



19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 358 877**

51 Int. Cl.:

A63F 7/06 (2006.01)

A63H 15/06 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Número de solicitud europea: **05253632 .3**

96 Fecha de presentación : **13.06.2005**

97 Número de publicación de la solicitud: **1733771**

97 Fecha de publicación de la solicitud: **20.12.2006**

54 Título: **Juego magnético para simular un deporte en equipo.**

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
16.05.2011

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
16.05.2011

73 Titular/es: **HOME FOCUS DEVELOPMENT LIMITED
Trustnet Chambers Limited, P.O. Box 3444
Road Town, Tortola, VG**

72 Inventor/es: **Andersen, Janis Ranis Stokholm**

74 Agente: **Carpintero López, Mario**

ES 2 358 877 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

Campo de la invención

La presente invención se refiere a un juego de mesa, y en particular a un juego de mesa que comprende una pluralidad de fichas de juego que se atraen o repelen magnéticamente.

5 Antecedentes

10 Muchos juegos intentan simular el juego de equipos deportivos tales como fútbol (soccer), fútbol americano, hockey y similares. Sin embargo, es difícil hacer que fichas de juego inanimadas driblen, pasen, tiren o manipulen de otra forma la pelota o disco de modo efectivo durante el desarrollo del juego. La incapacidad para manipular de modo satisfactorio la pelota o disco cuando se juega un juego de deportes de equipo simulado puede reducir el disfrute del juego como es el caso en el documento de técnicas anteriores FR 2416031. Lo que se necesita, por tanto, es un juego que permita una simulación más realista de un deporte de equipo.

Breve descripción de las figuras

Las FIGURAS 1A-C son esquemáticas y muestran una ficha de juego “de jugador” de un juego de ejemplo de la invención.

15 La FIGURA 2 es un esquema de un tablero del juego de ejemplo de la invención, que muestra las zonas de atracción y repulsión en un campo de fútbol (soccer).

Sumario de la invención

20 La invención proporciona un juego que comprende al menos dos primeras fichas de juego que representan a jugadores y al menos una segunda ficha de juego que representa un balón o disco, en la que las primeras y la segunda fichas de juego comprenden cada una al menos una parte magnética. Dispuestas de modo que una parte de cada una de las primeras y la segunda fichas de juego tiene un campo magnético de una polaridad determinada. Las primeras y la segunda fichas de juego están adaptadas para adherirse selectivamente, de modo que puedan soltarse, por la atracción magnética o separarse por la repulsión magnética durante el juego.

Descripción detallada de la invención

25 El juego de la invención comprende una pluralidad de fichas de juego que representan a jugadores diseñados para simular cualquiera de los diversos deportes de equipo conocidos en los que se usa un balón o disco durante el desarrollo del juego (“fichas de juego de jugador”). Los deportes de equipo de ejemplo que se pueden simular con el juego presente incluyen el fútbol (a veces llamado soccer), el fútbol americano/canadiense o fútbol universitario americano, el hockey sobre hielo o sobre hierba, el rugby (incluyendo “fútbol de reglas australianas”), la vilorta y el baloncesto. El juego de la invención puede simular otros deportes de equipo.

30 Las fichas de juego de jugador se pueden proporcionar en cualquier número adecuado dependiendo del deporte de equipo a simular, pero al menos se deberían proporcionar dos fichas de juego de jugador (por ejemplo, un jugador por lado o equipo). Por ejemplo, el fútbol se juega con dos lados de once jugadores —tradicionalmente un portero, dos defensas, tres medios y cinco delanteros—. En una realización del juego presente que simula el fútbol, se pueden proporcionar dos lados de al menos once fichas de juego de jugador hasta un total de 22 fichas, que representan a los dos equipos de fútbol opuestos. El fútbol americano también tiene dos lados de once jugadores, y el hockey sobre hielo tiene seis jugadores por lado. Por ello, el juego de la invención que simule el fútbol americano debería proporcionar también dos conjuntos de al menos once fichas de juego de jugador (hasta un total de 22 fichas) y un juego de la invención que simule el hockey sobre hielo debería proporcionar dos conjuntos de al menos seis fichas de juego de jugador (hasta un total de doce fichas). Se puede proporcionar cualquier número adicional de fichas de juego de jugador en un juego de la invención, en el que las fichas adicionales pueden representar jugadores extra para un equipo o lado determinado. Por ejemplo, para un juego de la invención que simule el fútbol, cada equipo o lado podría comprender 12, 13, 14 o más fichas de jugador.

35 Una ficha de juego de jugador se puede realizar de cualquier forma adecuada, por ejemplo en la forma de un ser humano o animal estilizado o en una forma imaginativa. Las fichas de juego se pueden realizar también con un parecido (incluyendo una caricatura) a una figura deportiva real. Las fichas de juego de jugador pueden incluir también uno o más colores, diseños o signos que indiquen el equipo o lado al que pertenece la ficha. Tales colores, diseños o signos pueden ser los asociados con figuras o equipos deportivos reales.

40 Una ficha de juego de jugador puede ser de cualquier tamaño adecuado que permita a una persona jugar el juego, lo que puede ser fácilmente determinado por un experto en la materia. Por ejemplo, la ficha de juego de jugador puede tener entre aproximadamente 20 mm a aproximadamente 45 mm de altura, desde aproximadamente 15 mm a aproximadamente 30 mm de largo (es decir, del lado izquierdo al lado derecho) y desde aproximadamente 10 mm a

aproximadamente 25 mm de fondo (es decir, desde delante a atrás). Una ficha de juego de jugador de ejemplo puede ser de aproximadamente 35 mm de altura, aproximadamente de 27 mm de longitud y aproximadamente de 21 mm de fondo. Se contemplan valores mayores y menores para la altura, longitud y ancho de las fichas de jugador.

5 La ficha de juego de jugador se puede fabricar de cualquier material rígido adecuado, tal como papel grueso o cartón, maderas, metales, plásticos, gomas o resinas sintéticas, como es conocido en la técnica, mediante técnicas estándar para la producción de fichas o figuras de juego. Por ejemplo, la ficha de juego de jugador se puede fabricar mediante moldeo por inyección de material tal como el terpolímero de acrilonitrilo-butadieno-estireno (ABS), o una mezcla de policarbonato y terpolímero de acrilonitrilo-butadieno-estireno (PC/ABS).

10 Una ficha de juego de jugador puede comprender al menos una parte de material ferroso no magnético, que se puede colocar en cualquier sitio de la ficha de juego de jugador. Por ejemplo, se puede colocar una parte de material ferroso no magnético sobre la superficie o en el interior de la ficha de juego de jugador o se puede disponer de modo que se extienda desde la superficie al interior de la ficha de juego de jugador. La colocación de la parte de material ferroso no magnético puede estar dictada por el deporte de equipo se está simulando por el juego al que pertenece la ficha de juego de jugador; por ejemplo, si el juego está simulando fútbol, entonces la parte del material ferroso no magnético se puede situar en el área de la ficha de juego de jugador que corresponde a los pies. La parte de material ferroso no magnético se puede situar también en partes diferentes de diferentes fichas de juego de jugador en el juego. Por ejemplo, la ficha de juego de jugador en el juego que simula fútbol puede tener dos partes de material ferroso no magnético situadas en el área de la ficha de juego de jugador correspondiente a los pies para los jugadores normales defensas o atacantes o en las áreas de la ficha de juego de jugador correspondientes a los pies y las manos para el portero. La parte de material ferroso no magnético se puede hacer de cualquier material adecuado tal como acero (por ejemplo acero dulce) u otras aleaciones de acero, como es conocido en la técnica.

20 Una ficha de juego de jugador de la invención comprende una parte magnética que puede ser adicional a la parte de material ferroso no magnético. La parte magnética se puede colocar en la ficha de juego de jugador en la misma manera y disposición que la descrita anteriormente para la parte de material ferroso no magnético. La parte magnética puede comprender cualquier material que genere o se le pueda inducir para que genere un campo magnético. Por ejemplo, la parte magnética puede comprender un imán de ferrita o neodimio o un electroimán. Generalmente, la parte magnética se elige de modo que la segunda ficha de juego, como se describe con más detalle a continuación, se pueda quedar adherida, de modo que pueda soltarse, a la ficha de juego de jugador por medio de la atracción magnética. Se puede usar una parte magnética con un campo magnético relativamente fuerte para impedir que la segunda ficha de juego se quede fácilmente descolgada de la ficha de juego de jugador durante el juego. De la misma manera, se puede usar una parte magnética con un campo magnético relativamente débil para permitir que la segunda ficha de juego se quede fácilmente descolgada de la ficha de juego de jugador durante el juego. La elección de una parte magnética con la fuerza magnética apropiada está dentro de la experiencia en la materia.

35 La parte magnética de la ficha de juego de jugador está dispuesta de modo que una parte de la ficha de juego de jugador tenga un campo magnético de una polaridad determinada; por ejemplo, de forma que el área de una ficha de juego de jugador que corresponda a los pies o manos pueda tener una polaridad "Norte" o "Sur". Como se describe con más detalle a continuación, entonces la ficha de juego de jugador de modo selectivo es repelida de o es atraída a ciertas áreas de un tablero de juego que tenga la polaridad magnética opuesta, o una segunda ficha de juego se ve atraída o repelida de modo selectivo por la ficha de juego de jugador.

40 Generalmente, una ficha de juego de jugador se diseña de modo que pueda moverse libremente sobre una superficie de juego. Por ejemplo, una ficha de juego de jugador puede comprender una parte inferior suave, opcionalmente redondeada o una base con ruedas.

45 Algunas o todas las fichas de juego de jugador en el juego puede ser fichas de juego de jugador auto-alzadas. Como se usa en el presente documento, una "ficha de juego de jugador auto-alzada" es una ficha de juego de jugador que tiene al menos una posición de juego estable con la gravedad, y al menos una posición de juego inestable con la gravedad. Si la ficha de juego de jugador auto-alzada se pone en una posición de juego inestable por la gravedad, entonces la ficha volverá automáticamente a su posición de juego estable por la gravedad. Por ejemplo, una ficha de juego de jugador auto-alzada puede comprender una base esférica o semiesférica que sea más pesada que los pesos combinados de las otras partes de la ficha (tal como cabeza, brazos y torso), de modo que el peso de la base haga rodar la ficha de nuevo sobre el centro de su superficie esférica de base y en una posición de descanso alzada cuando la ficha se inclina desde su posición de descanso a la posición alzada. Por ello, la característica de auto-alzado de la ficha de juego de jugador auto-alzada se proporciona mediante la limitación del peso de la ficha por encima de su base a un valor menor que el peso de la base. De esta forma, estará siempre presente un momento de restauración de auto-alzado para alinear la ficha de juego de jugador auto-alzada hacia el estado alzado y centrada en su base.

55 Un ejemplo de una ficha de juego de jugador auto-alzada se muestra en las FIGURAS 1A-C. La ficha de juego de jugador auto-alzada se designa generalmente con el número de referencia **100** tanto en la FIGURA 1A (que muestra la vista frontal) como en la FIGURA 1B (que muestra la vista desde el lado derecho). La FIGURA 1C muestra una sección

- 5 transversal longitudinal de la ficha de juego de jugador auto-alzada **100** a lo largo de la línea B-B de la FIGURA 1B. Con referencia a la FIGURA 1C, la ficha de juego de jugador auto-alzada **100** está formada generalmente por una parte del cuerpo superior en **110**, una parte del cuerpo inferior semiesférica **120** y al menos un elemento de peso semiesférico **130** alojado dentro de la parte del cuerpo inferior **120**. El elemento de peso semiesférico **130** puede incluir también la parte de material ferroso no magnético o la parte magnética de la ficha de juego de jugador.
- 10 La parte superior del cuerpo **110** está hueca, y la parte superior del cuerpo **110** y la parte inferior del cuerpo **120** comparten una pared común **140**. La ficha de juego de jugador auto-alzada **100** se puede construir, por ejemplo, a partir de dos partes de plástico moldeadas, en la que una parte comprende las partes del cuerpo superior y del cuerpo inferior de la mitad frontal de las fichas, y la otra parte comprende las partes del cuerpo superior y del cuerpo inferior de la mitad posterior de la ficha. Por ello, se pueden proporcionar los canales **150** y **160** en la parte del cuerpo superior **110**, que pueden alojar medios de sujeción tales como tornillos, pernos, clips o barras para asegurar la unión de ambas partes de plástico moldeadas de la ficha de juego de jugador auto-alzada **100**.
- 15 El juego presente comprende también una segunda ficha de juego que corresponde al balón o disco usado para jugar el deporte de equipo que se esté simulando. Por ello, la segunda ficha de juego puede representar un balón de fútbol, de fútbol americano, pelota de rugby, ficha de hockey sobre hielo, pelota de vilorta, de baloncesto, etc. Típicamente, se usa una segunda ficha de juego durante el desarrollo del juego, aunque se pueden proporcionar múltiples segundas fichas de juego con un juego de la invención.
- 20 La segunda ficha de juego puede ser de cualquier forma adecuada, pero generalmente tiene la forma de la pelota o disco que se usa para jugar el deporte de equipo que se esté simulando. Por ello, una segunda ficha de equipo que se vaya a usar con un juego de la invención que simule fútbol puede ser generalmente esférica y una segunda ficha de juego que se vaya a usar con un juego de la invención que simule fútbol americano puede ser generalmente oblongada con extremos ligeramente en punta.
- 25 Una segunda ficha de juego puede incluir también colores, diseños o signos. Tales colores, diseños o signos pueden ser imaginativos, o pueden ser los asociados con la pelota o disco que se usa para jugar el deporte de equipo que se esté simulando. Por ejemplo, una segunda ficha de juego que se vaya usar con un juego de la invención que simule fútbol puede tener el patrón típico de octógonos negros y blancos observados en los balones de fútbol. La segunda ficha de juego puede comprender también colores, diseños o signos que se asocien con equipos o ligas que jueguen el deporte de equipo que se está simulando en el juego.
- 30 La segunda ficha de juego puede ser de cualquier tamaño adecuado para facilitar el desarrollo del juego con las fichas de juego de jugador. Por ello, la segunda ficha de juego será generalmente más pequeña que las fichas de juego de jugador. Sin embargo, la diferencia de tamaño proporcional entre la segunda ficha de juego y las fichas de juego de jugador en el juego presente no es necesariamente igual a la diferencia proporcional entre el balón o disco real usado en el deporte de equipo que se esté simulando y un ser humano. Por ejemplo, para una ficha de juego de jugador de aproximadamente 35 mm de altura, aproximadamente 27 mm de largo y aproximadamente 21 mm de fondo, un tamaño adecuado para la segunda ficha de juego puede ser de aproximadamente 17 mm a aproximadamente 18 mm.
- 35 La segunda ficha de juego puede comprender una parte de material ferroso no magnético y una parte magnética. La parte de material ferroso no magnético o una parte magnética se pueden situar en cualquier parte de las segundas fichas de juego (por ejemplo, delante, en el medio o detrás), o pueden comprender esencialmente la segunda ficha de juego completa. Por ejemplo, la segunda ficha de juego puede comprender un material ferroso no magnético o un material magnético cubierto con plástico, goma, resina u otro material que sea permeable a los campos magnéticos. Alternativamente, la segunda ficha de juego puede comprender una parte de material ferroso no magnético o una parte magnética colocada sobre la superficie o en el interior de la segunda ficha de juego, o dispuesta para extenderse desde la superficie al interior de la segunda ficha de juego. La parte magnética de una segunda ficha de juego está dispuesta de modo que una parte o superficie de la segunda ficha de juego tenga un campo magnético de una determinada polaridad. Durante el juego, la segunda ficha de juego entonces es repelida de o es atraída a de modo selectivo áreas de un tablero de juego o ficha de juego de jugador que tenga la polaridad magnética opuesta.
- 40 El juego de la invención se puede jugar en cualquier superficie de juego generalmente plana, tal como el suelo, encimera de mesa, pupitre y otros similares. La superficie de juego es preferentemente suficientemente suave de modo que las fichas de juego de jugador y segundas se puedan mover sin impedimento durante el desarrollo del juego.
- 45 El juego de la invención comprende opcionalmente uno o más tableros de juego que se marcan o llevan signos en otra forma que simulan campos de juego para uno o más deportes de equipo. Por ejemplo, el juego de la invención puede comprender tableros de juego que simulen una cancha de fútbol, un campo de fútbol americano, canadiense o universitario americano, una pista de hockey sobre hielo, un campo de hockey sobre hierba, una cancha de rugby, una pista de baloncesto y similares. Se debe comprender que las marcas o signos que simulen un campo de juego en un tablero de juego pueden incluir las áreas laterales u otras áreas en las que estarían situados durante un juego los jugadores que no están jugando activamente o los entrenadores. El experto en la materia está familiarizado con las
- 50
- 55

dimensiones relativas y las configuraciones de los campos de juego de deportes de equipo y puede adaptar fácilmente tales dimensiones y configuraciones a un tablero de juego para su uso con la presente invención.

Además de cualquier marca o signo que indique el campo de juego, un tablero de juego puede incluir también marcas regulares que indiquen espacios o distancias a través de las que una ficha de juego de jugador se pueda mover en un turno determinado durante el desarrollo del juego. Por ejemplo, un tablero de juego puede comprender una rejilla de cuadrados regulares o marcas de líneas discontinuas que determinen el grado en el que una ficha de juego de jugador se puede mover durante el desarrollo del juego.

Un tablero de juego de la invención se puede fabricar de cualquier material adecuadamente suave y rígido, tal como papel grueso o cartón, maderas, metales, plásticos, gomas o resinas sintéticas, como es conocido en la técnica, mediante técnicas estándar. Un tablero de juego puede incluir colores, diseños o signos además de aquellas que marcan el campo de juego, por ejemplo que se asocien con un equipo o liga particular que juegue el deporte de equipo que se está simulando. Un tablero de juego puede incluir también estructuras que puedan estar adjuntas o situadas sobre el campo de juego, que representen asientos, tableros de marcadores, porterías o postes de portería y similares. Un tablero de juego se puede colocar sobre cualquier superficie plana, o puede estar soportado por un bastidor o por patas, durante el juego.

Un tablero de juego de la invención puede incluir además una o más partes magnéticas que atraigan o repelan las partes magnéticas de las fichas de juego de jugador o segundas. Como anteriormente, las partes magnéticas pueden comprender cualquier material que genere o que se pueda inducir para que genere un campo magnético. Por ejemplo, la parte magnética puede comprender un imán de ferrita o neodimio o un electroimán. Generalmente, la parte magnética se elige de modo que las fichas de juego de jugador o segunda se puedan quedar adheridas, de modo que puedan soltarse, o repelidas por ciertas áreas del tablero de juego a través de la atracción magnética durante el desarrollo del juego. Si la parte magnética del tablero de juego comprende un electroimán, los electroimanes (y por ello los correspondientes campos magnéticos) se pueden conectar y desconectar periódicamente durante el desarrollo del juego para crear zonas de atracción o repulsión transitorias o que se desplazan sobre el tablero de juego. El material magnético que comprende las partes magnéticas del tablero de juego se puede colocar en la parte superior o inferior de las superficies del tablero de juego, dentro del tablero de juego (por ejemplo, entre la superficie superior e inferior del tablero de juego) o se puede extender desde una superficie a través del interior del tablero y opcionalmente hasta la otra superficie. Las partes magnéticas del tablero de juego se pueden disponer siguiendo cualquier patrón deseado.

Con referencia a la FIGURA 2, se muestra de modo general en **200** un tablero de juego de ejemplo de la invención que representa un campo de fútbol. Las partes magnéticas, que generan zonas **210** de polaridad "Norte" y zonas **220** de polaridad "Sur", se sitúan a lo largo del tablero de juego **200**. Estas zonas Norte **210** y Sur **220** atraerán o repelerán las partes magnéticas de las fichas de juego de jugador o segundas, dependiendo de la polaridad de las partes magnéticas de esas fichas de juego.

El juego de la invención puede comprender también otros artículos, tal como una carcasa plegable para contener las fichas de juego y el tablero de juego (si está presente) cuando no se usa, tarjetas de puntuación u otros dispositivos para registrar las estadísticas y resultados del juego, golosinas o chicles, dispositivos electrónicos (tal como para producir efectos de luz y sonido o anuncios de cambio de jugador durante el desarrollo del juego) reglas de juego sugeridas, un dispositivo cronometrador, pegatinas o similares para decoración de las fichas de juego y/o el tablero de juego y artículos promocionales tales como concursos o loterías y parafernalias de equipos o ligas.

Las reglas precisas de juego para un juego de la invención dependen del deporte de equipo que se esté simulando. Las reglas de juego para un deporte de equipo dado son bien conocidas, y se pueden adaptar fácilmente al juego presente por el experto en la materia. Sin embargo, ciertos modos de juego se pueden usar de modo general con cualquier deporte de equipo que se esté simulando en un juego de la invención.

Por ejemplo, una ficha de juego de jugador se puede mover mediante golpeo, empuje o presionando su dedo sobre la ficha. El movimiento de una ficha de juego de jugador cerca de una segunda ficha de juego puede hacer que la segunda ficha de juego se adhiera, de modo que pueda soltarse, a la ficha de juego de jugador mediante la atracción magnética. Una vez que la ficha de juego segunda se ha adherido, de modo que pueda soltarse, a la ficha de juego de jugador, la ficha de juego de jugador se puede mover con la segunda ficha de juego. Por ejemplo, la segunda ficha de juego puede "driblar" o avanzar hacia la meta o hacia otra ficha de juego de jugador mientras está adherida, de modo que pueda soltarse, a la ficha de juego de jugador. Si la segunda ficha de juego se desprende de la ficha de juego de jugador durante el juego, entonces la ficha de juego secundaria se puede recoger por otra (por ejemplo opuesta) ficha de juego de jugador. La segunda ficha de juego se puede desprender de una ficha de juego de jugador mediante el golpeo de esa ficha con otra ficha de juego de jugador. Generalmente, se golpearía la ficha de juego de jugador a la que la segunda ficha de juego está adherida con una parte de la otra ficha de juego de jugador que no tenga una parte de material ferroso no magnético o parte magnética.

La segunda ficha de juego se puede pasar o "tirar" a gol mediante el golpeo de la segunda ficha de juego con una ficha

- 5 de juego de jugador con suficiente fuerza de modo que la segunda ficha de juego no se adhiera, de modo que pueda soltarse, a la ficha de juego de jugador, sino que por el contrario se desplace fuera de la ficha de juego de jugador debido a la transferencia de energía cinética. Generalmente, se golpearía la segunda ficha de juego con una parte de una ficha de juego de jugador que no tenga una parte de material ferroso no magnético o parte magnética. La segunda ficha de juego se puede pasar también o "tirar" a gol manteniendo las partes magnéticas de la segunda ficha de juego que tengan una polaridad contra una parte magnética de una ficha de juego de jugador que tenga la polaridad opuesta, y liberando la segunda ficha de juego. Las partes magnéticas de las fichas de juego de jugador y segunda que se repelen entre sí, hacen que la segunda ficha de juego se mueva lejos de la ficha de juego de jugador.
- 10 La segunda ficha de juego se puede controlar o driblar también mediante una ficha de juego de jugador empujando la ficha de juego de jugador hacia la segunda ficha de juego, de forma que la parte magnética de la ficha de juego al jugador que tenga una polaridad repela la parte magnética de la segunda ficha de juego que tenga la polaridad opuesta.
- 15 Se dan a continuación las reglas de juego de ejemplo para un juego de la invención que simule fútbol. Se entiende, sin embargo, que la presente invención no está limitada a este o a cualquier otro conjunto de reglas de juego particulares. Para las finalidades del estudio a continuación, la ficha de juego de jugador se denomina como una "ficha de jugador de fútbol" o "jugador", y la segunda ficha de juego se denomina como "balón de fútbol" o "balón".
- 20 Se colocan en el campo de juego dos lados de once jugadores. Las dos personas que juegan el juego deciden por anticipado qué equipo iniciará la posesión del balón de fútbol. El juego comienza mediante el movimiento de una de las fichas de jugador de fútbol de un equipo hacia el balón de fútbol, de forma que el balón se adhiera, de modo que pueda soltarse, a la ficha de jugador de fútbol. Mientras que el balón de fútbol esté adherido a esa ficha de jugador de fútbol, ese jugador se considera que está en posesión del balón. El balón de fútbol se puede driblar, pasar o tirar a gol por la ficha de jugador de fútbol en posesión del balón de fútbol, a la discreción de la persona que controla el equipo en posesión del balón de fútbol. Las técnicas para driblado, pase o tiro del balón de fútbol son las descritas anteriormente.
- 25 Si el balón sale fuera o se desprende de ese jugador, entonces cualquier jugador de cualquier equipo puede obtener la posesión del balón de fútbol mediante el movimiento hacia él hasta que se adhiera el balón de fútbol, de modo que pueda soltarse.
- 30 La persona que controla el equipo que no está en posesión del balón de fútbol puede "entrar" a la ficha de jugador de fútbol en posesión del balón mediante el movimiento de un jugador defensivo de modo que golpee al jugador en posesión del balón. Un jugador defensivo que golpea con éxito al jugador en posesión del balón de fútbol tomará entonces posesión del balón y el equipo obtendrá opcionalmente un turno extra. Si un jugador defensor golpea a un jugador que no tiene la posesión del balón de fútbol, el equipo en posesión del balón obtiene un "tiro libre"; es decir, pueden disparar el balón a meta desde cualquier sitio en que se encuentre el balón en el momento de la falta.
- 35 El juego progresa con una serie de turnos, en el que cada persona que juega el juego mueve sus fichas de jugador de fútbol. Se pueden mover múltiples jugadores en un turno dado. Por ejemplo, una persona puede disponer todas sus fichas de jugador de fútbol según cierto esquema defensivo y/o mover los jugadores en consecuencia en respuesta a los movimientos realizados por su oponente durante su turno previo. El juego continúa hasta la expiración de un periodo de tiempo predeterminado. El equipo con más goles al final de ese periodo de tiempo gana el juego.
- 40 Aunque la presente invención se ha descrito en conexión con los ejemplos tratados anteriormente y las diversas figuras, la presente invención no se debería limitar a cualquier ejemplo único sino por el contrario se debería interpretar según el alcance de acuerdo con la definición de las reivindicaciones adjuntas.

REIVINDICACIONES

1. Un juego, que comprende:
 - al menos dos primeras (100) fichas de juego que representan jugadores; y
 - al menos una segunda ficha de juego que representa a un balón o disco,
- 5 en el que las primeras (100) y la segunda fichas de juego comprenden cada una al menos una parte magnética dispuesta de modo que una parte de cada una de las primeras (100) y la segunda fichas de juego tenga un campo magnético de una determinada polaridad dada;
 - caracterizado porque** las primeras (100) y la segunda fichas de juego están adaptadas para adherirse selectivamente, de modo que puedan soltarse, mediante la atracción magnética o separarse mediante repulsión magnética durante el juego.
- 10 2. El juego de acuerdo con la reivindicación 1, en el que las primeras fichas de juego (100) son fichas de juego auto-alzadas.
3. El juego de acuerdo con la reivindicación 1 ó 2, en el que las primeras (100) o la segunda fichas de juego comprenden además colores, diseños o signos.
- 15 4. El juego de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende además al menos un tablero de juego.
5. El juego de acuerdo con la reivindicación 4, en el que el tablero de juego comprende una o más partes magnéticas que atraen o repelen a las partes magnéticas de las primeras (100) o segunda fichas de juego.
- 20 6. El juego de acuerdo con la reivindicación 5, en el que las una o más partes magnéticas de al menos un tablero de juego tienen una configuración predeterminada.
7. El juego de acuerdo con la reivindicación 5, en el que las una o más partes magnéticas de al menos un tablero de juego tienen un patrón de configuración que varía durante el desarrollo del juego.
8. El juego de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 1 a 7, en el que el juego simula fútbol, fútbol americano, fútbol canadiense, fútbol universitario americano, hockey sobre hielo, hockey sobre hierba, rugby, vilorta o baloncesto.
- 25 9. El juego de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 1 a 8, que comprende además una carcasa plegable para el juego, dispositivos para registrar las estadísticas y resultados del juego, golosinas, chicles, dispositivos electrónicos, reglas de juego sugeridas, dispositivo de cronometraje, pegatinas decorativas o artículos promocionales.
10. El juego de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 1 a 9 en el que al menos una de entre las primeras fichas de juego (100) comprende una parte del cuerpo superior (110), una parte del cuerpo inferior (120) y un elemento de peso (130).
- 30 11. El juego de acuerdo con la reivindicación 10 en el que se proporciona al menos un canal (150, 160) en la parte del cuerpo superior (110), siendo adecuados dichos canales (150, 160) para el alojamiento de medios de sujeción.

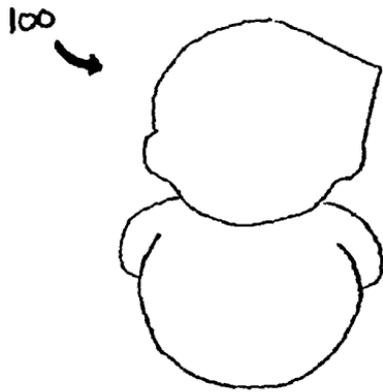


FIG. 1A

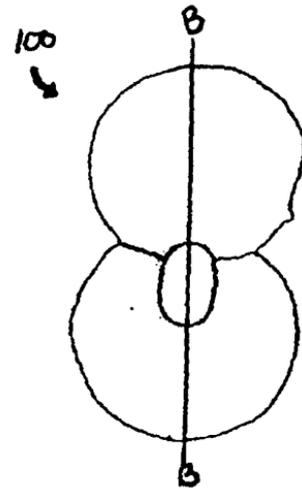


FIG. 1B

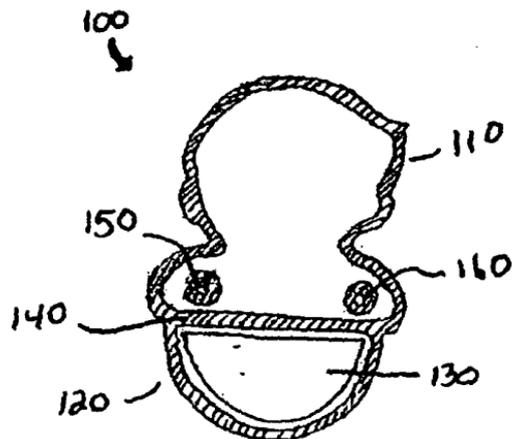


FIG. 1C

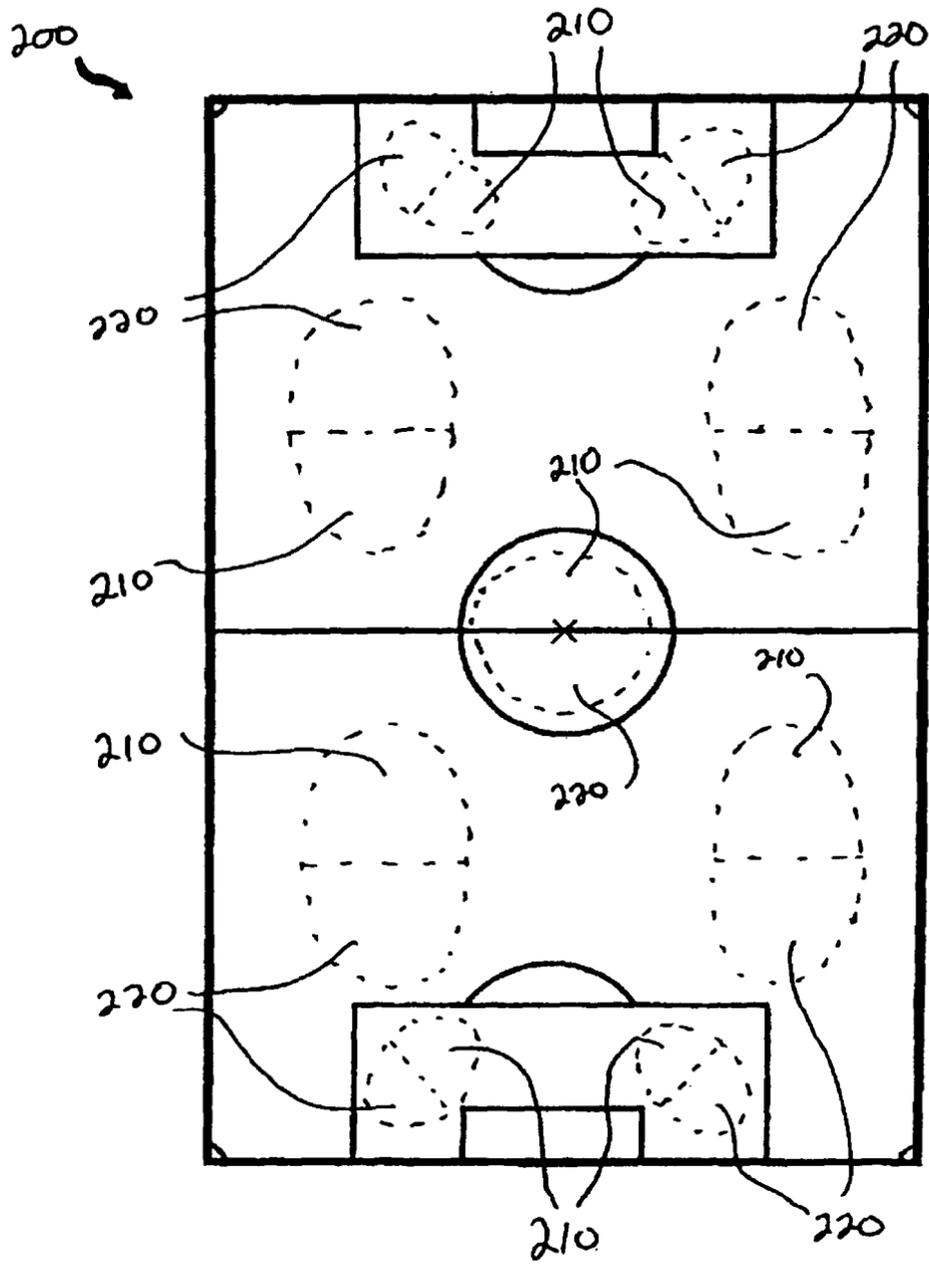


FIG. 2