

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 078 943**

21 Número de solicitud: 201330301

51 Int. Cl.:

A63F 3/00 (2006.01)

A63F 9/34 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

12.03.2013

43 Fecha de publicación de la solicitud:

05.04.2013

71 Solicitantes:

CIRER BORDOY, Jose (100.0%)

Pau Bouvy, 18

07199 Sant Jordi (Illes Balears) ES

72 Inventor/es:

CIRER BORDOY, Jose

74 Agente/Representante:

CRESPO PIZARRO, Antonio

54 Título: **JUEGO DE MESA**

ES 1 078 943 U

DESCRIPCIÓN

JUEGO DE MESA

5 **OBJETO DE LA INVENCION**

La invención, tal como expresa el enunciado de la presente memoria descriptiva, se refiere a un juego de mesa.

10

Más en particular, el objeto de la invención se centra en un juego de mesa del tipo que comprende una pluralidad de fichas distintas que, uno o más jugadores, deben situar en el tablero de juego en una posición u otra siguiendo una reglas preestablecidas, con la particularidad de que dicho tablero, que preferentemente es metálico, es un tablero tridimensional que se configura a modo de pirámide, presentando, por tanto, al menos tres caras triangulares distintas para colocar las fichas, y que dichas fichas, que preferentemente están imantadas para fijarse fácilmente a cualquier cara del tablero, consisten en piezas triangulares que se colocan en una posición u otra hasta rellenar dichas caras, haciendo coincidir los elementos distintivos que presentan en cada uno de sus tres lados, preferentemente colores, con los de las fichas adyacentes.

30 **CAMPO DE APLICACIÓN DE LA INVENCION**

El campo de aplicación de la presente invención se enmarca dentro del sector de la industria dedicada a la fabricación de juguetes, centrándose particularmente en el ámbito de los juegos de mesa.

35

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

En la actualidad y como referencia al estado de la técnica, debe mencionarse que, si bien se conocen
5 diversos tipos de juegos de mesa en los que intervienen
tableros metálicos y fichas imantadas así como tableros
tridimensionales a los que se acoplan diversos tipos de
fichas, siguiendo distintos tipos de reglas, al menos
por parte del solicitante, se desconoce la existencia
10 de ningún otro juego de mesa que presente unas
características técnicas, estructurales y de
configuración semejantes, a las que presenta el que
aquí se preconiza, y según se reivindica.

15

EXPLICACIÓN DE LA INVENCION

Así, el juego de mesa que la presente
invención propone se configura como una destacable
20 novedad dentro de su campo de aplicación, estando los
detalles caracterizadores que lo distinguen de lo ya
conocido en el mercado convenientemente recogidos en
las reivindicaciones finales que acompañan a la
presente memoria descriptiva del mismo.

25

De forma concreta, tal como se ha apuntado
anteriormente, lo que la invención propone es un juego
de mesa tridimensional, en el que se enlazan
consecutivamente elementos similares, particularmente
30 colores, de piezas o fichas triangulares, los cuales
figuran en cada uno de los lados de dichas fichas.

Así, en una realización preferida de la
invención, cada ficha consta de tres colores dispuestos
35 en cada uno de los lados de la misma, los cuales hay
que hacer coincidir, cuando se colocan en el soporte

piramidal que sirve de tablero para los jugadores.

Así, pues, los elementos esenciales de que consta el juego son:

5

- Un tablero configura en forma de pirámide con caras metálicas. El tablero, preferentemente, se incorpora sobre una base plana y está dotado de un soporte que le permite girar sobre dicha base para que
10 cada jugador pueda situar las diferentes caras frente a sí. La pirámide tiene, preferentemente, cuatro caras, sin embargo, ello no supone una limitación, ya que puede tener solo tres caras o más de cuatro, hasta cinco o incluso seis caras.

15

- Una pluralidad de fichas, constituidas por piezas planas magnéticas en forma triangular, y en cuya cara superior se disponen tres colores u otros elementos de asociación distintos en contacto con cada
20 uno de sus tres lados. Conviene mencionar aquí que las fichas estarán adecuadamente dimensionadas para poder cubrir totalmente la superficie de cada cara de la pirámide. Además, preferentemente, la superficie de cada una de dichas caras de la pirámide estará marcada
25 con líneas para guiar la correcta colocación de las fichas.

- Varios porta-fichas, constituidos por un soporte metálico vertical apto para incorporar un
30 cierto número de fichas para que cada jugador las pueda observar y ordenar situándolas cómodamente frente a sí mismo.

El objetivo del juego es que los jugadores
35 perciban las tres dimensiones que les proporciona la estructura piramidal y encuentren una forma de

solucionar un problema como es completar cada cara de la pirámide con fichas ensambladas haciendo coincidir similitudes de imágenes, signos o colores. Con ello se pretende desarrollar la psicomotricidad, destreza
5 mental, capacidad de concentración y el afán de superación de solución de problemas.

El juego se puede llevar a cabo de distintas formas y con distintos niveles de dificultad.

10

Un posible modo de jugar es hacerlo de forma individual montando las caras de la pirámide que se deseen, desde 1 hasta 4, siempre haciendo coincidir los colores de cada lado de la ficha con los de la ficha
15 colocada adyacentemente. En este caso el objetivo del juego es tratar de completar las caras o la totalidad de la pirámide en el menor tiempo posible uniendo las fichas para formar finalmente una forma geométrica que se obtendrá en cada una de dichas caras de la pirámide.

20

Otra opción posible del juego sería con cuatro jugadores y la pirámide montada previamente.

En cada cara la pirámide se dejan colocadas
25 en orden una fila de fichas y se reparten las otras que completan cada cara de la pirámide a cada jugador, de tal forma que ganará aquel que consiga completar, en el menor tiempo posible, la cara de la pirámide que le ha sido asignada.

30

Una opción más compleja de esta versión del juego sería que se repartan las fichas de cada cara a cada uno de los cuatro jugadores, asignándole a cada uno una cara de la misma. Cada jugador deberá completar
35 la cara que le ha correspondido en el menor tiempo posible.

En estas dos opciones es imprescindible montar la pirámide con las correspondientes fichas antes de repartirlas entre los jugadores. Es importante que los jugadores tengan presente que no se pueden
5 mezclar sus fichas con las del adversario.

En otra posible opción del juego, se comienza con la pirámide sin fichas, dejando únicamente las fichas de la fila inferior de cada cara de la pirámide,
10 y se juega por turnos colocando en la pirámide fichas que encajen con el color adecuado, pudiendo usar cualquiera de las caras de la pirámide.

El resto de las fichas se ponen boca abajo,
15 sin que se vean los colores, se mezclan y se reparten varias a cada jugador fichas, quedando el resto de fichas en la mesa para que puedan ser cogidas en caso de que sea imposible colocar una ficha de las que posee el jugador en cada turno de jugada.

20

El jugador ganador será el que termine antes sus fichas.

Asimismo, sobre las opciones de juego
25 descritas existen posibles variantes. Por ejemplo, se pueden reducir el número de filas de cada cara de la pirámide y jugar con menos fichas. En definitiva, existen multitud de variantes que el propio jugador o jugadores pueden determinar a la hora de jugar.

30

El descrito juego de mesa representa, pues, una estructura innovadora de características estructurales y constitutivas desconocidas hasta ahora para el fin a que se destina, razones que unidas a su
35 utilidad práctica, la dotan de fundamento suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que se

solicita.

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

5

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de un juego de planos, en los que con carácter ilustrativo y no limitativo se ha representado lo siguiente:

La figura número 1.- Muestra una vista en perspectiva de un ejemplo de realización del juego de mesa objeto de la invención, en la que se han representado el tablero a medio llenar un uno de los soporte para fichas con diversas fichas fijadas a él y dispersas a su alrededor, de forma que se aprecian las principales partes y elementos que comprende el juego, así como la configuración y disposición de las mismas.

La figura número 2.- Muestra una vista en planta de un ejemplo de ficha de las que incorpora el juego de mesa, según la invención, apreciándose en detalle su configuración y los elementos que comprende.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

30

A la vista de las mencionadas figuras, y de acuerdo con la numeración adoptada, se puede observar en ellas un ejemplo de realización preferido, pero no limitativo, del juego de mesa objeto de la invención, cuyas principales partes y elementos se describen en detalle a continuación.

Así, tal como se observa en dichas figuras, el juego (1) en cuestión comprende, esencialmente, un tablero (2) tridimensional de configuración piramidal, en el que se contemplan tres o más caras (3) triangulares de superficie plana; y una pluralidad de fichas (4) formadas por piezas planas, también triangulares, y que son susceptibles de cubrir las citadas caras (3) de la pirámide del tablero (2), estando dichas fichas (4) provistas en su superficie superior de tres colores, signos, imágenes u otro elemento asociativo (5) distinto, vinculado a cada uno de sus lados (4a), permitiendo colocar dichas fichas (4) sobre dichas caras (3) de la formación piramidal del tablero (2) según determinadas reglas de juego.

Además, las fichas (4) son susceptibles de quedar fijadas a las caras (3) inclinadas que conforman la pirámide del tablero (2), para lo cual, preferentemente, dichas caras (3) son placas metálicas y las fichas (4) son piezas imantadas.

Preferentemente, las caras (3) que conforman la pirámide del tablero son cuatro y, también preferentemente, se sustentan sobre una base inferior (6) de configuración poligonal acorde a la base de la pirámide, a la que se vinculan mediante un soporte giratorio (no mostrado) que permite el giro de dicha pirámide sobre dicha base inferior (6).

Asimismo, de forma preferente, las caras (3) de la pirámide presentan líneas (7) de guiado dibujadas sobre su superficie que determinan espacios triangulares (8) coincidentes con la forma y dimensiones de las fichas (4) para facilitar la correcta ubicación de tales fichas (4) sobre las mismas para cubrir adecuadamente su totalidad.

Por último, el juego contempla la incorporación adicional de unos porta-fichas (9) consistentes en un soporte metálico rectangular que, provisto de un soporte de apoyo (no mostrado) presentan
5 una superficie plana (9a) metálica e inclinada para colocar las fichas (4) de cada jugador y que este las pueda ver y ordenar frente a sí.

Descrita suficientemente la naturaleza de la presente invención, así como la manera de ponerla en práctica, no se considera necesario hacer más extensa su explicación para que cualquier experto en la materia comprenda su alcance y las ventajas que de ella se derivan, haciéndose constar que, dentro de su
10 esencialidad, podrá ser llevada a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo, y a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba siempre que no se altere, cambie o modifique su principio fundamental.

20

REIVINDICACIONES

1.- JUEGO DE MESA que, siendo del tipo que comprende un tablero (2) y una pluralidad de fichas (3) distintas que, uno o más jugadores, deben situar sobre dicho tablero en una posición u otra siguiendo una reglas preestablecidas, está **caracterizado** porque el tablero (2) es tridimensional y de configuración piramidal, en el que se contemplan tres o más caras (3) triangulares de superficie plana; porque las fichas (4) están formadas por piezas planas, también triangulares, y susceptibles de cubrir las citadas caras (3) de la pirámide del tablero (2); porque dichas fichas (4) están provistas, en su superficie superior, de tres elementos asociativos (5) distintos, vinculados a cada uno de sus lados (4a); y porque las fichas (4) son susceptibles de quedar fijadas a las caras (3) inclinadas que conforman la pirámide del tablero (2).

2.- JUEGO DE MESA, según la reivindicación 1, **caracterizado** porque los elementos asociativos (5) de la superficie superior de las fichas (4) son colores.

3.- JUEGO DE MESA, según la reivindicación 1 ó 2, **caracterizado** porque las caras (3) que conforman la pirámide del tablero son cuatro.

4.- JUEGO DE MESA, según cualquiera de las reivindicaciones 1-3 **caracterizado** porque las caras (3) de la pirámide del tablero (2) se sustentan sobre una base inferior (6) de configuración poligonal acorde a la base de dicha pirámide.

5.- JUEGO DE MESA, según la reivindicación 4, **caracterizado** porque las caras (3) de la pirámide del tablero se vinculan a la base inferior (6) mediante un

soporte giratorio que permite el giro de dicha pirámide sobre dicha base inferior (6).

5 6.- JUEGO DE MESA, según cualquiera de las reivindicaciones 1-5 **caracterizado** porque las caras (3) de la pirámide presentan líneas (7) de guiado dibujadas sobre su superficie que determinan espacios triangulares (8) coincidentes con la forma y dimensiones de las fichas (4).

10

 7.- JUEGO DE MESA, según cualquiera de las reivindicaciones 1-6 **caracterizado** porque las caras (3) de la pirámide del tablero (2) son placas metálicas y las fichas (4) son piezas imantadas.

15

 8.- JUEGO DE MESA, según la reivindicación 7, **caracterizado** porque incorpora porta-fichas (9) consistentes en un soporte metálico rectangular que, provisto de un soporte de apoyo (no mostrado) presentan
20 una superficie plana (9a) metálica e inclinada para colocar las fichas (4) de cada jugador.

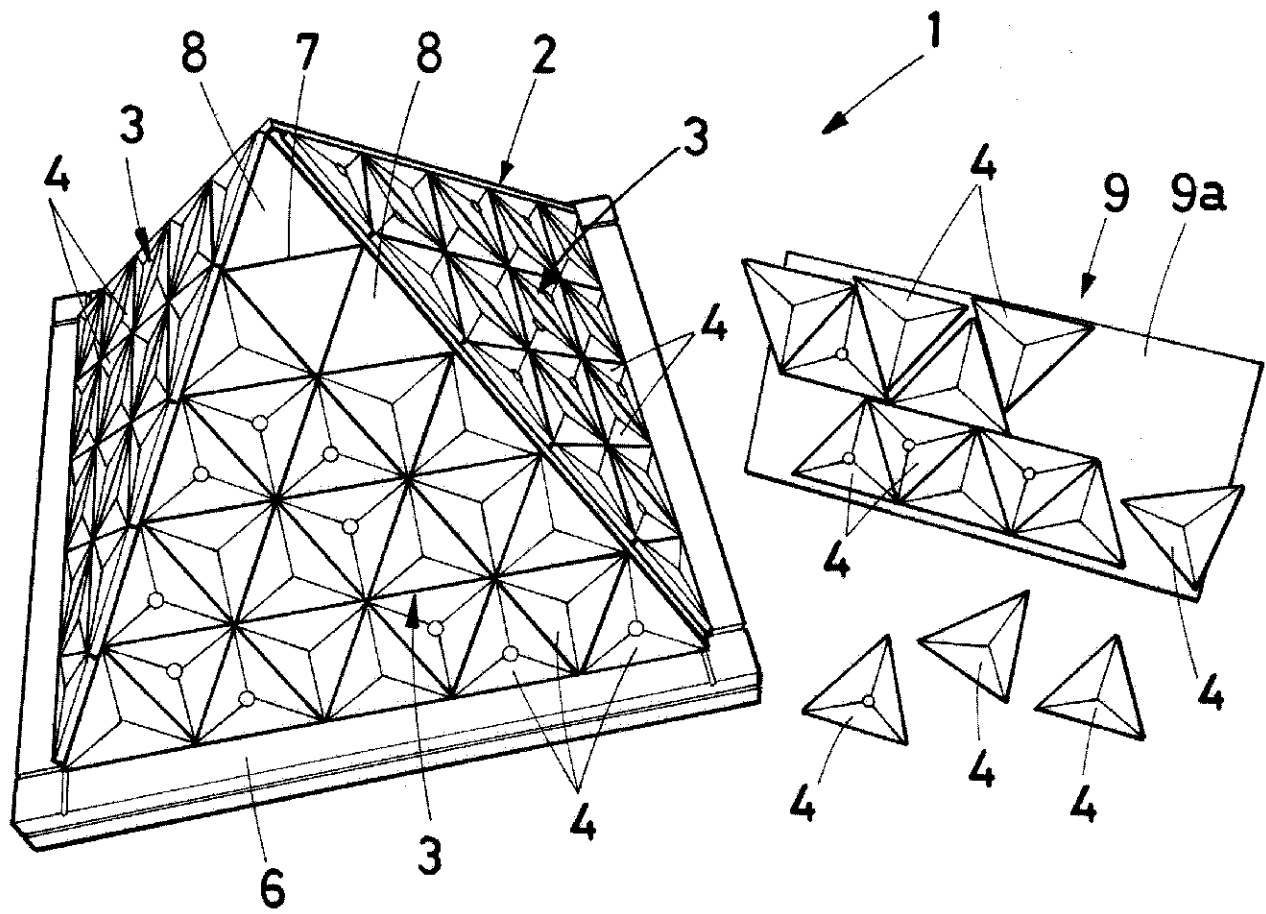


FIG. 1

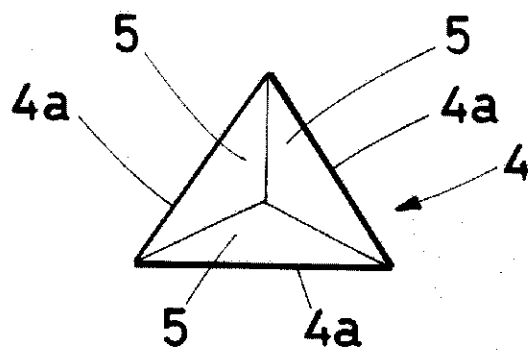


FIG. 2