



19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 327 339**

51 Int. Cl.:
A63F 3/02 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Número de solicitud europea: **04750143 .2**

96 Fecha de presentación : **15.04.2004**

97 Número de publicación de la solicitud: **1660203**

97 Fecha de publicación de la solicitud: **31.05.2006**

54 Título: **Pieza de juego con figuras de acción.**

30 Prioridad: **19.08.2003 US 643526**

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
28.10.2009

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
28.10.2009

73 Titular/es: **HASBRO, Inc.**
1027 Newport Avenue
Pawtucket, Rhode Island 02862, US

72 Inventor/es: **Wilk, Brian, M.;**
Kunitz, David, F.;
McCarthy, Thomas, C. y
Winters, Henry, S.

74 Agente: **Carpintero López, Mario**

ES 2 327 339 T3

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

DESCRIPCIÓN

Pieza de juego con figuras de acción.

5 Antecedentes de la invención

Los juegos con figuras de acción normalmente requieren tableros de juego para jugar. Esto puede hacer más difícil la portabilidad del juego.

10 La presente invención se proporciona para resolver este y otros problemas.

El documento EP-A-0850671 describe un aparato para jugar a un juego que incluye piezas para jugar el juego que incluyen un disco base, una escala de dirección y un dispositivo de medición de la distancia en movimiento para mover una pieza una cierta distancia en una dirección determinada.

15 El documento US-A-2002/0180150 también describe un aparato para jugar un juego que incluye piezas de juego con contadores o ruedas que llevan la cuenta de las características de un personaje a medida que progresa el juego.

20 Resumen de la invención

Es un objeto de la invención proporcionar una pieza de juego con figuras de acción. De acuerdo con la invención, una pieza de juego con figuras de acción comprende un personaje de figura que tiene una base y un mecanismo de ataque que se puede mover con respecto a la base del personaje de figura del juego y está configurado para acoplarse físicamente a otras piezas de juego con figuras de acción en batallas simuladas, estando el personaje adaptado para moverse una distancia sobre una superficie; y

30 un dispositivo indicador de la distancia dispuesto en la base para contactar la superficie cuando el personaje de la figura del juego está dispuesto en la superficie, proporcionando el dispositivo indicador de distancia una indicación de la distancia de movimiento del personaje sobre la superficie, en el que el mecanismo de ataque comprende un lanzador de proyectiles, y en el que el lanzador de proyectiles está accionado por un muelle.

35 Se contempla que el medio indicador de la distancia proporciona una indicación audible y/o visual de la distancia. En particular, el medio indicador de la distancia comprende un eje, una rueda sujeta de forma fija al eje y adaptada para el engranaje rotatorio con la superficie, para girar el eje durante el movimiento de la pieza del juego sobre la superficie, y un medio para indicar la progresiva rotación del eje.

40 Se contempla asimismo que al menos una de cada pieza de juego en cada pluralidad de piezas de juego incluya un medio para proporcionar al azar al jugador una recompensa si se mata esta pieza de juego en concreto.

También se contempla que la pluralidad de piezas de juego incluye al menos una pieza de juego que tiene un medio de ataque de actuación cercana y al menos una pieza de juego que tiene un medio de ataque de actuación a distancia.

45 Se advertirán otras características y ventajas a partir de la siguiente memoria tomada junto con los siguientes dibujos.

Breve descripción de los dibujos

50 La figura 1 es una perspectiva de una realización de una figura de acción de acuerdo con la invención;

La figura 2 es una vista en despiece de la figura de acción de la figura 1;

La figura 3 es una vista en planta de una parte de la base de la figura de acción de la figura 1;

55 La figura 4 es una vista seccional tomada a lo largo de la línea 4-4 de la figura 3;

La figura 5 es una vista de un lateral de la parte de la base de la figura 3;

60 La figura 6 es una vista seccional tomada a lo largo de la línea 6-6 de la figura 3;

La figura 7 es una vista de otro lado de la parte de la base de la figura 3;

La figura 8 es una perspectiva de una segunda realización de una figura de acción de acuerdo con la invención; y

65 La figura 9 es una vista de despiece de la figura de acción de la figura 8.

ES 2 327 339 T3

Descripción detallada de una realización preferente

Una primera realización de una pieza 10 de juego con figuras de acción se ilustra en las figuras 1-7. La pieza 10 de juego comprende un personaje 12 de figura de juego y una parte de base 14. La parte de base 14 está adaptada para moverse una distancia sobre una superficie, como un tablero de mesa, no mostrado. La pieza 10 de juego incluye un mecanismo, descrito a continuación, dispuesto en la parte de base 14 para indicar de forma audible y visual (para aquellos con deficiencias auditivas) la distancia de movimiento de la pieza 10 de juego sobre la superficie. La pieza 10 de juego incluye además un mecanismo, también descrito a continuación, para atacar otra pieza de juego.

Como se muestra en las figuras 2, 4 y 6, el mecanismo para indicar de manera audible la distancia de movimiento comprende un eje 18, una rueda 20 sujeta de forma fija al eje 18 y adaptada para el acoplamiento giratorio con la superficie para rotar el eje 18 durante el movimiento de la pieza 10 de juego sobre la superficie. El mecanismo incluye además un engranaje con piñón 24 sujeto de forma fija al eje 18 e incluyendo una pluralidad de dientes 26. Uno de los dientes 26 tiene una extensión de diente 26a. Un indicador 28 tiene un primer extremo 28a fijado a la parte de base 14 y un segundo extremo 28b que se acopla al engranaje con piñón 24. La rotación de la rueda 20 a medida que la pieza 10 de juego se mueve por la superficie rota la extensión del diente 26a contra el segundo extremo del indicador 28b, proporcionando un sonido audible de ajuste una vez por revolución del eje 18.

El mecanismo para indicar visualmente la distancia de movimiento comprende una cremallera circular 30 que se acopla al engranaje con piñón 24. La cremallera circular 30 incluye una superficie superior 30a y una superficie inferior 30b. La superficie superior 30a tiene unas primeras marcas rojas espaciadas en forma de circunferencia 34. Una placa frontal superior 36 está dispuesta en la parte base 14 adyacente a la superficie del soporte 30a. La placa frontal 36 tiene una primera abertura visual 38 alineada radialmente con las primeras marcas rojas 34 para mostrar secuencialmente el movimiento de las primeras marcas rojas a medida que la cremallera 30 gira. El número de primeras marcas rojas que pasa por la abertura 38 indica la distancia recorrida.

La pieza 10 del juego tiene un mecanismo para atacar otra pieza de juego. Este mecanismo de ataque es un mecanismo de ataque de actuación a distancia, como se ilustra en las figuras 1 y 2. El mecanismo de ataque de actuación a distancia es convencional y lanza un proyectil 42 desde un cañón 44. El cañón 44 tiene un muelle interno (no mostrado). El proyectil 42 tiene una lengüeta 46. Cuando una parte del proyectil 42 que incluye la lengüeta 46 se inserta en el cañón 44, el proyectil 42 comprende el muelle, y la lengüeta 46 se acopla a un cierre (no mostrado) dentro del cañón 44, reteniendo el proyectil 42 en el cañón 44 contra la desviación del muelle comprimido. Cuando se acciona, un activador 48; acoplado al cierre, libera el cierre de la lengüeta 46, permitiendo que el muelle comprimido lance el proyectil 42 a una distancia del cañón 44.

Una segunda realización de una pieza 10' de juego se ilustra en las figuras 8 y 9. Los componentes similares tienen los mismos números de referencia que en la primera realización 10, siendo el mecanismo de ataque la única diferencia. La segunda realización de la pieza 10' del juego tiene un mecanismo de ataque de actuación cercana. El mecanismo de ataque de actuación cercana permite que una parte de la pieza 10 del juego golpee otra pieza 10 del juego. La figura de juego 12 que utiliza este mecanismo de ataque tiene una parte superior 12a, que tiene una parte para golpear 48, que está montada de forma giratoria en una parte inferior 12b. Un muelle 49 está dispuesto entre la parte superior 12a y la parte inferior 12b, manteniendo la parte superior 12a en una posición de equilibrio en relación con la parte inferior 12b. Cuando la parte superior 12a gira en una primera dirección en relación con la parte inferior 12b, el muelle 49 se comprime. Al liberarse, la parte superior 12a gira rápidamente en una segunda dirección opuesta en relación con la parte inferior 12b a la posición de equilibrio, provocando que la parte para golpear 48 golpee todo lo que encuentre en su camino, como la pieza de juego adyacente del oponente.

La pieza 10 de juego también incluye un mecanismo para mostrar y proteger de forma alternativa una serie de segundas marcas rojas 52 (en líneas discontinuas), que indican la presencia o ausencia de una característica especial de la pieza del juego. La serie de segundas marcas rojas 52 está espaciada de forma circunferencial en la superficie inferior 30b. Una segunda placa frontal 56 está dispuesta en la parte de base 14 adyacente a la superficie inferior 30b. La segunda placa frontal 56 tiene una abertura visual 58 alineada radialmente con la serie de segundas marcas rojas para mostrar alternativamente la presencia o ausencia de la segunda serie de marcas rojas 52.

El procedimiento para jugar un juego con figuras de acción en la superficie es el siguiente. Cada jugador obtiene al principio una pluralidad de las piezas 10, 10' del juego formando un grupo de piezas 10, 10' del juego. Cada una de las piezas 10, 10' del juego tiene un número que indica un valor en puntos concreto. Las piezas 10, 10' de juego diferentes tienen valores en puntos diferentes. Cada una de las piezas 10, 10' de juego tiene el mecanismo de indicación de la distancia, y uno de los mecanismos de ataque, descritos anteriormente. Cada jugador selecciona inicialmente un grupo de las piezas 10, 10' de juego del grupo respectivo del jugador, sumándose los valores en puntos a un valor predeterminado. Este grupo será el equipo del jugador. Puede jugar cualquier número de jugadores.

Durante el juego, cada jugador participa de forma secuencial. En cada turno, cada jugador puede realizar un número de acciones predeterminado, por ejemplo, tres. Una acción puede ser: (1) un movimiento, que comprende el movimiento de una de las piezas 10, 10' del jugador, una distancia hasta el valor en puntos particular de la pieza de juego; o (2) un ataque, que comprende la actuación del mecanismo de ataque de la pieza de juego particular contra una de las piezas 10, 10' de juego del oponente. Durante el turno, puede haber limitaciones de cuántos movimientos o

ES 2 327 339 T3

ataques totales pueden realizarse. Por ejemplo, si se permiten tres acciones, los jugadores pueden limitarse a no más de dos movimientos (y un ataque) o dos ataques (y un movimiento) por turno.

5 Una pieza 10, 10' de juego se retira del juego si la pieza 10, 10' del juego ha sido determinada a morir mediante un ataque, como ser golpeada en respuesta al ataque de un oponente. Los jugadores se turnan secuencialmente, realizando selectivamente un movimiento o ataque, hasta que se determina el fin del juego, cuando todas las figuras de juego de un jugador han muerto, o al concluir un periodo de tiempo particular. El ganador viene determinado al sumar los valores en puntos de las piezas de juego restantes de cada jugador.

10 De acuerdo con el procedimiento, si muere la pieza 10, 10' de juego de un jugador cuando una de sus segundas marcas rojas está presente, el jugador obtiene una recompensa de acuerdo con un mensaje en la parte inferior de la parte de base 14. Por ejemplo, se puede permitir a la pieza 10, 10' de juego que vuelva a entrar en el juego. O el jugador puede añadir una pieza 1-, 10' de juego diferente al juego.

15 Los expertos en la técnica advertirán modificaciones y realizaciones alternativas de la invención en vista de la siguiente descripción. Esta descripción se realizará con efectos únicamente ilustrativos, y su finalidad es enseñar a los expertos en la técnica el mejor modo de llevar a cabo la invención. Se reserva el uso exclusivo de todas las modificaciones que se incluyen en el alcance de las reivindicaciones adjuntas.

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

ES 2 327 339 T3

REIVINDICACIONES

1. Una pieza (10) de juego con figuras de acción que comprende

5 un personaje (12) de figura de juego que tiene una base (14) y un mecanismo de ataque (42, 44) que puede moverse con respecto a la base (14) del personaje (12) de figura de juego y configurado para acoplarse físicamente a otras piezas (10) de juego de acción en batallas simuladas, estando el personaje (12) adaptado para moverse una distancia sobre una superficie; y

10 un dispositivo (18-38) indicador de la distancia dispuesto en la base (14) para contactar la superficie cuando el personaje (12) de la figura de juego está dispuesto en la superficie, proporcionando el dispositivo (18-38) indicador de distancia una indicación de la distancia de movimiento del personaje (12) sobre la superficie, en el que el mecanismo de ataque (42, 44) comprende un lanzador de proyectil (44), y en el que el lanzador de proyectil (44) está accionado por muelle.

15 2. La pieza (10) de juego de la reivindicación 1 en la que el dispositivo (18-38) indicador de la distancia comprende: un eje (18);

20 una rueda (20) sujeta de forma fija al eje (18) y adaptada para el acoplamiento rotatorio con la superficie, para girar el eje (18) tras el movimiento de la pieza (10) de juego sobre la superficie; y

un dispositivo (30) acoplado al eje (18) que indica una rotación progresiva del eje (18).

25 3. La pieza (10) del juego de la reivindicación 2, en la que el dispositivo (18-38) indicador de distancia comprende: un engranaje (24) sujeto de forma fija al eje (18) y que incluye una pluralidad de dientes (26); y

30 un indicador (28) que tiene un primer extremo (28a) fijado a la base (14) y un segundo extremo (28b) que se acopla al engranaje (24), de modo que la rotación de la rueda (20) a medida que se va moviendo la pieza (10) del juego sobre la superficie gira los dientes del engranaje (26) contra el segundo extremo del indicador (28), proporcionando un sonido de ajuste audible.

35 4. La pieza (10) de juego de la reivindicación 3, en la que el engranaje (24) y el indicador (28) están dispuestos en una cámara.

5. Una pieza (10) de juego con figuras de acción de acuerdo con la reivindicación 3 o la reivindicación 4, en la que el engranaje (24) es un engranaje con piñón (24), comprendiendo además la pieza (10) del juego:

40 una cremallera circular (30) que se engrana al engranaje con piñón (24), en el que la cremallera circular (30) incluye una superficie (30a) que tiene unas marcas espaciadas en forma circunferencial (34); y

una placa frontal (36) adyacente a la superficie de la cremallera (30a), teniendo la placa frontal (36) una abertura visual (38) alineada con las marcas (34) para mostrar secuencialmente las marcas (34) a medida que rota la cremallera.

45 6. La pieza (10) de juego de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, incluyendo un dispositivo de visualización (56, 58) que muestra y protege alternativamente una marca (52) indicativa de la presencia o ausencia de una característica especial de la pieza (10) de juego.

50 7. La pieza (10) de juego de la reivindicación 6, cuando depende de la reivindicación 5, en la que el dispositivo de visualización (56, 58) comprende:

una segunda marca (52) dispuesta en una segunda superficie (30b) de la cremallera (30);

55 y

una segunda placa frontal (56) en la base (14) adyacente a la segunda superficie (30b), teniendo la segunda placa frontal (30b) una abertura visual (58) alineada radialmente con la segunda marca (52) para mostrar alternativamente la presencia o ausencia de la segunda marca (52).

60 8. La pieza (10) de juego de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en la que el dispositivo (18-38) indicador de distancia proporciona una indicación audible de la distancia.

9. La pieza (10) de juego de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en la que el dispositivo (18-38) indicador de la distancia proporciona una indicación visual.

65 10. Una pieza (10) de juego de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en la que el lanzador del proyectil (44) incluye un muelle y un proyectil que es proyectado desde el lanzador del proyectil por el muelle.

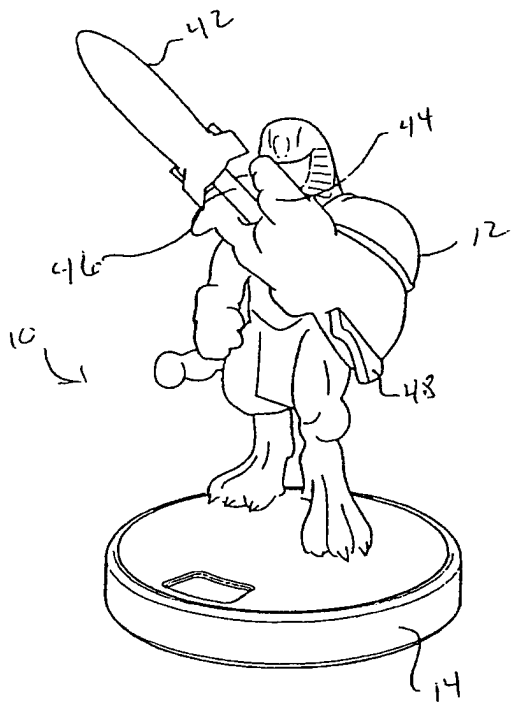


FIG. 1

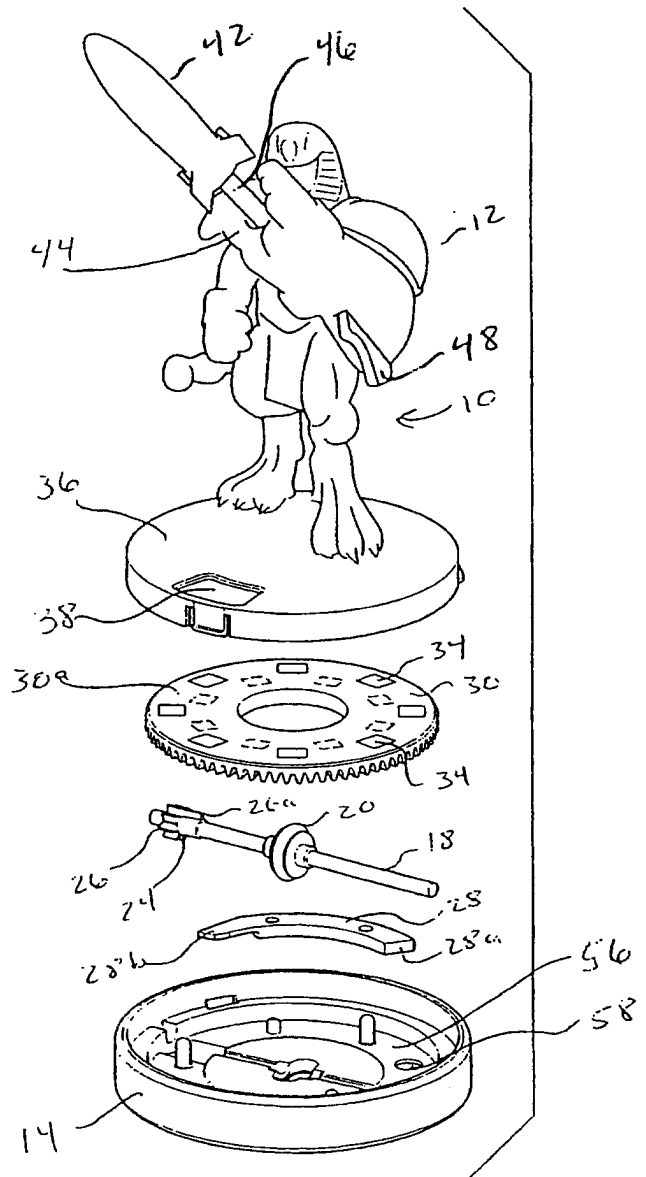


FIG. 2

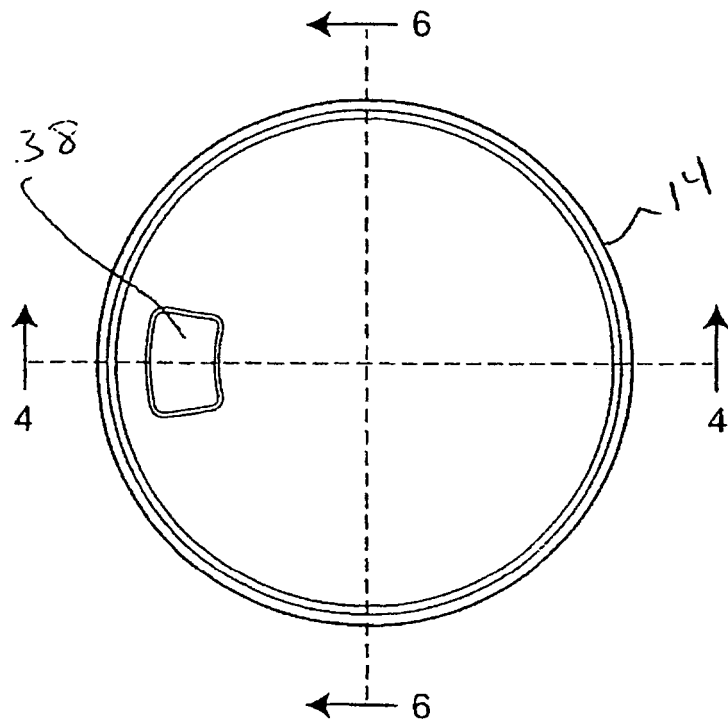


FIG. 3

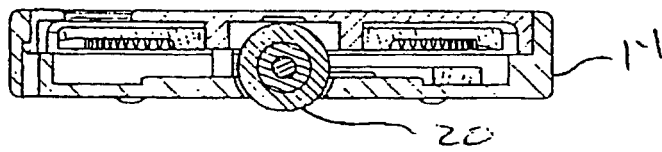


FIG. 4

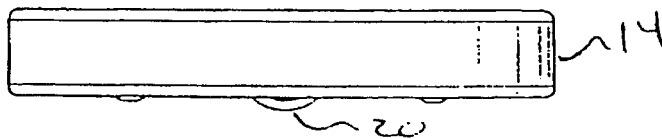


FIG. 5

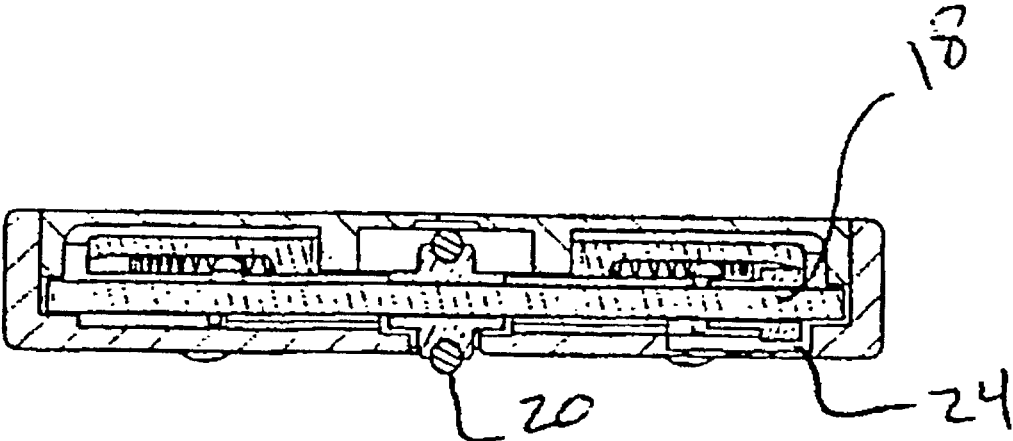


FIG. 6

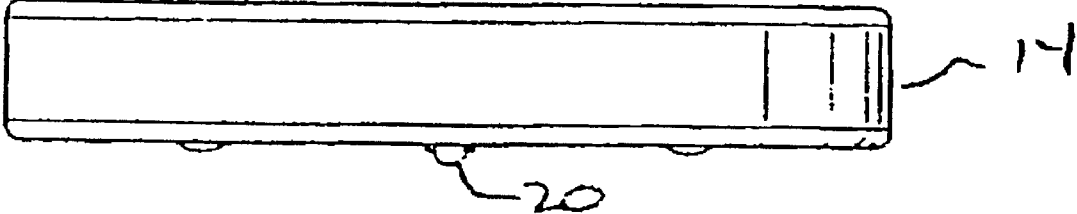


FIG. 7

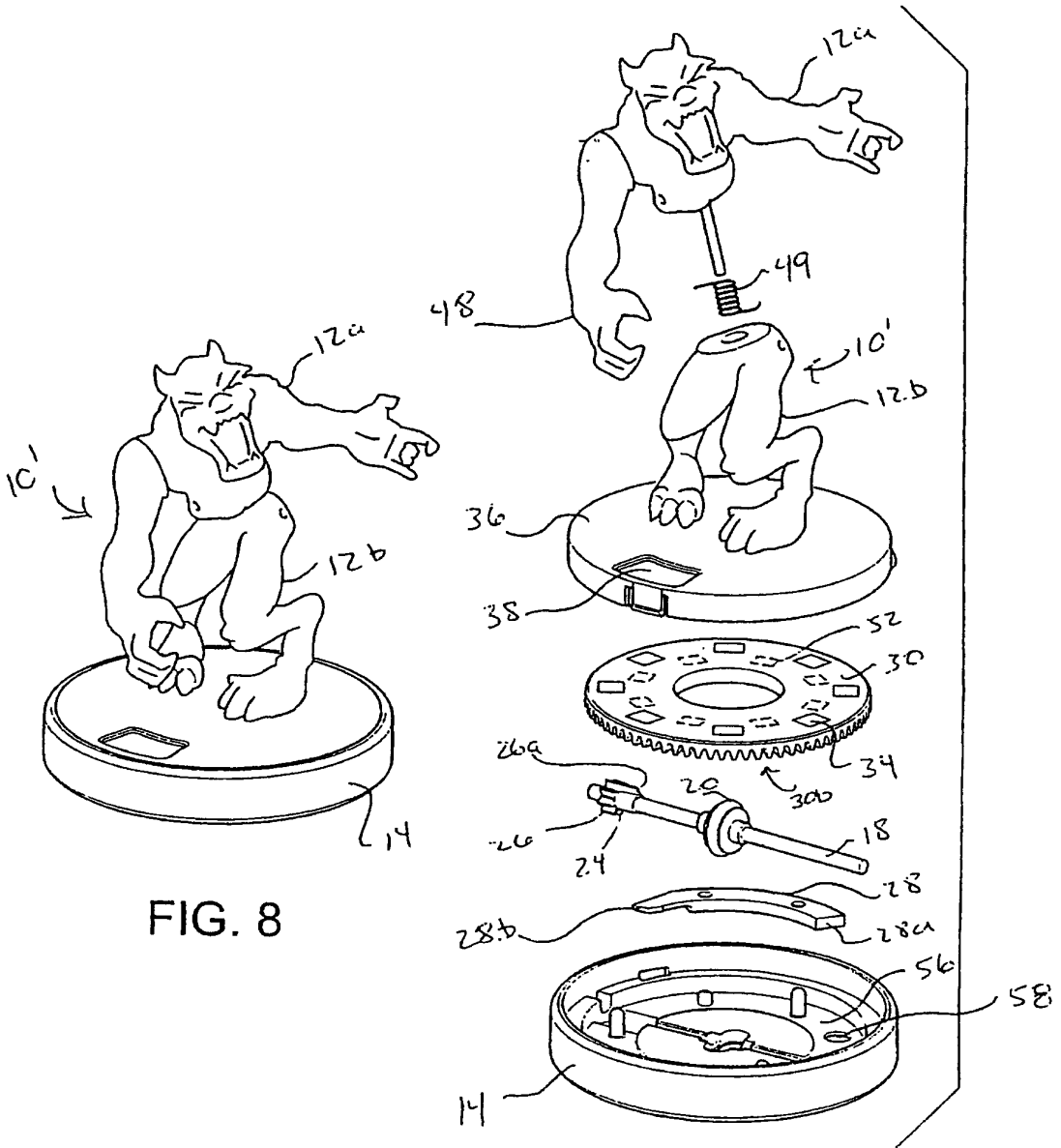


FIG. 8

FIG. 9