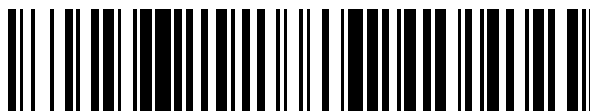


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 440 333**

51 Int. Cl.:

A63F 9/04

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **03.09.2010** **E 10813012 (1)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **28.08.2013** **EP 2473244**

54 Título: **Accesorio de juego, especialmente dados**

30 Prioridad:

03.09.2009 HU 0900542

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

28.01.2014

73 Titular/es:

**CO AND CO COMMUNICATION REKLÁM ÉS
HIRDETÉSSZERVEZŐ KFT (100.0%)
Szilágyi Erzsébet fasor 34.
1120 Budapest, HU**

72 Inventor/es:

NAGY, RICHÁRD

74 Agente/Representante:

DE ELZABURU MÁRQUEZ, Alberto

ES 2 440 333 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

Accesorio de juego, especialmente dados

Campo técnico

- 5 La invención se refiere a un accesorio de juego, especialmente dados, que comprende un cuerpo poligonal delimitado por unas superficies y unas marcas laterales que tienen significados diferentes, dispuestas en el cuerpo de acuerdo con una regla predeterminada o de una manera determinada, tal como está definido en el preámbulo de la Reivindicación 1.

Técnica anterior

- 10 Desde los tiempos antiguos y especialmente para juegos los hombres han usado accesorios de juego para generar valores aleatorios, la mayoría números o resultados durante el juego; el accesorio referido es el dado lanzado, también llamado dado de juego o simplemente dado. Se debería tener en cuenta que en la presente descripción se utilizará el término "dado" como se utiliza en el lenguaje común, pero el componente al que se refiere no está en forma alguna limitado a un cubo en el sentido geométrico, más utilizado como un dado, es decir el hexaedro, sino que, como se mostrará en la descripción que sigue, puede adoptar diversas formas.

- 15 Se conoce comúnmente el dado que, después de ser lanzado sobre una superficie horizontal, principalmente plana, se detiene sobre una de sus varias posiciones iniciales y que se usa como un generador de números aleatorios en varios juegos. Para este fin el dado usualmente lleva grupos de marcas de las que solamente una es visible y es considerada como válida una vez que el dado lanzado vuelve a la posición inicial. Esta marca, la mayoría de las veces un número, es la que indica y proporciona el valor del lanzamiento o identifica la acción que ha de realizarse basándose en el lanzamiento.

- 20 Las paredes laterales del cubo que corresponde a la interpretación más común del término muestran unos valores indicados más frecuentemente por puntos, es decir de 1 a 6 puntos, aplicados, imprimidos, pintados etc, en las caras del cubo, preferiblemente de forma simétrica con respecto a su centro. Como es bien conocido, los números en cada superficie del lado, esto es, los puntos están dispuestos para combinar pares de números que totalizan 7 en las superficies laterales de puntos diametralmente opuestas. Esto es, las marcas de 1 y 6, 2 y 5, 3 y 4, respectivamente, están situadas en caras diametralmente opuestas. Aunque para la mayoría de la gente el dado es equivalente a dicho cubo antes esbozado, de hecho, los accesorios de juego similares, pero no del tipo más extendido en forma de hexaedro, pero tal vez con la forma de una pirámide simple o doble (octaédrica) o cualquier otro cuerpo con más caras o caras de diferentes tamaños o, según sea el caso, incluso cuerpos asimétricos o con formas aleatorias se usan para fines similares en muchos juegos en todo el mundo. La característica común de estos cuerpos es que su diseño les permite adoptar una posición inicial específica durante el juego, es decir su uso, después de ser lanzados, de modo que el número o valor mostrado en el dado lanzado debe ser claro y no ambiguo. También se conocen los dados de diez e incluso de 30 lados, con los puntos sustituidos por otros símbolos, más a menudo cuanto más altos son las puntuaciones/valores concernientes, la mayoría números, por ejemplo, para un dado de 30 lados sería difícil disponer 30 puntos y prácticamente imposible leer el número correctamente si tal cantidad de puntos tuviera que ser contada después de cada lanzamiento.

- 40 El material y el diseño de los dados pueden variar: la mayoría de los dados normales están hechos de hueso, piedra, plástico o madera; su color depende totalmente de la intención del fabricante, lo mismo que el color/tamaño de los puntos; no existe una especificación o normas. Para facilitar su uso, el vértice así como los bordes de la mayoría de los dados están más o menos redondeados, lo que hace más agradable manejarlos, y también más fácil y sencillo que el dado lanzado gire de una a otra cara, bien a través de un borde o un vértice.

- 45 Tampoco está definido o limitado el tamaño de los dados; va desde cubos en miniatura con una longitud de borde de 3-4 mm en juegos para viaje hasta cubos del tamaño de un hombre, a menudo hechos de espuma de poliestireno extruido o expandido, usados principalmente para juegos comunitarios o en acontecimientos o en medios de comunicación.

- 50 Otra característica más esencial de los dados, una exigencia impuesta por el juego, es que su forma, tamaño y peso deben ser indiferentes en lo relativo al resultado del lanzamiento. Por lo tanto, el material del dado se escoge para que tenga la distribución más uniforme posible del peso dentro del dado. Hay una larga historia de ideas para influir en los lanzamientos de los dados mediante la colocación de un pequeño peso hecho de un metal más pesado tal como plomo en el material del cubo para garantizar un resultado estadísticamente no uniforme, es decir la más frecuente ocurrencia de la posición en el fondo del lado más pesado, con el número o valor en el lado opuesto mostrado como el ganador.

- 55 En algunos tipos de uso, en casinos en primer lugar, cada parámetro del dado se especifica de la forma más precisa; un dado sólo puede ser usado durante unas pocas horas y, por ejemplo, los redondeamientos antes indicados están prohibidos, debido a que su tamaño y forma no pueden ser comprobados a simple vista, y las disimilitudes ocasionales debidas principalmente a errores de fabricación, es decir no intencionadas, podrían influir en el resultado, y por lo tanto no se permiten en tales sitios.

Para impedir el fraude, los dados están a menudo hechos de unos materiales transparentes o semitransparentes, lo que hace más difícil leer el número o puntos mostrados en el dado lanzado, pero asegura una fácil identificación de la anteriormente mencionada manipulación o engaño. Sin embargo, esta solución no asegura el rápido reconocimiento a simple vista de las desiguales longitudes del borde, lo que puede también influir en el resultado del lanzamiento, especialmente si no se usa un único dado en el juego, y por lo tanto no se pueden descubrir las dimensiones diferentes o inusuales mediante la observación simultánea del otro dado u otros dados.

Otra característica de los dados tradicionales, tenida en cuenta menos frecuentemente, es que la forma de hexaedro hace que el dado sea muy apropiado para construir diversas configuraciones a partir de ellos. Sin embargo, en los dados tradicionales los puntos en los dados colocados uno al lado de otro o en la parte superior de / debajo de otro siempre se leen separadamente, esto es, el total de puntos de dos dados yuxtapuestos será un mínimo de 2 y un máximo de 12, y cualquier desviación de esa regla requiere la especificación y observación de un complejo conjunto de nuevas reglas difíciles de aplicar en la práctica.

El documento DE 19649297 C1 describe un accesorio de juego similar a un dado, que comprende un cuerpo poliédrico cuyas superficies principales descansan opuestas entre sí por pares y funcionan como una superficie de soporte o una superficie de exposición. De acuerdo con esta solución, las superficies principales son diseñadas sobre el cuerpo de modo que los ejes de simetría de las superficies de soporte y de exposición opuestas entre sí estén inclinadas una con respecto a la otra. En consecuencia, la forma de este dispositivo de juego es tal que, al contrario que en el dado tradicional, en lugar de moverse a lo largo de una línea generalmente recta cuando es lanzado, puede cambiar de dirección más directa y rápidamente. Esta solución resalta el uso de superficies principales elípticas, en las que los ejes principales de las superficies principales opuestas entre sí son perpendiculares entre sí. En el extremo de un cierto flujo de movimiento, este dispositivo de juego ocupa (y permanece en) una posición en la que su superficie principal, que generalmente mira hacia arriba, muestra un cierto resultado o símbolo, el cual / el valor del cual revela el siguiente paso en un juego o dispositivo de juego jugado con un dado. Tales dispositivos de juego similares a los dados se pueden usar y se usan también solos, esto es, sin otros accesorios o apoyos para los propósitos de juegos o entretenimientos.

La forma del dispositivo de juego antes descrito es tal que las superficies denominadas secundarias están también formadas además de las ya mencionadas superficies principales, y debido a las formas decisivamente elípticas, uno no puede hablar de bordes y vértices tradicionales. Por lo tanto, los valores/resultados del lanzamiento se indican a los usuarios de los dados por los diferentes colores de sus superficies principales o por indicaciones en sus caras principales. Por supuesto, además de las superficies principales, las secundarias pueden también estar coloreadas o marcadas, lo que aumenta la cantidad de números/símbolos que el dado puede mostrar.

Aunque este dado conocido antes mencionado puede producir más resultados inesperados (que uno tradicional) debido a su forma, dado su diseño, solamente puede ser usado solo o multiplicado; no obstante, como en el último caso no hay nuevamente conexión o cooperación entre los números/símbolos visibles en los dispositivos de juego individuales, aunque el dispositivo de juego propuesto hace que el juego sea más variado, el número de casos que dependen del lanzamiento del dado no supone un aumento del valor.

El documento DE 102005023746 A1 propone una disposición de dados mientras que se ha mantenido la forma de hexaedro del dado tradicional, pero se usan simultáneamente tres dados en vez de uno, con números en el intervalo de 1 a 9 indicados en las caras de cada dado, y los números resultantes están pensados para proporcionar un mayor número de variaciones en cuanto al lanzamiento total obtenible por los dados cuando simultáneamente se usan tres dados. Esta solución responde también al diseño del dado tradicional, y los puntos usuales usados en él, y el número de marcas/puntos en cada cara puede seleccionarse esencialmente a discreción propia, pero como un único dado naturalmente no puede mostrar nueve esquemas de indicaciones diferentes, la distribución uniforme de aquéllos en las caras de cada uno de los lados puede/tiene que ser apoyada mediante cálculos estadísticos.

El documento DE 19831711 C2 describe un dado de juego de la forma hexagonal tradicional, esto es, con seis bordes y ocho vértices, pero con unos cuerpos esféricos o cilíndricos realizados en los vértices del cubo para favorecer unas posiciones preferidas o seleccionadas, en donde dichos cuerpos sobresalen claramente del plano del dado, y están provistos de al menos una superficie de soporte. El objeto de esta conocida solución es limitar la distancia de lanzamiento e impedir que el dado salga fuera de la superficie, por ejemplo de la tabla de la mesa sobre la que ha sido lanzado, para hacer el juego más claro y rápido. El valor del lanzamiento se indica nuevamente en las caras del dado, en forma de puntos, por ejemplo, con tal de que la marcha del juego no se vea afectada por el dado o las indicaciones.

El documento DE 200102924 U1 describe un dado de forma hexagonal, con unas marcas idénticas en cada dos caras opuestas, que definitivamente no son números o puntos, sino simplemente unas figuras claramente reconocibles a simple vista. Este dado de juego fue considerado como parte de un juego desconocido desarrollado por su inventor, pero se desconoce la causa del reducido número de marcas.

El documento DE 29606681 U1 propone un dado que comprende un cuerpo relativamente grande, transparente, hueco cerrado en forma de hexaedro, con varios dados tradicionales más pequeños colocados dentro de él. El propósito de este dado es otra vez que se desplace un poco a lo largo de una distancia corta al ser lanzado sobre la

tabla de la mesa o sobre alguna otra superficie para que no caiga abajo, en tanto que al mismo tiempo el lanzamiento total indicado por el dado situado en él, que se mueve libremente, puede ser leído a simple vista, lo que acelera el juego. Aparte de este diseño especial, el dado propiamente dicho no posee característica nueva alguna y no influye en el proceso del juego.

5 El documento DE 3621744 describe un juego de dados que comprende varios dados esencialmente tradicionales, unidos flexiblemente entre sí en un vértice de cada uno, de modo que varios, de acuerdo con el ejemplo tres, dados pueden ser lanzados en un lanzamiento, su conexión flexible no impide en forma alguna que cada cubo vaya a una posición inicial independiente de las otras y muestre un valor del lanzamiento que probablemente sea totalizado durante el juego. No obstante esta circunstancia, esta solución no propone novedad alguna en lo referente al juego, y los cubos interconectados son también del tipo tradicional de hexaedro.

10 El documento GB 1187095 describe un dado esencialmente con la forma tradicional de hexaedro, pero con marcas que, en lugar de mostrar números, indican unas direcciones en las que los jugadores deben mover sus componentes de juego durante el juego. En esta solución las marcas casi sobresalen del plano de las caras del cubo, y no son adecuadas para tener unos significados diferentes si varios dados se usan en combinación, como por ejemplo dos dados usados independientemente.

15 El documento US 2003/0218299 A1 describe un método para fabricar un dado y el dado resultante. La solución se centra principalmente en los lugares de usuarios profesionales de dados tales como casinos o casas de dados etc, y define en detalle cómo realizar los puntos individuales de un dado tradicional en forma de hexaedro y cómo aplicar la pintura para realizar las indicaciones. Esta solución no menciona otras características o usos novedosos del dado.

20 El documento US 2002/0024176 A1 describe un dado de juego hecho a partir de dos dados unidos o, si Ud gusta, dominós tridimensionales. Un componente de juego lleva tales marcas como si dos dados estuvieran realmente yuxtapuestos, con la diferencia de que tiene unas caras vacías así como un dominó, y la forma en la que se juega el juego es también más parecida al muy conocido juego del dominó que a los más extendidos juegos de dados.

25 El documento WO 2007/107011 A1 describe un juego y método tridimensional, en el que tal dado de forma hexagonal se usa como en los antiguos juegos, pero las caras del dado están marcadas por números crecientes, y el significado real de cada cara tiene que ser calculado de acuerdo con las reglas de un juego de ordenador interactivo.

30 El documento WO 2006/052350 A1 describe un dado que es sustancialmente de forma hexagonal, con unos números realizados en sus caras laterales, pero los bordes y vértices del dado también desempeñan un papel en la determinación del lanzamiento total obtenido de acuerdo con las reglas de un juego que principalmente se juega en los casinos.

Descripción de la invención

Problema técnico

35 El objeto de la presente invención es aumentar las opciones de variación de los números a los que se puede llegar usando el dado tradicional mientras que se conserva la forma hexagonal del último.

Por otra parte, es un objeto realizar las marcas para tener en cuenta las variaciones de valor posteriores para ser evaluadas de acuerdo con unas reglas de juego libremente definibles si varios dados se encajan conjuntamente.

Otro objeto de la invención es diseñar las marcas para proporcionar a personas con la vista disminuida una oportunidad de jugar un juego que es sencillo de seguir y de usar.

40 Otro objeto de la invención es proporcionar con la ayuda de las marcas y la combinación de los dados a discreción propia un juego estéticamente apreciable o uno que sea de naturaleza diferente a la de los usuales.

Es nuestra intención alcanzar los anteriores objetivos con la ayuda de dados que sean sencillos, fáciles y baratos de fabricar.

Solución técnica

45 La invención está basada en el reconocimiento de que si, en lugar de estar colocados/aplicados en las superficies laterales en la forma tradicional, las marcas se realizan expresamente a lo largo de los bordes que unen las superficies laterales o en los vértices del componente de juego del tipo de dado y, además, si las marcas están realizadas como formas que pueden ser leídas no únicamente solas sino también en combinación con una u otras varias, entonces es posible tener en cuenta un mayor número de variaciones durante el juego que antes, que aumentan las posibles variaciones de jugar los juegos y que permiten desarrollar nuevos juegos.

50

Dicha tarea ha sido resuelta por un accesorio de juego de tipo de dados descrito en la Reivindicación 1.

Las realizaciones preferidas de la invención están descritas en las reivindicaciones dependientes.

Descripción de los dibujos

La invención se describirá más detalladamente con referencia a los dibujos anejos que muestran algunas realizaciones del accesorio de juego propuesto. En los dibujos,

- 5 la Figura 1 es una vista en perspectiva de una posible realización del accesorio de juego de un tipo dado de acuerdo con la invención;
- la Figura 2 muestra dos piezas del accesorio de juego de acuerdo con la Figura 1 en diferentes posiciones;
- la Figura 3 es una vista en perspectiva de seis piezas del accesorio de juego de acuerdo con la Figura 1, en dos filas de tres piezas cada una;
- 10 la Figura 4 es una vista desde arriba de la disposición de acuerdo con la Figura 3;
- la Figura 5 muestra una forma de cubo compuesto por ocho piezas del accesorio de juego de acuerdo con la Figura 1;
- la Figura 6 es la vista en perspectiva de una forma cúbica compuesta por tres veces tres accesorios de juego;
- 15 la Figura 7 es una vista a modo de ejemplo de una composición de tipo dominó compuesta por accesorios de juego de acuerdo con la Figura 1; y
- las Figuras 8-11 muestran unas posibles realizaciones del accesorio de juego de tipo dado de acuerdo con la invención.

Mejor modo

- 20 Procedamos ahora a la descripción detallada de la invención: la Figura 1 muestra una realización a modo de ejemplo del accesorio de juego de tipo dado de acuerdo con la invención, que no limita en forma alguna las posibles variaciones de diseño del accesorio de juego de acuerdo con la invención. El cuerpo 1 del accesorio de juego está delimitado por las superficies laterales 2 en forma de hexaedro usuales que se encuentran en los bordes 3, y cada tres superficies laterales 2 intersecciona cada una en un vértice 4. Las superficies laterales 2 del cuerpo 1 no muestran las habituales marcas o figuras de tipo punto; en lugar de ello, las marcas 5 son diseñadas/realizadas de una forma novedosa en los bordes 3 y/o en los vértices 4, que depende del número de marcas que han de realizarse y/o mostrarse. En el caso mostrado en la Figura 1 las marcas 5 están realizadas como muescas en forma de V de por ejemplo 45° perpendiculares al borde 3 del cuerpo 1 y que apuntan en la dirección del centro del cuerpo 1, esto es, cada marca 5 está esencialmente compuesta por dos triángulos planos, cuya área depende de la profundidad de la muesca, esto es, del tamaño de la marca 5. En el caso que se estudia la marca 5 puede tener un color diferente que el de la superficie 2 del cuerpo 1 mediante pintura o de cualquier otra manera conocida, pero también puede conseguirse el mismo efecto haciendo que la marca 5 sea en realidad del mismo color que el del material del cuerpo 1, y aplicar un color diferente en las superficies laterales 2 del cuerpo 1 mediante alguna operación conocida posterior. El revestimiento puede estar combinado con la cobertura de las superficies laterales 2 por algún material que sea diferente del material del cuerpo 1 para proporcionar al accesorio de juego, además del coloreado, una apariencia o sensación diferente, por ejemplo más agradable, según sea el caso. En el caso a modo de ejemplo se hace una sola marca 5 a lo largo del borde 3a del cuerpo 1, en su mitad, e igualmente una marca ha de encontrarse en la mitad de los bordes 3c y 3f, 3i, respectivamente, pero no hay marca 5 a lo largo de los bordes 3b, 3e, 3g o 3h. El cuerpo 1 contiene además una marca 5 también en su vértice 4a (representada por líneas de puntos), que es una muesca formada en la misma dirección que la de las otras marcas 5, de modo que el vértice 4a del cuerpo 1 está visiblemente cortado. Por supuesto, es posible realizar más de una marca 5 a lo largo de un único borde 3, aunque esto no ha sido representado en las figuras.

Los bordes 3 que interconectan las superficies laterales 2 son preferiblemente, aunque no necesariamente, de algún modo redondeados, esto es, los bordes 3 y los vértices 4 del cuerpo 1 no son agudos y no pinchan.

- 45 la Figura 2 muestra realmente el cuerpo 1 de acuerdo con la Figura 1 doblado y girado para hacer más fácilmente entender cuántas marcas 5 se han realizado a lo largo de los bordes 3 y de los vértices 4 del cuerpo 1.

- La Figura 3 proporciona una vista en perspectiva y la Figura 4 una vista desde arriba de dos filas yuxtapuestas de tres cuerpos 1 cada una, situadas una al lado de otra. En las figuras las partes resaltadas por anillos muestran claramente que los cuerpos contiguos 1 encajados conjuntamente en las marcas 5 formadas en posiciones idénticas del cuerpo 1, opuestas entre sí, pueden ser leídas como dos marcas o como sólo una, y que pueden hacer un juego dado más bien variado siempre que las correspondientes reglas sean adecuadamente especificadas. Si cuatro cuerpos 1 están encajados conjuntamente, en dos dimensiones, para proporcionar un único cuadrado, con marcas 5 en los vértices contiguos 4, entonces las marcas 5 de los cuerpos montados 1 aparecen como una única cavidad con forma de pirámide girada 90°, que puede nuevamente ser leída también como una única marca si las reglas aplicables al juego que se juega con los cuerpos 1 son tales. Hay que advertir que los espacios entre los cuerpos 1

en la Figura 4 están pensados exclusivamente para facilitar la comprensión; en la práctica, tales espacios no son necesarios.

Las Figuras 5 y 6 muestran una vista en perspectiva de unos cubos hechos con 8 y 27 cuerpos 1, respectivamente, que demuestran claramente la versatilidad del cuerpo 1 de acuerdo con la invención, y la posibilidad de leer las marcas bien independientemente o en combinación.

La Figura 7, por otra parte, representa una posible versión o una disposición más precisa en la que los cuerpos 1 de acuerdo con la invención se encajan conjuntamente como dominós, bien de acuerdo con las reglas de juego del dominó, o de acuerdo con reglas que tengan en cuenta las posibles formas en las que las marcas 5 están realizadas.

Además de la realización del accesorio de juego de acuerdo con la invención descrito con detalle en conexión con la Figura 1 (indicada nuevamente a efectos de comparación en el lado izquierdo), las Figuras 8-11 muestran a modo de ejemplo algunas otras posibles realizaciones a modo de ejemplo. En la realización mostrada en la Figura 8, los bordes 3 del cuerpo 1 no están ligeramente redondeados, como en la mostrada en la Figura 1, pero están más definidamente biselados, y por tanto las marcas 5 realizadas a lo largo de los bordes nivelados 3 y los vértices 4 parecen diferentes al que los ve o al usuario que las marcas 5 de tipo muesca usadas en los cuerpos 1 representados en las Figuras 1-7.

Si no solamente los bordes 3 que delimitan el fondo y las superficies superiores 2 del cuerpo 1, sino también los bordes verticales 3 del cuerpo 1 están biselados, entonces las marcas 5 creadas en los bordes 3 tienen la forma de un rectángulo en la posición de paisaje, y las marcas 5 realizadas en los vértices 4 serán hexagonales, al contrario que el dibujo mostrado en la Figura 8, en el que las marcas 5 creadas en los bordes 3 tienen la forma de un rectángulo en posición de retrato, y las marcas 5 en los vértices 4 la de un triángulo.

Las marcas 5 contenidas en el cuerpo 1 mostrado en la Figura 10 difieren de las delimitadas por líneas rectas mostradas en cuanto a que son concavidades arqueadas con los correspondientes salientes.

En la realización mostrada en la Figura 11, el esbozo arqueado de las marcas 5 es diferente en tamaño de las marcas 5 mostradas en la Figura 10, y en tanto que en la última las marcas 5 están realizadas como concavidades y son percibidas como tales, en el caso mostrado en la Figura 11, las concavidades de las marcas 5 están rellenas con un material de un color diferente y por tanto no existe una rotura en el cuerpo 1. Por supuesto, además de la aplicación de un color diferente, las marcas 5 pueden ser diferenciadas también del material del cuerpo 1 por otros métodos conocidos; como será evidente para los expertos en la técnica, materiales de una apariencia/sensación diferente son adecuados para este fin.

Es una característica común de las posibles realizaciones antes descritas que, mirando a una única superficie lateral 2, uno verá un máximo de cuatro marcas 5 creadas en los bordes 3 y un máximo de cuatro marcas 5 creadas en los vértices 4 simultáneamente, esto es, una cara 2 puede mostrar no más de 8 valores numéricos. El número de marcas 5 realizadas en un cuerpo 1 puede elegirse libremente en función del usuario siempre, por lo que es posible imaginar un caso en el que el cuerpo 1 tenga una superficie lateral 2 en la que no se vea una marca 5 en cualquiera de los bordes que lo delimitan 3 o en los vértices 4. Esto es, podemos decir que el número mínimo de las marcas 5 es cero, y el número máximo en el caso sencillo representado antes es ocho, y el último sólo se incrementará si se realiza más de una marca 5 a lo largo de un borde 3 entre dos vértices 4.

Aparte de su principal cometido como dado de juego, el accesorio de juego propuesto puede también ser usado como una torre de dados o como un rompecabezas estético siempre que las marcas 5 tengan la forma y el tamaño apropiados.

REIVINDICACIONES

1. Un accesorio de juego, especialmente un dado que comprende
 - un cuerpo poligonal (1) delimitado por unas superficies laterales (2),
 - 5 - unas marcas (5) que proyectan una diferente impresión y/o información general cada una, dispuestas en el cuerpo (1) de acuerdo con una regla predeterminada, **caracterizado por que** dichas marcas (5) están creadas como concavidades mecánicas locales espaciales (tridimensionales) a lo largo de los bordes de unión (3) de las superficies laterales (2) que delimitan dicho cuerpo (1).
- 10 2. Un accesorio de juego de acuerdo con la Reivindicación 1, **caracterizado por que** las concavidades se realizan como muescas.
3. Un accesorio de juego de acuerdo con las Reivindicaciones 1 ó 2, **caracterizado por que** el color de las marcas (5) difiere del de las superficies laterales (2).
4. Un accesorio de juego de acuerdo con las Reivindicaciones 1-3, **caracterizado por que** las marcas (5) son de colores diferentes.
- 15 5. Un accesorio de juego de acuerdo con cualquiera de las Reivindicaciones 1-4, **caracterizado por que** se realizan unas marcas adicionales (5) en los puntos de encuentro de los bordes (3), esto es, en los vértices (4).
6. Un accesorio de juego de acuerdo con cualquiera de las Reivindicaciones 1-4, **caracterizado por que** unas marcas (5) se realizan exclusivamente a lo largo de al menos una sección del borde (3) de las superficies laterales (2).
- 20 7. Un accesorio de juego de acuerdo con cualquiera de las Reivindicaciones 1-4, **caracterizado por que** unas marcas adicionales (5) se realizan exclusivamente en al menos un punto de encuentro de los bordes, es decir en un vértice (4).
8. Un accesorio de juego de acuerdo con cualquiera de las Reivindicaciones 1-4, **caracterizado por que** unas marcas (5) se realizan a lo largo de los bordes (5) y en sus puntos de encuentro, es decir en los vértices (4).
- 25 9. Un accesorio de juego de acuerdo con cualquiera de las Reivindicaciones 1-8, **caracterizado por que** está realizado en la forma de un cuerpo simétrico (1).
10. Un accesorio de juego de acuerdo con la Reivindicación 9, **caracterizado por que** está realizado como un cuerpo hexagonal.
- 30 11. Un accesorio de juego de acuerdo con cualquiera de las Reivindicaciones 1-10, **caracterizado por que** las marcas (5) están realizadas de modo que diferentes números de marcas sean visibles en cada uno de los planos de las superficies laterales individuales (2).

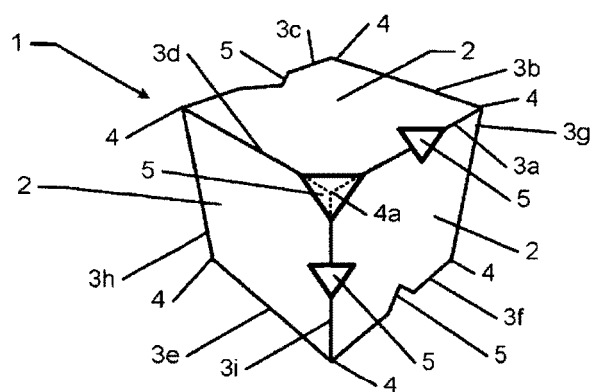


Fig. 1

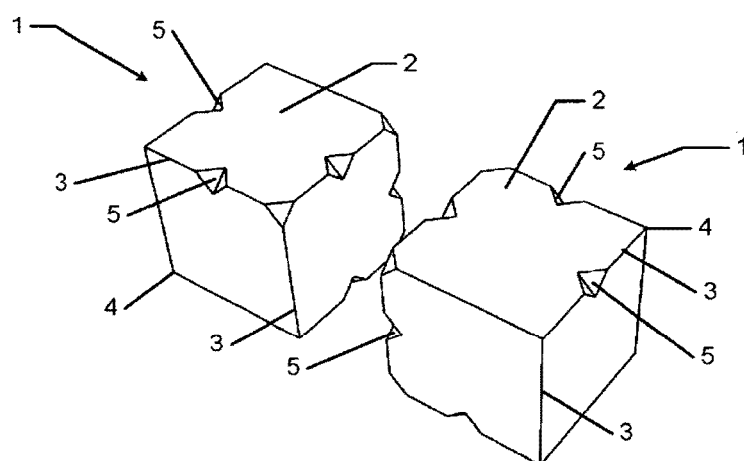


Fig. 2

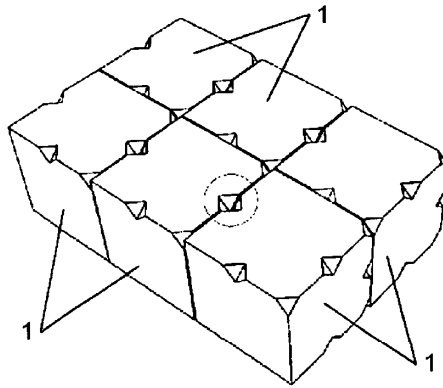


Fig. 3

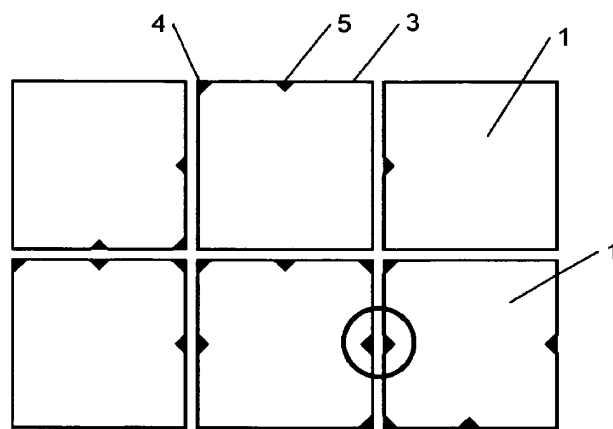


Fig. 4

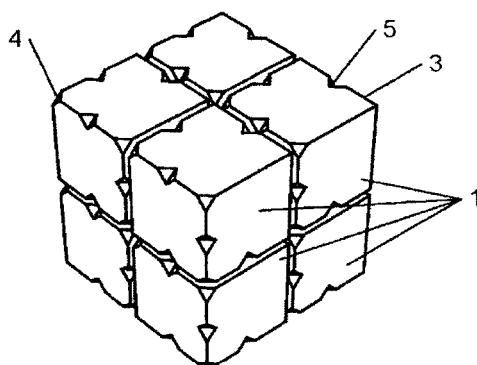


Fig. 5

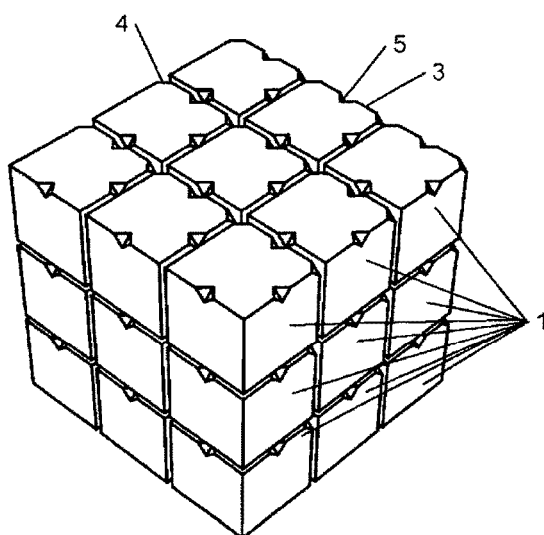


Fig. 6

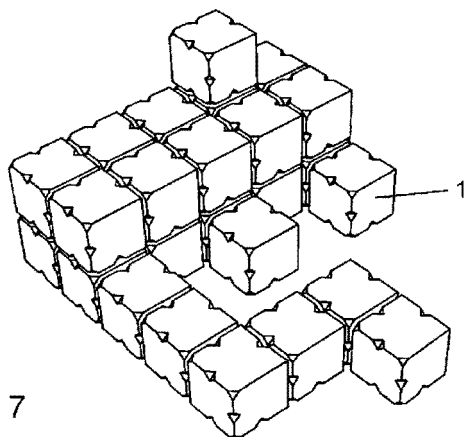


Fig. 7

