

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 565 102**

51 Int. Cl.:

A63F 3/00 (2006.01)
A63H 33/38 (2006.01)
A63H 33/26 (2006.01)
A63F 3/04 (2006.01)
A63H 3/10 (2006.01)
A63H 3/50 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **09.03.2010 E 10827992 (8)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **27.01.2016 EP 2496323**

54 Título: **Juego de narración de historias**

30 Prioridad:

04.11.2009 US 257864 P

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

31.03.2016

73 Titular/es:

GRINOLD, ITZHAK (100.0%)
Uziel 102 Bayit Vagan
96431 Jerusalem, IL

72 Inventor/es:

GRINOLD, ITZHAK

74 Agente/Representante:

CAMPELLO ESTEBARANZ, Reyes

ES 2 565 102 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

Juego de narración de historias.

5 ANTECEDENTES DE LA INVENCION

Campo de la invención

10 La invención se encuentra en el campo de los juegos de caja, en particular, juegos de mesa que constan de piezas magnéticas de juego unidas a un cartón para obtener un escenario tridimensional.

Descripción de la técnica relacionada

15 La presente invención se refiere a dos actividades domésticas, el uso de artículos magnéticos, como artículos de promoción y como recuerdos por un lado, que involucran tanto a padres como a hijos.

20 Como los artículos de promoción, los artículos magnéticos se dan a las personas para su colocación en superficies de hierro, por ejemplo, la puerta de un refrigerador, como sujetapapeles. El mensaje en el artículo se expone a las personas a través del refrigerador para beneficio del negocio del distribuidor del artículo.

25 Los juegos que fomentan la actividad padre-hijo están adquiriendo mucha popularidad hoy en día, ya que permiten que el padre participe en la socialización y educación de sus hijos. En especial, es importante equilibrar la creatividad del niño y la orientación por parte del padre en dichos juegos para obtener tanto el interés como el entusiasmo del niño y el logro de objetivos educativos, así como la mejora de sus capacidades y habilidades cognitivas.

Por lo tanto, existe la necesidad de crear nuevos juegos que fomenten la creatividad, la actividad y los objetivos educativos.

30 El documento US 6.217.405 de Burrows, la publicación de solicitud de patente de Estados Unidos 2007/216095 de Jacobs y el documento GB 2.459.306 de Oliver son relevantes para la presente solicitud de patente.

BREVE RESUMEN DE LA INVENCION

35 De acuerdo con ciertas realizaciones de la presente invención, se proporciona un juego que incluye un cartón atrayente, bordes de pliegue que dividen el cartón atrayente en varias porciones mutuamente alineables y piezas desmontables de juego que pueden atraerse al cartón atrayente y a otras piezas desmontables de juego. El cartón atrayente se dobla y se coloca en un plano sustancialmente horizontal de tal modo que al menos una de las porciones mutuamente alineables se disponga verticalmente. Las piezas desmontables de juego se colocan en la
40 porción vertical sin caer, a pesar de la gravedad.

En algunas realizaciones, el cartón atrayente incluye un sustrato de atracción magnética incrustado al cartón.

45 En algunas realizaciones, la atracción del cartón atrayente se proporciona por elementos de Velcro dispuestos de manera apropiada en el cartón atrayente y en las piezas desmontables de juego, o con pegamento de aplicación repetida dispuesto sobre las mismas.

50 En algunas realizaciones, el dibujo de fondo compatible con las piezas desmontables de juego se imprime en el cartón.

En algunas realizaciones, los bordes de pliegue dividen el cartón en tres porciones que pueden disponerse en un plano sustancialmente horizontal, tal como un cuarto con dos paredes adyacentes y un suelo en medio.

55 En algunas realizaciones, el juego incluye 10 o más piezas desmontables planas de juego, preferiblemente, 30 o más piezas.

En algunas realizaciones, el juego incluye piezas desmontables planas de juego de un ancho mayor a 5 mm.

En algunas realizaciones, el juego también incluye un libro que contiene una pluralidad de escenarios que se

reproducirán en el cartón con las piezas desmontables de juego. Preferiblemente, el libro presenta más de 12 escenarios.

5 Algunas realizaciones de la presente invención proporcionan un cartón que incluye elementos de sustrato de atracción magnética y bordes de pliegue que dividen el cartón atrayente en varias porciones mutuamente alineables. Los elementos de sustrato de atracción magnética se incrustan en el cartón de modo que la mayor parte del cartón es atrayente magnéticamente para las piezas desmontables atraídas magnéticamente. Existe un ángulo mínimo entre dos porciones mutuamente alineables. Preferiblemente, el ángulo mínimo es mayor de 5°. El cartón atrayente se pliega y se coloca en un plano sustancialmente horizontal de modo que al menos una porción ajustable se
10 disponga verticalmente. Las piezas desmontables atraídas magnéticamente se colocan en la porción vertical sin caer, a pesar de la gravedad.

En algunas realizaciones, el cartón tiene áreas magnetizadas en direcciones de polarización sustancialmente no paralelas.

15

De acuerdo con algunas realizaciones de la presente invención, se proporciona un método para montar escenarios de juego. El método incluye proporcionar un juego, plegar un cartón plegable atrayente, colocar el cartón atrayente plegado en un plano sustancialmente horizontal, de modo que una porción ajustable se disponga verticalmente con respecto al plano horizontal, y colocar piezas desmontables de juego en la porción vertical y unir las piezas de juego
20 a otras piezas de juego de modo que se monte un escenario de juego deseado.

El juego proporcionado incluye el cartón atrayente, bordes de pliegue que dividen el cartón atrayente en dos o más porciones mutuamente alineables y piezas desmontables de juego que se atraen al cartón atrayente y una a la otra.

25 En algunas realizaciones, el juego se implementa en un entorno virtual en un dispositivo informatizado. Las piezas de juego que se atraen mutuamente se pegan automáticamente al ponerlas en una distancia predeterminada.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

30 La materia objeto considerada como la invención se señala específicamente y se reivindica claramente en la parte final de la memoria descriptiva. No obstante, la invención, en cuanto a la organización del sistema y el método de operación, junto con las características y ventajas de la misma, puede comprenderse mejor haciendo referencia a la siguiente descripción detallada al leerse con los dibujos adjuntos, en los que:

35 La figura 1a ilustra un cartón atrayente con una línea plegable que divide el cartón en dos porciones mutuamente alineables.

La figura 1b es una vista frontal respectiva del cartón atrayente dispuesto verticalmente en un plano horizontal.

La figura 2 muestra una pluralidad de piezas desmontables de juego de atracción magnética.

La figura 3 es un escenario típico de una pluralidad de escenarios en un libro que sirve de guía para el juego.

40 La figura 4 muestra una porción del cartón con piezas de juego superpuestas, la cual constituye un escenario realista de acuerdo con un escenario típico del libro.

La figura 5a ilustra un cartón atrayente con dos líneas plegables que dividen el cartón en tres porciones mutuamente alineables.

La figura 5b es una vista frontal respectiva del cartón atrayente dispuesto en un plano horizontal.

45 La figura 6 es un diagrama de flujo de un método para montar escenarios de juego.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA INVENCION

50 La presente invención se describirá ahora en cuanto a las realizaciones ejemplares específicas. Debe entenderse que la invención no se limita a las realizaciones ejemplares divulgadas. También debe entenderse que no cada característica de los métodos y sistemas que manejan el juego descrito es necesaria para implementar la invención como se reivindica en una cualquiera particular de las reivindicaciones adjuntas. Diversos elementos y características del juego se describen para habilitar completamente la invención.

55 Antes de explicar en detalle varias realizaciones de la invención, debe entenderse que la invención no se limita, en su aplicación, a los detalles de construcción y la disposición de los componentes expuestos en la siguiente descripción o ilustrados en los dibujos. La invención es capaz de tener otras realizaciones o ejercerse o realizarse de distintas formas. Además, debe entenderse que la fraseología y terminología utilizadas en el presente documento es a efectos descriptivos y no debe considerarse como limitante.

A menos que se defina lo contrario, todos los términos técnicos y científicos usados en el presente documento tienen el mismo significado que se les da comúnmente por un experto en la técnica a la que pertenece esta invención. Los sistemas, métodos y ejemplos proporcionados en la presente son sólo ilustrativos y no pretenden ser limitativos.

5

En la descripción y reivindicaciones de la presente aplicación, cada uno de los verbos "comprender", "incluir" y "tener" y sus conjugaciones se utilizan para indicar que el objeto u objetos del verbo no son necesariamente un listado completo de miembros, componentes, elementos o partes del sujeto o sujetos del verbo.

10 La presente invención proporciona un juego que permite el montaje de un escenario tridimensional. En el juego pueden participar padres que juegan activamente con sus hijos, mediante la simulación de escenarios tridimensionales, ilustrados en un libro proporcionado con el juego. El juego incluye un cartón atrayente **10** con un borde plegable **15** que divide el cartón atrayente en porciones mutuamente alineables **10a** y **10b**, como se ilustra en la figura 1. Para demostrar las características tridimensionales del juego, se dibuja el segmento de línea gruesa **30** y el disco **35** en las porciones **10b** y **10a**, respectivamente. El borde plegable se proporciona al hacer un hueco a lo largo del borde **15**, por ejemplo, la figura 1b representa el cartón **10** en estado plegado, colocado en una superficie horizontal, piso o superficie de mesa, por ejemplo, de modo que dos porciones mutuamente alineables **10a** y **10b** se colocan verticalmente con respecto a la superficie horizontal y también pueden estar en ángulo sustancialmente recto con respecto de una a la otra, como dos paredes adyacentes de un cuarto.

20

Al mirar de frente el cartón **10** dispuesto verticalmente, el disco **35** se hace estrecho mientras que conserva su altura y, asimismo, el segmento de línea gruesa **30** se acorta, como se puede observar en la vista frontal respectiva de la figura 1b. En términos generales, el cartón plegado **10** se ve distinto desde direcciones de vistas distintas, algo que caracteriza a un escenario tridimensional.

25

El juego también incluye piezas desmontables de juego que se atraen al cartón atrayente **10** y una a la otra. Las piezas desmontables de juego pueden colocarse en una porción vertical **10a** o **10b** sin caer, a pesar de la gravedad. Además, debido a la atracción mutua entre las piezas de juego y debido a la atracción del cartón **10**, el jugador puede disponer una pieza de juego en otra y la atracción es suficiente para mantener la unión de piezas conectada al cartón **10**, a pesar de la gravedad. Dicha fuerte atracción se obtiene mediante el sustrato de atracción magnética incrustado en el cartón. Debe observarse que, en la aplicación doméstica normal de artículos magnéticos que se disponen en superficies de hierro, como en la puerta de un refrigerador, la superficie de hierro no es un imán activo y la atracción la proporciona el artículo magnético. Se puede colocar un artículo magnético en otro, pero la fuerza gravitacional aumenta con el peso y, finalmente, vence la atracción hacia la superficie de hierro y los artículos magnéticos caen. Por el contrario, el cartón magnético puede estar hecho para atraer artículos magnéticos mucho más fuertes y, como resultado, se pueden apilar más artículos magnéticos en el cartón y en uno al otro sin caer.

30

En algunas realizaciones, la atracción del cartón atrayente **10** se proporciona por elementos de Velcro dispuestos de manera apropiada en el cartón atrayente y en las piezas desmontables de juego, o con pegamento de aplicación repetida dispuesto en el mismo.

40

El juego puede incluir más de **10** piezas desmontables planas de juego, preferiblemente, más de 30 piezas, como se muestra en la figura 2. En el ejemplo de la figura 2, las piezas de juego son elementos de construcción y muebles de casa, así como imágenes de humanos típicas de una familia judía ultraortodoxa. Los elementos de la casa incluyen una alfombra **70**, una cómoda **72**, un escenario de ventana **73** y un sofá **74**. Las imágenes de humanos incluyen a un papá sentado **76** sujetando a un niño sobre la rodilla, una abuela sentada **78** sujetando a un bebé, una niña **80**, un abuelo de pie y un niño de pie.

45

El juego incluye un libro que contiene una pluralidad de escenarios, por ejemplo, el escenario **90** de la figura 3. Preferiblemente, el libro incluye más de **12** escenarios compatibles con el conjunto de piezas de juego dado, de modo que los escenarios pueden reproducirse en cartón **10** mediante las piezas de juego, mientras que un padre o hermano adulto juega con un niño pequeño.

50

En el ejemplo de la figura 4, el cartón **10** se dispone en un plano horizontal y la porción del cartón **10a** se utiliza para construir el escenario **90**. En primer lugar, la alfombra **70**, la cómoda **72** y el escenario de ventana **73** se colocan en la porción de cartón **10a**. Posteriormente, el sofá **74** se dispone en la alfombra **70**. Finalmente, el padre **76**, la abuela **78** y la niña **80** toman sus lugares en el sofá **74**. Por lo tanto, los jugadores montan una escena familiar típica similar al escenario **90**, mientras que, durante el proceso de montaje, un padre puede contar una historia apropiada a un niño de forma interactiva e involucrada.

55

Además de los escenarios proporcionados en el libro, la pluralidad y variedad de piezas de juego permiten montar una cantidad infinita de escenarios adicionales, según la imaginación de los jugadores y con base en los escenarios disponibles en cierta medida o sin medida.

5

Debe observarse que, ya que las piezas de juego están dispuestas una sobre la otra, el escenario resultante tiene cierta profundidad incluso si está construido sólo sobre una porción del cartón. Dicha profundidad brinda al observador cierta sensación de un escenario tridimensional. Además, puede montarse un escenario más complejo o dos escenarios a partir de los escenarios del libro en las porciones 10a y 10b, simultáneamente, proporcionando un

10 escenario realista tridimensional. Además, algunas piezas planas desmontables de juego pueden estar hechas con un ancho mayor que 5 mm, de modo que se vean diferentes desde distintas direcciones de vista, lo cual mejora el carácter tridimensional del juego.

En algunas realizaciones, el dibujo de fondo compatible con las piezas desmontables de juego se imprime en el
15 cartón **10**. Por ejemplo, un escenario de ventana similar al escenario de ventana **73** puede imprimirse en el cartón **10a**.

Haciendo referencia ahora al cartón **50** de las figuras 5a y 5b, los bordes de pliegue **15a** y **15b** dividen el cartón **50**
20 en tres porciones **50a**, **50b** y **50c**. El cartón **50** se pliega con los bordes **15a** y **15b**, de modo que la porción **50c** se coloca en un plano horizontal, lo cual simula un suelo de un cuarto, mientras que las porciones **50a** y **50b** se disponen en ángulos rectos una con la otra y con la porción **50c**. Por lo tanto, un jugador tiene todo un cuarto para jugar, al cual se puede entrar desde el lado frontal abierto.

Un cartón **10** que incluye elementos de sustrato de atracción magnética y tiene bordes de pliegue que dividen el
25 cartón atrayente en varias porciones mutuamente alineables puede ser útil para otros juegos y otras aplicaciones, como se detalla a continuación. Los elementos de sustrato de atracción magnética se incrustan en el cartón, de modo que la mayor parte del cartón es magnéticamente atrayente para las piezas desmontables atraídas magnéticamente.

30 El cartón **10** puede utilizarse como parte de la decoración teatral, tanto para teatro convencional de humanos como para teatro de marionetas o guiñol. Además, el cartón **10** puede ser útil en la creación de una película de animación o como un fondo dinámicamente variante de un sitio de Internet. Por ejemplo, el sitio de Internet puede incorporar una cámara que capture una escena dinámica que cambie al reemplazar y reubicar varias imágenes en el cartón.

35 En algunas realizaciones, el cartón tiene áreas magnetizadas en direcciones sustancialmente no paralelas de polarización, como se describe en el documento US6.217.405 de Burrows.

Haciendo referencia ahora a la figura 6, ésta presenta un diagrama de flujo de un método **100** para el montaje de
40 escenarios de juego. El método incluye la etapa **110** de proporcionar un juego, la etapa **120** de plegar un cartón plegable atrayente, la etapa **130** de disponer el cartón atrayente plegable en un plano sustancialmente horizontal de modo que una porción ajustable se disponga verticalmente con respecto al plano horizontal, la etapa **140** de colocar piezas desmontables de juego en la porción vertical, y la etapa **150** de unir piezas de juego con otras piezas de juego de modo que se monte un escenario de juego deseado.

REIVINDICACIONES

1. Un juego que comprende:

- 5 (a) al menos un cartón atrayente (10);
- (b) uno o más bordes de pliegue (15) que dividen el cartón atrayente (10) en dos o más porciones alineables entre sí (10a, 10b), permitiendo uno o más bordes de pliegue (15) plegar dicho cartón atrayente (10) y colocarlo en un plano sustancialmente horizontal de tal forma que al menos una de dichas porciones alineables entre sí (10a, 10b) se disponga en vertical con respecto al plano horizontal; y
- 10 (c) una pluralidad de piezas desmontables de juego (70, 72, 73, 74) atraíbles al cartón atrayente (10);

caracterizado por que el juego comprende adicionalmente:

- 15 (d) al menos varias piezas desmontables de juego (70, 72, 73, 74) de dicha pluralidad de piezas desmontables de juego (70, 72, 73, 74) que pueden atraerse a al menos una de las piezas desmontables de juego (70, 72, 73, 74);
- (e) un libro que tiene una pluralidad de escenarios ilustrados (90) para su reproducción en dicho cartón activamente atrayente, ilustrando cada escenario ilustrado (90) una pluralidad de artículos (70, 72, 73, 74) incluidos en una pluralidad de piezas desmontables de juego respectivas (70, 72, 73, 74); y
- 20 (f) estando dicha pluralidad de piezas desmontables de juego (70, 72, 73, 74) y dicho cartón atrayente (10) adaptados para permitir la reproducción de al menos un escenario ilustrado (90) en una porción dispuesta verticalmente de dicho cartón (10), incluyendo dicha reproducción colocar al menos tres piezas de juego (70, 74, 76) en la porción dispuesta en vertical sin caerse hacia abajo a pesar de la gravedad, estando una primera pieza (70) colocada en dicha porción dispuesta en vertical, estando una segunda pieza de juego (74) colocada sobre dicha primera pieza de juego (70), y estando una tercera pieza de juego (76) colocada en dicha segunda pieza de juego (74).

2. El juego de la reivindicación 1, en el que la atracción del cartón atrayente (10) se proporciona por un sustrato magnéticamente atrayente incrustado en el cartón.

30

3. El juego de la reivindicación 1, en el que al menos un dibujo de fondo compatible con una o más de las piezas desmontables de juego (70, 72, 73, 74) se imprime en el cartón (10).

4. El juego de la reivindicación 1, en el que los bordes de pliegue (15a, 15b) dividen el cartón (50) en tres porciones (50a, 50b, 50c) que pueden disponerse en un plano sustancialmente horizontal como un cuarto que tiene dos paredes adyacentes (50a, 50b) y un suelo (50c) entre medias.

35

5. El juego de la reivindicación 1, en el que el juego incluye 10 o más piezas planas desmontables de juego (70, 72, 73, 74).

40

6. El juego de la reivindicación 1, en el que el juego incluye al menos una pieza plana de juego desmontable de una anchura de más de 5 mm.

7. El juego de la reivindicación 2, en el que cualesquiera dos de dichas dos o más porciones alineables entre sí (50a, 50b, 50c) tienen un ángulo mínimo entre medias, siendo dicho ángulo mínimo mayor de 5°.

45

8. El juego de la reivindicación 7, en el que el cartón (10) tiene al menos dos áreas magnetizadas en direcciones de polarización sustancialmente no paralelas.

9. El juego de la reivindicación 2, en el que el cartón (10) atrae las piezas de juego magnéticas de tal forma que la fuerza de atracción entre dicho cartón y dichas piezas de juego magnéticas desmontables (70, 72, 73, 74) es mayor que la fuerza de atracción entre una superficie de hierro y dichas piezas de juego magnéticas desmontables (70, 72, 73, 74).

50

55 10. Un método (100) para montar escenarios de juegos, comprendiendo el método:

(a) proporcionar (110) un juego que incluye:

(i) al menos un cartón atrayente (10);

(ii) uno o más bordes de pliegue (15) que dividen el cartón atrayente (10) en dos o más porciones alineables

entre sí (10a, 10b);

(iii) una pluralidad de piezas desmontables de juego (70, 72, 73, 74) que pueden atraerse al cartón atrayente (10) y a al menos otra de las piezas desmontables de juego; y

5

(iv) un libro que tiene una pluralidad de escenarios ilustrados (90) para su reproducción en dicho cartón activamente atrayente, ilustrando cada escenario ilustrado (90) una pluralidad de artículos (70, 72, 73, 74) incluidos en una pluralidad de piezas desmontables de juego respectivas (70, 72, 73, 74);

(b) plegar al menos uno de dicho al menos un cartón atrayente (10);

10

(c) disponer el cartón atrayente plegado (10) en un plano sustancialmente horizontal de tal forma que al menos una de dichas porciones alineables entre sí (50a, 50b, 50c) se disponga en vertical con respecto al plano horizontal; y

(d) reproducir al menos un escenario ilustrado (90) en una porción dispuesta en vertical de dicho cartón (10), incluyendo dicha reproducción colocar al menos tres piezas de juego (70, 74, 76) sobre la porción dispuesta en vertical sin caer hacia abajo a pesar de la gravedad, estando una primera pieza (70) colocada en dicha porción dispuesta en vertical, estando una segunda pieza de juego (74) colocada sobre dicha primera pieza de juego (70), y estando una tercera pieza de juego (76) colocada en dicha segunda pieza de juego (74).

15

11. El método de la reivindicación 10, en el que el juego se implementa en un entorno virtual en un dispositivo informatizado, y las partes de juego que se atraen mutuamente se pegan automáticamente al ponerlas en una distancia predeterminada.

20

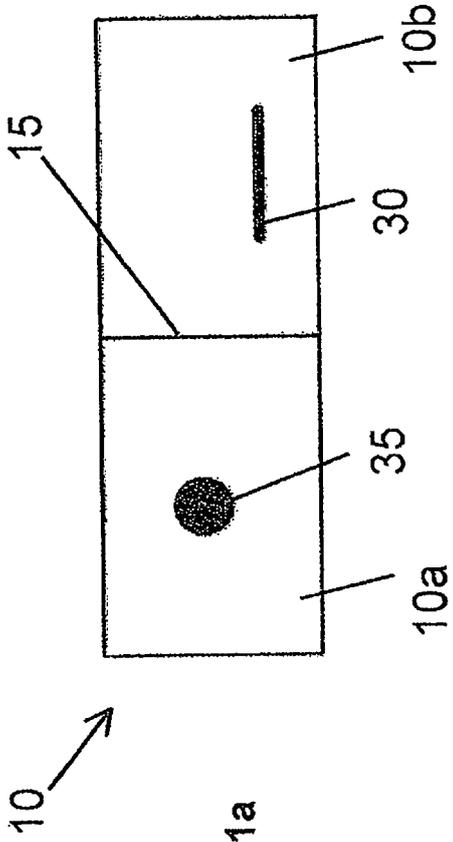


Fig. 1a

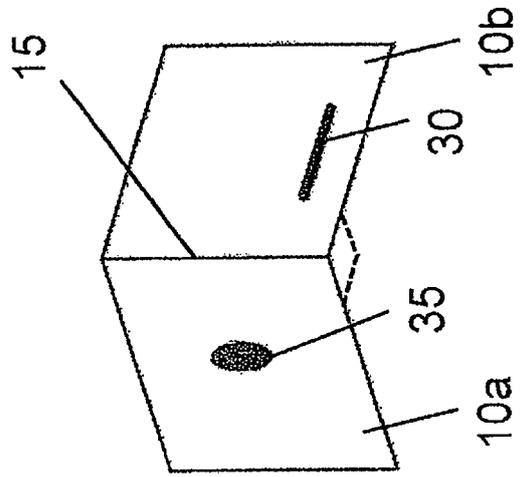


Fig. 1b

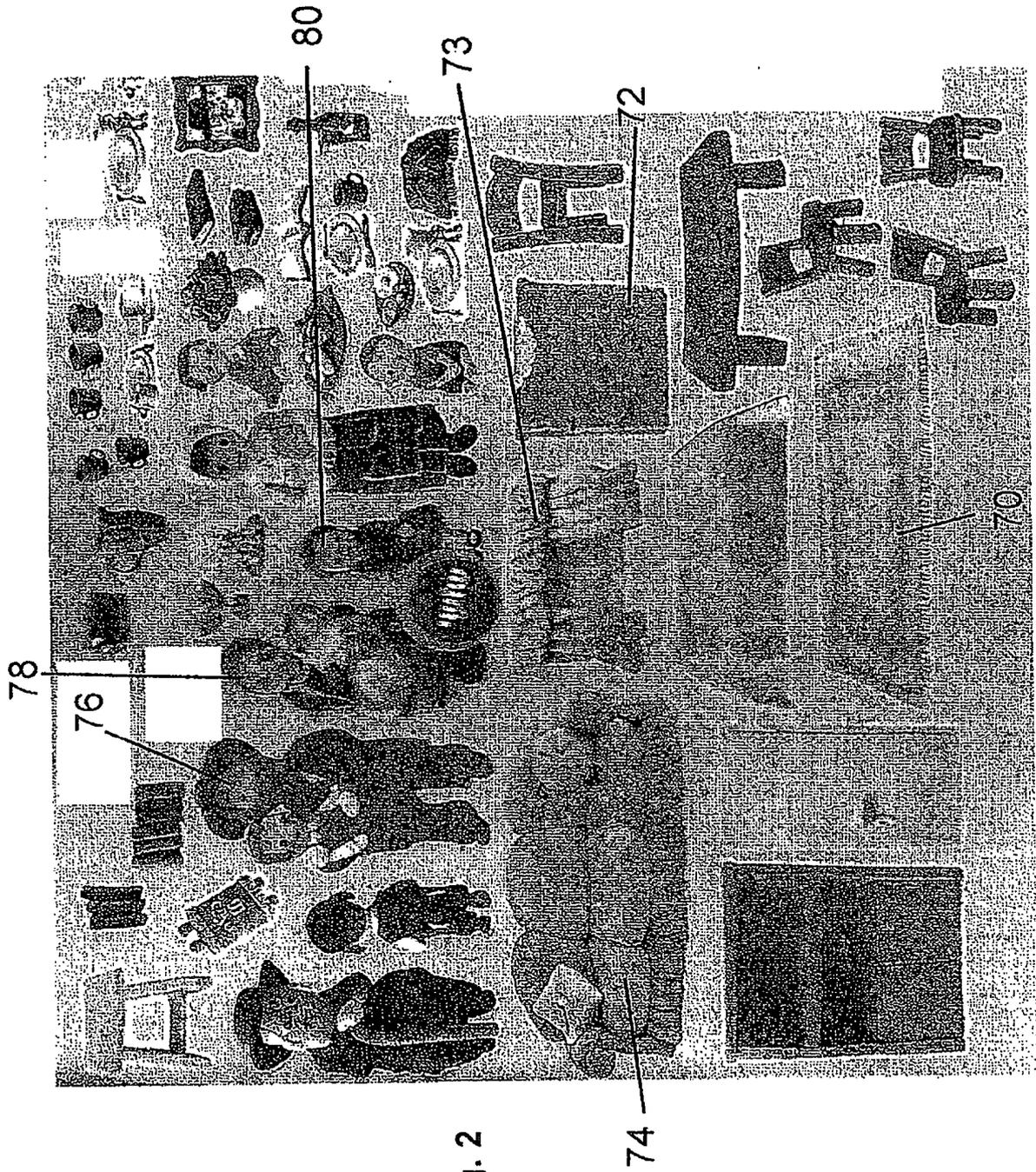


Fig. 2



90

Fig. 3

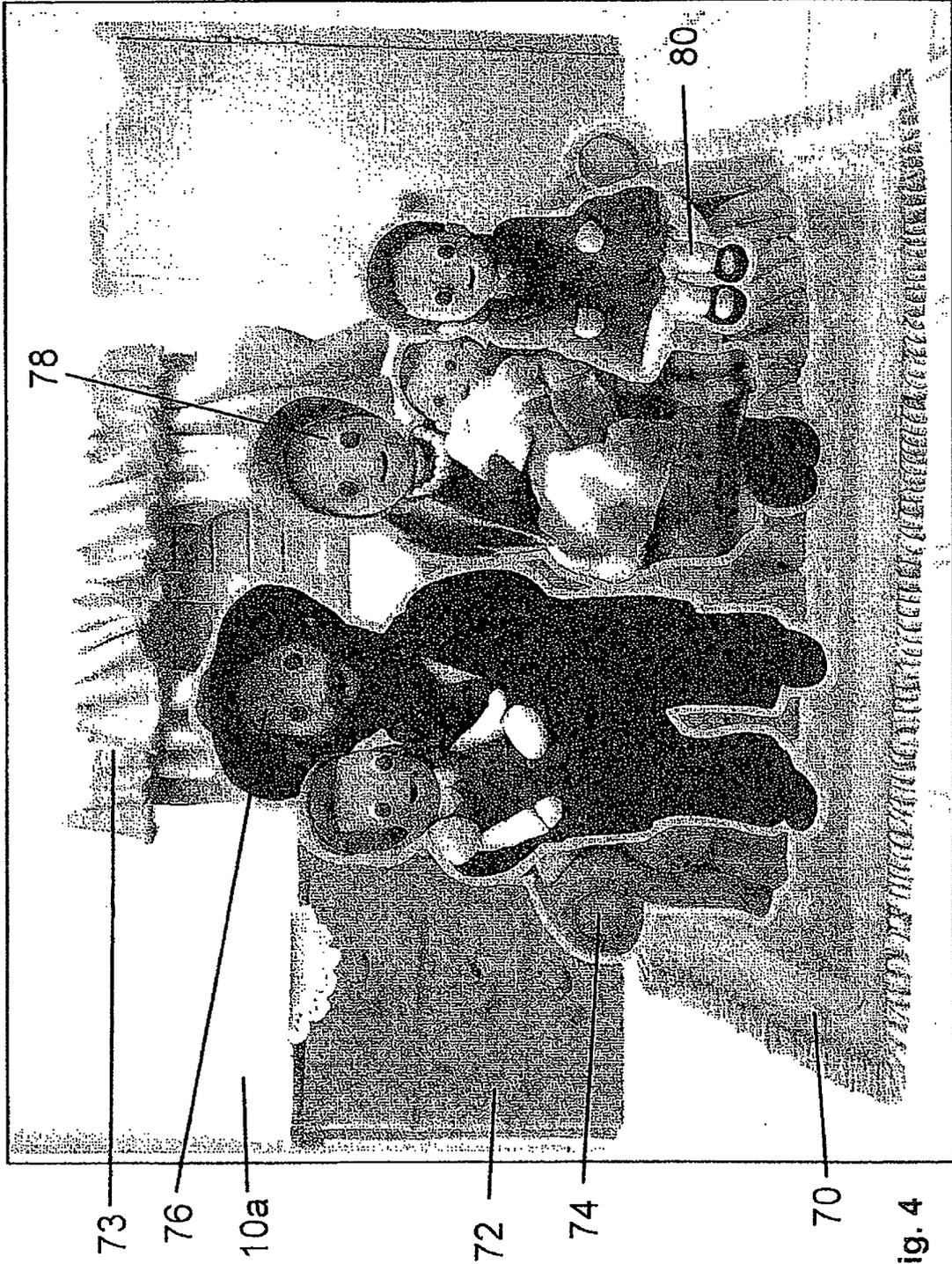
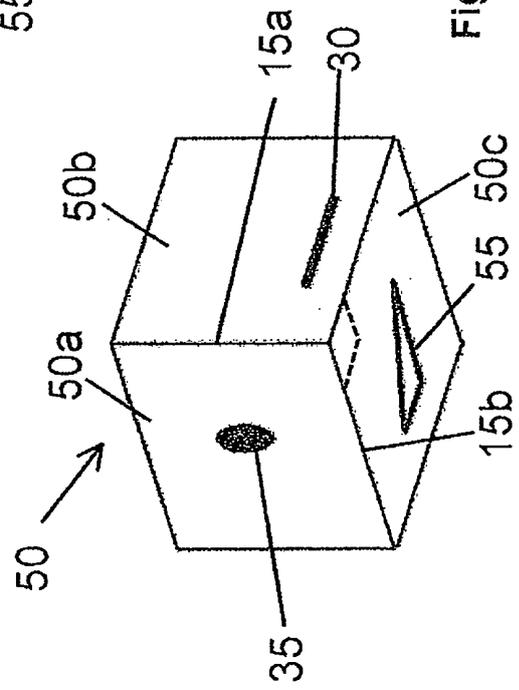
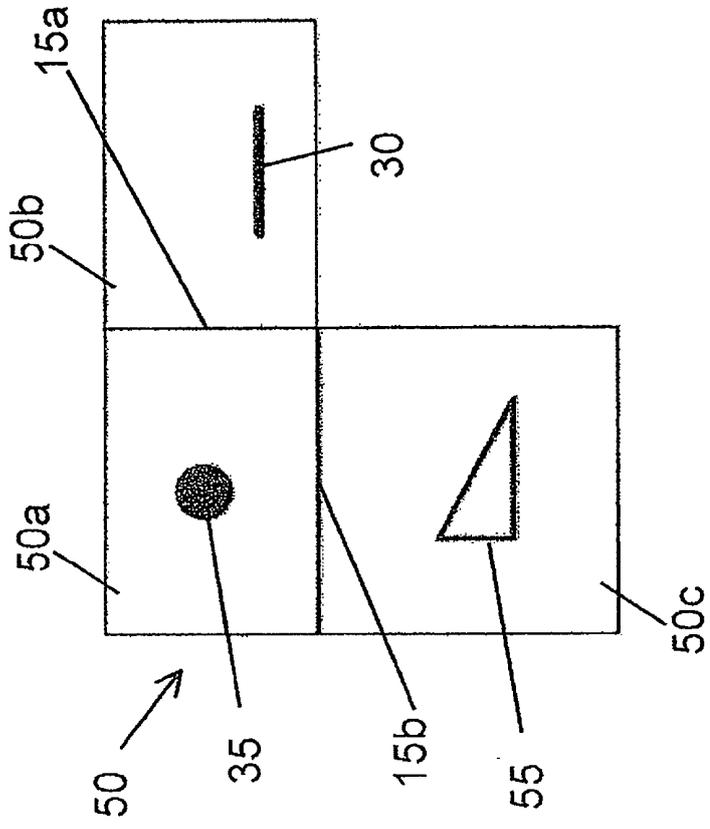


Fig. 4



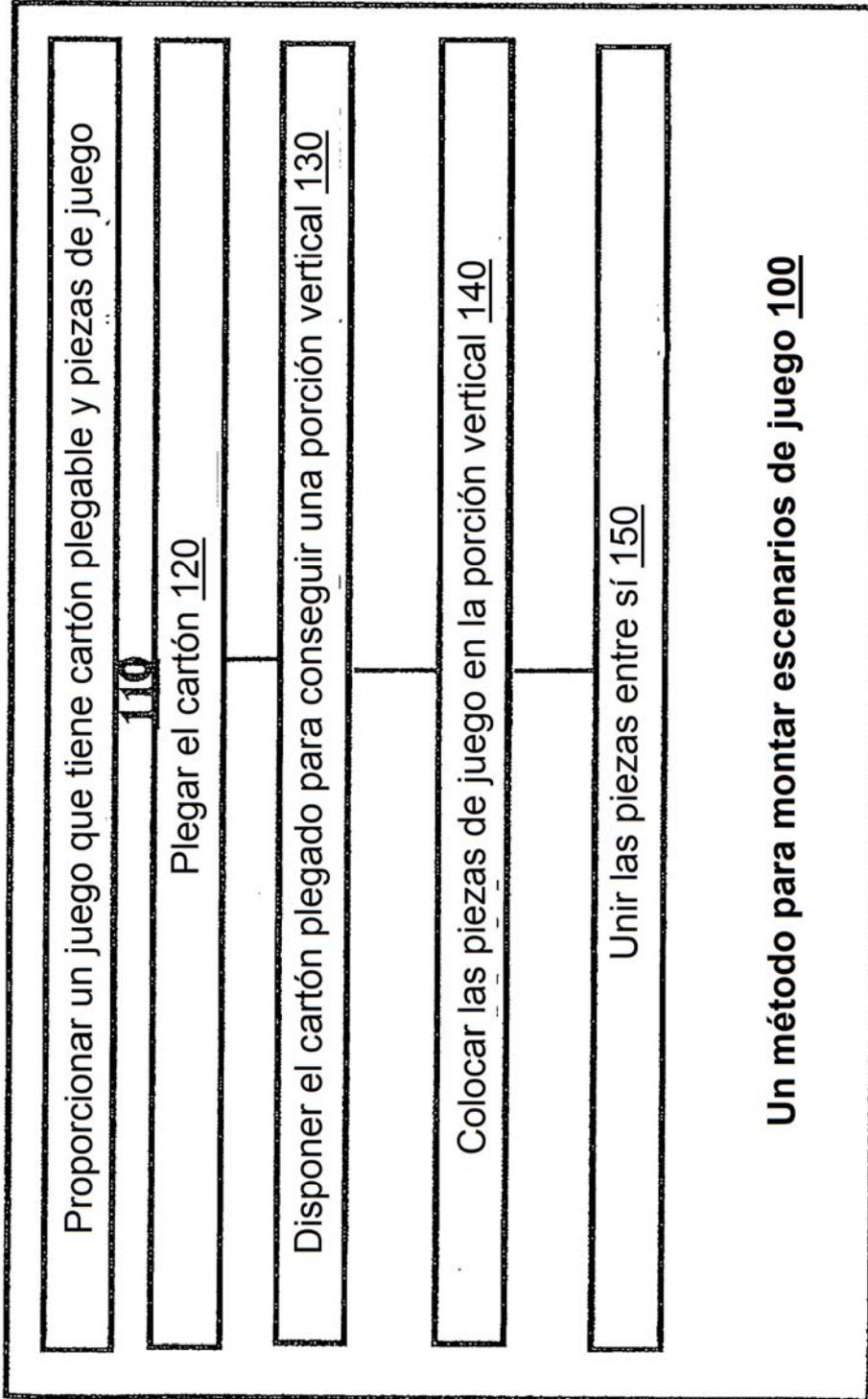


Fig. 6