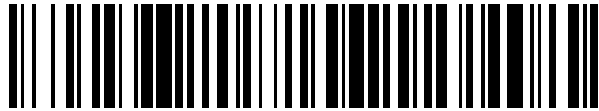


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 505 496**

51 Int. Cl.:

A63F 3/02 (2006.01)

A63F 9/24 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **12.01.2011** **E 11705908 (9)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **20.08.2014** **EP 2542315**

54 Título: **Tablero de juego con casilla de reconocimiento digital y ficha digital asociada**

30 Prioridad:

04.03.2010 FR 1000874

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:
10.10.2014

73 Titular/es:

MINEUR, JEAN ETIENNE (50.0%)
45 rue Victor Hugo
92120 Montrouge, FR y
DUPLAT, BERTRAND (50.0%)

72 Inventor/es:

MINEUR, JEAN ETIENNE y
DUPLAT, BERTRAND

74 Agente/Representante:

DE ELZABURU MÁRQUEZ, Alberto

ES 2 505 496 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

Tablero de juego con casilla de reconocimiento digital y ficha digital asociada

5 La presente invención se refiere a un conjunto de tablero de juego de sociedad y ficha personalizada digital. Se conocen numerosos juegos de sociedad que emplean tableros de juego en los que los jugadores ponen en ejecución sus fichas personalizadas. Cada jugador cuenta con una ficha que mueve sobre el tablero de juego. Las fichas se mueven por unas casillas del tablero de juego según se van desarrollando los lances del juego y según las reglas del juego. A día de hoy, las únicas fichas existentes son fichas inertes de material plástico, madera, material compuesto. Las fichas pueden representar la imagen de un objeto, de un animal o de un personaje.

10 Por otro lado, es conocido el documento US 2009/0104988 referente a un elemento de juego en tres dimensiones, es conocido también el documento WO2008/137988 relativo a un sistema de juego que incluye unidades independientes. No obstante, a día de hoy no existe una ficha que integre las tecnologías digitales y con una interfaz que evolucione con el avance sobre las casillas del juego y que reconozca las casillas del juego sobre el que se desplaza. A día de hoy no existe una ficha cuyos desplazamientos sean medidos automáticamente y que calcule por sí misma la casilla de juego sobre la cual se encuentra.

15 Es un objeto principal de la invención proponer, para cada jugador, una ficha de juego digitalizada, que utiliza una tecnología digital, y su tablero de juego adaptado.

Es un objeto de la invención proponer una ficha de juego que reconozca automáticamente las casillas del tablero de juego.

20 Es un objeto de la invención proponer una ficha de juego que integre un computador de desplazamiento que mida el desplazamiento físico sobre las casillas del tablero de juego y que, por el mero hecho del desplazamiento, calcule automáticamente la posición de la casilla de juego sobre la cual se encuentra la ficha de juego.

Es un objeto de la invención proponer una ficha de juego que presente una interfaz de pantalla. La pantalla puede representar el dibujo de la casilla de juego sobre la cual se encuentra la ficha.

25 Es un objeto de la invención proponer una ficha de juego que presente una interfaz de pantalla táctil que permita validar diferentes acciones de juego.

Es un objeto de la invención proponer una ficha de juego que presente una interfaz de pantalla táctil que permita validar la posición de la ficha sobre el tablero. Así, en la pantalla se puede representar la imagen o la animación del personaje, objeto o animal que en el juego representa la ficha.

30 Es un objeto de la invención proponer el representar la imagen del tablero tanto en el tablero como también en la interfaz de ficha.

35 Es un objeto de la invención proponer una ficha de juego que integre funciones avanzadas que midan los diferentes parámetros de desarrollo del juego. Estos parámetros pueden ser, por ejemplo, puntos, campos de datos de juego de cada jugador, los campos de datos son accesibles según unas reglas de prioridad que pueden ser definidas por el jugador que posee la ficha, pero también, de manera opcional, por los demás jugadores sobre el tablero, desde sus fichas digitales.

40 En un aspecto principal, la invención propone una ficha digital que integra un computador, un enlace hacia un servidor informático, una interfaz de pantalla, un soporte lógico de representación de juego en la interfaz con el conjunto de los medios de representación y de funciones de juego, medios de reconocimiento de pictogramas sobre el tablero, medios de cálculo de desplazamiento de la ficha sobre el tablero. En una versión avanzada, la invención permite a la vez jugar en casa sobre el tablero, pero también en línea con jugadores que pueden estar tanto en casa como a distancia. El conteo de los puntos y el mantenimiento del conjunto de los parámetros de juego se pueden exportar al servidor remoto.

En uno de sus aspectos, la invención propone una ficha digital que es un teléfono móvil de última generación con sensor de movimiento integrado.

45 En uno de sus aspectos, la invención propone un tablero de juego compuesto por casillas, en cada casilla se representa un pictograma de reconocimiento digital.

En uno de sus aspectos, la invención propone un soporte lógico específico que permite al jugador presentar en la ficha partes precisas del tablero y/o detalles del campo de datos de juego.

50 En uno de sus aspectos, la invención propone una interfaz táctil que permite validar elementos del soporte lógico de juego, posición de fichas sobre el juego, campos de datos de juego.

En uno de sus aspectos, la invención propone jugar con la misma ficha entre varios jugadores. Pasando la ficha de

jugador a jugador, según cada etapa de juego. Siendo la interfaz representada en la ficha la definida para cada situación personalizada de cada jugador.

La invención se adapta al tablero de juego, pero también puede adaptarse a tableros particulares tales como juegos de cartas, o juegos de rol de tablero complejo con múltiples facetas.

- 5 La invención puede asimismo utilizar la ficha digital como un dado digital. Basta entonces con abrir primero la aplicación de dado, y luego girar y activar una rotación de la ficha digital la cual reproduce el efecto aleatorio de la tirada de dado.

10 La invención permite asimismo utilizar la ficha volviéndola de canto y midiendo estos desplazamientos angulares en el sentido del canto. En esta aplicación, la ficha pasa a operar a lo largo de desplazamientos sobre tableros de tres dimensiones.

Las figuras que se acompañan representan un modo particular de la invención, en las cuales:

La figura 1 representa un tablero de juego según la invención.

La figura 2 representa una ficha de juego según la invención.

La figura 3 representa el desplazamiento de una ficha según la invención.

- 15 La figura 4 representa una fase de interactividad de la ficha sobre una casilla de tablero según la invención.

La figura 5 representa una fase de validación de posicionamiento de ficha sobre el tablero según la invención.

20 La figura 1 representa un tablero de juego (10) que comprende una serie de casillas de juego (11i). Las casillas determinan muchas veces un damero. De igual modo, pueden determinar cualesquiera formas geométricas. Las casillas pueden incluso ser cartas de juego separadas entre sí. Cada casilla de juego lleva impreso un pictograma de reconocimiento (12i). La función de este pictograma es la de ser reconocido automáticamente por la ficha digital (20). La ficha digital reconoce el pictograma fotografiándolo y procesando esa fotografía mediante un soporte lógico específico integrado. La figura 2 representa una ficha digital (20) según la invención, que es un teléfono móvil de última generación con sensor de movimiento integrado. Este teléfono es preferiblemente el de la marca Apple con la referencia iPhone. Presenta una pantalla táctil plana (22) y un botón de mando posicionado sobre la carcasa (21). El teléfono se gobierna asimismo con la interfaz táctil de la pantalla accionando los pictogramas específicos de las aplicaciones informáticas que se representan en la pantalla. La figura 3 representa el desplazamiento de una ficha digital (20) según la invención, con desplazamientos transversales (31, 32) según los dos ejes del plano de tablero y una rotación sobre el plano de tablero (33). La rotación puede ser utilizada en particular en una aplicación de tirada de dados. El computador integrado de desplazamiento de la ficha digital reconoce estos desplazamientos y calcula constantemente la posición de la ficha digital sobre el tablero de juego (10). Si el computador integrado de posicionamiento calcula que la ficha digital se encuentra posicionada sobre la casilla de juego (11i), preferiblemente puede representar entonces en la interfaz de pantalla (22) de la ficha el dibujo y los campos característicos específicos de la casilla (11i), véase la figura 4, que representa una fase de interactividad de la ficha sobre una casilla de tabla (11i) según la invención. Si la ficha digital (20) abandona la casilla sobre la que se encuentra para posicionarse sobre una nueva casilla de juego, entonces el computador integrado de desplazamiento integra este desplazamiento y automáticamente representa la nueva casilla de juego (11i + 1) en la cual calcula que se encuentra la ficha. El jugador puede validar de dos maneras este posicionamiento calculado. Puede validarlo, de una primera manera, fotografiando el pictograma de reconocimiento digital (12i) y solicitando a la ficha digital que reconozca este pictograma para validar el posicionamiento de casilla. Asimismo, puede validarlo directamente en la interfaz de pantalla (20) de su ficha digital pulsando el pictograma de casilla (51i) que designa la casilla específica (11i) en la interfaz de juego que aparece en la pantalla táctil (20), véase la figura 5.

45 La presente invención se refiere por tanto a un conjunto de tablero de juego de sociedad (10) que incluye una serie de casillas (11i), las casillas (11i) designan las ubicaciones por las que las fichas individualizadas (20) de cada jugador están obligadas a desplazarse según las reglas del juego, caracterizado porque cada casilla (11i) de tablero de juego (12) comprende un pictograma de reconocimiento digital (12i), la ficha (20) es una ficha digital que integra un computador, una interfaz de pantalla, un soporte lógico de representación de juego en la interfaz de pantalla, medios de reconocimiento de pictogramas sobre el tablero, medios de cálculo de desplazamiento de la ficha sobre el tablero, una caja que alberga las funciones digitales y que hace que aparezca una pantalla táctil (20) que representa, según la posición de la ficha digital (20) sobre el tablero de juego (10), las características de casilla (11i) y/o de campo de datos actualizadas de juego sobre la que se encuentra físicamente posicionada la ficha digital (20).

La presente invención se refiere a un conjunto de tablero de juego de sociedad y ficha digital caracterizado porque el reconocimiento de posición de la ficha digital (20) sobre el tablero (10) se obtiene mediante fotografía, por parte de la ficha, del pictograma de reconocimiento de casilla (12i).

55 La presente invención se refiere a un conjunto de tablero de juego de sociedad y ficha digital caracterizado porque el reconocimiento de posición de la ficha digital (20) sobre el tablero (10) se obtiene por integración del computador

que mide el desplazamiento (31, 32, 33) de la ficha del tablero y que calcula automáticamente su posición sobre el tablero.

5 La presente invención se refiere a un conjunto de tablero de juego de sociedad y ficha digital caracterizado porque el soporte lógico de juego de la ficha digital integra los datos del computador integrado de desplazamiento y da a la pantalla la instrucción de representar automáticamente la nueva casilla de juego (11i + 1) sobre la cual se encuentra la ficha.

10 La presente invención se refiere a un conjunto de tablero de juego de sociedad y ficha digital caracterizado porque el soporte lógico de juego de la ficha digital permite validar directamente en la interfaz de pantalla (20) la posición de la ficha digital pulsando el pictograma de casilla (51i) que designa la casilla específica (11i) en la interfaz de juego que aparece en la pantalla táctil (20).

Se ve perfectamente que en el presente caso se pueden introducir numerosas variantes eventualmente susceptibles de combinarse, sin salir en ningún momento del ámbito de la invención tal y como queda definido a continuación.

REIVINDICACIONES

1. Conjunto de tablero de juego de sociedad (10) multijugador que incluye una serie de casillas (11i), las casillas (11i) designan las ubicaciones por las que las fichas individualizadas (20) de cada jugador están obligadas a desplazarse según las reglas del juego, caracterizado porque cada casilla (11i) de tablero de juego (12) comprende un pictograma de reconocimiento digital (12i), la ficha (20) es una ficha digital que integra un computador, una interfaz de pantalla, un soporte lógico de representación de juego en la interfaz de pantalla, medios de reconocimiento de pictogramas sobre el tablero, medios de cálculo de desplazamiento de la ficha sobre el tablero, una caja que alberga las funciones digitales y que hace que aparezca una pantalla táctil (22) que representa, según la posición de la ficha digital (20) sobre el tablero de juego (10), las características de casilla (11i) y/o de campo de datos actualizadas de juego sobre la que se encuentra físicamente posicionada la ficha digital (20), el reconocimiento de posición de la ficha digital (20) sobre el tablero (10) se obtiene por integración del computador que mide el desplazamiento (31, 32, 33) de la ficha del tablero y que calcula automáticamente su posición sobre el tablero, el soporte lógico de juego de la ficha digital integra los datos del computador integrado de desplazamiento y da a la pantalla la instrucción de representar automáticamente la nueva casilla de juego (11i + 1) sobre la cual se encuentra la ficha.

Fig 1

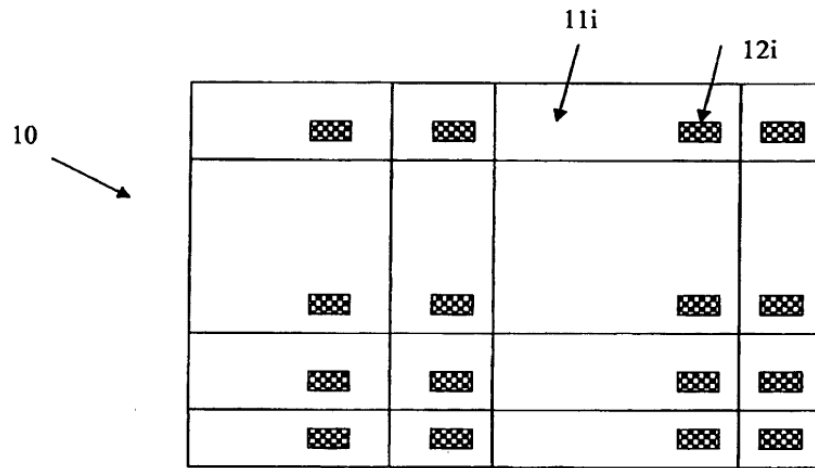


Fig 2

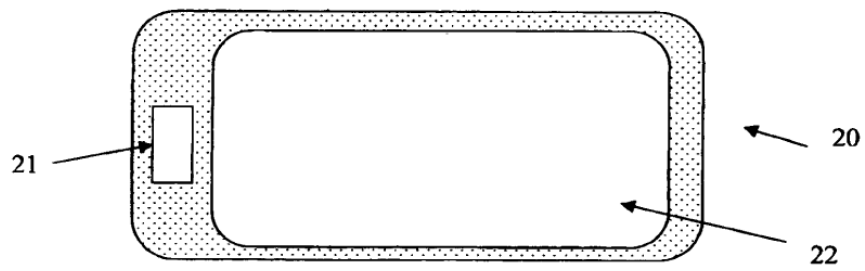


Fig 3

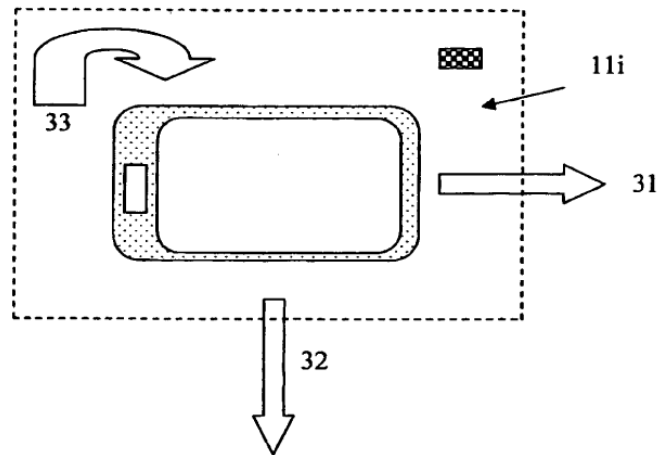


Fig 4

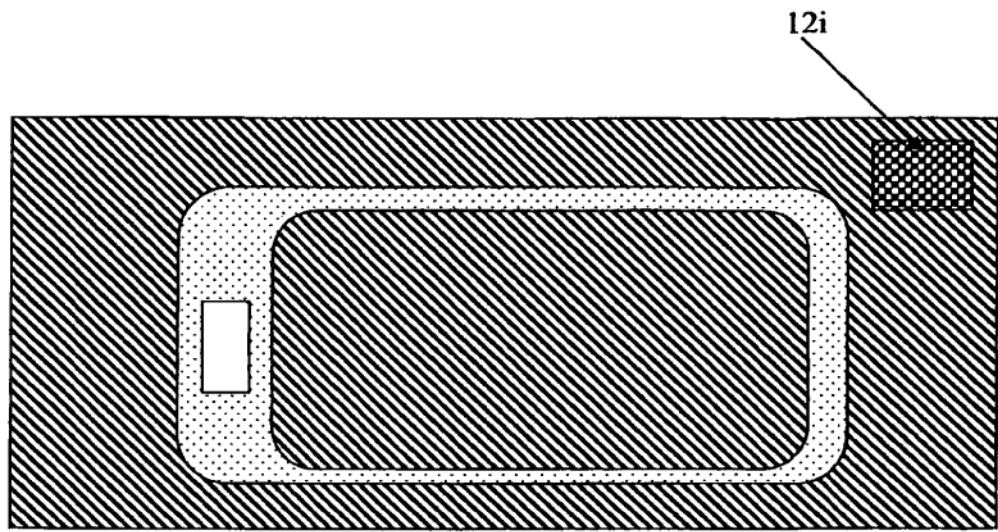


Fig 5

