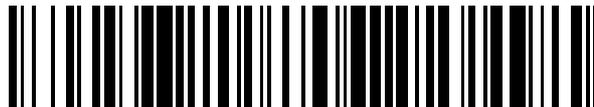


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 533 855**

51 Int. Cl.:

A63F 13/214 (2014.01)

A63F 13/24 (2014.01)

A63F 13/98 (2014.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **07.06.2012 E 12729679 (6)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **04.03.2015 EP 2717982**

54 Título: **Tablero de juego cooperante con pantalla de tableta digital**

30 Prioridad:

09.06.2011 FR 1101760

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

15.04.2015

73 Titular/es:

**LES EDITIONS VOLUMIQUES (100.0%)
46 avenue Pierre Brossolette
92240 Malakoff, FR**

72 Inventor/es:

**DUPLAT, BERTRAND y
MINEUR, ETIENNE**

74 Agente/Representante:

DE ELZABURU MÁRQUEZ, Alberto

ES 2 533 855 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 cooperante con pantalla de tableta digital

La presente invención se refiere a un tablero físico de juego cooperante con las tabletas digitales de pantalla capacitiva.

5 Se conocen diferentes tableros de juegos que están realizados a partir del plegado de una hoja de cartón. Sobre estos tableros de juegos se hacen mover fichas de jugadores y/o tarjetas de acciones de juegos. El conjunto de esos tableros, fichas, tarjetas son objetos físicos que no tienen componentes digitales. Con carácter marginal, existen algunas versiones de juegos en los que bien sea el tablero, las fichas, o bien las tarjetas, incluyen una programación digital. Sin embargo, aún no existe un tablero de juego que se adapte específicamente a una tableta digital.

10 El documento US2007/0062852A1 da a conocer un sistema de juegos que comprende fichas de juego suministradas con un elemento conductor que representa una firma capacitiva de la ficha y un tablero de juego suministrado con un sensor o pantalla capacitiva, permitiendo todo ello determinar, por acoplamiento capacitivo, la identidad, la posición y la orientación de las fichas depositadas sobre el tablero.

15 El documento US2010/0081505A1 da a conocer un marco para albergar y conectarse a un mando de juegos portátil que comprende una pantalla táctil, suministrándose el marco con elementos de mando adicionales tales como una cruceta de botones de dirección o botones mecánicos que aumentan las capacidades del mando.

De acuerdo con la invención, el tablero abre en la tableta digital una ventana que permite una partida de representación de juego que aparece en forma digital en la pantalla de la tableta digital. En cierto modo, la tableta digital pasa a ser una continuación perfeccionada del tablero.

20 Es un objeto principal de la invención proponer un tablero de juego que permita un desplazamiento físico de las tarjetas o de las fichas sobre el tablero de juego y/o sobre la pantalla de la tableta digital y que a continuación presente interactivamente en la tableta digital información correlacionada.

Es un objeto de la invención poder detectar la presencia y/o la identidad de fichas y/o de tarjetas tanto sobre el tablero de juego como en la pantalla capacitiva de la tableta digital.

25 Es un objeto de la invención adaptarse fácilmente a ediciones de juegos de sociedad existentes.

Es un objeto de la invención proponer un tablero de juego que sea económico y que sea fácilmente industrializable.

En un aspecto principal, la invención comprende un tablero de juego que es una hoja de juego de una forma particular y que comprende una red conductora que permite la interactividad entre la tableta digital y las fichas de jugadores colocadas sobre el tablero de juego.

30 En un aspecto, la invención utiliza fichas conductoras con zapata conductiva con firma. La electricidad estática se transmite desde el cuerpo del jugador a través de la ficha y luego a través del tablero y, finalmente, a la pantalla conductora de la tableta digital.

35 En otro aspecto, la identidad de la ficha es reconocida primero en la pantalla capacitiva de la tableta digital. A continuación es colocada la ficha sobre la zona de firma, que transmite entonces a la tableta digital la información de la colocación de una ficha sobre esa zona.

En un aspecto, el tablero de juego comprende zonas de autenticación de fichas que transmiten las coordenadas de las fichas a la tableta digital.

En un aspecto, el tablero comprende una ventana de abertura en la que se aloja la tableta digital.

40 En un aspecto, la ventana de abertura está realizada en material transparente que comprende una malla de red conductora que está enlazada con el tablero. En esta variante, las fichas que se colocarán sobre la ventana conductora serán reconocidas por la tableta.

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

La figura 1 representa una tableta digital,

la figura 2 representa una vista desde arriba del tablero de juego según la invención,

45 la figura 3 representa una primera disposición de conectividad según la invención,

la figura 4 representa una firma de ficha según la primera disposición de la invención,

la figura 5 representa una segunda disposición de conectividad según la invención,

la figura 6 representa una segunda disposición de firma de ficha según la invención, y

las figuras 7 y 8 representan medios de solidarización entre el tablero de juego y la tableta digital.

La figura 1 representa una tableta digital (1) que comprende una pantalla capacitiva (5) y un botón de comando de interfaz gráfica (6) que coopera con la acción de los dedos del usuario sobre la pantalla capacitiva para pilotar la interfaz gráfica de la tableta digital (1). La figura 2 representa una vista desde arriba del tablero de juego (20). El tablero de juego (20) puede realizarse a partir de los tableros de juegos de tipo ordinario, como por ejemplo aquellos de hoja de cartón plegable, véase la doblez (25). Una primera singularidad del tablero de juego es que comprende una ventana de abertura (21), cuyos bordes de ventana quedan sujetos sobre los bordes de la pantalla capacitiva (5) de la tableta digital (1). En el caso de la figura 2, la ventana es un rectángulo cuya abertura es de formato muy ligeramente más pequeño que el de la pantalla capacitiva de la tableta digital. Este formato permite maximizar el tamaño de la pantalla que sigue siendo visible para los usuarios, al propio tiempo que brinda una zona de contacto conductora y de transmisión de información eléctrica entre el tablero de juego y la pantalla capacitiva. Desde luego, para sujetar como es debido con precisión el tablero de juego sobre la tableta digital, en el juego está montado un sistema de sujeción que permite una solidarización temporal para soportar los movimientos de los jugadores y que así no lleguen a desplazar de manera inoportuna la posición del tablero sobre la tableta. El sistema de sujeción permite asimismo un contacto permanente entre el tablero de juego y la pantalla de la tableta digital. En la figura 7 se representa una sujeción que está realizada a partir de un tablero que comprende un cajeadado de sujeción bajo el contorno del borde de la ventana. En la figura 8 se representa una solución que propone un sistema de calzo de nivelación (80) del tablero y un dispositivo de sujeción mecánica (81) del tablero de juego contra la pantalla de la tableta. En otra versión de tablero de juego, la ventana (21) puede estar posicionada en el borde del tablero de juego (20). El interés de una ventana posicionada en el centro del tablero de juego (20) está en que esta permite conservar la ergonomía de tablero de juego multijugador, posicionados todos ellos alrededor del tablero. El tablero comprende en la superficie de juego del tablero unas zonas de autenticación (22) que mediante un circuito conductor (23) están enlazadas con zonas de transmisión tablero / pantalla (24) posicionadas bajo el tablero en el borde de la ventana de abertura (24) de tablero. La figura 3 representa una primera disposición de conectividad según la invención con una zona de autenticación (22) que comprende una alineación de casillas, aisladas unas de otras, cada casilla comprende una zona conductora. Enlazada a continuación cada casilla, mediante un hilo conductor, con una casilla posicionada en el borde del tablero sobre la zona de transmisión (24). De acuerdo con esta versión, la zapata de firma de ficha (P) comprende una serie de casillas alineadas sobre el modelo de la zona de autenticación de la figura 3. Véanse firmas S1 y S2 de dos fichas de jugadores diferentes en la figura 4. Determinadas casillas están enlazadas de manera conductora con la zona de agarre de la ficha (P). Otras casillas no lo están. Por lo tanto, al asir la ficha y al aplicarla sobre la zona de autenticación (22), el usuario transmite una información a algunas casillas precisas de la zona de transmisión (24), lo cual constituye una firma que es interpretada entonces por el soporte lógico de reconocimiento de la tableta digital. Las figuras 5 y 6 representan una segunda disposición de conectividad según la invención, esta vez con casillas que ya no están alineadas, sino que se hallan dispuestas en arco de círculo sobre la zona de autenticación (22) y que se corresponden con la tipología de firma de zapatas de las fichas (P), véase la figura 6. Cada casilla está enlazada a continuación eléctricamente y de manera aislada de todas las demás casillas con una serie de casillas alineadas sobre la zona de transmisión de cuyas fichas el soporte lógico de procesamiento de la tableta reconoce entonces la firma según la distribución particular de las casillas que están activadas eléctricamente.

La presente invención se refiere por tanto a un tablero de juego (20) multijugador, los jugadores o las acciones de jugadores son identificados mediante fichas (P) o tarjetas, las fichas (P) son conductoras y comprenden una zapata de autenticación (S) interpretada por el soporte lógico de una pantalla capacitiva (5) de una tableta digital (1), caracterizado por que el tablero de juego (20) comprende una ventana de abertura (21), los bordes de la ventana de abertura (21) quedan sujetos contra los bordes de la pantalla capacitiva (5) de la tableta digital (1), el contacto entre el tablero de juego y la pantalla se lleva a cabo en zonas de transmisión (24) que están enlazadas eléctricamente con zonas de autenticación (22) de ficha sobre la superficie del tablero de juego (20).

La presente invención se refiere por tanto a un tablero de juego (20) multijugador caracterizado por que la zona de autenticación (22) comprende una alineación de casillas, aisladas unas de otras, cada casilla comprende una zona conductora, enlazada a continuación cada casilla, mediante un hilo conductor, con una casilla posicionada en el borde del tablero sobre la zona de transmisión (24).

La presente invención se refiere por tanto a un tablero de juego (20) multijugador caracterizado por que la zona de autenticación (22) comprende casillas dispuestas en arco de círculo sobre la zona de autenticación (22) y que se corresponden con la tipología de firma de zapatas de las fichas (P), cada casilla está enlazada a continuación eléctricamente y de manera aislada de todas las demás casillas con una serie de casillas alineadas sobre la zona de transmisión (24), de cuyas fichas (P) el soporte lógico de procesamiento de la tableta reconoce entonces la firma según la distribución particular de las casillas que están activadas eléctricamente.

REIVINDICACIONES

1. Tablero de juego (20) multijugador, los jugadores o las acciones de jugadores son identificados mediante fichas (P) o tarjetas, las fichas (P) son conductoras y comprenden una zapata de autenticación (S) interpretada por el soporte lógico de una pantalla capacitiva (5) de una tableta digital (1), caracterizado por que el tablero de juego (20) comprende una ventana de abertura (21), los bordes de la ventana de abertura (21) quedan sujetos contra los bordes de la pantalla capacitiva (5) de la tableta digital (1), el contacto entre el tablero de juego y la pantalla se lleva a cabo en zonas de transmisión (24) que están enlazadas eléctricamente con zonas de autenticación (22) de ficha sobre la superficie del tablero de juego (20).
5
2. Tablero de juego (20) multijugador según la reivindicación 1, caracterizado por que la zona de autenticación (22) comprende una alineación de casillas, aisladas unas de otras, cada casilla comprende una zona conductora, enlazada a continuación cada casilla, mediante un hilo conductor, con una casilla posicionada en el borde del tablero sobre la zona de transmisión (24).
10
3. Tablero de juego (20) multijugador según la reivindicación 1, caracterizado por que la zona de autenticación (22) comprende casillas dispuestas en arco de círculo sobre la zona de autenticación (22) y que se corresponden con la tipología de firma de zapatas de las fichas (P), cada casilla está enlazada a continuación eléctricamente y de manera aislada de todas las demás casillas con una serie de casillas alineadas sobre la zona de transmisión (24) de cuyas fichas (P) el soporte lógico de procesamiento de la tableta reconoce entonces la firma según la distribución particular de las casillas que están activadas eléctricamente.
15

Fig 1

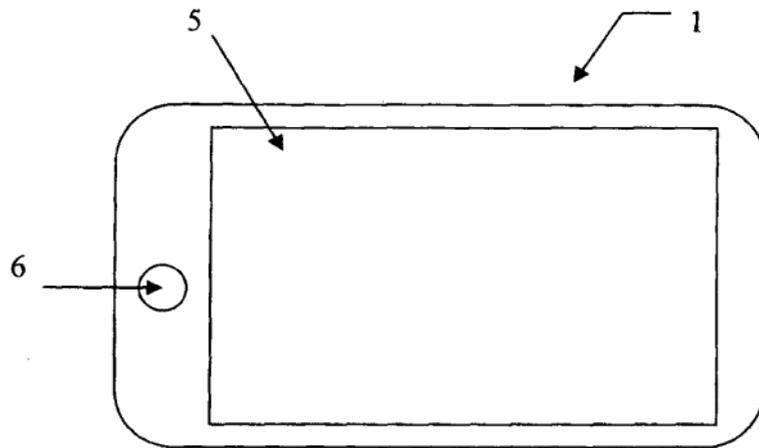


Fig 2

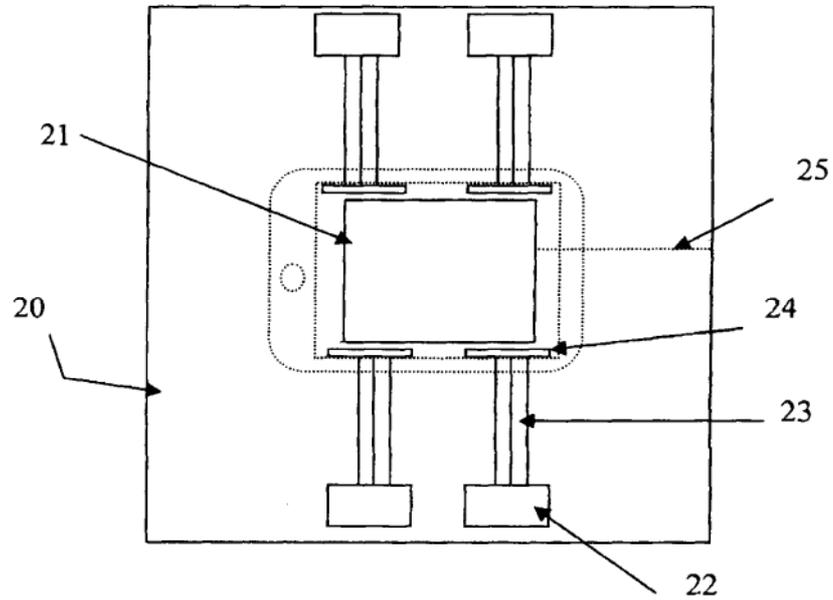


Fig 3

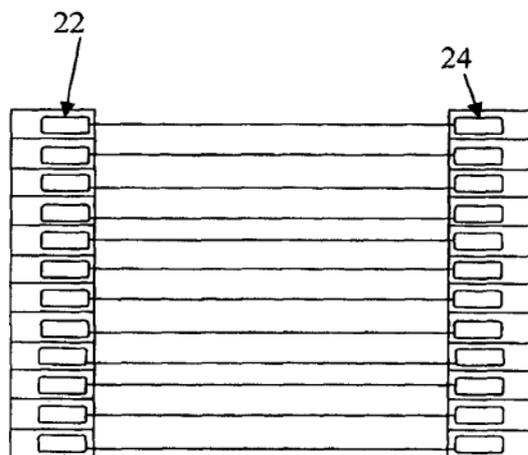
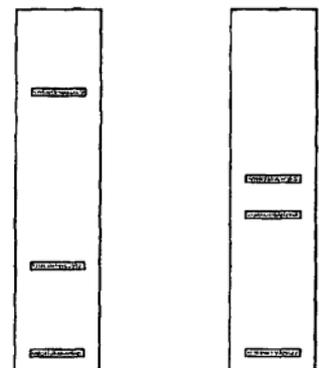


Fig 4



S1

S2

Fig 5

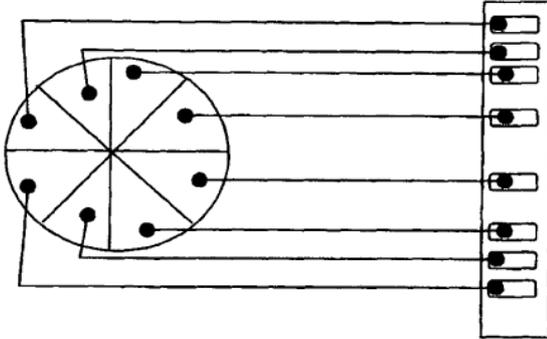


Fig 6

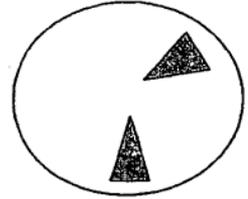


Fig 7

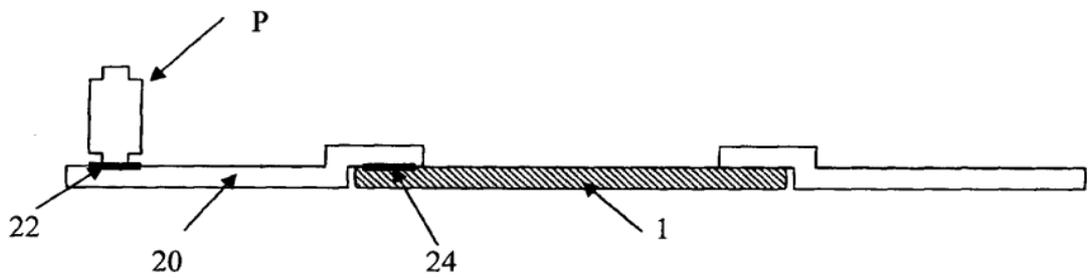


Fig 8

