any card game, can also appear on accessories not directly involved in the game. The constituent elements of said decks or models are frequently organised into different groups, whereby each group has unified elements with an equal representation, value and function. In addition, two or more cards can be merged into one and/or the four standard suits and/or the cards contained therein can be increased or reduced.

(57) Resumen: Reducen el tiempo de realización del juego. Permiten analizar la táctica o estrategia sin distraerse. Sus naipes están adecuados perfectamente y evitan descifrar los intrincados naipes tradicionales inadaptados al determinado juego. Estos modelos respetan íntegramente la psicología y reglamento de su respectivo juego. Sus naipes o elementos están dotados con uno o varios identificadores ordinarios y/o extraordinarios que facilitan la comprensión y desarrollo del juego específico, controlando y estimando mejor los propios naipes. Dichos identificadores sirven universalmente para interpretar y practicar fácilmente cualquier juego de naipes y también pueden aparecer en accesorios fuera de juego. Los elementos que estructuran estas barajas o modelos están con frecuencia organizados en grupos diferentes, teniendo cada grupo sus elementos unificados con igual representación, valor y función. También, dos o más naipes pueden fusionarse en uno y/o la cantidad de las cuatro clásicas series y/o sus naipes pueden aumentar o disminuir.

WO 2004/064952 A2



SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) Estados designados (a menos que se indique otra cosa, para toda clase de protección regional admisible): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), euroasiática (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), europea (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

Declaración según la Regla 4.17:

— sobre el derecho del solicitante a reivindicar la prioridad de la solicitud anterior (Regla 4.17(iii)) para todas las designaciones

Publicada:

— sin informe de búsqueda internacional, será publicada nuevamente cuando se reciba dicho informe

Para códigos de dos letras y otras abreviaturas, véase la sección "Guidance Notes on Codes and Abbreviations" que aparece al principio de cada número regular de la Gaceta del PCT.

BARAJAS QUE FACILITAN JUEGOS DE NAIPES**OBJETO DE LA INVENCION**

La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a unas
5 barajas que facilitan juegos de naipes, constituyendo una gama total de barajas específicas para utilizarse cada una respectivamente en su pertinente juego. Estas innovadoras y evolucionadas barajas presentan la característica principal de estar dotados sus naipes o elementos de juego, con uno,
10 varios o muchos identificadores extraordinarios que aportan más información analítica y primordial en un lance o jugada concreta y/o durante un determinado juego. Estas barajas también se caracterizan fundamentalmente por estar adecuadas para cada respectivo juego y, bastantes, por
15 tener una estructura simplificada al estar unificados, total o parcialmente, sus naipes o elementos de juego en cada uno de los grupos que componen la baraja, u otro modelo. También tienen la particularidad de presentar unos naipes fuera de juego u otros soportes con identificadores
20 comunes a todos los naipes de juego, así como la interpretación de todos los identificadores y las normas reglamentadas en cada respectivo juego de naipes, traducidas y adaptadas a la baraja que facilita su juego.

Estas barajas también pueden presentar las siguientes
25 particularidades: que dos o más naipes pueden aparecer fusionados en uno solo y/o que los cuatro clásicos palos pueden aparecer aumentados a cinco o más series, o disminuidos a tres o menos series, y/o que los naipes o elementos contenidos en los típicos palos o series pueden
30 incrementarse o reducirse y/o que los típicos identificadores tradicionales pueden aparecer con una colocación más eficaz y eficiente de lo que habitualmente están situados, y/o que, con respecto a los naipes tradicionales, los típicos índices de éstos se hallan más
35 angulados o esquinados, para ser más rápida y eficaz su

- 2 -

lectura al quitarse en los ángulos del naipe el enmarcado, si lo tiene, y desplazando más dichos índices hacia los vértices del naipe, mejorando el control del juego.

El objeto de la invención es proporcionar al sector de los juegos de mesa y en particular a los jugadores de naipes, unas barajas modernas, universales, específicas, simplificadas, dinámicas y didácticas para practicar adecuadamente cada respectivo juego, en donde sus naipes contienen unas referencias complementarias que son básicas y muy relevantes porque instruyen más sobre el respectivo juego, y también, en donde sus naipes o elementos suelen estar unificados en los distintos grupos que componen la baraja y/o en donde dos o más naipes pueden aparecer fusionados en uno solo y/o en donde los cuatro clásicos palos pueden aparecer aumentados a cinco o más series o disminuidos a tres o menos series y/o en donde los naipes o elementos contenidos en los típicos palos o series pueden incrementarse o reducirse, y/o los identificadores tradicionales pueden aparecer con una colocación más eficaz y eficiente de lo que habitualmente están situados y/o en donde, con respecto a los naipes tradicionales, los índices de éstos pueden angularse o esquinarse más para ser más rápida y eficaz su lectura al quitarse de los ángulos del naipe el enmarcado, si lo tiene, y desplazando más dichos índices hacia los vértices del naipe para su mejor control, lo que facilita el aprendizaje del juego en cuestión, permitiendo además, a los jugadores ya iniciados y también a los expertos, una más fácil y rápida comprensión de lo que representan los naipes o elementos que intervienen en cada juego, de acuerdo siempre con su respectivo reglamento.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

Los modelos únicos de barajas tradicionales presentan como característica general el utilizarse un mismo modelo para practicar en común muchos y distintos juegos de

naipes. También se caracterizan porque sus naipes o elementos presentan como máximo solo cuatro clases de identificación: los típicos palos o series, el color rojo y negro que éstos tienen en su caso, la ordenación numérica o alfanumérica, en su caso, y las diferentes ilustraciones coherentes o incoherentes en su caso. Estos identificadores, imprimidos en ocasiones a gran escala, pretenden realizar la función de control de una gran variedad de lances y/o juegos, con la dificultad de una continua y cambiante interpretación de los mismos.

Algunos de estos modelos únicos de baraja, conocidos mundialmente, son la famosa baraja francesa o inglesa que presentan la particularidad de tener dos palos o series con el símbolo de color rojo y dos palos con el símbolo de color negro.

La ilustración que tiene cada uno de los naipes de la baraja francesa o inglesa es diferente. Estas barajas pueden contener hasta cincuenta y dos naipes, excluyendo los comodines, o sea, pueden tener hasta trece naipes por cada palo o serie, más los comodines necesarios en su caso, con la particularidad de que nueve naipes de cada palo o serie tienen unos índices con una numeración correlativa del dos al diez y los otros cuatro naipes de cada palo en vez de tener número, tienen una letra inicial de una palabra de un determinado idioma, o bien, tienen la propia palabra.

Otras barajas, semejantes a la francesa o inglesa, carecen de dichos índices, o bien, sí que los tienen pero con la singularidad de que diez naipes de cada palo o serie tienen una numeración correlativa del uno al diez y los otros tres naipes de cada palo no tienen número pero si tienen, al igual que antes, una palabra o bien su letra inicial. En bastantes países existen otros tipos de barajas únicas, utilizadas para realizar muchos juegos de naipes populares, que difieren de la baraja francesa o baraja

- 4 -

inglesa en su ilustración, pero informativamente, estructural y/o funcionalmente, son análogas a la francesa o inglesa.

Otros modelos únicos de baraja, usados para practicar muchos juegos de naipes, son por ejemplo la baraja española y la baraja italiana, similares entre sí. Cada uno de los naipes o elementos de estas barajas también tienen una ilustración diferente. Estas barajas pueden tener hasta cuarenta y ocho naipes, o sea, pueden tener hasta doce naipes o elementos por cada palo o serie, con la particularidad de que todos los naipes de cada palo están numerados sucesivamente del uno al doce.

Igualmente, existen en el mercado otros tipos de barajas análogas a la española e italiana, en las que solamente se ha modificado la forma pero no el fondo.

A veces, como anexo a dichos modelos únicos de baraja, se incorpora eventualmente un naipe de tipo recordatorio que no participa en el juego y que solamente realiza la función pasiva de resumir las puntuaciones y los premios que tiene el juego en cuestión, sin describir analíticamente los naipes.

También se han comercializado algunos tipos de barajas que se han calificado de especiales para un determinado juego, pero en realidad lo poco que tienen de singular es su aspecto exterior, variado y adaptado levemente sin considerar lo intrínseco y transcendental del naipe en la jugada o juego. En cambio, la Patente de Invención número P-200201041 y su Certificado de Adición número P-200201954, describen perfectamente unas estructuras de baraja que sí son un claro ejemplo de baraja simplificada, específica, didáctica, dinámica y apropiada para practicar de manera fácil y controlada un conocido juego de naipes, el mus.

Algunos de los problemas técnicos que se plantean al utilizarse un modelo único de baraja clásica para practicar una disparidad de juegos de naipes, pueden resumirse en los

siguientes:

- Sus naipes no facilitan una buena lectura analítica.
- Sus naipes no se sintetizan cuando pueden unificarse.
- 5 - Sus naipes no indican la jerarquía que tienen los palos o series en algunos juegos.
 - En varios juegos, sus naipes honores o figuras no expresan la jerarquía que tienen entre sí.
 - Sus naipes no indican si son triunfo o no son
 - 10 triunfo.
 - Sus naipes no indican los dos supuestos que existen en algunos juegos para saber el valor real de puntos del naipe, ya que, durante el juego se establece de manera facultativa que ciertos naipes jueguen como triunfo o por
 - 15 el contrario que dichos naipes no jueguen como triunfo.
 - Sus naipes tampoco indican la jerarquía de los triunfos en muchos juegos.
 - Sus naipes que no son triunfo, tampoco reflejan la jerarquía absoluta que tienen al jugarse una baza.
 - 20 - En bastantes juegos, sus naipes no indican el valor real de puntos que tienen para la cuenta principal.
 - Sus naipes no indican la jerarquía secuencial que tiene cada uno de ellos en el juego para combinar secuencialmente.
 - 25 - Sus naipes no indican la jerarquía ordinal que tiene cada naipe, ya que, la posición de los naipes baila de un lance a otro lance y/o de un juego a otro juego.
 - Sus naipes no indican la fuerza individual que tienen, para valorar el poderío total que se tiene en la
 - 30 mano, es decir, los naipes no evalúan el valor ponderado que poseen, lo que serviría para saber rápida y eficazmente qué apuesta hacer y que estrategia seguir en cada lance y/o con carácter general.
 - Sus naipes no indican el grado de relatividad que
 - 35 tiene el valor general del naipe con respecto a los

restantes naipes.

- En algún juego importante, el efecto visual vertical de los símbolos de sus naipes no es igual que el efecto visual horizontal que se transcribe en los manuscritos que enseñan el respectivo juego de naipes.

- Como es obvio, los naipes de los modelos únicos de baraja clásica o tradicional no pueden indicar el nombre o denominación de todos los juegos ni tampoco de todas las variantes en su caso, ya que sería absurdo y antiestético.

10 - A veces, el color de los palos del naipe no clarifica, sino que contrariamente confunde, porque aplica ese color a todos los naipes de los citados palos o series y no los restringe exclusivamente a los naipes que sí les afecta ese color al tener atribuidos unos valores y/o unas
15 funciones especiales.

- Existen juegos en donde sus naipes son honores pero estos mismos naipes no son honores en otros juegos.

- Excepto la letra inicial "A" del naipe honor "As", común a muchos idiomas, el significado de las letras
20 iniciales de sus figuras puede inducir a error de un idioma a otro.

- Cuando las ilustraciones de sus naipes o elementos de juego no son coherentes con los cuatro simples diferenciadores que tienen estos naipes, es difícil
25 averiguar el orden, valor, función, etc, que tiene cada naipe, especialmente los honores o figuras.

- Sus naipes o elementos no identifican las posibilidades de combinación que tienen, o no tienen, para ligarse de forma homóloga y/o secuencial con otro u otros
30 naipes.

- Sus naipes tampoco indican la agrupación mínima de naipes necesarios para validar una determinada combinación.

- Sus naipes no indican con carácter particular si tienen más atributos y/o realizan una o varias funciones
35 especiales.

- En algunos juegos, sus naipes no indican que un color específico de palos hace unas funciones especiales. Sus naipes tampoco indican el valor que tienen en una puntuación subtotal para una determinada jugada parcial.

5 - Sus naipes tampoco indican el valor que tienen los naipes en una puntuación total para un determinado lance.

- Sus naipes no indican la posibilidad de premios.

- Sus naipes no explican posibilidades de combinación.

10 - Varios naipes en vez de tener un número, tienen una letra que no dice en que orden se encuentra el naipe ni su valor.

- Sus naipes tienen ilustraciones o gráficos diferentes. En bastantes juegos, la diversidad de sus naipes o elementos no hacen una lectura sintética y no clasifican o no indican al grupo al que pertenecen dentro de un juego específico.

15 - Sus naipes no realizan una lectura analítica ni tampoco se sintetizan cuando es posible.

20 - Las barajas tradicionales suprimen con frecuencia varios naipes.

En varios juegos, ciertos naipes que no son comodines se transforman en naipes que sí son comodines y/o también en naipes especiales que no son comodines.

25 En otros juegos, varios naipes que no son comodines suplen a otros naipes que tampoco son comodines.

- En sus naipes predomina más el aspecto externo, con diversas ilustraciones y/o con sus escasos y simples indicadores en distinto tamaño, que el mostrar dichos naipes las claves esenciales de su propio juego.

30 - En ciertos juegos, varios naipes no precisan de algunos identificadores tradicionales que aparecen de manera standard e innecesaria en los clásicos naipes.

35 - Para practicar un mismo juego se utilizan barajas de distintos países lo que puede ocasionar un problema añadido al gran descontrol por los pocos identificadores

tradicionales, ya que, además estos mismos difieren totalmente entre los numerosos modelos de barajas clásicas.

- Sus naipes son incoherentes en muchas ocasiones.

- En algunos juegos importantes a nivel de
5 practicantes, los iconos de sus naipes no tienen una
disposición gráfica correcta en concordancia con la forma
de transcribir e instruir esa iconografía en su determinado
argot, ya que, el efecto visual vertical de los símbolos de
sus naipes no es igual que el efecto visual horizontal que
10 se transcribe en los libros que enseñan esos determinados
juegos de naipes.

- Muchas veces, los símbolos o signos que reflejan sus
naipes no ejercen un diálogo eficaz porque no transmiten lo
que realmente quieren comunicar, ya que, no se corresponden
15 ni con el orden ni con el valor, ni con la función que en
verdad representan en sus distintos lances y/o juegos.

- Casi siempre, sus naipes tienen distinto significado
de un juego a otro juego, debido a que dicho significado se
cambia irregularmente de una jugada a otra jugada y/o
20 también de un juego a otro juego.

- Sus naipes o elementos carecen de más información.

- Las barajas tradicionales se dividen en los clásicos
cuatro palos o series. Sus logotipos son distintos y además
éstos varían de un país a otro, lo que en el desarrollo de
25 varios juegos también supone innecesariamente un añadido de
mayor complejidad en la comprensión y/o unificación de los
diferentes palos, sobre todo para jugadores que se inician
en el aprendizaje. Es evidente que la clasificación por
"palos" no tiene ninguna importancia en varios juegos de
30 naipes, ya que, dicha división no tiene sentido ni
utilidad.

- Los elementos o naipes de las barajas tradicionales,
se diferencian absolutamente en todo, y ello puede dar
lugar a error, o al menos, a duda momentánea en el
35 establecimiento de la relación entre representación de cada

elemento o naipes y el que realmente corresponde en un determinado juego, sobre todo teniendo en cuenta que ciertos naipes tienen los mismos valores, funciones y jerarquías que otros naipes que presentan distintas identificaciones.

- También debe considerarse que las barajas clásicas tienen algunos naipes o elementos que indican distinto valor numérico, pero que en varios juegos tienen el mismo valor relativo aunque con un orden jerárquico diferente.

10 - Los naipes de las barajas tradicionales casi nunca coinciden con la realidad del reglamento de juego y mentalmente se tienen que adaptar y homologar al mismo.

- El desgaste o ensuciamiento de los naipes de la baraja tradicionales, no es uniforme porque se utilizan para variados juegos con distinta frecuencia de uso de un juego a otro.

En conclusión, los modelos únicos de baraja clásica o tradicional, obligan al jugador a estudiar a conciencia cada juego de naipes para poderlo interpretar y poder resolver a priori las distintas dudas, representaciones y ordenaciones que tienen todos los naipes o elementos de juego, así como también conocer todos sus rangos, valores, funciones, etc, durante todas las jugadas y en todos los juegos, ya que a menudo, los identificadores que se ven no coinciden para nada con lo que realmente quieren decir, lo que puede degenerar en verdadero caos informativo y también en gran desánimo del aspirante que puede rechazar el nuevo juego y/o crear a cualquier persona una confusión de conceptos que interfieran la memoria cuando quiera aprender varios juegos al mismo tiempo y/o cuando se realicen distintas jugadas o lances.

Por lo tanto, la utilización de un modelo único de baraja para el desarrollo o práctica de distintos juegos de naipes, presentan una serie de problemas e inconvenientes como los que se acaban de referir, que se ven acentuados en

aquellas personas que quieren introducirse o acaban de iniciarse en la práctica de los distintos juegos de naipes, es decir, en el aprendizaje de los mismos.

DESCRIPCION DE LA INVENCION

5 Las barajas que facilitan juegos de naipes, objeto de la invención, presentan la particularidad de que sus naipes o elementos están dotados con uno o con varios identificadores extraordinarios que facilitan la comprensión y el desarrollo del juego específico de acuerdo
10 con su respectivo reglamento.

También presentan la particularidad de que sus naipes o elementos están con frecuencia organizados o clasificados en grupos diferentes, siendo los elementos de cada grupo iguales entre sí, es decir, con igual representación y,
15 evidentemente, previstos para la misma función, de acuerdo igualmente con las normas reglamentadas de su respectivo juego.

Estas barajas también pueden presentar las siguientes particularidades: que dos o más naipes puedan aparecer
20 fusionados en uno solo y/o que los cuatro clásicos palos puedan aparecer aumentados a cinco o más series o disminuidos a tres o menos series, y/o que los naipes o elementos contenidos en los típicos palos o series pueden incrementarse o reducirse, y/o los identificadores
25 tradicionales pueden aparecer con una colocación más eficaz y eficiente de lo que habitualmente están situados, y/o que, con respecto a los naipes tradicionales, los típicos índices de éstos pueden angularse o esquinarse más para ser más rápida y eficaz su lectura, por ejemplo quitando en los
30 ángulos del naipe el enmarcado, si lo tiene, y desplazando más los citados índices hacia los vértices del naipe para su mejor control, como habíamos dicho anteriormente.

Se pretende por tanto una simplificación de cada juego de naipes, fabricando en concreto su respectiva baraja
35 apropiada con:

- Identificadores idóneos, ordinarios y/o extraordinarios, en los naipes de juego.
- Unificación de naipes que coinciden totalmente.
- Unificación de naipes que coinciden casi totalmente.
- 5 - Unificación de naipes que coinciden parcialmente.
- Fusión de dos o más naipes en un solo naipe.
- Colocación más eficaz de los identificadores tradicionales.
- Ampliación o reducción de los clásicos palos o series.
- 10 - Ampliación o reducción de los naipes que tiene cada serie.
- Accesorios "fuera de juego" que contienen:
 - . Identificadores comunes a todos los naipes de juego.
 - 15 . Explicación y traducción de todos los identificadores.
 - . Instrucciones de juego explicadas de acuerdo con sus reglas y conforme con su respectiva baraja fácil.
 - 20 . Fichas para un mejor control del juego.

Algunos de los identificadores extraordinarios se definen a continuación de la siguiente manera:

- Un identificador para indicar la jerarquía que tiene cada palo o serie, por ejemplo, en el bridge, póker, etc, adjuntando un distintivo debajo del logotipo del palo o serie. Ejemplo: "*****".
- 25 - Otro identificador para indicar también la jerarquía que tiene un palo o serie pero de manera mucho más evidente, por ejemplo, si el palo o serie es el segundo valor más alto en un juego, agregando otro distintivo al símbolo del palo, o bien, junto a dicho indicador "*****". Ejemplo: "/2°".
- 30 - Otro identificador para indicar que los palos o

series no tienen jerarquía o tienen igual jerarquía, por ejemplo, omitiendo los indicadores anteriores o sustituyendo dicho indicador "/2°" por otro distintivo. Ejemplo: "=0".

- 5 - Otro identificador para indicar que éste mismo hace referencia al contexto del quinto palo, por ejemplo, incorporando un distintivo logotipo, etc. Ejemplo: "Super".
- 10 - Otro identificador para indicar la existencia y jerarquía superior de un quinto palo o serie que se consigue en algunos juegos (bridge, etc), cuando se puede elegir facultativamente un determinado palo como triunfo y sin embargo se decide jugar sin triunfo. Por ejemplo, incorporando otro distintivo bajo dicho indicador "Super". Ejemplo: "*****".
- 15 - Otro identificador para indicar también la jerarquía superior del quinto palo, pero de manera mucho más evidente, por ejemplo, agregando otro distintivo al citado indicador "*****". Ejemplo: "/1°".
- 20 - Otro identificador para indicar cuantos palos o series intervienen o pueden intervenir en un determinado juego y su posición jerárquica, por ejemplo, si el juego puede tener hasta cinco palos o series, agregando otro distintivo a los citados indicadores "/2°" y "1°". Ejemplo: "\$5".
- 25 - Otro identificador para indicar de manera más evidente todos los palos o series existentes en un determinado juego con su rango jerárquico, por ejemplo, superponiendo de arriba hacia abajo el distintivo de cada palo. Ejemplo: "1° Super, 2° Pica, 3° Corazón, 4° Diamante, 5° Trébol".
- 30 - Otro identificador para indicar la representación que simboliza el naipe figura y/o el naipe honor, u otro naipe, sin problemas de idioma y/o ilustración
- 35 u otros motivos, por ejemplo, sustituyendo el

- distintivo alfabético tradicional que tienen los naipes figuras y/o naipes honores por un icono alusivo, o bien, añadiendo dicho icono al citado distintivo convencional. Ejemplo: "Icono".
- 5 - Otro identificador para indicar que el naipé es honor, ya que, existen juegos que no tienen ningún naipé honor y otros juegos que tienen naipes que son honores y naipes que no son honores, por ejemplo, incorporando otro distintivo. Ejemplo: "H".
- 10 - Otro identificador para indicar la jerarquía que tiene cada honor y/o figura, por ejemplo, agregando otro distintivo junto al citado indicador "H". Ejemplo: "●●●".
- 15 - Otro identificador para indicar también la jerarquía que tiene cada naipé honor y figura pero de manera más evidente, por ejemplo, si el honor o figura es el 2° valor más alto en el juego, pues adjuntando otro distintivo a dicho indicador "●●●". Ejemplo: "/2°".
- 20 - - Otro identificador para indicar la relatividad del grado jerárquico o la posición que tiene, en su caso, un determinado naipé honor y/o figura con relación a los restantes naipes honores y figuras, por ejemplo, si el juego tiene cinco naipes honores (As, 10, Valet, Dama y Rey), agregando otro
- 25 distintivo a dicho indicador "/2°". Ejemplo: "Δ5".
- 30 - Otro identificador para indicar que el naipé honor y/o figura tiene en su caso igual jerarquía que otros u otros naipes honores, por ejemplo, si un naipé honor tiene la misma jerarquía o una jerarquía paralela a otros tres naipes honores en un determinado juego, pues insertando otro distintivo entre los dos anteriores indicadores. Ejemplo: "=3H".
- 35 - Otro identificador para indicar todos los honores

que existen en un juego con su respectiva jerarquía, por ejemplo, superponiendo todos los honores en una graduación o escala decreciente: Ejemplo: "As-10-Valet-Dama-Rey".

- 5 - Otro identificador para indicar la fuerza virtual que tienen ciertos naipes honores en algún juego (bridge, etc) para evaluar con más precisión la declaración conveniente a realizar en la fase de licitación, etc, por ejemplo, añadiendo otro
- 10 distintivo al símbolo del naipe honor que posea alguna fuerza virtual. Ejemplo: "+4".
- Otro identificador para indicar el porcentaje de fuerza virtual que supone un determinado naipe en el momento de hacer dicha declaración o licitación y
- 15 calcular con un criterio sensato las bazas posibles que se pueden hacer, por ejemplo, agregando un distintivo a dicho indicador "+4". Ejemplo: "/+10%".
- Otro identificador para indicar que el naipe es triunfo, ya que, hay juegos que no tienen naipes
- 20 triunfo y otros juegos con naipes que son triunfo y otros naipes que no son triunfo, por ejemplo, incorporando algún signo distintivo común a muchos idiomas. Ejemplo: "T"
- Otro identificador para indicar la jerarquía del triunfo en el naipe, por ejemplo, si el naipe
- 25 triunfo es el 3° en dicho valor, pues añadiendo bajo dicho indicador "T" un distintivo que defina dicha jerarquía. Ejemplo: "3°".
- Otro identificador para indicar la cantidad de triunfos existentes y la relatividad del grado
- 30 jerárquico que tiene un naipe triunfo con respecto a los demás triunfos, por ejemplo, si el naipe es un triunfo que pertenece al juego del Boston cuyo palo de triunfos tiene excepcionalmente catorce naipes
- 35 (trece más otro) y el valor jerárquico del naipe

está clasificado en la tercera posición, pues añadiendo otro distintivo a dicho indicador "3°". Ejemplo: "/14".

- 5 - Otro identificador para indicar el valor de puntos que tiene un naipe triunfo en algunos juegos, para la cuenta principal de puntos, por ejemplo, agregando otro distintivo junto al citado indicador "/14". Ejemplo: "V 80p".
- 10 - Otro identificador para indicar que éste mismo, hace referencia al contexto del valor de puntos que tiene el naipe que no es triunfo, para la puntuación principal, por ejemplo, incorporando otro distintivo. Ejemplo: "P".
- 15 - Otro identificador para indicar los puntos que tiene en realidad el naipe que no es triunfo en un determinado juego, para la cuenta general, por ejemplo, agregando otro distintivo junto a dicho indicador "P". Ejemplo: "50".
- 20 - Otro identificador para indicar la jerarquía que tiene el valor de puntos del naipe que no es triunfo. Por ejemplo, si un juego tiene seis valores de puntos diferentes para la misma contabilidad y uno de esos seis valores con identificación numérica 50 es el más valioso, se agrega otro distintivo al citado indicador "50". Ejemplo: "1°/6".
- 25 - Otro identificador para indicar todos los valores de puntos existentes en un determinado juego, por ejemplo, describiéndoles todos superpuestos en cascada decreciente. Ejemplo: "50...40...30...20...10...5".
- 30 - Otro identificador para indicar cuántos naipes tienen un mismo valor de puntos en un juego concreto, por ejemplo, añadiendo a cada valor de puntos descrito, otro distintivo indicando la cantidad de naipes que tienen ese mismo valor de puntos en un juego concreto. Ejemplo: "*16".
- 35

- 5 - Otro identificador para indicar que éste mismo, hace referencia al contexto de la fuerza individual ponderada que tiene el naipe en un determinado lance o jugada y también en general durante todo el juego, por ejemplo, incorporando otro distintivo. Ejemplo: "F".
- 10 - Otro identificador o identificadores para indicar el nombre de cada jugada o lance, por ejemplo, incorporando otro distintivo al naipe. Ejemplo: "Andia".
- 15 - Otro identificador o identificadores para indicar la fuerza individual ponderada que tiene el naipe solamente en cada lance o jugada, por ejemplo, si la ponderación del naipe ocupa el octavo puesto en valor de un determinado lance, colocando otro distintivo junto al citado indicador "F". Ejemplo: "L=8°".
- 20 - Otro identificador o identificadores para indicar el grado de relatividad que tiene el valor ponderado de un naipe en cada determinado lance, con respecto a los restantes naipes, por ejemplo, si el valor ponderado del naipe está clasificado en octava posición del lance y pertenece a un juego que se realiza con una baraja de cuarenta naipes, se añade otro distintivo a dicho indicador "L=8°". Ejemplo: "/40".
- 25 - Otro identificador para indicar la denominación del juego de naipes en cuestión, por ejemplo, incorporando un distintivo al naipe o elemento. Ejemplo: "Belote".
- 30 - Otro identificador para indicar la fuerza individual ponderada que tiene el naipe a nivel general durante todo el juego, por ejemplo, si la ponderación del naipe ocupa el séptimo puesto en dicha valoración general, colocando otro distintivo junto al citado
- 35

indicador "F". Ejemplo: "G=7°".

- 5 - Otro identificador para indicar el grado de relatividad que tiene el valor ponderado de un naipe a nivel general durante todo el juego y con respecto a los restantes naipes, por ejemplo, si el valor ponderado de un naipe está clasificado en séptima posición de la citada estimación general y pertenece a un juego que se realiza con una baraja de treinta y dos naipes, añadiendo otro distintivo a dicho indicador "G=7°". Ejemplo: "/32".
- 10 - Otro identificador para indicar que éste mismo, hace referencia al contexto del orden secuencial que tiene el naipe en un juego, por ejemplo, incorporando otro distintivo al naipe o elemento. Ejemplo: "S".
- 15 - Otro identificador para indicar la jerarquía ordinal o secuencial que tiene el naipe en cada juego, ya que, el orden o secuencia del naipe baila de un juego a otro juego, por ejemplo, si un naipe ocupa el puesto 11 dentro de una misma secuencia creciente de un juego realizado con baraja francesa o inglesa, u otra baraja, etc, se añade debajo otro distintivo al citado indicador "S". Ejemplo: "11".
- 20 - Otro identificador para indicar la posición general que ocupa el naipe dentro del orden secuencial, por ejemplo, si el juego consta de trece naipes en cada palo, agregando otro distintivo a dicho indicador "11". Ejemplo: "/13".
- 25 - Otro identificador para indicar que éste mismo, hace referencia al contexto de las posibilidades de combinación que tiene el naipe en un determinado juego, por ejemplo, incorporando otro distintivo. Ejemplo: "C".
- 30 - Otro identificador para indicar las posibilidades de combinación que tiene el naipe para ligarse con
- 35

- otros u otros naipes de manera homóloga o del mismo valor, por ejemplo, añadiendo otro distintivo debajo del citado indicador "C". Ejemplo: "8=8".
- 5 - Otro identificador para indicar las posibilidades de combinación que tiene el naipe para ligarse con otro u otros naipes de manera secuencial o valor consecutivo creciente y/o decreciente, por ejemplo, añadiendo otro distintivo debajo del citado indicador "C". Ejemplo: 7<8>9".
- 10 - Otro identificador para indicar que el naipe no puede combinarse ni ligarse con otro u otros naipes, por ejemplo, añadiendo otro distintivo debajo del citado indicador "C". Ejemplo: n<#>n".
- 15 - Otro identificador para indicar la agrupación mínima de naipes o elementos necesarios para validar una posible combinación, por ejemplo, agregando otro distintivo seguido de los citados distintivos que indican las posibilidades de combinación. Ejemplo: "(3E=+)".
- 20 - Otro identificador para indicar que éste mismo hace referencia al contexto de la jerarquía que tiene un naipe que no es triunfo al jugar en una baza, por ejemplo, incorporando otro distintivo. Ejemplo "B".
- 25 - Otro identificador para indicar la jerarquía absoluta que tiene un naipe que no es triunfo en confrontación con otro u otros naipes del mismo palo o serie al jugar una baza, por ejemplo, adjuntando otro distintivo debajo del citado indicador "B". Ejemplo: "9°".
- 30 - Otro identificador para indicar la relatividad de la posición que tiene un naipe que no es triunfo en relación con otro u otros naipes del mismo palo o serie al jugar una baza, por ejemplo, si el palo o serie tiene diez naipes, agregando otro distintivo a dicho indicador "9°". Ejemplo: "/10".
- 35

- 5 - Otro identificador para indicar más visiblemente la unificación de los naipes o elementos de juego de cada uno de los diferentes grupos que componen la baraja u otro modelo, siendo iguales los restantes
10 identificadores de dichos naipes pertenecientes al mismo grupo que, evidentemente tienen igual representación, función, jerarquía y/o valor en un determinado juego, por ejemplo, incorporando una imagen, medio, ilustración, etc, idéntica en dichos naipes comunes. Ejemplo: "[= $\$Imag\$\$=]$ ".
- 15 - Otro identificador para indicar mejor la distinción y percepción de los palos o series en la mayoría de los juegos practicados con la baraja francesa o inglesa, etc, por ejemplo, pintando con colores diferentes (azul, rojo, verde, amarillo, etc) los logotipos de los distintos clásicos palos de la baraja francesa. Ejemplo: "nuevo color".
- 20 - Otro identificador para indicar que en algunos juegos, aunque no tengan ninguna importancia ni los palos o series en todos los naipes ni los colores en la mayoría de los naipes (Canasta, etc), existen ciertos naipes específicos que realizan funciones especiales conservando el aspecto psicológico del color conforme con su reglamento, por ejemplo
25 incorporando solo en los naipes específicos un distintivo pintado del color procedente según su reglamento. Ejemplo: "color".
- 30 - Otro identificador o identificadores para indicar con carácter particular que el naipe tiene otros atributos con los que realiza una o varias funciones especiales, por ejemplo, incorporando otro distintivo. Ejemplo: " Σ ".
- 35 - Otro u otros identificadores para indicar cada una de las funciones especiales que puede realizar o desempeñar un determinado naipe, por ejemplo,

incorporando un grupo de distintivos, o una leyenda.
Ejemplo "special".

- 5 - Otro identificador para indicar que el símbolo del palo y el signo numérico o alfabético, u otro distintivo, tienen una correcta disposición en concordancia con la forma didáctica explicada en la bibliografía sobre algún juego (bridge, etc), por ejemplo, emparejando en un mismo plano horizontal, y no vertical, el símbolo del palo y el otro
10 distintivo, a izquierda y derecha, respectivamente. Ejemplo: "I+D".
- Otro identificador para indicar el valor que tiene el naipe en una puntuación subtotal para un determinado lance parcial, por ejemplo, incorporando
15 al naipe otro distintivo. Ejemplo: "sub".
- Otro identificador para indicar el valor que tiene el naipe en una puntuación total para un lance, por ejemplo, incorporando otro distintivo. Ejemplo: "tot".
- 20 - Otro identificador para indicar que éste mismo, hace referencia al contexto de los premios o recompensas que se pueden conseguir con un naipe en unión o contribución con otro u otros naipes, por ejemplo, incorporando un nuevo distintivo. Ejemplo: "R".
- 25 - Otro u otros identificadores para indicar los premios o recompensas, que se pueden conseguir con un naipe en unión o contribución con otro u otros naipes o elementos de juego, por ejemplo, jugando al bridge, teniendo cuatro honores son
30 cien puntos más, para lo cual se añade otro distintivo a dicho indicador. Ejemplo: "4H=+100p".

Los naipes o elementos de juego pudieran incorporar otros identificadores extraordinarios para indicar otros
35 posibles conceptos relacionados siempre con los aspectos

peculiares de su respectivo juego, por ejemplo, incorporando otros nuevos distintivos: "¿&?", "¿&?", "¿&?", "¿&?", "¿&?".

5 En los naipes o elementos de las barajas que facilitan juegos de naipes, aparecen solamente los identificadores extraordinarios idóneos para el juego en cuestión, es decir, pueden aparecer solo uno, o bien varios, o muchos de ellos.

10 Los identificadores extraordinarios pueden aparecer incorporados en los naipes o elementos con cualquier tipo de disposición, de manera dispersada y/o de manera agrupada.

15 Un mismo identificador puede servir para identificar un solo concepto o para identificar varios conceptos a la vez.

20 Los identificadores extraordinarios se han definido de una determinada manera para poderlos explicar, pero pueden presentarse o representarse a través de cualquier signo y/o distintivo y/o medio y/o marca y/o forma y/o tamaño y/o dimensión.

Los identificadores extraordinarios pueden aparecer incorporados individualmente o colectivamente solamente ellos o bien en combinación con uno o varios identificadores ordinarios tradicionales.

25 Los indicadores extraordinarios también pueden aparecer en cualquier accesorio "fuera de juego".

Dos o más identificadores extraordinarios y/o tradicionales también pueden indicar un solo concepto.

30 Un mismo identificador extraordinario y/o tradicional puede aparecer repetidos dos o más veces.

Los identificadores extraordinarios pueden aplicarse a cualquier juego de naipes pasado, presente o futuro, que sea un juego principal o variante originado y derivado de una baraja tradicional.

35 Estas barajas fáciles pueden ser válidas para realizar

dos o más juegos y pueden aparecer con accesorios fuera de juego (estuche, instrucciones de juego, explicación de los identificadores, fichas, etc).

5 Las referidas barajas, u otros modelos, con los definidos identificadores extraordinarios en sus referidos naipes o elementos, pueden ser representadas o presentadas de forma virtual y/o estar materializadas por medios electromagnéticos.

10 Se ha previsto también la existencia de más identificadores extraordinarios, como los siguientes:

- Otro identificador para indicar la calidad del naipe.
- Otro identificador para indicar una instrucción que conviene mucho realizarse.
- 15 - Otro identificador para indicar el aspecto histórico del juego de naipes.
- Otro identificador para indicar la importancia del naipe.
- Otro identificador para indicar la disposición o
20 colocación del naipe.
- Otro u otros identificadores de color para indicar el nombre del naipe, el palo o la serie del naipe, la importancia del naipe u otros conceptos.
- Otro identificador para indicar el distinto rango
25 jerárquico de una misma identificación numérica. Ejemplo: 10*, 10**, 10***.
- Otro identificador para indicar el poder absoluto del naipe en un determinado lance y/o juego, siendo o no triunfo.
- 30 - Otro identificador para indicar el poder relativo que tiene el naipe en un determinado lance, por ejemplo, en el lance de las bazas si un naipe que no es triunfo no asiste al palo.
- Otro identificador para indicar la cantidad de
35 naipes que tiene un palo o serie en un determinado

juego.

- Otro identificador para traducir la incoherencia que tiene la imagen del naipe.
- 5 - Otro identificador para indicar un motivo alusivo al origen del determinado juego de naipes.
- Otro identificador para indicar la conservación del aspecto psicológico de la baraja original o tradicional.
- Otro identificador para indicar una declaración alusiva al juego de naipes.
- 10 - Otro identificador para indicar la naturaleza del juego o en lo que consiste éste, por ejemplo, juego de combinación, de bazas, de puntos, de lances, etc.
- Otro identificador para indicar el nombre del naipe, por ejemplo "pito", "as", "comodín", "boston", "rey", "pirulo", "perica", "barba", "jaco" etc.
- 15 - Otro identificador para indicar el nombre del símbolo del quinto palo sin triunfo, por ejemplo "sin atout".
- 20 - Otro identificador para indicar solamente la unificación gráfica del motivo o representación de los naipes aunque pertenezcan a distintas series y presenten su correspondiente símbolo del palo, por ejemplo, en el bridge, póker, etc, representar idénticamente cualquier diseño excepto el símbolo del palo.
- 25 - Otro identificador para indicar con colores la distintas series que tiene un determinado juego de naipes sin necesidad de poner los símbolos de los clásicos palos, por ejemplo, el color verde para una serie, el color rojo para otra serie, etc.
- 30 - Otro identificador para indicar la denominación de la combinación, por ejemplo "brelan", "escalera 5ª mayor", etc.

- Otro identificador para indicar el nombre del premio o recompensa, por ejemplo, "capote", etc.
- Otro identificador para indicar la unificación de los naipes en cada uno de los distintos grupos que componen la respectiva baraja, por ejemplo, comprobando esa posibilidad cuando en ciertos naipes coinciden el mismo valor, función y representación, por ejemplo, Mus, Canasta, Escoba, etc.
- Otro identificador para indicar el nombre de la variante del juego principal, por ejemplo, "Boston de Nantes", etc.
- Otro identificador para indicar el nombre del tipo de modalidad de la apuesta o contrato, por ejemplo, "sistema natural", "el trébol romano", "el diamante de Turín", etc.
- Otro u otros identificadores para indicar los aspectos psicológicos que conserva cada juego cuando se originó con la respectiva baraja tradicional.
- Otro identificador para indicar el lance para el que sirve el naipe.
- Otro identificador para indicar la/s jugada/s del lance para la que sirve el naipe.
- Otro identificador para indicar de qué juego principal procede o se deriva el juego de naipes específico.
- Otro identificador con dos o más valores para indicar al participante el valor que puede elegir optativamente según le interese.
- Otro u otros identificadores para indicar la inexistencia de ciertos conceptos en relación con la existencia de conceptos indicados con sus identificadores, por ejemplo, para indicar que un naipe no es triunfo, etc.
- Otro identificador para indicar la cantidad de

conceptos existentes.

- Otro identificador para indicar que el naipe es figura.
- Otro identificador para indicar la existencia de naipes unificados.
- Otro identificador para indicar la unificación que tiene un naipe con otro naipe.
- Otro identificador para indicar la cantidad de grupos unificados.
- Otro identificador para indicar la cantidad de naipes unificados que tiene cada uno de los grupos de la baraja.
- Otro u otros identificadores para mostrar una leyenda.
- Otro u otros identificadores para indicar la jerarquía de seis o más palos o series.
- Otro identificador para indicar el palo o serie concreta, por ejemplo, haciendo la línea que enmarca la ilustración central del naipe continua, o discontinua una o varias veces.
- Otro identificador para indicar de qué naipe se trata, haciendo continua, o discontinua una o varias veces, la línea que enmarca la ilustración central del naipe.
- Otro identificador para comprobar que los índices del naipe se han angulado o esquinado más para ser más rápida y eficaz su lectura, quitando en los ángulos el enmarcado si lo tiene y desplazando más los índices hacia los vértices.
- Otro identificador para indicar si los elementos de juego son naipes u otros.

Mediante la nueva concepción de barajas, u otros modelos, las grandes ventajas que se obtienen son evidentes pudiendo citar como más importantes las siguientes:

. Los identificadores extraordinarios dan origen al nacimiento de una normalización universal común para poder interpretar y practicar fácilmente cualquier juego de naipes, respetando la psicología y el reglamento de los mismos.

. Los identificadores extraordinarios normalizados permiten al pensamiento dedicarse exclusivamente a plantear una o varias tácticas particulares y/o una estrategia general, evitando así gastar el tiempo de reacción en interpretar y descifrar los intrincados naipes tradicionales con los escasos y falsos identificadores que no están adaptados a cada juego.

. Los citados identificadores universales contribuyen a un mayor y mejor control y valoración de los propios naipes y/o durante todas las jugadas y/o durante todos los juegos.

. En aquellos juegos en que es posible, los naipes o elementos del juego quedan sintetizados en grupos diferentes, es decir se consigue una simplificación a la hora de diseñar y fabricar u obtener los diferentes elementos o naipes.

. En aquellos juegos en que es posible dicha síntesis, se consigue una unificación total de los elementos o naipes de cada grupo, es decir, de los que tienen las mismas representaciones, los mismos valores y realizan las mismas funciones, lo que deriva positivamente en una mejor comprensión para todos los jugadores o jugadoras, y sobre todo, más fácil aprendizaje para los principiantes que se inician en el desarrollo o práctica de un nuevo juego.

. En aquellos juegos en que es posible unificar los elementos o naipes de cada grupo de juego, es decir, los que tienen la misma ilustración, el mismo valor y desempeñan la misma función, se consigue que sean coherentes, al simplificarse las imágenes y el aprendizaje, ya que representan lo mismo.

. En aquellos juegos en que es posible sintetizar los elementos o naipes en cada grupo de la baraja, se consigue una unificación en la representación de lo esencial y se elimina lo superfluo, inútil é innecesario, evitando con
5 ello muchas barreras y confusiones que normalmente se producen cuando se utilizan la citadas barajas tradicionales.

. Con los referidos identificadores extraordinarios y/o la citada unificación, se consigue una mayor
10 clarificación y una mejor comprensión de todos los juegos de naipes.

. En los juegos de naipes con serie o palo de triunfos, ya queda preestablecido el palo o serie de triunfos sin alterarse las posibilidades de triunfo ni las
15 normas reglamentadas, siendo así más dinámico el juego.

. Las barajas fáciles no hace falta homologarlas ni traducir mentalmente sus naipes porque ya están adaptadas perfectamente al reglamento del juego específico.

. El desgaste o ensuciamiento de los naipes de las
20 barajas fáciles es uniforme porque solamente se utilizan para el mismo juego y siempre con la misma frecuencia de uso.

Aunque a lo largo de la descripción se ha hecho
mención insistente a las nuevas barajas y a los naipes, es
25 evidente que la materialización o realización de las mismas no está limitada a las clásicas cartulinas rectangulares de cartón, como ocurre con las barajas tradicionales, sino que los elementos que componen éstas pueden materializarse en
bolas, fichas o cualquier cuerpo con la configuración y
30 tamaño que se desee, con cualquier tipo de material y ornamentación, e incluso complementando el elemento o
elementos con cualquier publicidad u ornamentación
suplementaria que pudiera incorporar, siempre que los
elementos que intervienen en el determinado juego tengan
35 las características referidas para cada uno de ellos.

Para facilitar la comprensión de las características de la invención y formando parte integrante de esta memoria descriptiva, se acompañan unas hojas de planos en cuyas figuras con carácter ilustrativo y no limitativo se ha representado lo siguiente:

BREVE DESCRIPCION DE LOS DIBUJOS

Figura 1a. Muestra a título de ejemplo seis cartas de una baraja fácil de la belote donde pueden observarse diferentes identificadores apropiados para este juego.

10 **Figura 1b.** Muestra otras cuatro cartas de una baraja fácil de la belote, incluyendo otros identificadores y más características aplicadas a este juego.

Figura 2. Muestra a título de ejemplo diferentes cartas de una baraja fácil para la práctica de bridge.

15 **Figura 3a .** Muestra cuatro tipos de cartas de una baraja fácil del juego de la Canasta.

Figura 3b. Muestra otros tres bloques de cartas de baraja fácil para este mismo juego de la Canasta.

20 **Figura 4.** Muestra seis cartas de una baraja fácil para la práctica del juego de la escoba.

Figura 5a. Muestra tres tipos de cartas con diferentes indicadores, de una baraja fácil para la práctica del juego del Bostón.

25 **Figura 5b.** Muestra seis cartas de la misma baraja fácil del Bostón.

Figura 6. Muestra cinco tipos de cartas de una baraja fácil para la práctica del juego del Remigio.

30 **Figura 7.** Muestra a título de ejemplo y parcialmente, ocho de las cartas de una baraja fácil de póker, distribuidas en dos grupos.

Figura 8a. Muestra cuatro cartas de una baraja fácil para la práctica del juego de mus.

Figura 8b. Muestra otras cuatro cartas de la baraja fácil para la práctica del juego de mus.

35 **Figura 8c.** Muestra otras dos cartas de una baraja

fácil para la práctica del juego de mus.

Figura 9. Muestra a título de ejemplo cuatro cartas de una baraja fácil para el juego del Bacarrá y Chemin Le Fer.

Figura 10. Muestra a título de ejemplo dos realizaciones simplificadas de una baraja fácil para el desarrollo del juego 30/40.

Figura 11. Muestra a título de ejemplo ocho de las cartas de una baraja fácil para el desarrollo del juego del Rabino Francés para cuatro jugadores y del Chinchón para cinco u ocho jugadores.

Figura 12. Muestra diferentes grupos de naipes de una baraja fácil para el desarrollo del juego del Bostón según otra realización.

Figura 13. Muestra a título de ejemplo una pareja de cartas de una baraja fácil para la práctica del juego del Julepe.

Figura 14. Muestra a título de ejemplo tres de las cartas de una baraja fácil para la práctica del juego del Black Jack.

DESCRIPCION DE LA FORMA DE REALIZACION PREFERIDA:

Haciendo referencia a la numeración adoptada en las figuras, podemos ver cómo las barajas que facilitan juegos de naipes, que la invención propone, incorporan una serie de identificadores entre los múltiples comentados con anterioridad, incluidos en diferentes tipos de juegos.

Así por ejemplo, para la práctica del juego de la belote con este tipo de baraja fácil que la invención propone, está mostrado en las figuras 1a y 1b. En ellas, y más concretamente en la figura 1a, podemos ver cómo la carta 1 incluye un identificador 2 que indica el rango y poder absoluto del naipe en el lance de las bazas; otro indicador 3 que hace referencia al valor de los puntos del naipe; y al número de puntos concreto del mismo en la casilla 4.

El color del fondo 5 de la carta, tal como el

amarillo, distingue el naipe triunfo.

En la carta 6 se marcan otros identificadores, tal como el referenciado con 7 que indica que existen naipes o cartas que no asistiendo al palo el valor de la misma es 0.

5 El rango y poder nulo del naipe en una situación determinada en el lance de las bazas.

La carta 8 de esta misma figura 1a, muestra otro identificador extraordinario 9 distintivo de triunfo ya preestablecido, cuya letra inicial "T" es común a muchos idiomas. El identificador extraordinario 10 nos dice el

10 rango de la importancia del naipe: más valioso, valioso, muy valioso.

El motivo central 11 del naipe, unifica la imagen para el mismo palo y simplifica la comprensión del juego, tal como sucede en las dos cartas indicadas con 1 y 6 en este

15 ejemplo de realización, y también en las cartas con referencias 8 y 12.

En la carta referenciada en general con el número 13, puede verse el identificador extraordinario 14 con el nombre del juego y de la jugada que puede realizarse. El

20 identificador extraordinario 16 indica los puntos adicionales que pueden conseguirse con el naipe en unión con otro naipe en dicha jugada. El identificador extraordinario 17 es un indicador de combinación para un

25 premio concreto.

En la carta señalada con 18 se observa cómo el motivo central 11 incluye un identificador extraordinario en el ángulo superior izquierdo que designa el índice 19, conservando el aspecto psicológico del naipe original

30 (Dama).

En la figura 1b, la referencia 20 designa un identificador extraordinario con el rango de la figura y honor, y también la jerarquía secuencial para un determinado lance y jugada.

35 También constituye un identificador extraordinario, el

color distintivo del palo o la serie, que ostenta la carta, referenciado con el número 21, siendo preferiblemente estos colores el amarillo, azul, verde y rojo.

En esta figura 1b las diferentes cartas están referenciadas con los números 22 a 25. Los motivos representados en el identificador central 11 conservan el aspecto psicológico visual original (corazones, rombos, etc), habiéndose referenciado estos motivos con el número 26 en las cartas o naipes 23, 24 y 25. Otro identificador extraordinario está definido por los diferentes colores de los dibujos de los mismos motivos 26, que distinguen el palo o serie y potencian el efecto visual (colores amarillo, azul, verde y rojo).

En el naipe 24 vemos también el identificador 10 con el rango de la importancia del naipe: muy valioso, así como en la carta 24 el identificador 7 que aclara que no asistiendo al palo: este naipe tiene valor 0.

Aclaremos que la numeración que aparece en el interior de las cartas o naipes y también dentro de casillas señalizadoras de identificadores extraordinarios, representan números impresos en las propias cartas, que nada tienen que ver con la numeración indicada fuera de su superficie para facilitar la comprensión de las características de la invención, pudiéndose repetir alguno de los mismos.

En las cartas 23, 24 y 25, el mismo dibujo existente en la zona central 11, teniendo diferente color y conservando por tanto igual cantidad de elementos 26 en el motivo, se asocia con el orden numeral el naipe original y refuerza el actual. El índice interior 27 también conserva el orden secuencial original para el lance de las combinaciones, de características comunes al referenciado con 19 en la carta 18 de la figura 1a.

Haciendo ahora especial referencia a la figura 2 donde se muestran unos bloques de cartas de baraja fácil para el

juego de bridge, podemos ver los identificadores extraordinarios, tales como el distintivo de naipes honor 28 el que hace referencia a la fuerza virtual del naip, señalado con el número 29; y el referenciado con el número 5 30 correspondiente a la jerarquía del naip figura, y también la jerarquía del naip honor, según se ha representado con distinto número de asteriscos o estrellas.

Además del indicador "fuerza" virtual del naip, señalada con 29, existe el identificador extraordinario 31 10 que evalúa el poder que se posee en la mano para calcular sensatamente y fácilmente las posibles bazas que se pueden hacer.

El signo * también puede identificar el naip honor y cuyo motivo central 11 conserva el aspecto psicológico de 15 la baraja tradicional. Los dibujos de los cuatro naipes "jacks" pueden ser idénticos.

En los grupos de cartas referenciados en general con 32 y 33 de esta figura 2, vemos la correcta disposición horizontal del símbolo del palo 34, con el signo del naip 20 35, en concordancia con la lectura de las explicaciones didácticas del juego.

En el bloque de cartas 33 podemos ver referenciado con el número 36 el identificador extraordinario del rango jerárquico del palo o serie. Los diferentes colores de los 25 símbolos de los palos 34 (azul, rojo, amarillo y verde) distinguen y potencia mucho más la identidad de los mismos. Los diferentes motivos de la zona central 11 de la carta, tal como el caso de la carta correspondiente a un seis de trébol, el color que muestra el palo 34, es el mismo de los 30 motivos que se repiten en dicha zona 11 (seis tréboles), lo que potencia mucho más la comprensión y la comunicación visual.

El símbolo del palo 34 y el carácter del signo numérico o alfanumérico del naip 35, pudieran coincidir 35 con el color del símbolo del palo o serie.

En los márgenes del anverso, donde existen muchas zonas libres, es posible la aplicación de temas publicitarios.

Haciendo ahora especial referencia a las figuras 3a y 5 3b, donde se muestran unos naipes o cartas de la baraja fácil de la Canasta, el motivo alusivo al juego de naipes está referenciado con el número 36 en la zona central del naipe. En el ángulo superior izquierdo este mismo motivo miniaturizado identifica la función que realiza el naipe. 10 El nombre del naipe aparece debajo del identificador 37 y está referenciado con 38. Otro identificador ocupa la parte inferior del naipe, referenciado con 39, muestra leyendas analíticas referentes a la función que desempeña cada naipe, tal como la que puede leerse: suple a cualquier 15 naipe menos a los treses. Impide al contrario tomar el pozo. Hay siete comodines cuyo valor es 2.000 puntos.

Existe una unificación total de cuatro naipes idénticos referenciados en general con el número 40, existiendo también unificación total de cuatro naipes 20 idénticos en el bloque referenciado con 41. En los naipes idénticos 41 podemos ver cómo se conserva el aspecto psicológico del juego donde aparecen en la zona central dos canastas, correspondiendo con el dígito 42 y el motivo representado bajo él 43. El icono 37 que identifica la 25 función que realiza el naipe, en el bloque de ocho naipes unificados 44 podemos ver que se identifica perfectamente el naipe sin problemas de idiomas, u otros motivos.

El identificador extraordinario que marca el valor de puntos del naipe está referenciado con el número 45 y 30 debajo de él se hace referencia a los puntos (identificador extraordinario 46).

En la parte inferior de los naipes 44 y también de los naipes 47, se explica las posibles combinaciones (combina solo con rey, o combina solo con caballo, respectivamente), 35 siendo éste el identificador extraordinario 48.

En la figura 3b se han referenciado con los números 49 y 50 los bloques de cartas con unificación total de ocho naipes idénticos en cada uno de estos bloques, mientras que en el bloque de cartas 51 podemos ver que existe unificación total de cuatro cartas o naipes idénticos. Vemos que se conservan los aspectos psicológicos de los motivos originales de la baraja tradicional. En el bloque de naipes 50 el símbolo 52 sustituye al carácter numérico o alfabético y refuerza la comunicación y comprensión. En el bloque de cuatro naipes idénticos 51 podemos ver el valor de puntos en el identificador extraordinario 53, y cómo se conserva el aspecto psicológico de la baraja tradicional, (tres rojo).

También vemos el identificador extraordinario 54 en la parte inferior donde se especifica la leyenda de las funciones especiales que realiza, tales como: combina solo con diamante; no sirve para combinar, exponerlos en la mesa, cuatro treses rojos equivale a 800 puntos; etc.

En el reverso de los naipes se identifica el nombre del juego (Canasta) y la posición del naipe.

Haciendo ahora especial referencia a la figura 4 donde se comprende el desarrollo del juego de la escoba con una baraja fácil como la que nos ocupa, podemos ver también iconos alusivos que identifican la referencia 55 que representa el naipe. El identificador extraordinario 56 marca el número correcto sin confusión para calcular la suma correcta. En el bloque de tres naipes idénticos 57 existe unificación total y el nombre del juego de naipes aparece en el ángulo inferior derecho (escoba en este caso). El número de elementos que contiene el motivo del naipe coincide con el identificador numérico 56. El nombre del juego (escoba) recuerda permanentemente la jugada idónea que puede y debe realizarse en cada turno.

En el ángulo superior derecho, referenciado con 58 aparece el identificador extraordinario del rango de la

importancia del naipe (muy clave, clave, etc).

En el ángulo inferior izquierdo existe otro
identificador extraordinario que ordena una determinada
instrucción, referenciado en general con el número 59
5 (conseguir).

El icono dorado 60 del naipe 61 identifica el palo de
oros y la palabra "oro" identifica el palo de oros
(identificador extraordinario referenciado con 62). También
el enmarcado amarillo oro 63 identifica el palo de oros, al
10 igual que el identificador numérico se corresponde con el
motivo alusivo.

El rango de la importancia del naipe (identificador
extraordinario 58) muestra la importancia del naipe por
indicación gradual (clave, muy clave, etc), tanto por
15 identificación gradual como por omisión.

En el bloque de tres naipes idénticos 64 podemos ver
el motivo alusivo al juego de naipes que nos ocupa: la
escoba.

Otro de los juegos comunes a desarrollar con la baraja
20 fácil que nos ocupa, está mostrado en las figuras 5a y 5b y
hace referencia al juego del Boston. El identificador
extraordinario 65 identifica el naipe de más valor, y
también el nombre del juego de naipes. Debajo de él se
encuentra el nombre (independencia) de cierta declaración
25 de jugada, referenciado con el número 66. El identificador
67 indica el rango de la importancia del naipe.

Si el juego tiene variantes, el nombre de la variante
figura acompañando al nombre del juego, en el identificador
65.

Vemos también que se conservan aspectos psicológicos
de la baraja tradicional, incluyéndose además en la zona
central 68, motivos alusivos al juego de naipes y a la
figura que representa el naipe. El identificador 69 hace
referencia al poder del naipe; el 70 al poder absoluto del
35 naipe y el 71 muestra el distintivo de naipe triunfo.

También como en casos anteriores, en la parte inferior se encuentra un identificador extraordinario 72 que indica poder nulo del naipe no asistiendo al palo de la baza.

También se utilizan diferentes colores de los números, para distinguir mejor el palo o serie. También existen diferentes colores de los símbolos 73, con el mismo fin.

Los diferentes colores de los enmarcados 74 también distinguen mejor el palo o serie.

Haciendo ahora especial referencia a la figura 6 donde se muestran unos naipes de baraja fácil para la práctica de otros de los juegos conocidos, tal como es el Remigio (para seis jugadores), vemos que existe unificación total en bloques de tres naipes idénticos 75, 76, 77 y 78, observándose los iconos 79 universales, que no necesitan letra inicial identificadora del naipe, coincidiendo con la representación en la zona central del naipe. En el ángulo superior derecho se encuentra el valor de los puntos, y en la zona inferior, concretamente en el identificador extraordinario 80 se expresa las posibilidades de combinación. La letra "C" que encabeza este identificador 80 es la letra inicial común a muchos idiomas, que hace referencia a la combinación.

La referencia 81 designa las franjas de colores diferentes que distinguen mejor el palo o serie, en los colores tradicionales amarillo, rojo, azul y verde; utilizándose también estos diferentes colores en los símbolos 82, así como también para los números que ocupan el centro y números o letras índices 83 del naipe.

En la figura 7 donde se explica de forma esquemática las características de la baraja fácil para la práctica del juego de póker, los iconos 84 evitan la confusión de la imagen incoherente de la zona central, e identifica sin problemas la figura que representa el naipe. También existen diferentes colores para distinguir mejor el palo o serie referenciado con 85. En la zona central 86 del naipe

puede incluir la imagen de distintas catedrales por ejemplo, en una aplicación turística de esta baraja fácil de póker, tal como se representa en la parte izquierda de esta figura. En la parte derecha se hace una representación similar pero de una aplicación artística ya que por ejemplo pueden figurar imágenes de pinturas de diferentes pintores notables (Goya, Rubens, Miró y Sorolla entre otros), pudiéndose igualmente ampliar las imágenes a diseños publicitarios de coches de la misma marca y distintos modelos.

En las figuras 8a, 8b y 8c, se muestran cartas de una baraja fácil para la práctica del juego de mus. La referencia 87 designa el rango de la figura y también la jerarquía del valor numérico relativo. Existen también identificadores de la figura que representa el naipes; el nombre del naipes (caballo, rey, etc); el nombre del juego (mus), la franja 88 de la figura 8a que es de mayor grosor que la referenciada con 89 en la figura 8b, identifica para que jugada sirve el naipes "grande" o franja simple que determina menor rango o importancia del naipes. En el ángulo superior derecho se identifica para la jugada que sirve el naipes (grande, chica, pares, etc). La franja chica 89 identifica también para que jugada sirve el naipes (chica).

En la zona central inferior también se encuentra un identificador de jugada especial en un lance determinado, tal como la que marca 31 real en la figura 8a.

En la figura 8b podemos ver una franja doble 90 que determina mayor rango o importancia del naipes. Existen diferentes colores de los enmarcados para distinguir mejor el naipes, según los colores amarillo, verde, rojo y azul.

En la figura 8c y concretamente en el naipes número 91 se identifica el naipes (as); el lance para el que sirve el naipes (pares y juego); el nombre del juego (mus); y la jugada para la que sirve el naipes (treinta y uno, pares, duplex, medias).

En el reverso de los naipes o cartas se identifica la calidad que tiene el naipe en la franja 92, la posición o colocación del naipe y el nombre del juego (mus).

Haciendo ahora especial referencia a la figura 9, en
5 ella se muestra a título de ejemplo cuatro de las cartas
utilizadas para el juego del Bacarrá y Chemin Le Fer, con
una baraja fácil. Así por ejemplo, la carta del ángulo
superior izquierdo, marcada con el número 2 incluye
inferiormente los dibujos de dos cartas distintas, lo que
10 simplifica el juego y respeta la psicología y reglamento
del mismo. En el ángulo superior derecho se muestra también
una carta con el tamaño grande de los números indicada
también con el número 2 y que inferiormente lleva dibujados
dos naipes iguales de dos barajas en juego. En los cuatro
15 naipes mostrados en la figura 9, puede comprobarse cómo en
todos los casos existen dos naipes fusionados en un solo
naipe lo que facilita enormemente el desarrollo del juego y
simplifica el mismo.

En la figura 10 se muestra en la zona superior una
20 realización simplificada de una baraja fácil del juego
30/40, cuya carta (con un valor numérico de 31 puntos),
incorpora en uno de sus ángulos superiores un identificador
93 que respeta la psicología del juego. En la parte
inferior están dibujados cuatro naipes indicando que esta
25 carta o naipe es la fusión en uno solo de cuatro naipes
distintos.

En la parte inferior de la figura 10 se ha mostrado
una realización más simplificada aún de este mismo juego de
30/40 cuya baraja fácil para el desarrollo del mismo
30 incluye naipes con los mismos identificadores
extraordinarios repetidos en posición simétrica respecto a
la línea central.

En relación con la figura 11, se ha mostrado ocho
cartas o naipes de una baraja fácil para el desarrollo del
35 juego del Rabino Francés para cuatro jugadores, y del

Chinchón de cinco a ocho jugadores. Podemos ver las cuatro clásicas series que han sido aumentadas a ocho series para adaptarlo al juego. Así, el naipe número 94 muestra la primera serie de color amarillo por ejemplo y debajo el número en color negro por ejemplo, coincidente con el número de estrellas de la carta. Los naipes de la segunda serie, según la carta 95, identifica su color rojo como el que tienen los cinco corazones de su superficie.

La carta número 96 muestra una de las cartas de la serie en color azul; la carta número 97 muestra la cuarta serie en color verde y así sucesivamente las cartas de las series quinta a octava donde intervienen respectivamente los colores violeta, naranja, rosa y gris, todos ellos indicados a título de ejemplo.

Haciendo ahora especial referencia a la figura 12, podemos ver otra realización de una baraja fácil para el desarrollo del juego del Boston, donde los naipes de los clásicos palos o series (mostrados todos de forma esquemática) se han aumentado y reducido, en la forma siguiente:

Existe una primera serie del palo de triunfo con catorce naipes (aumentada); la segunda serie posee solamente doce naipes (reducida); y la tercera y cuarta series no presenta variación puesto que continúa con trece naipes cada una. Estas cuatro series se han mostrado de arriba hacia abajo en esta figura 12 y se respeta totalmente el reglamento.

En la figura 13 podemos ver dos de las cartas de una baraja fácil para el desarrollo del juego del Julepe, donde está mostrado de forma esquemática un seis de oros en un tipo de realización tradicional. Inferiormente podemos ver un naipe correspondiente al doce o rey de oros en un tipo de realización con identificadores extraordinarios y tradicionales. Las líneas de enmarcado se suprimen en la zona de los ángulos para que el identificador/es

ordinario/s tradicional/es, y/o identificador/es
extraordinario/s pueda/n aproximarse más al vértice del
naipe y la lectura de los índices que antes estaban dentro
del enmarcado pueda ser más rápida y eficaz para el
5 jugador.

Por último, en la figura 14 se muestran a título de
ejemplo tres de los naipes utilizados para el juego del
Black Jack con una baraja fácil, donde puede verse que se
respetan todos los aspectos: en la parte superior se
10 observa la opción de elegir entre el valor 1 o el valor 11,
a conveniencia del jugador. En el naipe central de esta
figura 14 vemos la ilustración central de un rey, que es un
aspecto secundario en el juego pero muy importante en la
psicología del mismo. Los valores identificadores correctos
15 es lo principal, señalándolos en color negro por ejemplo
para resaltarlos (diez puntos en el naipe central y seis
puntos en el inferior de esta figura 14). Observamos
también que los identificadores del naipe tienen una
colocación conveniente y resaltada para su mayor agilidad
20 en la lectura.

REIVINDICACIONES:

1.- BARAJAS QUE FACILITAN JUEGOS DE NAIPES, ideadas con la finalidad de que sus naipes o elementos, provistos o no de identificadores ordinarios tradicionales, puedan estar dotados con uno o varios identificadores extraordinarios y con una estructuración determinada, que facilitan la comprensión y el desarrollo del juego específico de acuerdo con su respectivo reglamento, caracterizadas porque incluyen en combinación, entre otros, los siguientes identificadores extraordinarios:

- Un identificador para indicar la jerarquía que tiene cada palo o serie.
- Otro identificador para indicar también la jerarquía que tiene un palo o serie pero de manera mucho más evidente.
- Otro identificador para indicar que los palos o series no tienen jerarquía o tienen igual jerarquía.
- Otro identificador para indicar que éste mismo hace referencia al contexto del quinto palo.
- Otro identificador para indicar la existencia y jerarquía superior de un quinto palo o serie que se consigue en algunos juegos (bridge, etc), cuando se puede elegir facultativamente un determinado palo como triunfo y sin embargo se decide jugar sin triunfo.
- Otro identificador para indicar también la jerarquía superior del quinto palo, pero de manera mucho más evidente.
- Otro identificador para indicar cuantos palos o series intervienen o pueden intervenir en un determinado juego y su posición jerárquica.
- Otro identificador para indicar de manera más evidente todos los palos o series existentes en un determinado juego con su rango jerárquico.
- Otro identificador para indicar la representación

- que simboliza el naipe figura y/o el naipe honor, u otro naipe, sin problemas de idioma y/o ilustración u otros motivos, por ejemplo, sustituyendo el distintivo alfabético tradicional que tienen los naipes figuras y/o naipes honores por un icono alusivo, o bien, añadiendo dicho icono al citado distintivo convencional.
- 5
- Otro identificador para indicar que el naipe es honor.

10

 - Otro identificador para indicar la jerarquía que tiene cada honor y/o figura.
 - Otro identificador para indicar también la jerarquía que tiene cada naipe honor y figura pero de manera más evidente.

15

 - Otro identificador para indicar la relatividad del grado jerárquico o la posición que tiene, en su caso, un determinado naipe honor y/o figura con relación a los restantes naipes honores y figuras.
 - Otro identificador para indicar que el naipe honor y/o figura tiene en su caso igual jerarquía que otro u otros naipes honores.

20

 - Otro identificador para indicar todos los honores que existen en un juego con su respectiva jerarquía.
 - Otro identificador para indicar la fuerza virtual que tienen ciertos naipes honores en algún juego (bridge, etc) para evaluar con más precisión la declaración conveniente a realizar en la fase de licitación.

25

 - Otro identificador para indicar el porcentaje de fuerza virtual que supone un determinado naipe en el momento de hacer dicha declaración o licitación y calcular con un criterio sensato las bazas posibles que se pueden hacer.

30

 - Otro identificador para indicar que el naipe es triunfo.

35

- Otro identificador para indicar la jerarquía del triunfo en el naipe.
- Otro identificador para indicar la cantidad de triunfos existentes y la relatividad del grado jerárquico que tiene un naipe triunfo con respecto a los demás triunfos.
- 5 - Otro identificador para indicar el valor de puntos que tiene un naipe triunfo en algunos juegos, para la cuenta principal de puntos.
- 10 - Otro identificador para indicar que éste mismo, hace referencia al contexto del valor de puntos que tiene el naipe que no es triunfo, para la puntuación principal.
- Otro identificador para indicar los puntos que tiene en realidad el naipe que no es triunfo en un determinado juego, para la cuenta general.
- 15 - Otro identificador para indicar la jerarquía que tiene el valor de puntos del naipe que no es triunfo.
- 20 - Otro identificador para indicar todos los valores de puntos existentes en un determinado juego.
- Otro identificador para indicar cuántos naipes tienen un mismo valor de puntos en un juego concreto.
- 25 - Otro identificador para indicar que éste mismo, hace referencia al contexto de la fuerza individual ponderada que tiene el naipe en un determinado lance o jugada y también en general durante todo el juego.
- Otro identificador o identificadores para indicar el nombre de cada jugada o lance.
- 30 - Otro identificador o identificadores para indicar la fuerza individual ponderada que tiene el naipe solamente en cada lance o jugada.
- Otro identificador o identificadores para indicar el

grado de relatividad que tiene el valor ponderado de un naipe en cada determinado lance, con respecto a los restantes naipes.

- 5 - Otro identificador para indicar la denominación del juego de naipes en cuestión.
- Otro identificador para indicar la fuerza individual ponderada que tiene el naipe a nivel general durante todo el juego.
- 10 - Otro identificador para indicar el grado de relatividad que tiene el valor ponderado de un naipe a nivel general durante todo el juego y con respecto a los restantes naipes.
- Otro identificador para indicar que éste mismo, hace referencia al contexto del orden secuencial que tiene el naipe en un juego.
- 15 - Otro identificador para indicar la jerarquía ordinal o secuencial que tiene el naipe en cada juego, ya que, el orden o secuencia del naipe baila de un juego a otro juego.
- 20 - Otro identificador para indicar la posición general que ocupa el naipe dentro del orden secuencial.
- Otro identificador para indicar que éste mismo, hace referencia al contexto de las posibilidades de combinación que tiene el naipe en un determinado juego.
- 25 - Otro identificador para indicar las posibilidades de combinación que tiene el naipe para ligarse con otro u otros naipes de manera homóloga o del mismo valor.
- Otro identificador para indicar las posibilidades de combinación que tiene el naipe para ligarse con otro u otros naipes de manera secuencial o valor consecutivo creciente y/o decreciente.
- 30 - Otro identificador para indicar que el naipe no puede combinarse ni ligarse con otro u otros naipes.

- Otro identificador para indicar la agrupación mínima de naipes o elementos necesarios para validar una posible combinación.
- 5 - Otro identificador para indicar que éste mismo hace referencia al contexto de la jerarquía que tiene un naipe que no es triunfo al jugar en una baza.
- Otro identificador para indicar la jerarquía absoluta que tiene un naipe que no es triunfo en confrontación con otro u otros naipes del mismo palo
10 o serie al jugar una baza.
- Otro identificador para indicar la relatividad de la posición que tiene un naipe que no es triunfo en relación con otro u otros naipes del mismo palo o serie al jugar una baza.
- 15 - Otro identificador (imagen, medio, ilustración, etc) para indicar más visiblemente la unificación de los naipes o elementos de juego de cada uno de los diferentes grupos que componen la baraja u otro modelo, siendo también iguales los restantes
20 identificadores de dichos naipes pertenecientes al mismo grupo.
- Otro identificador de color para indicar mejor la distinción y percepción del logotipo de los diferentes palos o series en la mayoría de los juegos practicados con la baraja francesa o inglesa.
25
- Otro identificador para indicar que en algunos juegos, aunque no tengan ninguna importancia ni los palos o series en todos los naipes ni los colores en la mayoría de los naipes (Canasta, etc), existen
30 ciertos naipes específicos que realizan funciones especiales conservando el aspecto psicológico del color conforme con su reglamento, por ejemplo incorporando solo en los naipes específicos un distintivo pintado del color procedente según su
35 reglamento.

- Otro identificador o identificadores para indicar con carácter particular que el naipe tiene otros atributos con los que realiza una o varias funciones especiales.
- 5 - Otro u otros identificadores para indicar cada una de las funciones especiales que puede realizar o desempeñar un determinado naipe.
- Otro identificador para indicar que el símbolo del palo y el signo numérico o alfabético, u otro
10 distintivo, tienen una correcta disposición en concordancia con la forma didáctica explicada en la bibliografía sobre algún juego (bridge, etc), por ejemplo, emparejando en un mismo plano horizontal, y no vertical, el símbolo del palo y el otro
15 distintivo, a izquierda y derecha, respectivamente.
- Otro identificador para indicar el valor que tiene el naipe en una puntuación subtotal para un determinado lance parcial.
- Otro identificador para indicar el valor que tiene
20 el naipe en una puntuación total para un lance.
- Otro identificador para indicar que éste mismo, hace referencia al contexto de los premios o recompensas que se pueden conseguir con un naipe en unión o contribución con otro u otros naipes.
- 25 - Otro u otros identificadores para indicar los premios o recompensas, que se pueden conseguir con un naipe en unión o contribución con otro u otros naipes o elementos de juego.
- Otro identificador para indicar la calidad del
30 naipe.
- Otro identificador para indicar una instrucción que conviene mucho realizarse.
- Otro identificador para indicar el aspecto histórico del juego de naipes.

- Otro identificador para indicar la importancia del naipe.
- Otro identificador para indicar la disposición o colocación del naipe.
- 5 - Otro u otros identificadores de color para indicar el nombre del naipe, el palo o la serie del naipe, la importancia del naipe u otros conceptos.
- Otro identificador para indicar el distinto rango jerárquico de una misma identificación numérica, por
10 ejemplo: 10*, 10**, 10***.
- Otro identificador para indicar el poder absoluto del naipe en un determinado lance y/o juego, siendo o no triunfo.
- Otro identificador para indicar el poder relativo
15 que tiene el naipe en un determinado lance, por ejemplo, en el lance de las bazas si un naipe que no es triunfo no asiste al palo.
- Otro identificador para indicar la cantidad de naipes que tiene un palo o serie en un determinado
20 juego.
- Otro identificador para traducir la incoherencia que tiene la imagen del naipe.
- Otro identificador para indicar un motivo alusivo al origen del determinado juego de naipes.
- 25 - Otro identificador para indicar la conservación del aspecto psicológico de la baraja original o tradicional.
- Otro identificador para indicar una declaración alusiva al juego de naipes.
- 30 - Otro identificador para indicar la naturaleza del juego o en lo que consiste éste, por ejemplo, juego de combinación, de bazas, de puntos, de lances, etc.
- Otro identificador para indicar el nombre del naipe, por ejemplo "pito", "as", "comodín", "boston",

- "rey", "pirulo", "perica", "barba", "jaco", etc.
- Otro identificador para indicar el nombre del símbolo del quinto palo sin triunfo, por ejemplo "SIN ATOUT".
 - 5 - Otro identificador para indicar solamente la unificación gráfica del motivo o representación de los naipes aunque pertenezcan a distintas series y presenten su correspondiente símbolo del palo, por ejemplo, en el bridge, póker, etc, representar
 - 10 idénticamente cualquier diseño excepto el símbolo del palo.
 - Otro identificador para indicar con colores la distintas series que tiene un determinado juego de naipes sin necesidad de poner los símbolos de los clásicos palos, por ejemplo, el color verde para una
 - 15 serie, el color rojo para otra serie, etc.
 - Otro identificador para indicar la denominación de la combinación, por ejemplo "brelan", "escalera 5ª mayor", etc.
 - 20 - Otro identificador para indicar el nombre del premio o recompensa, por ejemplo, "capote", etc.
 - Otro identificador para indicar la unificación de los naipes en cada uno de los distintos grupos que componen la respectiva baraja, por ejemplo,
 - 25 comprobando esa posibilidad cuando en ciertos naipes coinciden el mismo valor, función y representación, por ejemplo, Mus, Canasta, Escoba, etc.
 - Otro identificador para indicar el nombre de la variante del juego principal, por ejemplo, "Boston
 - 30 de Nantes", etc.
 - Otro identificador para indicar el nombre del tipo de modalidad de la apuesta o contrato, por ejemplo, "sistema natural", "el trébol romano", "el diamante de Turín", etc.
 - 35 - Otro u otros identificadores para indicar los

- aspectos psicológicos que conserva cada juego cuando se originó con la respectiva baraja tradicional.
- Otro identificador para indicar el lance para el que sirve el naipe.
 - 5 - Otro identificador para indicar la/s jugada/s del lance para la que sirve el naipe.
 - Otro identificador para indicar de qué juego principal procede o se deriva el juego de naipes específico.
 - 10 - Otro identificador con dos o más valores para indicar al participante el valor que puede elegir optativamente según le interese.
 - Otro u otros identificadores para indicar la inexistencia de ciertos conceptos en relación con la existencia de conceptos indicados con sus identificadores, como por ejemplo para indicar que un naipe no es triunfo, etc.
 - 15 - Otro identificador para indicar la cantidad de conceptos existentes.
 - 20 - Otro identificador para indicar que el naipe es figura.
 - Otro identificador para indicar la existencia de naipes unificados.
 - Otro identificador para indicar la unificación que tiene un naipe con otro naipe.
 - 25 - Otro identificador para indicar la cantidad de grupos unificados.
 - Otro identificador para indicar la cantidad de naipes unificados que tiene cada uno de los grupos de la baraja.
 - 30 - Otro u otros identificadores para mostrar una leyenda.
 - Otro u otros identificadores para indicar la jerarquía de seis o más palos o series.

- Otro identificador para indicar el palo o serie concreta, por ejemplo, haciendo la línea que enmarca la ilustración central del naipe continua, o discontinua una o varias veces.
- 5 - Otro identificador para indicar de qué naipe se trata, haciendo continua, o discontinua una o varias veces, la línea que enmarca la ilustración central del naipe.
- Otro identificador para comprobar que los índices
10 del naipe se han angulado o esquinado más para ser más rápida y eficaz su lectura, quitando en los ángulos el enmarcado si lo tiene y desplazando más los índices hacia los vértices.
- Otro identificador para indicar si los elementos de
15 juego son naipes u otros.

2.- **BARAJAS QUE FACILITAN JUEGOS DE NAIPES**, según reivindicación 1, caracterizadas porque:

- Los identificadores extraordinarios pueden aparecer incorporados en cualquier disposición, de manera
20 dispersada y/o agrupada, en cualquier espacio del naipe o elemento de juego y/o también en cualquier accesorio "fuera de juego".
- Un mismo identificador extraordinario y/o tradicional puede servir para indicar uno o varios
25 conceptos a la vez.
- Dos o más identificadores extraordinarios y/o tradicionales también pueden indicar un solo concepto.
- Un mismo identificador extraordinario y/o
30 tradicional puede aparecer repetido dos o más veces.
- Los identificadores extraordinarios pueden presentarse o representarse a través de cualquier signo y/o distintivo y/o medio y/o imagen y/o marca y/o forma y/o tamaño y/o dimensión.

- Los identificadores extraordinarios pueden aparecer incorporados individualmente o colectivamente, solamente ellos o bien en combinación con uno o varios identificadores ordinarios o tradicionales.
- 5 - Los identificadores extraordinarios pueden aplicarse a cualquier juego de naipes pasado, presente o futuro que sea un juego principal o variante originado y derivado de una baraja tradicional.
- Los identificadores extraordinarios dan origen para
10 poder conformar y establecer una normativa universal común.

3.- **BARAJAS QUE FACILITAN JUEGOS DE NAIPES**, según reivindicaciones anteriores, caracterizadas porque sus estructuras de naipes o elementos de juego, incluidos sus
15 identificadores extraordinarios y/o tradicionales, pueden ser representados o presentados de forma virtual y/o estar materializados por medios electromagnéticos.

4.- **BARAJAS QUE FACILITAN JUEGOS DE NAIPES**, según reivindicaciones anteriores, caracterizadas porque la
20 materialización o realización de las mismas no está limitada a las clásicas cartulinas rectangulares de cartón, como ocurre con las barajas tradicionales, sino que los elementos que componen estas barajas u otros modelos pueden materializarse en bolas, fichas o cualquier cuerpo con la
25 configuración y tamaño que se deseé, con cualquier tipo de material e incluso complementando los naipes u otros elementos con cualquier publicidad u ornamentación suplementaria que pudiera incorporarse.

5.- **BARAJAS QUE FACILITAN JUEGOS DE NAIPES**, según
30 reivindicaciones anteriores, caracterizadas porque pueden ser válidas para realizar dos o más juegos y pueden aparecer con accesorios fuera de juego (estuche, instrucciones de juego, explicación de los identificadores, fichas, etc).

35 6.- **BARAJAS QUE FACILITAN JUEGOS DE NAIPES**, según

reivindicaciones anteriores, caracterizadas porque:

- 5 - Sus naipes pueden estar estructurados y organizados o clasificados en grupos diferentes, teniendo cada grupo sus elementos unificados, es decir, con igual representación, valor y función, de acuerdo igualmente con las normas reglamentarias de su respectivo juego.
- Dos o más naipes pueden aparecer fusionados en un solo naipe.
- 10 - Los cuatro clásicos palos pueden aparecer aumentados a cinco o más series, o disminuidos a tres o menos series.
- Los naipes contenidos en los típicos palos o series, pueden incrementarse o reducirse.
- 15 - Los identificadores tradicionales pueden aparecer con una colocación más eficaz de lo que habitualmente están.
- Con respecto a los naipes tradicionales, los típicos índices de éstos pueden angularse o esquinarse más para ser más rápida y eficaz su lectura al quitarse en los ángulos del naipes el enmarcado, si lo tiene, y desplazando más dichos índices hacia los vértices del naipe para su mejor control.
- 20

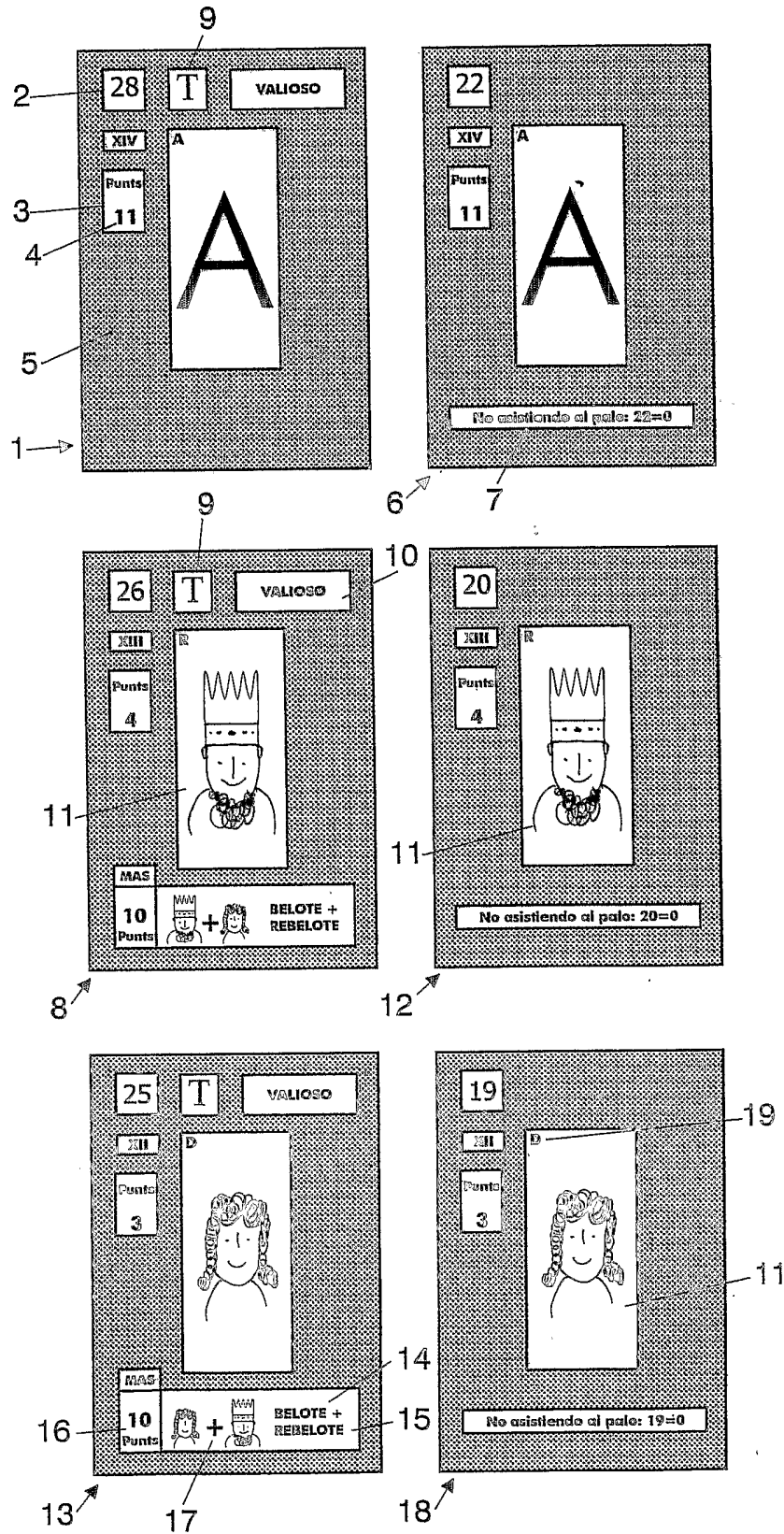


Fig. 1a

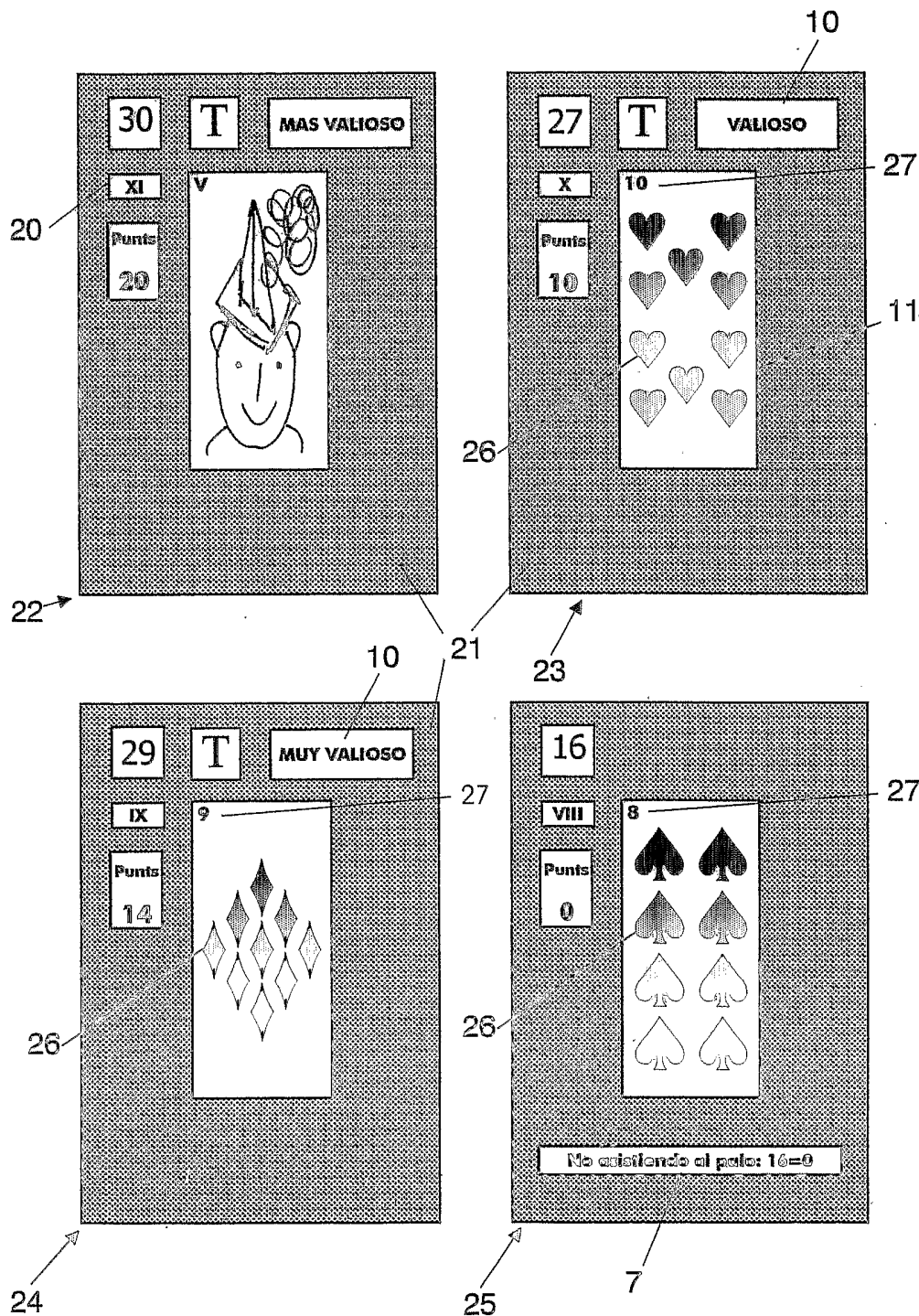


Fig. 1b

HOJA DE SUSTITUCION (REGLA 26)

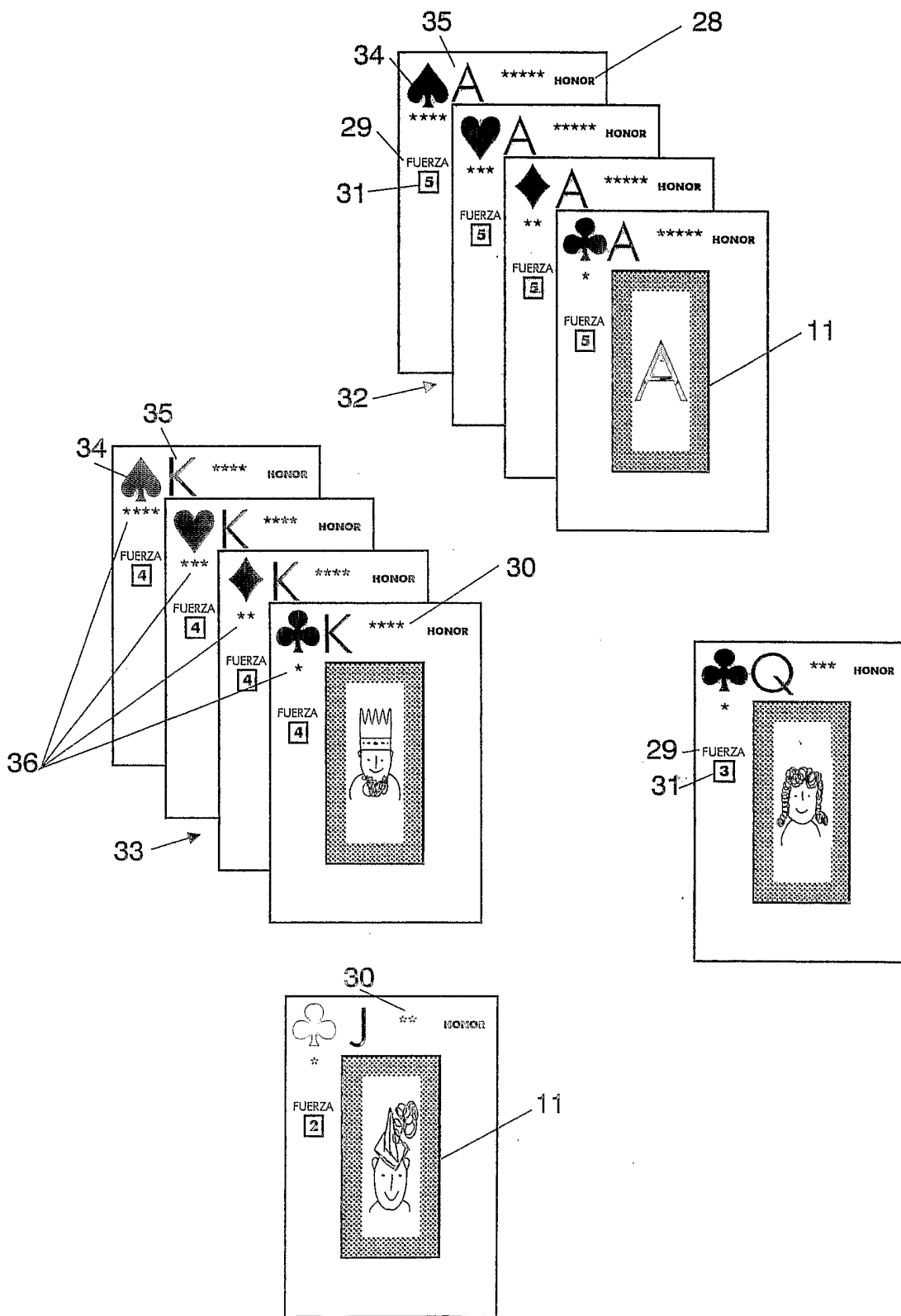


Fig. 2

HOJA DE SUSTITUCION (REGLA 26)

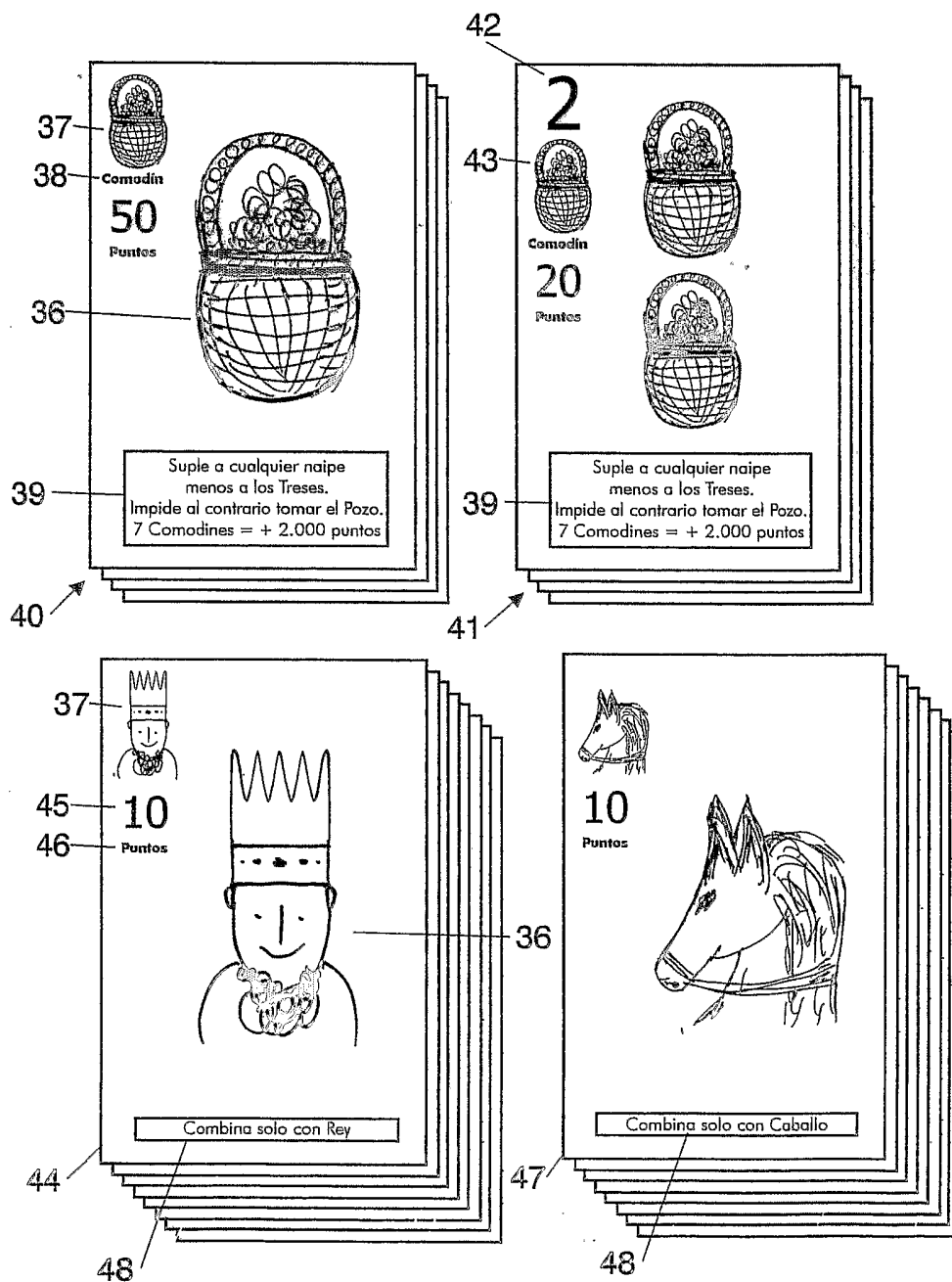


Fig. 3a

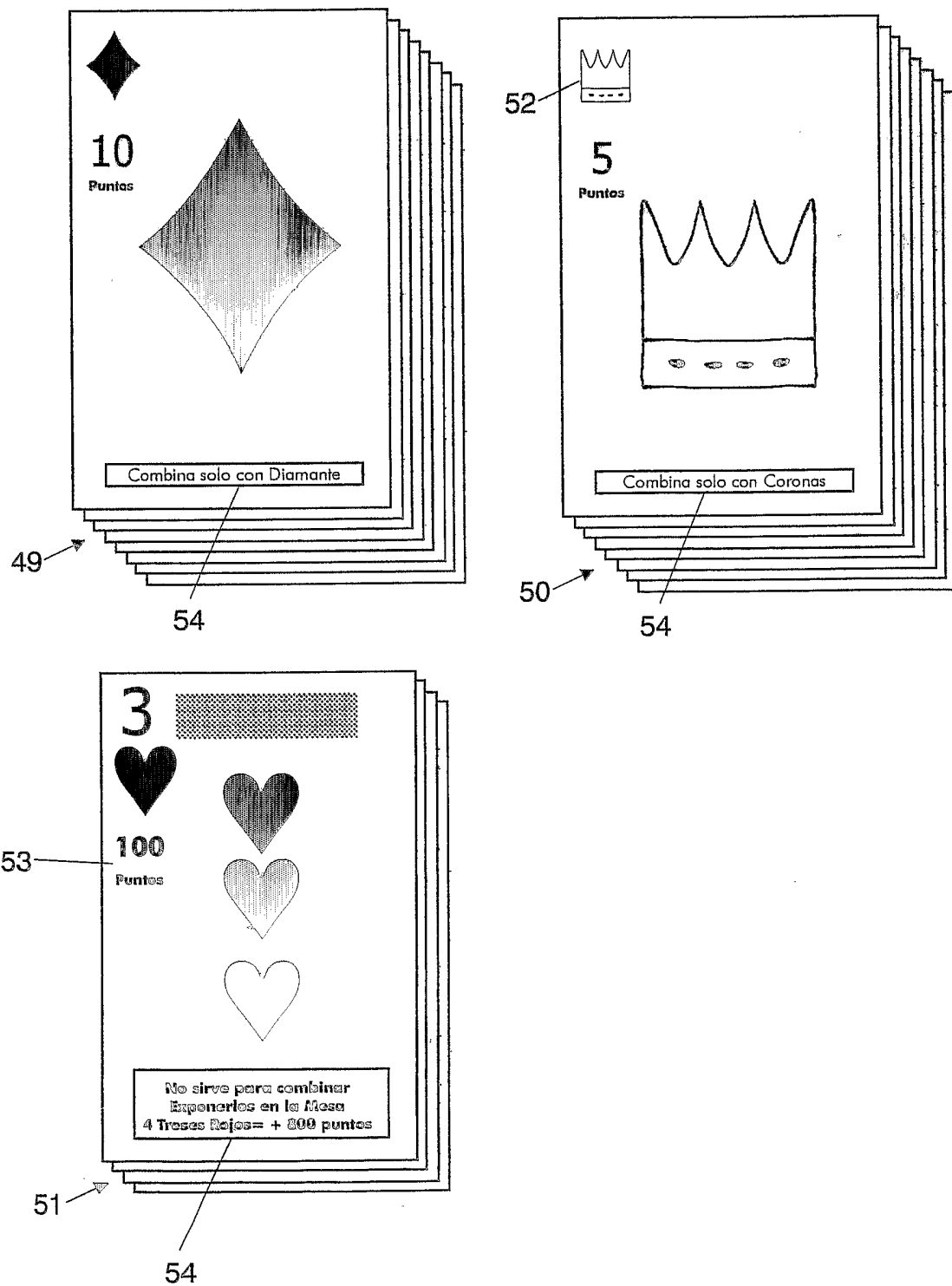


Fig. 3b

HOJA DE SUSTITUCION (REGLA 26)

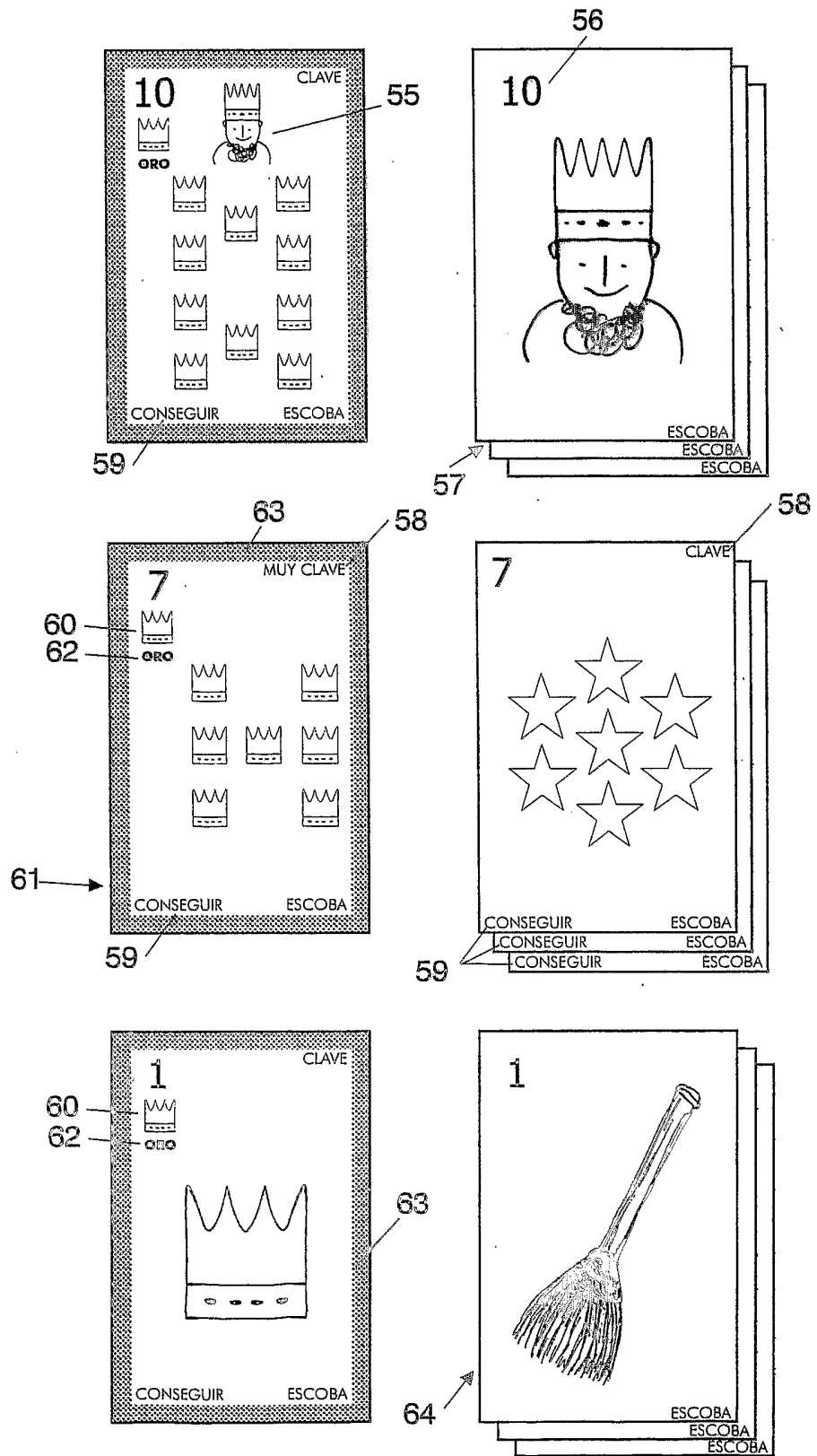


Fig. 4

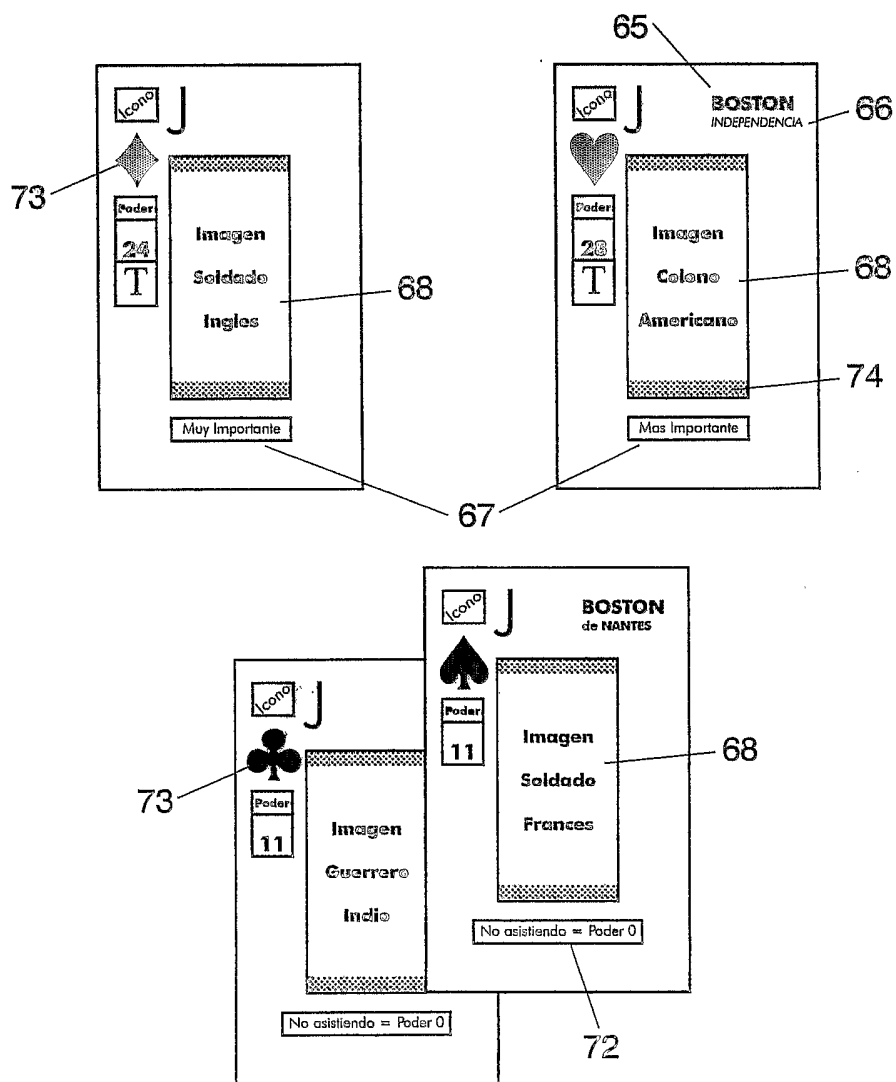


Fig. 5a

HOJA DE SUSTITUCION (REGLA 26)

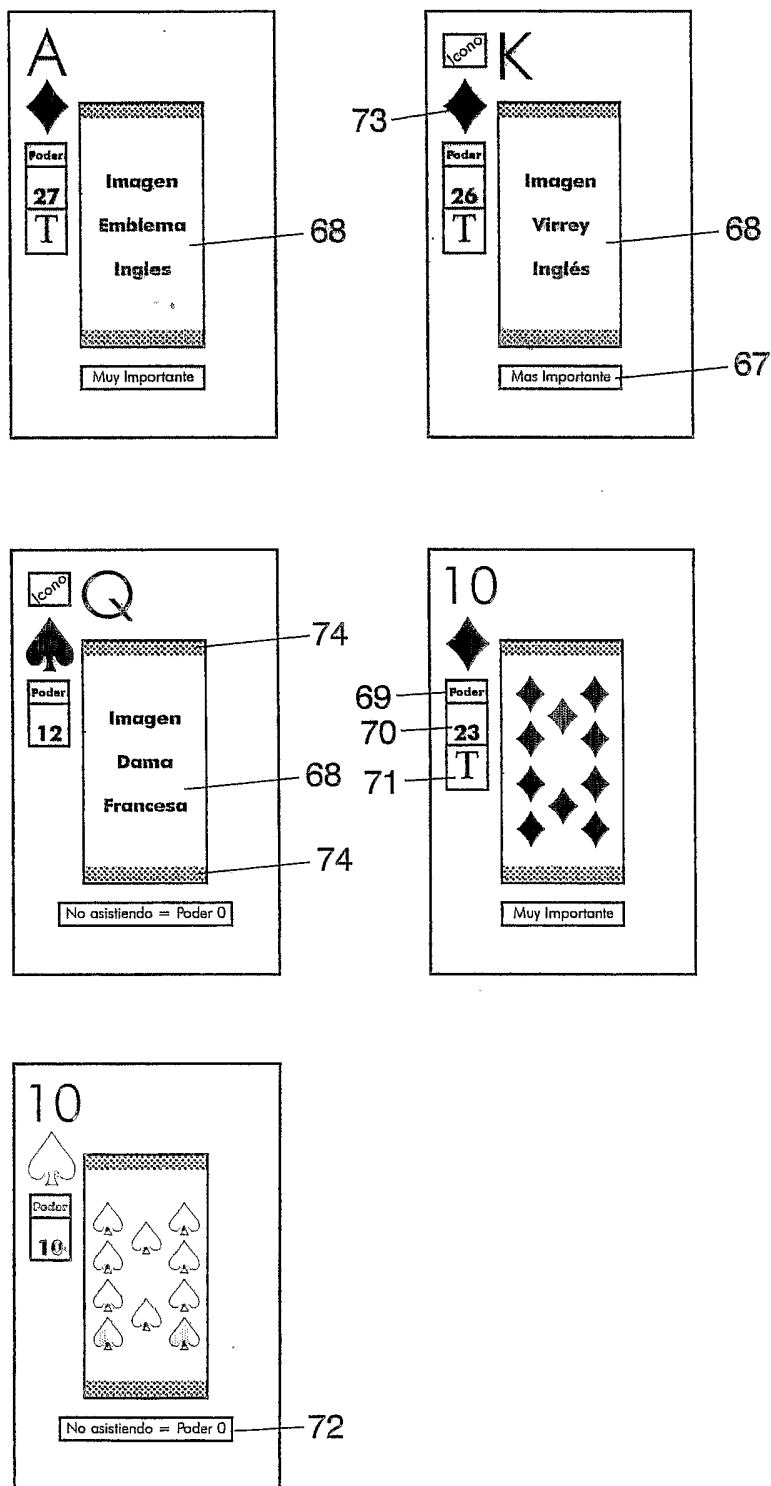


Fig. 5b

HOJA DE SUSTITUCION (REGLA 26)

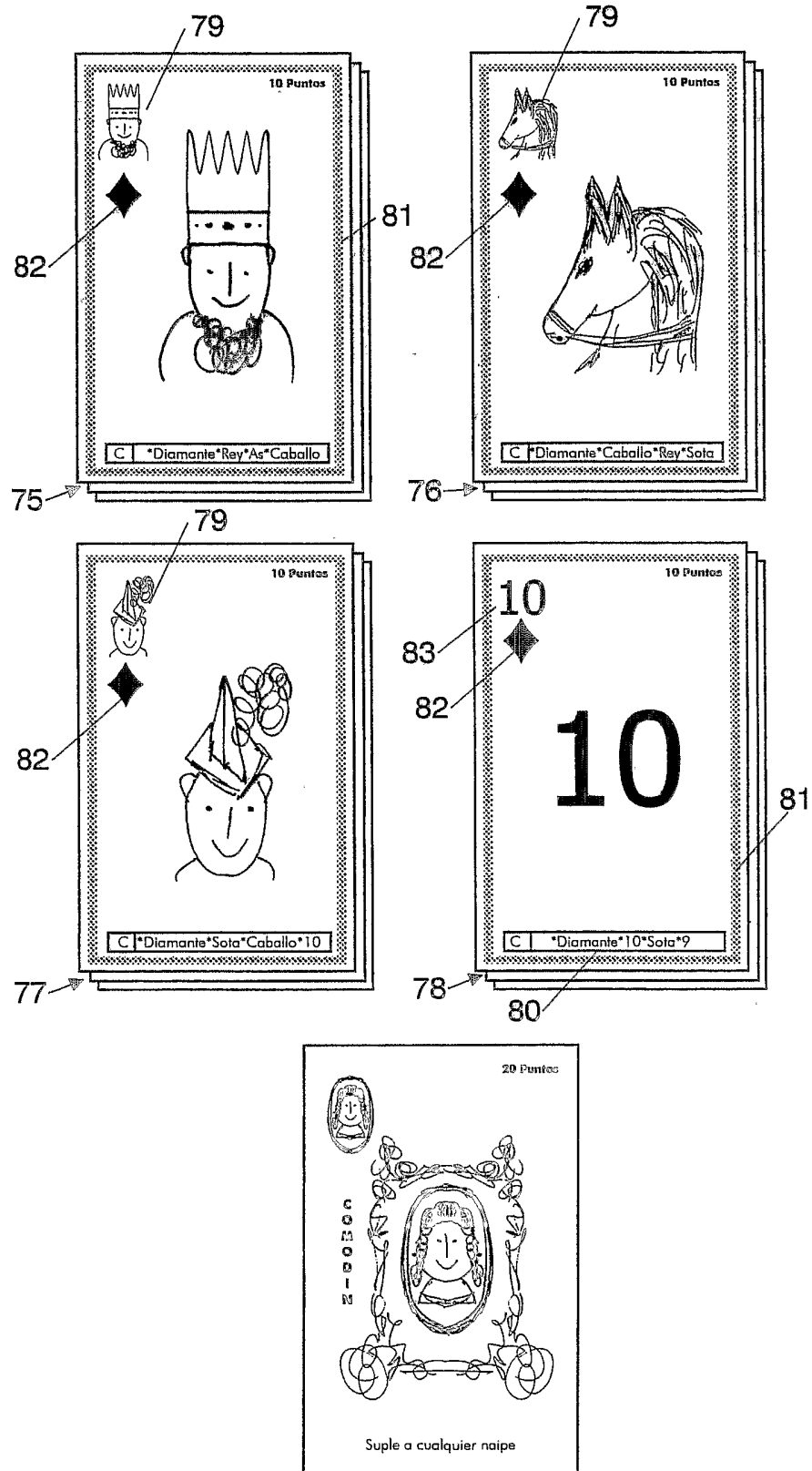


Fig. 6

HOJA DE SUSTITUCION (REGLA 26)

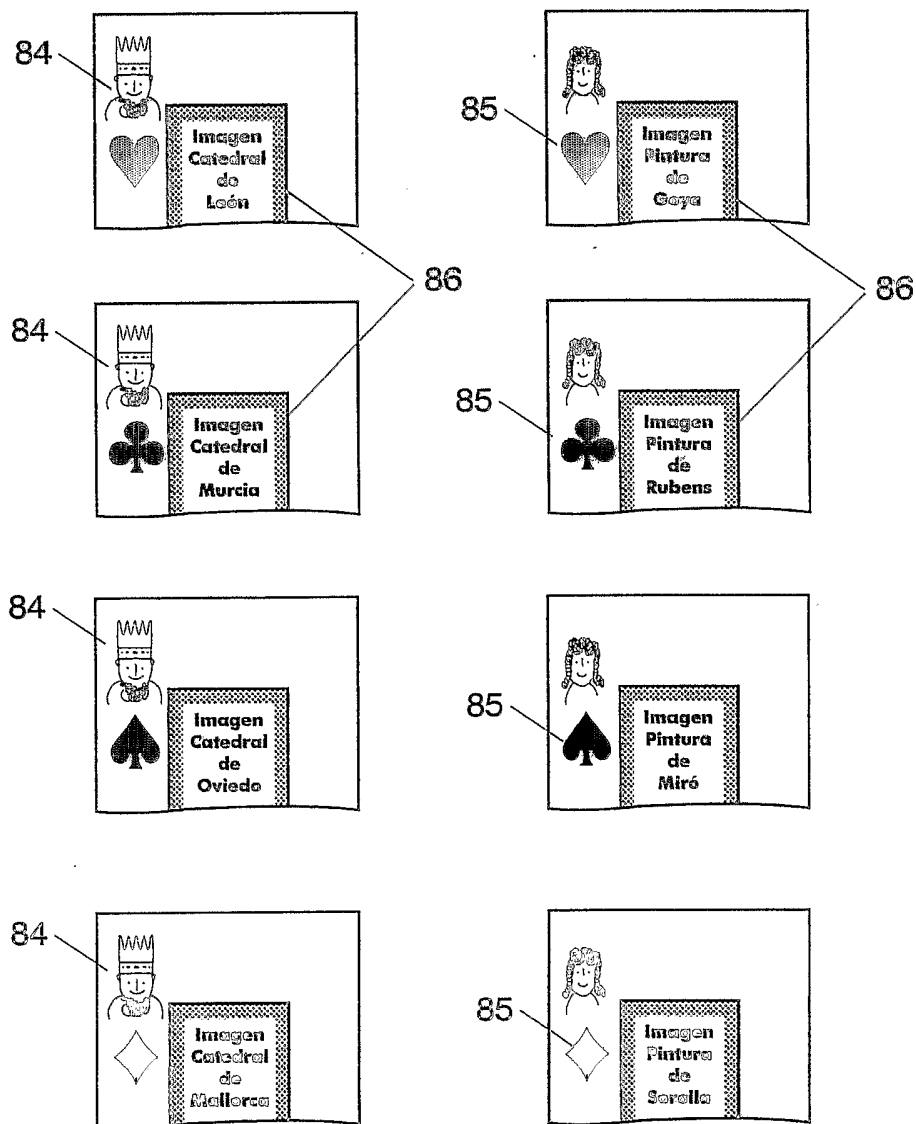


Fig. 7

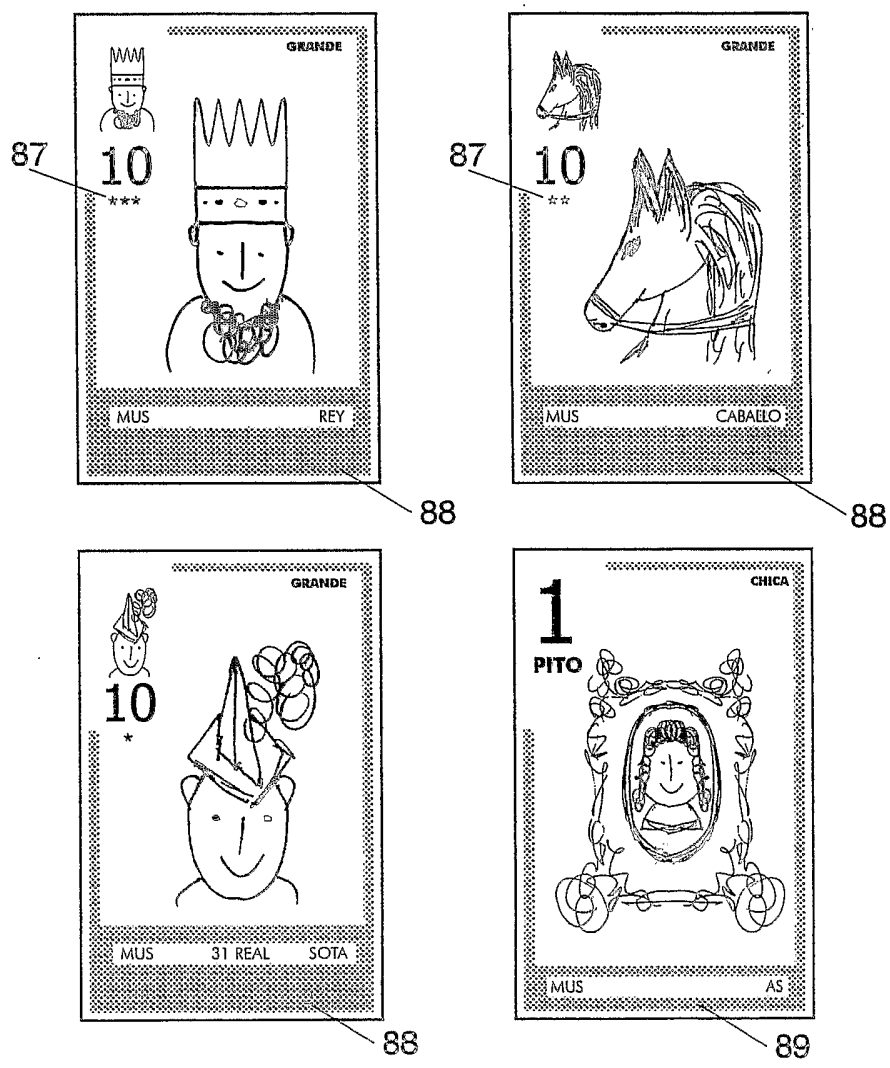


Fig. 8a

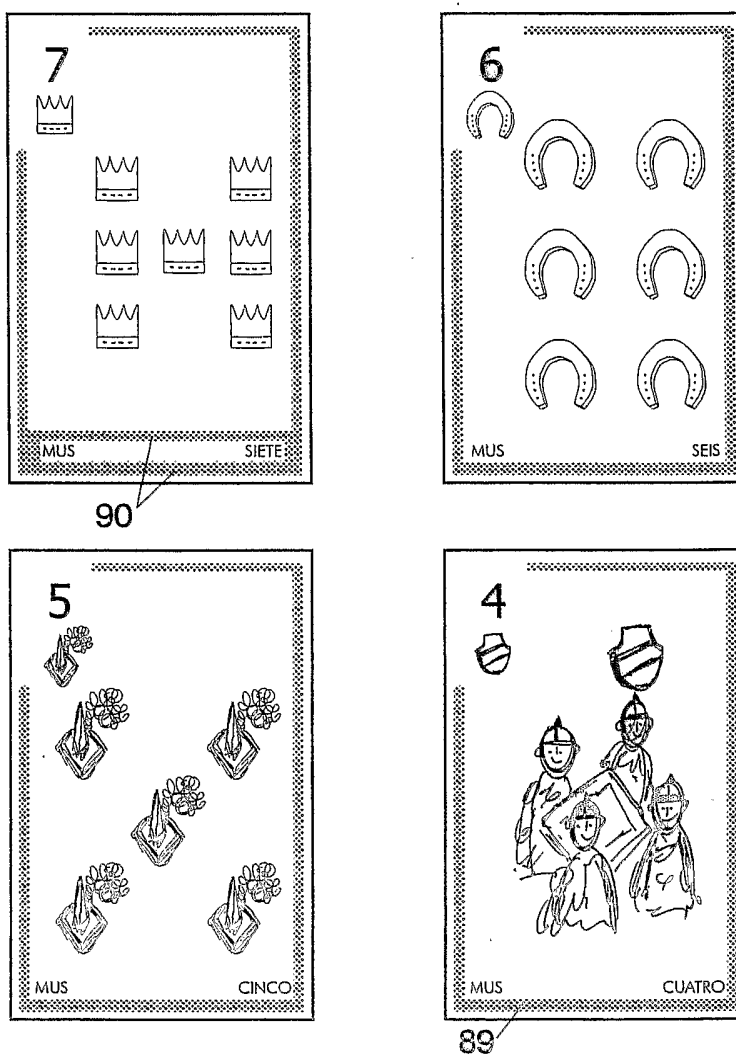


Fig. 8b

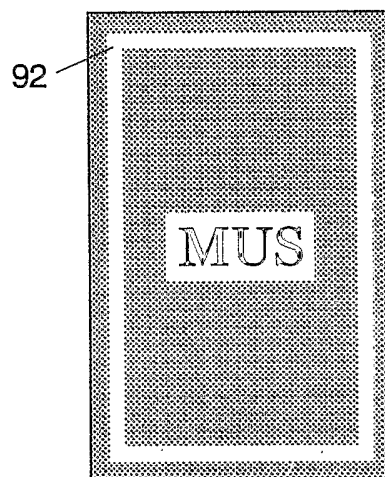
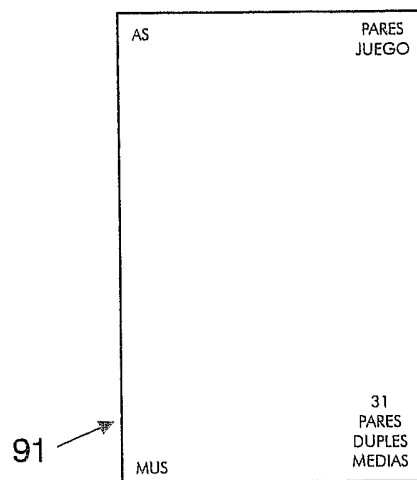


Fig. 8c

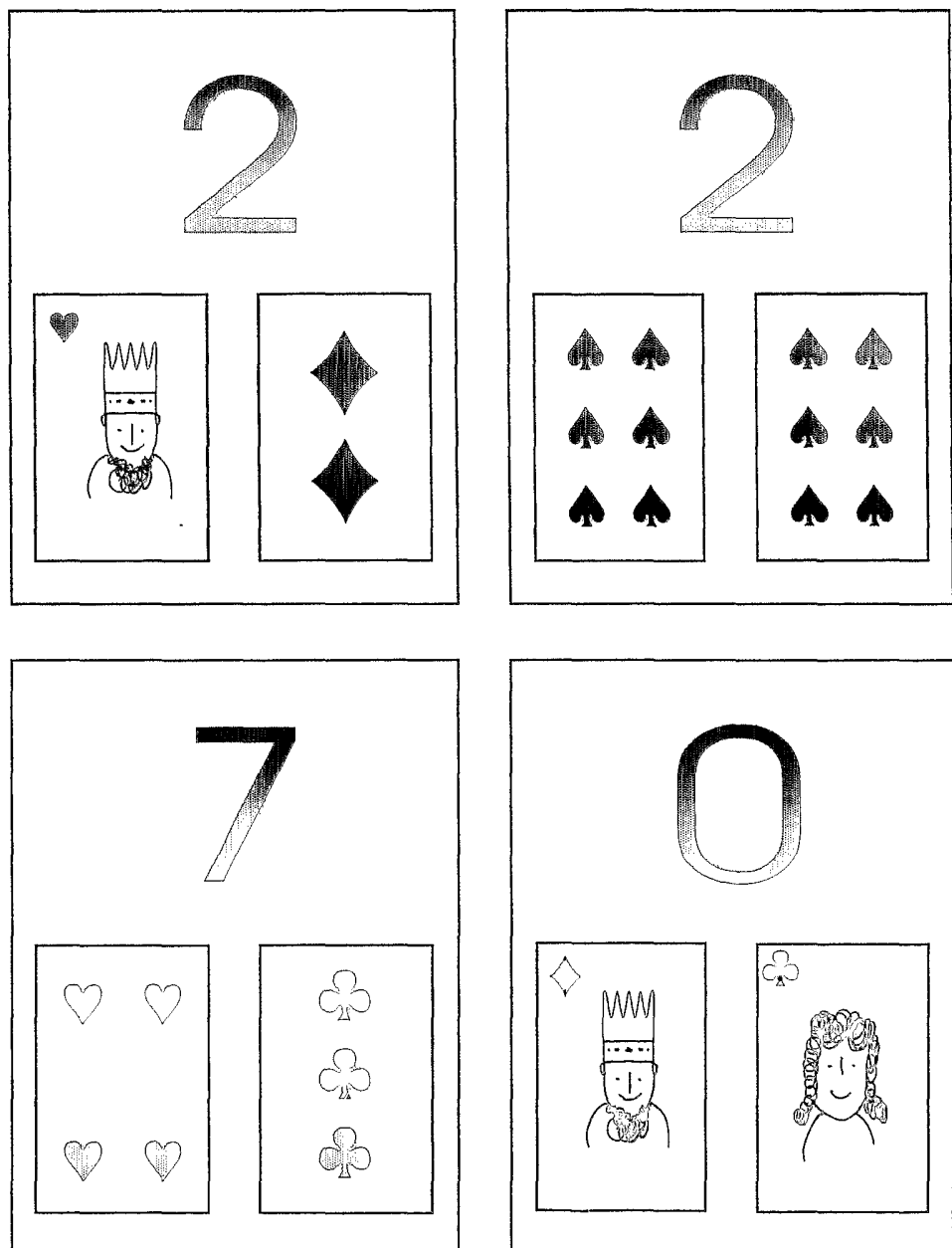


Fig. 9

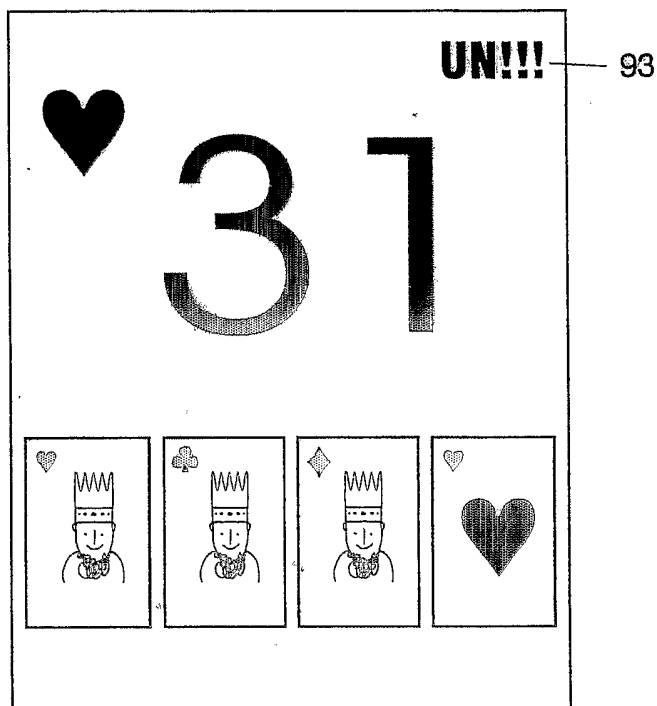


Fig. 10

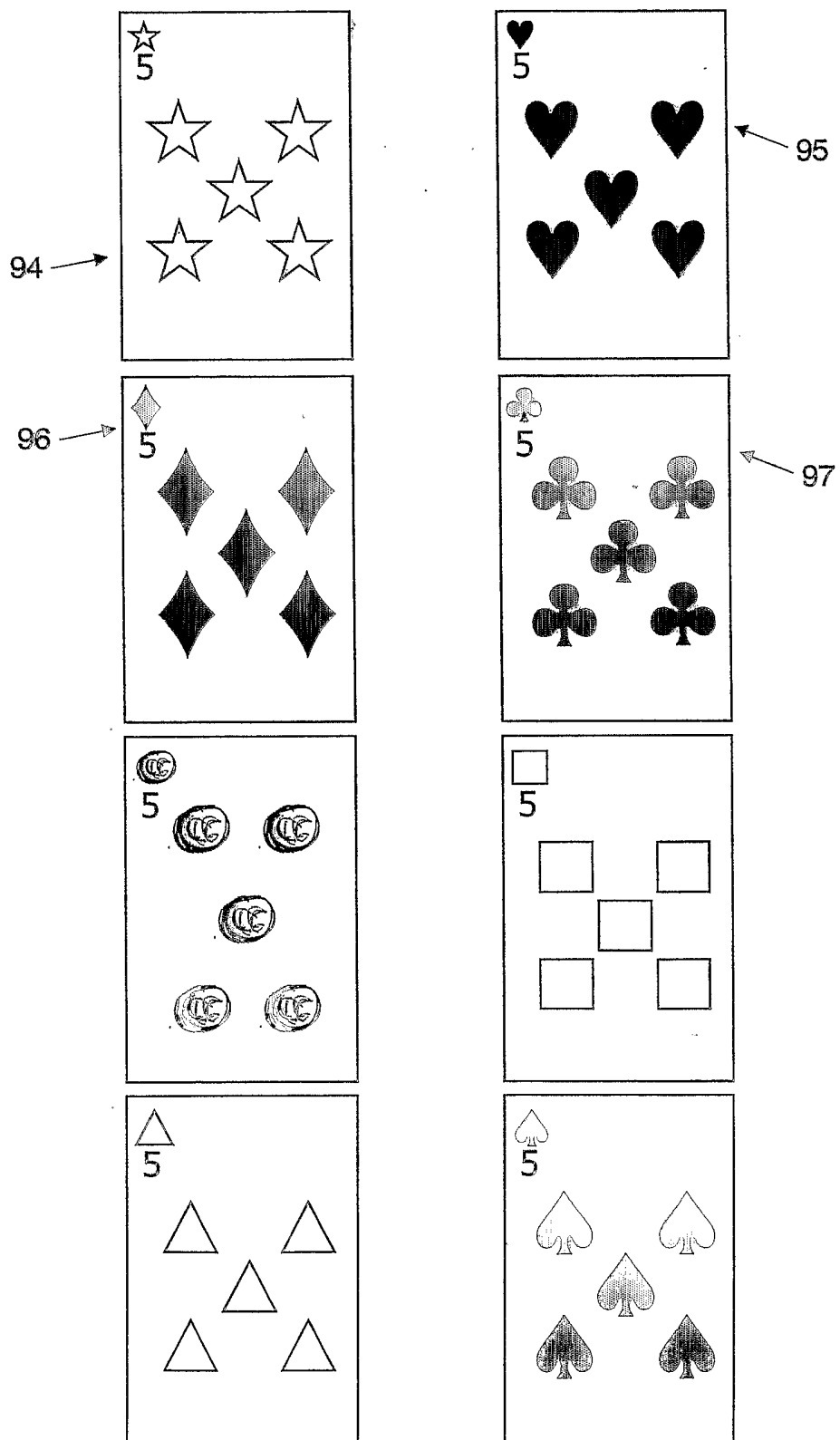


Fig. 11

HOJA DE SUSTITUCION (REGLA 26)

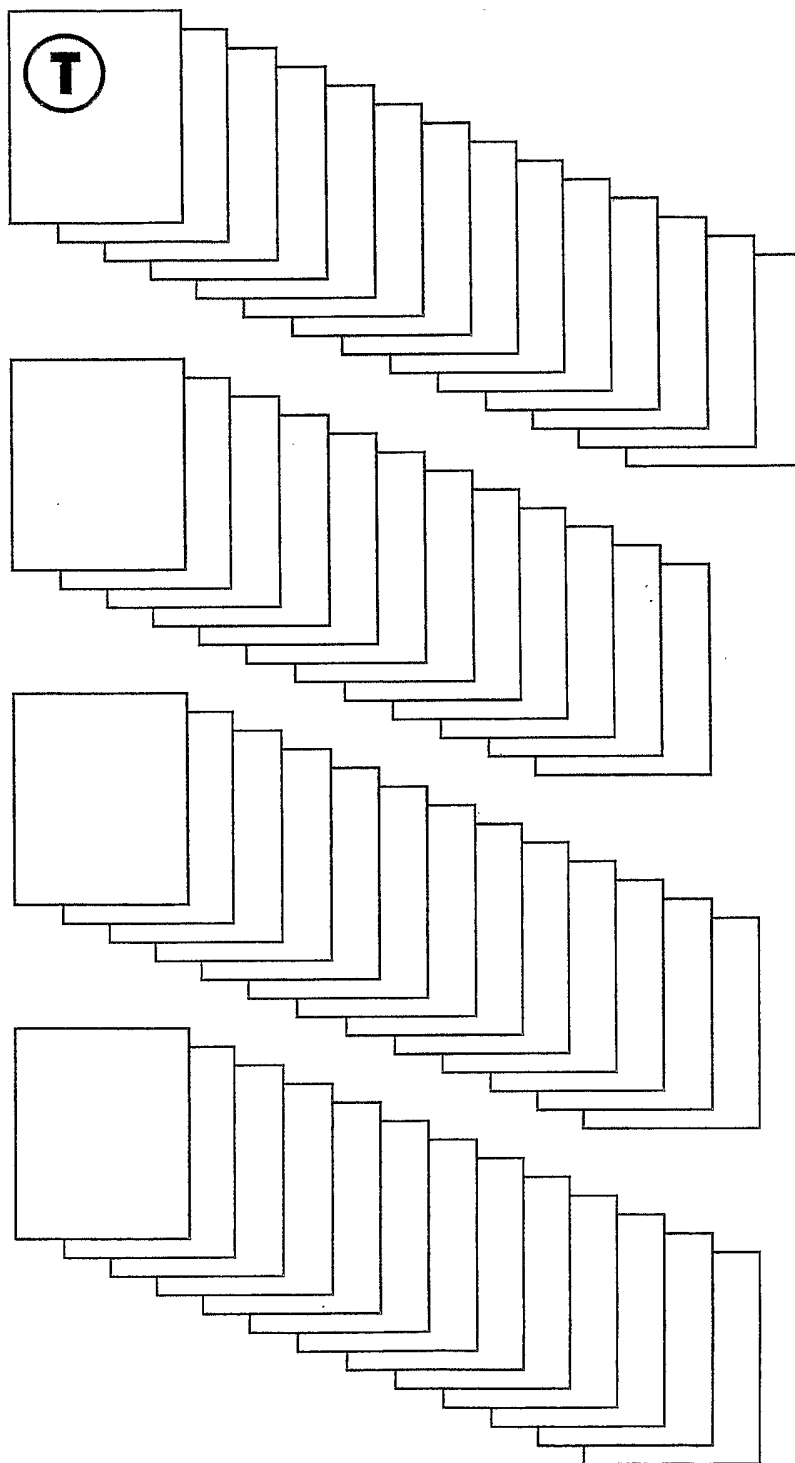


Fig. 12

HOJA DE SUSTITUCION (REGLA 26)

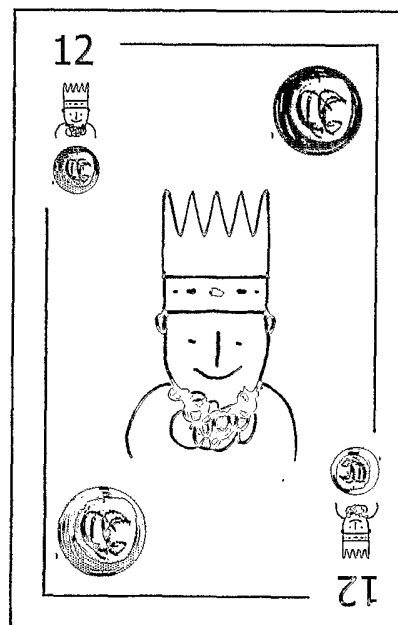
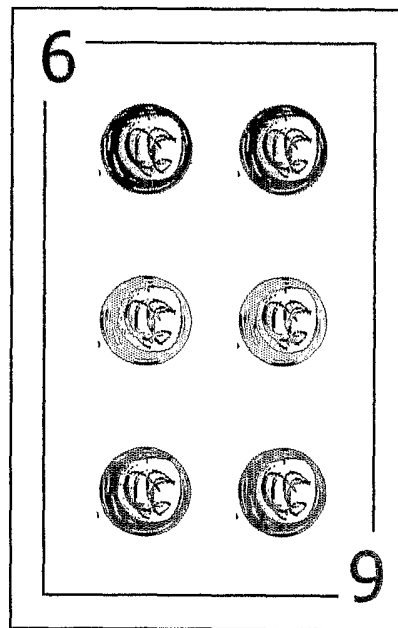


Fig. 13

HOJA DE SUSTITUCION (REGLA 26)

19 / 19

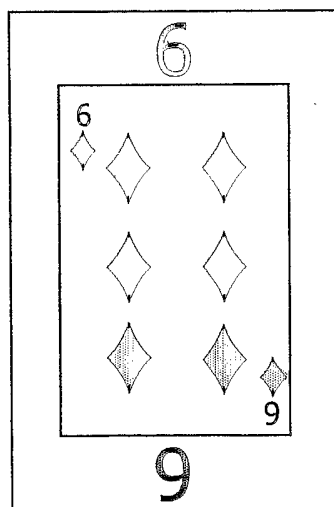
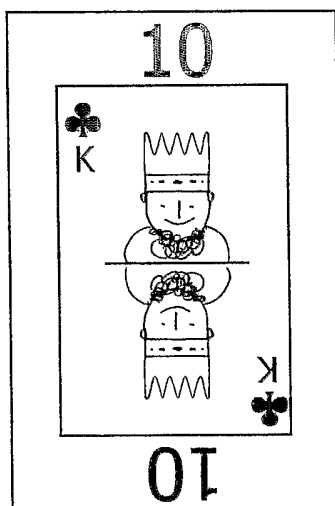
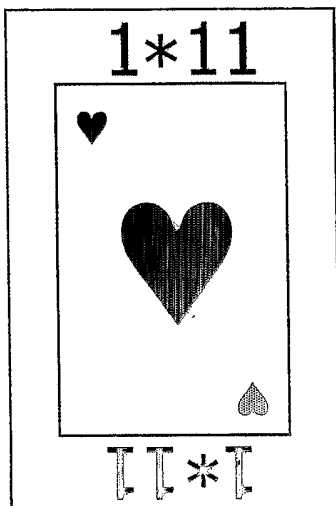


Fig. 14