



⑯ OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS  
ESPAÑA



⑯ Número de publicación: **1 069 551**

⑯ Número de solicitud: U 200802436

⑯ Int. Cl.:

**A63F 1/02** (2006.01)

**A63H 33/38** (2006.01)

**G06K 19/06** (2006.01)

⑯

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑯ Fecha de presentación: **26.11.2008**

⑯ Solicitante/s: **ENSOBRADOS MARTORELL S.A.U.**  
**Mogoda, 65-73**  
**Polígono Industrial Can Salvatella**  
**08210 Barberà del Vallès, Barcelona, ES**

⑯ Fecha de publicación de la solicitud: **16.04.2009**

⑯ Inventor/es: **Gironés Pont, Jordi**

⑯ Agente: **Curell Suñol, Marcelino**

⑯ Título: **Juego ilustrativo.**

ES 1 069 551 U

## DESCRIPCIÓN

Juego ilustrativo.

**5    Objeto de la invención**

La presente invención se refiere, conforme se indica en su enunciado, a un juego ilustrativo, concretamente a un juego que está organizado de manera que resulta capaz de proporcionar información en cuestiones diversas como las actividades deportivas, docentes, sociales, etc. en el que intervienen como elementos coleccionables unas tarjetas o cromos, concretamente unos del tipo de los constituidos por un soporte laminar de papel o cartulina que conforma una estampa o tarjeta con gráficos o figuras en colores, que especialmente adoptan un tamaño manualmente manejable como es el de los utilizados en los juegos de sobremesa y en los cromos coleccionables, estos mayormente propios de niños.

**15    Antecedentes de la invención**

Se tiene conocimiento de tarjetas rectangulares, que son de mayor espesor que el del papel o de la cartulina de los cromos de colección y que presentan sus cuatro vértices truncados según arcos de círculo destinados a permitir que la tarjeta pueda insertarse en un lector de CD, DVD o similar con la finalidad de poderse leer el contenido grabado en una zona anular central de la tarjeta en un reproductor giratorio de CD o DVD u otro.

Estas tarjetas constituyen el objeto de la patente europea ES 2 189 255, de la solicitud de patente internacional WO 00/41131, de la patente europea EP 0883091 y del modelo de utilidad alemán DE 296 16 619, teniendo todas ellas como aplicación preferente la de constituir tarjetas de visita o entradas para espectáculos, para lo cual disponen de una pestaña segregable de control y, en ningún caso, constituyen equivalentes a los cromos de colección conocidos.

**Descripción de la invención**

La invención consiste en un juego ilustrativo que comprende, por un lado, unas tarjetas o cromos con cualquier contenido gráfico, sea deportivo, social, literario, científico, botánico, fauna, matemático, técnico, etc., que incluyen, en una zona de su cuerpo y en forma codificada, un mensaje ilustrativo relacionado con el contenido gráfico del mismo y, por otro lado, un dispositivo adecuado para descifrar el mensaje ilustrativo, sea en forma auditiva, sea en forma gráfica.

De acuerdo con la precedente exposición, el juego ilustrativo objeto de la invención comprende un primer componente del juego que consiste en la disposición de cromos de colección en un número indeterminado y creciente a voluntad del jugador por adquisición de los mismos en el mercado, tales que en una zona de cada uno de los mismos se encuentra dispuesto un mensaje informativo en forma codificada que, al ser descifrado por la acción de un segundo componente del juego que, constituido por un lector electrónico, reproduce el mensaje en forma sonora y/o gráfica a través de un reproductor acústico y/o de una pantalla gráfica electrónica.

Una característica de la invención consiste en el hecho de que porque la forma codificada del mensaje es una del tipo de las estructuradas magnéticamente, de las estructuradas ópticamente y de las estructuradas criptográficamente.

Otras características de la invención se contraen a los hechos de que el primer componente del juego consiste en una tarjeta o similar que adopta la configuración rectangular propia de los cromos de colección, mientras que el segundo componente está constituido por un lector electrónico que consiste en un cuerpo aplanado que, provisto de una rendija de acceso a su interior de la parte del cromo que ostenta el mensaje codificado, dispone de un reproductor sonoro y/o de una pantalla gráfica electrónica.

Finalmente, otra característica de la invención reside en el hecho de que el segundo componente está constituido por un lector electrónico que consiste en un cuerpo aplanado que, provisto de una rendija de acceso a su interior de la parte del cromo, está alimentado eléctricamente mediante una batería de células fotoeléctricas.

**55    Breve descripción de los dibujos**

Para facilitar la comprensión de las ideas expuestas, dando a conocer al mismo tiempo diversos detalles de orden constructivo, se describe seguidamente una forma de realización de la presente invención haciendo referencia a los dibujos que acompañan esta memoria, los cuales, dado su fin primordialmente ilustrativo, deberán ser interpretados como desprovistos de todo alcance limitativo respecto a la amplitud de la protección legal que se solicita. En los dibujos:

Figura 1, representa en planta superior el primer componente del juego ilustrativo objeto de la invención en posición de ser insertado en el segundo componente para conocer el mensaje codificado dispuesto en el primer componente.

Figura 2, representa la posición del primer componente del juego ilustrativo en el interior del segundo componente del mismo juego para que este reproduzca el mensaje en forma audible.

# ES 1 069 551 U

Figura 3, representa el posicionado de los componentes de la figura anterior en el caso en que el componente segundo reproduzca el mensaje en forma gráfica.

## Descripción de unas formas de realización de la invención

5 En la figura 1 se ilustra un cromo 1 en el que, en el caso presente, aparece un dibujo 2 con una interpretación difícilmente explicable a primera vista, la cual es asequible al hacerse patente el mensaje incorporado en una zona 3 del cromo 1 una vez éste ha sido introducido en el segundo componente 4, como se ilustra en la figura 2, momento en que, electrónicamente, revela el contenido del mensaje en forma audible, sea mediante una frase oral, sea mediante un 10 sonido, o ambos a la vez, emitidos a través de un reproductor sonoro como un altavoz 5 ó unos auriculares.

En la figura 3 se muestra el caso en que el mensaje de la zona 3 es revelado en una pantalla gráfica electrónica 6 contenida en el segundo componente 4, que podría estar alimentado eléctricamente mediante una batería de células fotovoltaicas 7.

15 El segundo componente 4 es susceptible de disponer de una memoria electrónica que permita insertarle, vía Internet u otro medio, uno o más nuevos programas de lectura o descifrado de los mensajes, sea anulando el anterior o aumentando el número de los mismos.

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

**REIVINDICACIONES**

1. Juego ilustrativo, concretamente uno que es capaz de proporcionar toda clase de información en cuestiones 5 diversas como las actividades deportivas, docentes, sociales, etc. en el que interviene como elemento colecciónable unas tarjetas o cromos, concretamente del tipo de los constituidos por un soporte laminar de papel, cartulina, cartón o plástico que conforma una estampa o tarjeta con figura o figuras en colores, especialmente de tamaño manualmente manejable como el de los juegos de sobremesa y los colecciónables, estos mayormente propios de niños, **caracterizado** porque está constituido por la asociación de dos componentes, estando materializado el primer componente por la 10 disposición de una pluralidad de tarjetas o similares que adoptan la configuración rectangular propia de los cromos de colección, con la particularidad de que en todas ellas y en una zona mayoritaria de las mismas se encuentra dispuesta convencionalmente una reproducción gráfica, mientras que en la zona minoritaria restante está dispuesto, en forma de configuración codificada, un mensaje informativo del contenido de la representación gráfica que, al ser descifrada por la 15 acción del segundo componente del juego, que está constituido por un lector electrónico, reproduce el mensaje en forma sonora y/o gráfica a través de un reproductor acústico y/o de una pantalla gráfica electrónica.

2. Juego ilustrativo, según la reivindicación anterior, **caracterizado** porque la configuración codificada del mensaje 20 incorporado en las tarjetas o similares es una del tipo de las de base magnética, de las de base óptica y de las base criptográfica.

3. Juego ilustrativo, según la reivindicación 1, **caracterizado** porque el segundo componente está constituido por 25 un lector electrónico que consiste en un cuerpo aplanado que, provisto de una rendija de acceso a su interior de la parte de la tarjeta que ostenta el mensaje codificado, dispone de un reproductor sonoro.

4. Juego ilustrativo, según la reivindicación 1, **caracterizado** porque el segundo componente está constituido por 30 un lector electrónico que consiste en un cuerpo aplanado que, provisto de una rendija de acceso a su interior de la parte de la tarjeta o similar que ostenta el mensaje codificado, dispone de una pantalla gráfica electrónica.

5. Juego ilustrativo, según la reivindicación 1, **caracterizado** porque el segundo componente está constituido por 35 un lector electrónico que consiste en un cuerpo aplanado que, provisto de una rendija de acceso a su interior de la parte de la tarjeta o similar que ostenta el mensaje codificado, dispone de un reproductor sonoro y de una pantalla gráfica electrónica.

6. Juego ilustrativo, según la reivindicación 1, **caracterizado** porque el segundo componente está constituido por 40 un lector electrónico que consiste en un cuerpo aplanado que, provisto de una rendija de acceso a su interior de la parte de la tarjeta o similar, está alimentado eléctricamente mediante una batería de células fotoeléctricas.

40

45

50

55

60

65

FIG. 1

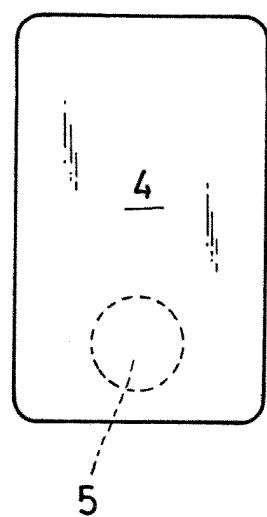
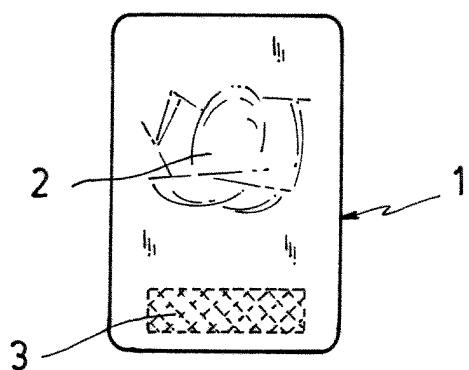


FIG. 2

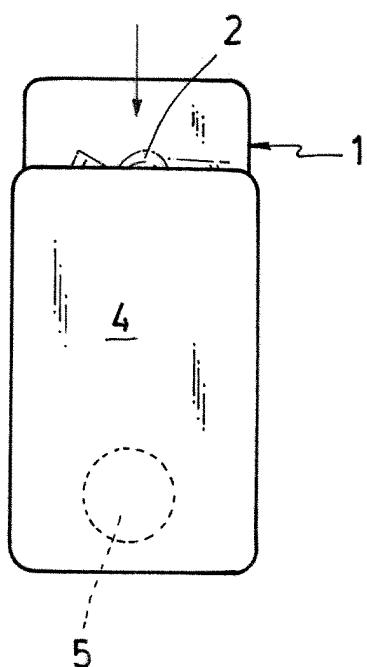


FIG. 3

