

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 183 584**

21 Número de solicitud: 201730535

51 Int. Cl.:

A63F 1/10 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

09.05.2017

43 Fecha de publicación de la solicitud:

23.05.2017

71 Solicitantes:

**DEL CAMPO KNÖRR, Juan (100.0%)
PLAZA DE LA PROVINCIA, 6 - 2º DCHA.
01001 VITORIA (Araba/Álava) ES**

72 Inventor/es:

DEL CAMPO KNÖRR, Juan

74 Agente/Representante:

SANABRIA SAN EMETERIO, Cristina Petra

54 Título: **MARCADOR AUTOPORTANTE PARA JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES**

ES 1 183 584 U

MARCADOR AUTOPORTANTE PARA JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

DESCRIPCIÓN

5

OBJETO DE LA INVENCION

10 La presente invención se refiere a un marcador autoportante para juegos de cartas coleccionables, en los que el número de cartas que participan en el juego puede ser variable, juegos basados en unas reglas que definen el desarrollo de la partida y las condiciones de victoria y en los que son las cartas las que definen su propia función, pudiendo estas tener diferentes valores a lo largo del juego, es decir que sus valores pueden modificarse a lo largo del juego en función del transcurso del mismo.

15 El objeto de la invención es proporcionar un dispositivo que permita ir variando la marcación de los valores que presenta la carta asociada al mismo durante el transcurso del juego, todo ello de forma que la carta permanezca en todo momento totalmente visible, con una estructura sencilla, fácil de utilizar y sin riesgo de que se produzcan errores involuntarios en lo que se refiere a dicha marcación.

20

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

25 En el ámbito de aplicación práctica de la invención, el de los juegos de cartas coleccionables, en los mismos participan cartas con diferentes valores de juego, valores que pueden ir decreciendo o creciendo en función de los sucesos transcurridos durante el juego, como puede ser el nivel de vida, alimento, oro, experiencia, etc, de manera que hasta la fecha para controlar el nivel del valor de cada carta se utiliza un dado que se coloca sobre la carta de manera que la cara superior de dicho dado indicara el valor instantáneo que tiene dicha carta.

30

Esta operativa tiene una problemática variada, entre la que cabe destacar los siguientes aspectos:

35 • Requiere disponer de dados de muy diversos números de caras, en función de los

valores entre los que pueden variar los valores de cada carta.

- La disposición del dado sobre la propia carta impide la correcta visión del contenido de la misma.
- 5
- Cuando se trata de valores altos, y por tanto el empleo de dados de un elevado número de caras, la estabilidad de los mismos es reducida, con lo que cualquier roce involuntario de éstos puede provocar que el dado ruede, impidiendo conocer el valor real que tenía asignada dicha carta.
- 10
- Otra solución utilizada habitualmente es el empleo de fichas que se amontonan sobre las cartas y cuyo número indica el valor de dicha carta.

Esta solución tampoco resulta óptima, por cuanto que si las fichas se disponen extendidas sobre la carta, para su más fácil conteo, la carta puede quedar totalmente cubierta,

15

mientras que si éstas se apilan, el número del valor de la carta no resulta fácilmente identificable, además del riesgo que supone el hecho de poder hacer volcar la pila de fichas en los movimientos de la mano del usuario con el riesgo de que éstas alcancen otras cartas que también incluían este tipo de fichas.

20

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

El marcador para juegos de cartas coleccionables que se preconiza resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta, en base a una solución

25

sencilla pero eficaz.

Para ello, y de forma más concreta el marcador de la invención se constituye a partir de una especie de funda en la que al menos la cara anterior será transparente, y formal y dimensionalmente adecuada para recibir en su seno parcial o totalmente a la carta cuyo

30

valor se desea marcar.

Dicha funda se prolonga inferior o lateralmente, en un sector de marcado, en el que se establece una escala numérica.

35

Paralelamente a dicha escala numérica se ha previsto que se establezca al menos una

ranura en cuyo seno es desplazable un elemento marcador, cuyo posicionado a la altura del número de la escala de que se trate determinará el valor de la carta, pudiendo este elemento ser desplazado fácilmente con el dedo del usuario a lo largo del transcurso del juego en función de los valores que vaya adquiriendo la carta alojada en el dispositivo.

- 5 Los números que participan en la escala pueden ser variables dependiendo de las necesidades específicas de cada caso, de manera que si los valores que pueden adquirir las cartas pueden llegar a ser muy elevados, es decir, de dos cifras, la escala podría incluir dos ranuras paralelas asociadas a la misma, de modo que en la escala se incluyeran exclusivamente los números del 0 al 9, y los marcadores desplazables manualmente de
10 una y otra ranura fueran utilizados selectivamente para indicar las unidades y las decenas.

- De esta manera, los números incluidos en la escala podrán tener un tamaño suficientemente grande para ser fácilmente visibles por todos los jugadores durante el transcurso del juego, si bien, como se decía anteriormente, otra solución menos efectiva es
15 incluir una única ranura con marcador deslizante paralela a una escala en la que aparezcan todos los valores posibles que puedan alcanzar las cartas, de manera que si éstos pueden llegar a valores muy elevados, el tamaño de los números contenidos en la escala se vería sensiblemente reducido.

- 20 Se consigue de esta forma un dispositivo marcador que permite la total visualización de la carta a la que se asocia, con una marcación sencilla, fácilmente visible y sin riesgo de que la misma sea modificada accidentalmente, que es apilable con otros dispositivos del mismo tipo, por lo que presenta una ocupación volumétrica mínima, al ser un elemento laminar, con el que el aspecto general de la zona de juego se ve simplificado, haciendo más
25 cómodo el transcurso del juego.

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

- 30 Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de planos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra una vista en planta superior de un marcador para juegos de cartas coleccionables realizado de acuerdo con el objeto de la presente invención en situación inoperante.

5

La figura 2.- Muestra una vista en planta del dispositivo de la figura anterior en disposición de uso.

10

La figura 3.- Muestra un detalle en sección del dispositivo a nivel de uno de sus medios de marcado.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

15

A la vista de las figuras reseñadas, puede observarse como el dispositivo de la invención está constituido a partir de un cuerpo laminar (1), en cuya zona media superior se establece un alojamiento (2) a modo de funda, con al menos su cara anterior (3) transparente, formal y dimensionalmente adecuado para recibir en su seno, al menos de forma parcial a una carta(4) de juegos de cartas coleccionables, en las que se define un sector superior y mayoritario (5) en el que se representa un personaje (6), objeto, lugar o similar, y un sector inferior (7) en el que se describen sus habilidades/poderes/características, de manera que, tal y como se puede observar en la figura 2, cuando la carta se inserta en el dispositivo de la invención, todos sus sectores o contenidos quedan perfectamente visibles.

20

25

Pues bien, de acuerdo con la esencia de la invención, el cuerpo laminar (1) se prolonga inferiormente en un sector inferior de marcado (8) en el que se establece una escala numérica (9), preferentemente del 0 al 9, para que los números puedan presentar una dimensiones adecuadas para ser fácilmente visibles por todos los jugadores, de manera que, en dicho sector inferior de marcado (8) se establecen dos ranuras longitudinales (10-10') paralelas entre sí, así como a la escala numérica (9) en cuyo seno es desplazable un elemento marcador (11), mostrado en detalle en la figura 3, el cual es fácilmente desplazable con el dedo del usuario para ser posicionado junto al número de las unidades y las decenas del valor específico que tenga la carta (4) en cada momento durante el transcurso del juego.

30

Tal y como se ha comentado anteriormente, el número y disposición de estas ranuras (10-10') puede ser variable, en función de los valores previstos para las cartas, y en función de la representación de cifras que se estime conveniente sobre la escala numérica (9).

REIVINDICACIONES

1ª.- Marcador autoportante para juegos de cartas coleccionables, cartas que presentan un valor variable que puede cambiar a lo largo del transcurso del juego, caracterizado porque
5 está obtenido a partir de un cuerpo laminar (1), en cuya zona media superior se establece un alojamiento (2) a modo de funda, con al menos su cara anterior (3) transparente, formal y dimensionalmente adecuado para recibir en su seno, de forma parcial o total a una carta
10 (4) de juegos de cartas coleccionables, con la particularidad de que el cuerpo laminar (1) se prolonga inferior o lateralmente en un sector de marcado (8) en el que se establece una
escala numérica (9), paralelamente a la cual se establece al menos una ranura longitudinal
(10-10') en cuyo seno es desplazable un elemento marcador (11) desplazable a lo largo de la misma.

2ª.- Marcador autoportante para juegos de cartas coleccionables, según reivindicación 1ª,
15 caracterizada porque la escala numérica incorpora los números del 0 al 9, estableciéndose dos ranuras longitudinales (10-10') y paralelas entre sí y a dicha escala, con respectivos
elementos de marcación (11-11') desplazables en su seno, correspondientes a la marcación de las unidades y de las decenas respectivamente.

20

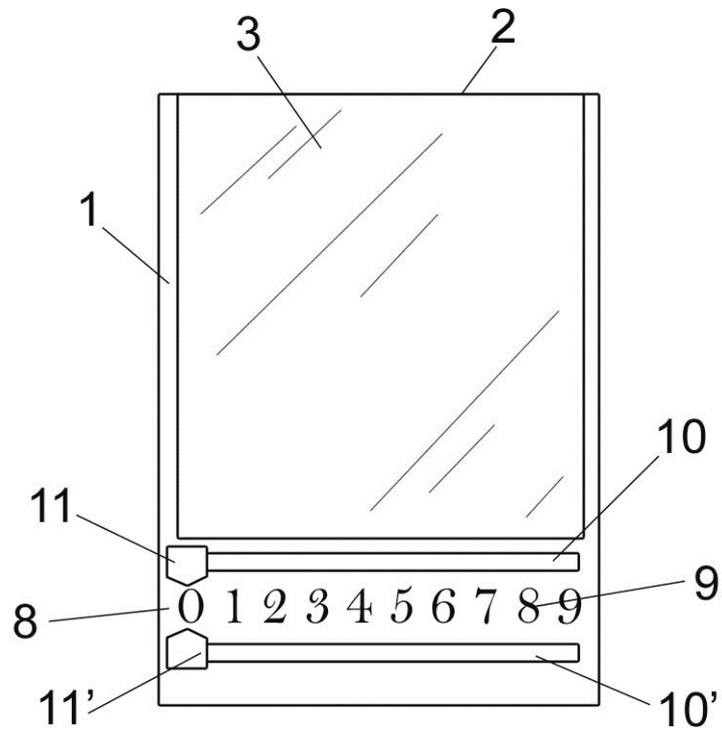


FIG. 1

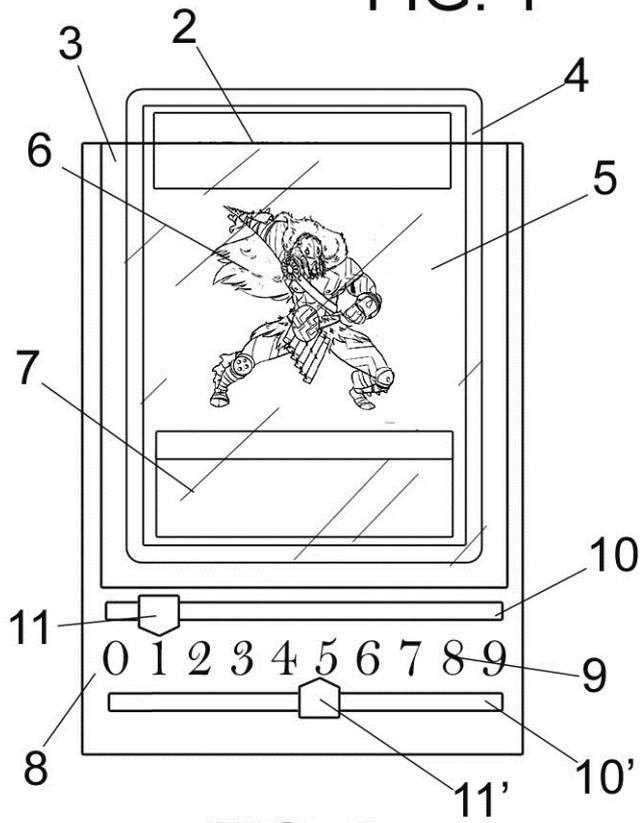


FIG. 2

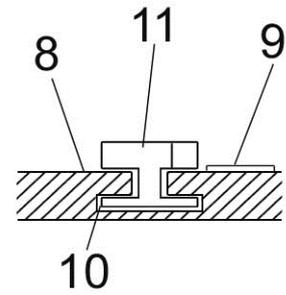


FIG. 3