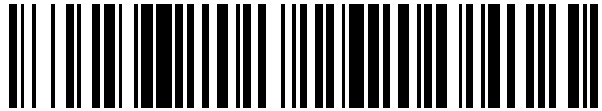


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 575 012**

51 Int. Cl.:

A63F 9/10

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **03.02.2010 E 10716253 (9)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **30.03.2016 EP 2398566**

54 Título: **Tablero de juego y piezas de juego que lo acompañan**

30 Prioridad:

04.02.2009 BE 200900060

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

23.06.2016

73 Titular/es:

**VANDOREN, ROLF (100.0%)
Koningin Astridlaan 55
2550 Kontich, BE**

72 Inventor/es:

VANDOREN, ROLF

74 Agente/Representante:

TOMAS GIL, Tesifonte Enrique

ES 2 575 012 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 y piezas de juego que lo acompañan

5 [0001] La presente invención se refiere a un tipo nuevo de tablero de juego y piezas de juego que lo acompañan.

[0002] A partir de FR 2706783 se conoce un tablero de juego de forma poliédrica con elevaciones y depresiones, en el que el tablero está acompañado por piezas de juego con una forma que es complementaria al tablero, y que se pueden colocar en varias posiciones y orientaciones en el tablero.

10 [0003] La transferencia de una pieza de juego de una posición a otra puede ser efectuada, obviamente además de cogiéndola y colocándola en una posición determinada, pivotándola o inclinándola alrededor de uno de sus bordes en el tablero.

Debido a la construcción del tablero y las piezas de juego, otros movimientos no son prácticamente posibles.

15 [0004] Obviamente, esta acción de inclinación de las piezas de juego es difícil de llevar a cabo y de controlar, y puede llevar fácilmente a que las piezas de juego acaben en posiciones involuntarias, o incluso se caigan del tablero.

20 Además, tiene como efecto secundario necesario que con cada movimiento un lado diferente de la pieza quede frente al jugador o jugadores.

[0005] La invención en particular se refiere a un tablero de juego con un relieve ondulado formado por una serie de elevaciones y depresiones que se extienden a distancias regulares las unas de las otras en al menos dos direcciones diferentes, y además una o más piezas de juego en forma de piezas deslizantes cada una de las cuales está formada por un único bloque o más bloques que están conectados el uno al otro y por la cual la superficie de contacto inferior de cada bloque tiene una forma inclinada que es predominantemente complementaria a la forma de las depresiones del tablero de juego, por la cual cada pieza deslizante se puede mover en al menos una de las direcciones anteriormente mencionadas sobre el tablero de juego entre dos posiciones fijas arbitrarias de reposo, por la cual en cada posición de reposo la pieza deslizante se extiende en una o más depresiones del tablero de juego, mientras que se evita o se obstaculiza cualquier rotación o movimiento deslizante en otra dirección que no sea la mencionada anteriormente.

25 [0006] Gracias a la forma del tablero de juego, se forman carriles profundizados que se extienden en las direcciones mencionadas anteriormente entre las filas paralelas de elevaciones.

35 [0007] De este modo, los bloques de las piezas deslizantes y, en consecuencia, también las propias piezas deslizantes, pueden ser fácilmente movidos a mano en dichos carriles profundizados, pero cualquier desvío en otra dirección o una rotación se dificulta o se evita, ya que en ese caso los bloques de las piezas deslizantes deberían ser movidos sobre las elevaciones del tablero de juego.

40 [0008] Gracias a la estructura ondulada, las piezas deslizantes pueden así ser fácilmente movidas a mano de una posición de es reposo a otra posición de reposo, por la cual la estructura inclinada en ondas asegura que, mediante el movimiento de las piezas deslizantes en una de las direcciones mencionadas anteriormente, éstas sean ligeramente elevadas fuera de su posición de reposo para posteriormente caer en una posición nueva de reposo después de haber traspasado la posición superior.

45 [0009] De este modo, las posiciones de reposo están claramente definidas y las piezas deslizantes no pueden ser movidas fácilmente fuera de sus posiciones de reposo por un movimiento accidental o involuntario.

50 [0010] Una forma apropiada para la estructura de relieve es aquélla en la cual el relieve evoluciona de manera sinuosa o aproximadamente de manera sinuosa en las direcciones anteriormente mencionadas, aunque no se excluyen otras formas de inclinación.

55 [0011] Según una forma de realización preferida, los bloques de cada pieza deslizante están provistos de una protuberancia en su superficie de contacto, dirigida hacia el tablero de juego, y se proporcionan hendiduras continuas en el tablero de juego que se extienden en las direcciones mencionadas en el tablero de juego y que conectan las depresiones del tablero de juego para formar una guía para las protuberancias mencionadas.

60 [0012] Estas hendiduras proporcionan una guía aún mejor de las piezas deslizantes en las direcciones mencionadas.

[0013] De forma opcional, las elevaciones del tablero de juego pueden estar provistas de una marca en la parte superior para simplificar la visualización de campos formados en la rejilla.

65 [0014] Las direcciones de deslizamiento pueden ser direcciones ortogonales, pero también pueden ser direcciones que discurren en paralelo, por ejemplo, a las direcciones de un triángulo equilátero.

- 5 [0015] Este tipo de tablero de juego es apropiado para cualquier juego posible en el cual se deben mover piezas según posiciones predeterminadas de reposo, pero también es interesante para componer puzzles y cualquier otro tipo de rompecabezas en el que se puede hacer uso de piezas deslizantes con diferentes bloques que están conectados de manera que la distancia central entre dos bloques adyacentes es o bien igual a la distancia central ortogonal entre dos depresiones sucesivas en una de las direcciones ortogonales mencionadas, o bien igual a la distancia central diagonal entre dos depresiones sucesivas en dirección diagonal y es así separado por una parte superior del tablero de juego.
- 10 [0016] De esta manera, también son posibles diferentes formas y combinaciones de piezas deslizantes, por las cuales los bloques de una pieza deslizante se pueden conectar de dos en dos y por las cuales las conexiones entre bloques con una distancia central igual están en paralelo una respecto a otra o están a ángulos rectos una respecto a otra, y las conexiones entre bloques que tienen una distancia central diferente incluyen un ángulo de 45° o 135°.
- 15 [0017] Cuando están en reposo, tales piezas deslizantes se extienden sobre diferentes depresiones, donde los pares de bloques con una distancia central ortogonal sólo pueden extenderse en una de las direcciones mencionadas, mientras que los pares de bloques con una distancia central diagonal sólo pueden extenderse en una dirección diagonal.
- 20 [0018] También son posibles combinaciones de tales pares de bloques con una distancia ortogonal o central diagonal, por las cuales las piezas deslizantes pueden entonces ser formadas con una forma longitudinal o una forma de gancho angular, por la cual los catetos formados entre los bloques por las conexiones pueden estar a ángulos rectos o a un ángulo de 45° o 135°.
- 25 [0019] La multitud de formas de las piezas deslizantes y las múltiples posiciones respectivas posibles permiten muchos modelos y estrategias de juego.
- 30 [0020] Las conexiones entre bloques situados a una distancia diagonal el uno del otro pueden estar provistas de recesos laterales con vistas a su conexión lateral a un bloque de una pieza deslizante adyacente. Esto permite mover varias piezas deslizantes de forma simultánea en una dirección mediante el movimiento de una única pieza deslizante.
- 35 [0021] Incluso más variaciones del juego son posibles si las piezas deslizantes pueden estar provistas de características que las distingan entre sí, tales como un color, textura o similar diferente, según lo cual las piezas deslizantes con una característica distintiva específica se pueden asignar a un jugador concreto o se les puede asignar una función específica en el juego.
- 40 [0022] Según una variante, el tablero de juego puede ser translúcido o parcialmente translúcido, por ejemplo utilizando material transparente o al estar la estructura de relieve formada por una estructura abierta de, por ejemplo, piezas de juego paralelas situadas a una distancia una de otra.
- 45 [0023] Esto ofrece la ventaja de que es posible diseñar por adelantado modelos o patrones para las piezas deslizantes, que luego son dibujados en una hoja subyacente que se coloca debajo del tablero de juego para situar las piezas deslizantes correspondientes según el modelo o patrón que es visible a través del tablero.
- 50 [0024] Una característica adicional puede consistir en que el tablero de juego dispone de un borde elevado, por ejemplo a lo largo del perímetro o de una parte del mismo, y en que se proporciona al menos una salida en el borde a través de la cual una pieza deslizante puede ser retirada de forma deslizante del tablero de juego.
- 55 [0025] De este modo, un método de juego puede consistir en que un determinado virus, simulado por una pieza deslizante concreta, debe ser quitado del tablero de juego por uno o más jugadores a través de las mencionadas una o más salidas del tablero de juego moviendo estratégicamente dicha y/u otras piezas deslizantes.
- 60 [0026] El nivel de dificultad del juego de mesa se puede aumentar si fuese necesario o, por el contrario, se puede facilitar proporcionando una o más piezas de obstrucción que pueden formar un obstáculo local para el movimiento de las piezas deslizantes y que consiste en uno o más bloques cuya forma es análoga a la de las piezas deslizantes, pero la superficie de contacto de al menos un bloque está provista en su parte inferior de una nervadura en forma de cruz, dirigida hacia el tablero de juego, que se puede sujetar en dos hendiduras del tablero de juego que se cruzan.
- 65 [0027] Dichas piezas de obstrucción se pueden proporcionar con una forma, color o estructura distintos en su parte superior para facilitar el reconocimiento visual.
- [0028] El movimiento deslizante de determinadas piezas deslizantes puede posiblemente ser restringido en cualquiera de las direcciones mencionadas proporcionando a la superficie de contacto de la pieza deslizante una o más nervaduras paralelas para guiarla en las hendiduras del tablero, en paralelo a dichas nervaduras.
- [0029] Para explicar mejor las características de la invención, las siguientes formas de realización preferidas de un

tablero de juego según la invención son descritas sólo a modo de ejemplo, sin ser limitativas de ninguna manera, con referencia a los dibujos anexos, en los cuales:

La Figura 1 muestra esquemáticamente un tablero de juego y piezas de juego según la invención, vistos en perspectiva;

la Figura 2 representa una vista desde arriba según la flecha F2 de la figura 1;

las figuras 3 y 4 representan una sección según las líneas III-III y IV-IV respectivamente en la figura 2 a una mayor escala;

la Figura 5 es una vista en perspectiva de la pieza deslizante indicada por F2 en la figura 2;

la Figura 6 es una vista lateral según la flecha F6 de la figura 5;

la Figura 7 es una vista en perspectiva de la pieza deslizante indicada por F7 en la figura 2;

la Figura 8 es una vista lateral según la flecha F8 de la figura 7;

la Figura 9 muestra una vista como la de la figura 2, pero mientras las piezas deslizantes se mueven;

las figuras 10 y 11 muestran una sección según las líneas X-X' y XI-XI' respectivamente en la figura 9, a una mayor escala;

la Figura 12 muestra algunas variantes de piezas deslizantes y otras piezas de juego, vistas desde abajo;

las figuras 13 y 14 representan ejemplos de un tablero de juego con piezas de juego con formas de realización alternativas;

la Figura 15 representa una forma de realización alternativa de un juego de mesa según la invención;

la Figura 16 es una vista desde arriba según la flecha F16 de la figura 12;

la Figura 17 representa una sección según la línea XVII-XVII' de la figura 16 a una mayor escala;

la Figura 18 muestra otra variante de un tablero de juego según la invención.

[0030] Las Figuras 1 a 8 representan un juego 1 que consiste en un tablero de juego cuadrado 2 con dos piezas deslizantes en él, 3A y 3B respectivamente.

[0031] El tablero de juego 2 está en este caso hecho con bordes elevados 4 que tienen una forma ondulada a lo largo del perímetro interno 5 y una abertura 6 que en este caso está situada en una esquina del tablero de juego 2 y que sirve como una salida para una o varias piezas deslizantes 3 que se pueden mover sobre el tablero de juego 2.

[0032] Según la invención, el tablero de juego 2 tiene una estructura de relieve ondulado 7 formada por una serie de elevaciones 8 y depresiones 9 que se extienden a distancias regulares unas de otras en al menos dos direcciones ortogonales diferentes, X-X' e Y-Y' respectivamente, que se extienden a un ángulo de 45° en relación a los bordes 4 del tablero de juego 2 en el ejemplo dado, pero que alternativamente también podrían discurrir en paralelo a dichos bordes 4.

[0033] En las secciones según las figuras 3 y 4 se ilustra cómo la estructura de relieve 7 del tablero de juego 2 evoluciona por ejemplo de manera sinuosa o de manera aproximadamente sinuosa en las direcciones mencionadas X-X' e Y-Y', donde el ángulo A, encerrado entre la línea 10 que es tangente al curso sinusoidal y la superficie media del tablero de juego 2, es preferiblemente inferior a 45°.

[0034] Las depresiones 9 entre las elevaciones 8 están conectadas entre sí mediante hendiduras 11 en el tablero de juego 2 que se extienden en las direcciones ortogonales mencionadas X-X' e Y-Y'.

[0035] Las elevaciones 8 están provistas opcionalmente de una marca 12 en la parte superior, donde estas marcas 12 definen los puntos angulares de campos de juego virtuales cuadrados 13 tal y como serían, centrados alrededor de las depresiones 9 del tablero de juego 2.

[0036] Las piezas deslizantes 3 pueden tener todo tipo de formas.

[0037] En el ejemplo de la figura 1 se representan dos piezas deslizantes diferentes 3 que se muestran con mayor detalle en las Figuras 5 a 8, donde cada pieza deslizante 3 está compuesta por uno o más bloques 14 que en este caso son circulares y que están conectados entre sí mediante una conexión fija 15 o una parte de conexión fija.

[0038] Cada bloque 14 dispone de una superficie de contacto 16 en la parte inferior con la que el bloque 14 se puede deslizar sobre el tablero de juego 2 entre posiciones sucesivas de reposo, donde el bloque 14 puede descansar en una depresión 9 del tablero de juego 2, donde dicha superficie de contacto 16 tiene una forma predominantemente inclinada para ese fin que es principalmente complementaria a la forma de una depresión 9 del tablero de juego 2, excepto por las hendiduras, y que, así, en el caso de un curso sinuoso o aproximadamente sinuoso del relieve del tablero de juego 2, tiene una sección que encaja en la forma sinuosa del tablero de juego 2.

En una de sus superficies de contacto 16 con el tablero de juego 2, los bloques 14 de las piezas deslizantes 3 están provistos de una protuberancia 17 que, cuando el bloque 14 se mueve en una de las direcciones ortogonales X-X' e Y-Y', se guía de manera deslizante en las hendiduras mencionadas 11 del tablero de juego 2.

[0039] A lo largo del perímetro de la pieza deslizante 3, los bloques 14 están provistos de un cuello 18 que dispone de una estructura de relieve ondulada 19 en la parte inferior de la superficie de contacto 16 con el tablero de juego 2, que, cuando el bloque 14 está en una posición de reposo en una depresión 9 del tablero de juego 2, se conecta a la

forma de las elevaciones 8 del tablero de juego 2 que rodea a dicha depresión 9, lo que hace algo más difícil que la pieza deslizante 3 rote hasta quedar fuera de la posición de reposo, pero no obstaculiza ningún deslizamiento según las direcciones ortogonales X-X' e Y-Y'.

5 [0040] Ambas piezas deslizantes 3A y 3B de la figura 1 son similares, pero la longitud de la distancia central entre los bloques 14 es diferente.

[0041] En el caso de una pieza deslizante 3A según las figuras 5 y 6, dicha distancia central B entre los bloques 14 es igual a la distancia central ortogonal C entre dos depresiones 9 sucesivas en cualquiera de las direcciones ortogonales mencionadas X-X' o Y-Y'.

10 [0042] Cuando están en posición de reposo, tales piezas deslizantes 3A se extienden en la dirección de las direcciones ortogonales mencionadas X-X' o Y-Y', por lo cual la conexión 15 entre los bloques 14 no pasa por encima de una elevación 8, tal y como se muestra en la sección de la figura 10.

15 [0043] En el caso de una pieza deslizante 3B según las figuras 7 y 8, dicha distancia central D entre los bloques 14 es igual a la distancia central diagonal E entre dos depresiones 9 sucesivas en una dirección de diagonal 10, dirección diagonal que, en este caso, es una dirección paralela al borde 4 del tablero de juego 2.

20 [0044] Cuando están en posición de reposo, tales piezas deslizantes 3B se extienden en la dirección diagonal mencionada en paralelo al borde 4 del tablero de juego 2, por lo cual la conexión entre los bloques 14 se extiende sobre una elevación 8, tal y como se muestra en la sección de la figura 11.

25 [0045] En el ejemplo dado, las partes superiores de ambas piezas deslizantes 3A y 3B están provistas de cavidades 20 en los bloques 14 que permiten mover las piezas deslizantes 3 con los dedos.

[0046] En el caso de la pieza deslizante 3A, la conexión 15 entre los bloques 14 es una pieza recta que se extiende a lo largo de toda la anchura de la pieza deslizante 3A, mientras que, en el caso de la pieza deslizante 3B, dicha conexión 15 está provista de recesos laterales con vista a una conexión lateral al bloque 14 de una pieza deslizante adyacente 3B tal y como se muestra en las figuras 1 y 2, de manera que esta pieza deslizante 3B forma una especie de mancuerna, con recesos que tienen un radio de curvatura que es igual al radio de los bloques circulares 14.

30 [0047] Ambos tipos de bloques 14 sólo pueden ser desplazados fácilmente en las direcciones X-X' e Y-Y', como se ilustra mediante la figura 9, donde la pieza deslizante 3A es movida de la posición de reposo en la figura 2 hacia el borde 4 del tablero de juego 2 en la dirección X-X' en una posición siguiente de reposo en la cual los bloques 14 acaban en una serie posterior de depresiones 9.

35 [0048] Las figuras 9 y 10 representan la pieza deslizante 3A en una posición equidistante entre ambas posiciones de reposo, por la cual debido a la estructura ondulada 7 del tablero de juego 2 la pieza deslizante 3A primero es elevada hasta afuera de su primera posición de reposo por un movimiento lateral y, después de que la posición superior representada en las Figuras 9 y 10 haya sido traspasada, automáticamente cae en su posición posterior de reposo.

40 [0049] Las figuras 9 y 11 ilustran de forma análoga cómo la pieza deslizante 3B se puede mover en la misma dirección que la pieza deslizante 3A, por lo cual estas figuras representan la pieza deslizante 3B en una posición equidistante entre dos posiciones de reposo.

45 [0050] Debe observarse que, empezando por la posición de reposo en la figura 2, también es posible mover simultáneamente dos o más piezas deslizantes 3 mediante el movimiento de una de las piezas deslizantes 3, por lo cual por ejemplo un movimiento ascendente de la pieza deslizante 3A en la dirección Y-Y' se desplazará a lo largo de la pieza deslizante 3B en la misma dirección.

50 [0051] La Figura 12 representa una serie de piezas de juego, entre otras varias piezas deslizantes 3A y 3B, así como formas alternativas de piezas deslizantes 3C respectivamente en forma de tres bloques que están conectados en la prolongación del otro, piezas deslizantes 3D y 3E en forma de una pieza deslizante con forma de L con tres bloques, o en forma de una pieza deslizante 3F con tres bloques conectados de dos en dos y cuyas conexiones incluyen un ángulo de 45° o 135°.

55 [0052] Las figuras 13 y 14 representan algunas formas más de piezas deslizantes 3 con cuatro o más bloques 14, en particular 3G, 3H, 3I, 3J, 3K y 3L.

60 [0053] En general, se puede decir que en el caso de piezas deslizantes 3 con varios bloques 14, estos bloques 14 están conectados por pares, de dos en dos, por lo que las conexiones entre bloques 14 que tienen la misma distancia central están a ángulos rectos una de otra, como en el ejemplo de la caja con las piezas deslizantes 3D, 3E, 3G, 3K, o son paralelas entre sí, como en el ejemplo de la caja con las piezas deslizantes 3C, 3J, 3K y 3L, y las conexiones entre bloques 14 que tienen una distancia central diferente incluyen un ángulo de 45° o 135°, como es el

caso de las piezas deslizantes 3F, 3J y 3L.

5 [0054] La Figura 12 también representa las piezas de juego en forma de piezas de obstrucción 21 que pueden formar una obstrucción local al movimiento de las piezas deslizantes 3 y que tienen una forma que consiste en bloques 14 que es análoga a la de las piezas deslizantes 3, pero donde al menos un bloque 14 está provisto o bien de una nervadura en su superficie de contacto dirigida hacia el tablero de juego 2, o bien con una nervadura en forma de cruz 22 que se puede sujetar en dos hendiduras de intersección del tablero de juego 2.

10 [0055] De forma alternativa, también es posible proporcionar piezas deslizantes cuya libertad de movimiento se obstaculiza en una dirección u otra al estar provista la pieza deslizante de una o más nervaduras paralelas dirigidas transversalmente a la dirección en la que el movimiento deslizante debería ser obstaculizado.

15 [0056] Las piezas deslizantes 3 y/o piezas de obstrucción 21 pueden tener características distintivas que son diferentes entre sí, tales como una diferencia en el color, textura, forma o similares y por las cuales, por ejemplo, las cavidades 20 se pueden sustituir por figuras en reposo o por las cuales el lado superior de la pieza deslizante 3 se pueden formar como una figurita o un objeto.

20 [0057] La Figura 15 representa un ejemplo por el cual las piezas deslizantes 3 tienen forma de barcos, por ejemplo, y por el cual el tablero de juego 2 tiene una estructura de onda 7 que permite a los barcos deslizarse en dos direcciones paralelas a los bordes 4 del tablero de juego 2.

[0058] Así, la forma del lado inferior de los barcos encaja en la estructura de onda 7 del tablero de juego 2, como queda claro en la figura detallada 17.

25 [0059] Otra característica especial del tablero de juego 2 según la figura 16 es que el tablero de juego 2 es parcialmente transparente, ya que la estructura en relieve 7 en este caso tiene una estructura abierta de, por ejemplo, barras paralelas 23 situadas a una distancia la una de la otra.

30 [0060] La Figura 18 representa otra forma de realización alternativa de un tablero de juego 2 por la cual la rejilla formada por elevaciones 8 y depresiones 9 en este caso tiene una estructura en relieve 7 que permite mover las piezas deslizantes no representadas según tres direcciones preferenciales que incluyen un ángulo de 60°, al igual que los catetos de un triángulo equilátero.

35 [0061] Debe observarse que en este caso no hay borde elevado a lo largo del perímetro del tablero, pero de forma alternativa sería posible, no obstante, proporcionar un borde elevado en una parte del perímetro.

40 [0062] La presente invención no está restringida de ningún modo a las formas de realización descritas a modo de ejemplo y representadas en los dibujos adjuntos; al contrario, un juego de mesa 2 según la invención puede hacerse en todo tipo de formas y direcciones a la vez que permanece dentro del alcance de la invención.

REIVINDICACIONES

1. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan, tablero de juego (2) que tiene una estructura de relieve ondulado (7) formado por una serie de elevaciones (8) y depresiones (9) que se extienden a distancias regulares unas de otras en al menos dos direcciones diferentes (X-X' e Y-Y') formando carriles profundizados que se extienden en las direcciones mencionadas, donde dichas una o más piezas de juego además están formadas como piezas deslizantes (3) con diferentes bloques (14) que están conectados los unos a los otros, donde la superficie inferior de contacto (16) de cada bloque (14) tiene una forma inclinada que es predominantemente complementaria a la forma de las depresiones (9) del tablero de juego (2), donde cada pieza deslizante (3) puede ser movida manualmente en al menos una de las direcciones mencionadas (X-X' e Y-Y') sobre el tablero de juego (2) entre dos posiciones fijas arbitrarias de reposo, donde, en cada posición de reposo, la pieza deslizante (3) se extiende con los bloques (14) en varias depresiones (9) del tablero de juego (2), donde las piezas deslizantes (3) se pueden mover a mano en dichos carriles profundizados, mientras que se obstruye o se dificulta una rotación de las piezas deslizantes (3) o un desvío en cualquier otra dirección, **caracterizado por el hecho de que** la estructura en relieve (7) del tablero de juego (2) evoluciona de manera sinuosa o de manera aproximadamente sinuosa en las direcciones mencionadas.
2. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según la reivindicación 1, **caracterizado por el hecho de que** al menos un bloque (14) de cada pieza deslizante (3) dispone de una protuberancia (17) en su superficie de contacto (16) dirigida hacia el tablero de juego (2), y **por el hecho de que** se proporcionan hendiduras continuas (11) en el tablero de juego (2) que se extienden en las direcciones mencionadas (X-X' e Y-Y') en el tablero de juego (2) y que conectan las depresiones (9) del tablero de juego (2) para formar una guía para las protuberancias mencionadas (17).
3. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, **caracterizado por el hecho de que** los bloques (14) están provistos de una estructura con relieve ondulado (19) a lo largo del perímetro de su superficie de contacto (16) con el tablero de juego (2), que, cuando el bloque (14) está en una posición de reposo en una depresión (9) del tablero de juego (2), se conecta a la forma de las elevaciones (8) del tablero de juego (2) que rodean a la depresión (9) mencionada.
4. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, **caracterizado por el hecho de que** las elevaciones (8) del tablero de juego (2) están provistas de una marca en su parte superior.
5. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, **caracterizado por el hecho de que** las direcciones mencionadas (X-X' e Y-Y') en las que las piezas deslizantes (3) se pueden mover son dos direcciones ortogonales perpendiculares.
6. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según la reivindicación 5, **caracterizado por el hecho de que** al menos una de las piezas deslizantes (3) está formada con varios bloques (14) que están conectados de manera que la distancia central (B, D) entre dos bloques adyacentes (14) es o bien igual a la distancia central ortogonal (C) entre dos depresiones sucesivas (9) en cualquiera de las direcciones ortogonales anteriormente mencionadas (X-X' e Y-Y'), o bien es igual a la distancia central diagonal (E) entre dos depresiones sucesivas (9) en dirección diagonal.
7. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según la reivindicación 6, **caracterizado por el hecho de que** las conexiones (15) entre bloques (14) situados a una distancia diagonal (E) los unos de los otros están provistas de recesos laterales para una conexión lateral ajustada a un bloque (14) de una pieza deslizante adyacente (3).
8. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según la reivindicación 7, **caracterizado por el hecho de que** cada bloque (14) tiene un perímetro predominantemente circular, y **por el hecho de que** los recesos en las conexiones (15) se hacen según el segmento de un círculo que tiene el mismo radio de curvatura que el radio de la circunferencia de los bloques (14).
9. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, **caracterizado por el hecho de que** las piezas deslizantes (3) se pueden proporcionar con características distintivas diferentes entre sí, tales como un color, textura o similar diferente.
10. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, **caracterizado por el hecho de que** el tablero de juego (2) es transparente o parcialmente transparente.
11. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según la reivindicación 10, **caracterizado por el hecho de que** la estructura de relieve (7) está formada por una estructura abierta de, por ejemplo, barras paralelas

(23) situadas a cierta distancia las unas de las otras.

5 12. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, **caracterizado por el hecho de que** el tablero de juego (2) dispone de un borde elevado (4) y **por el hecho de que** se proporciona al menos una salida (6) en el borde (4) a través de la cual una pieza deslizante (3) puede ser retirada de forma deslizante del tablero de juego (2).

10 13. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, **caracterizado por el hecho de que** el tablero de juego (2) tiene una forma rectangular o cuadrada y **por el hecho de que** las direcciones mencionadas (X-X' e Y-Y') en las que las piezas deslizantes (3) se pueden mover son diagonales.

15 14. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según cualquiera de las reivindicaciones 2 a 12, **caracterizado por el hecho de que** está provisto de una o más piezas de obstrucción (21) que pueden formar un obstáculo local para el movimiento de las piezas deslizantes (3) y que consisten en uno o más bloques (14) y cuya forma es análoga a la de las piezas deslizantes (3), pero donde la superficie de contacto (16) de al menos un bloque (14) dispone de una nervadura en forma de cruz (22) que se puede sujetar en dos hendiduras que se cruzan (11) del tablero de juego (2).

20 15. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, **caracterizado por el hecho de que** las piezas deslizantes (3) están provistas de medios que permiten que las piezas deslizantes (3) se muevan en sólo una de las direcciones mencionadas (X-X' de Y-Y').

25 16. Tablero de juego (2) con piezas de juego que lo acompañan según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, **caracterizado por el hecho de que** las direcciones mencionadas son tres direcciones según las direcciones de los catetos de un triángulo isósceles.

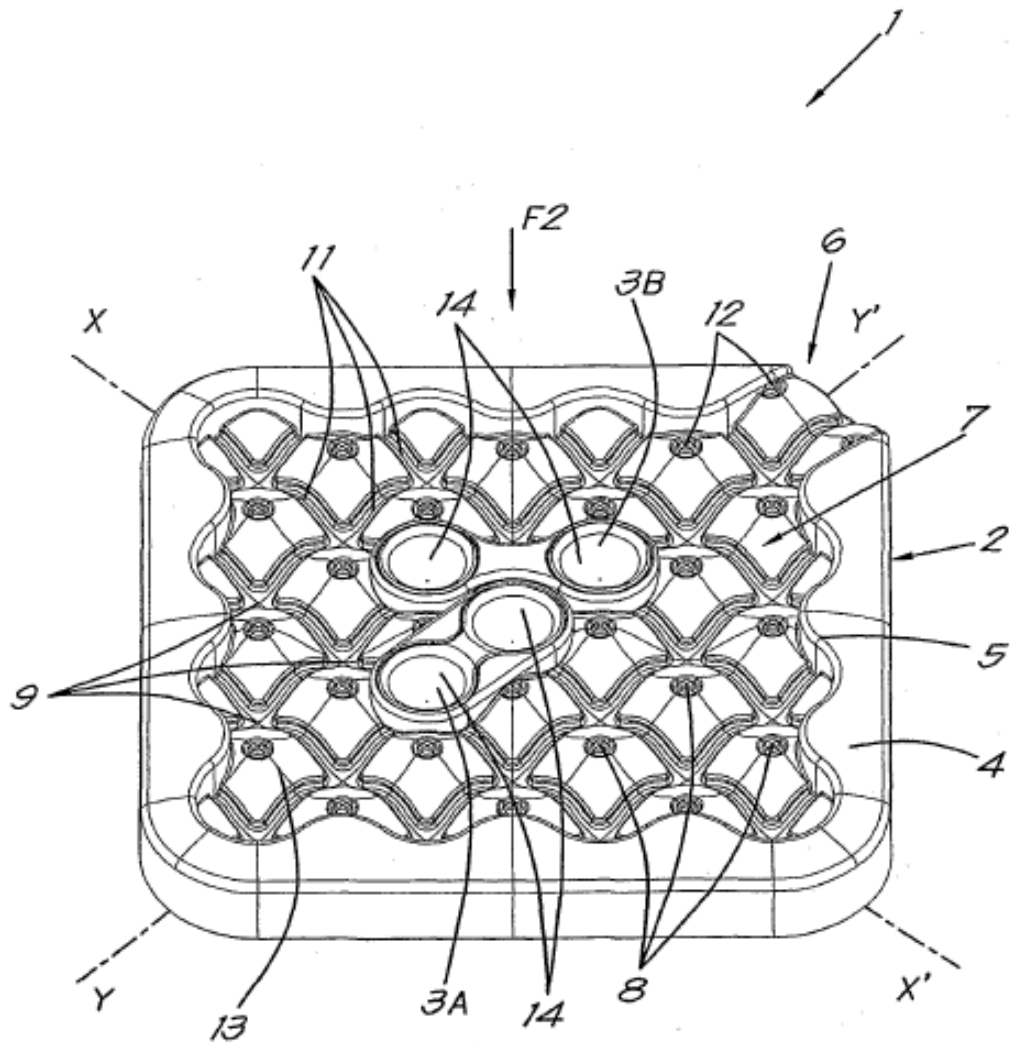


Fig. 1

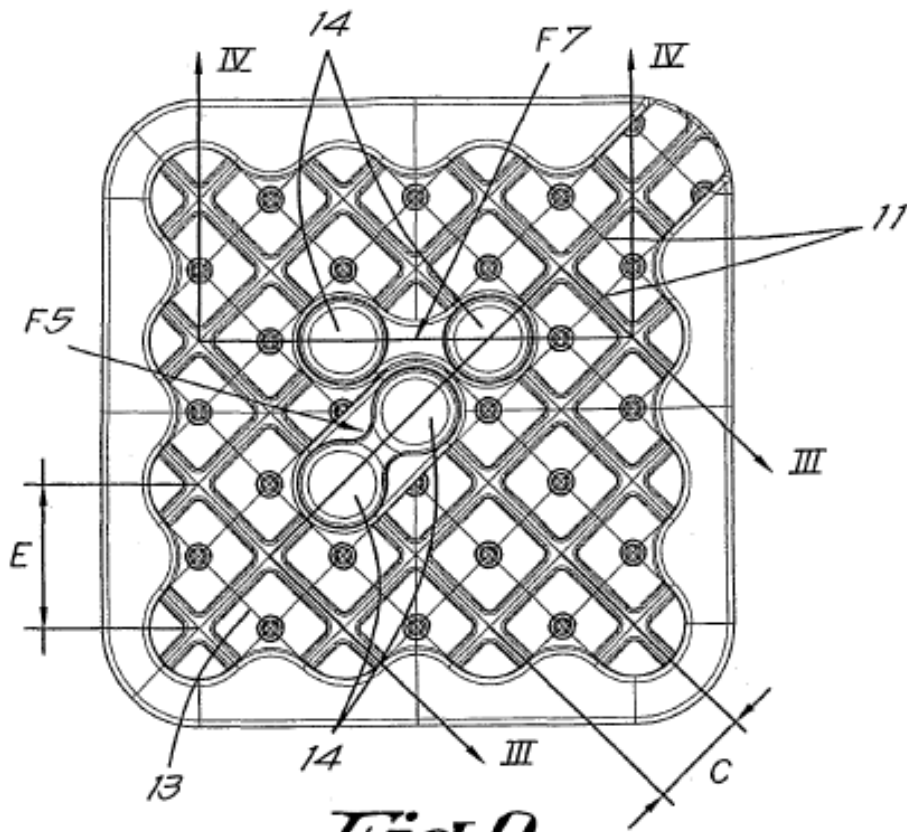


Fig. 2

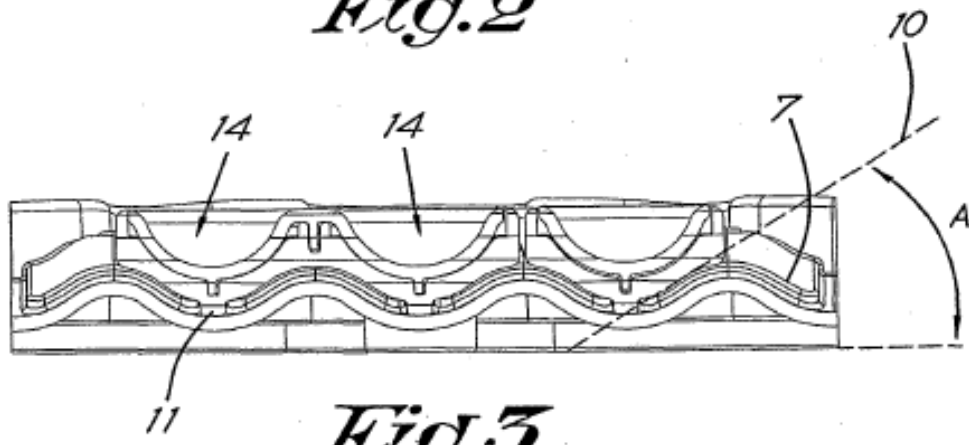


Fig. 3

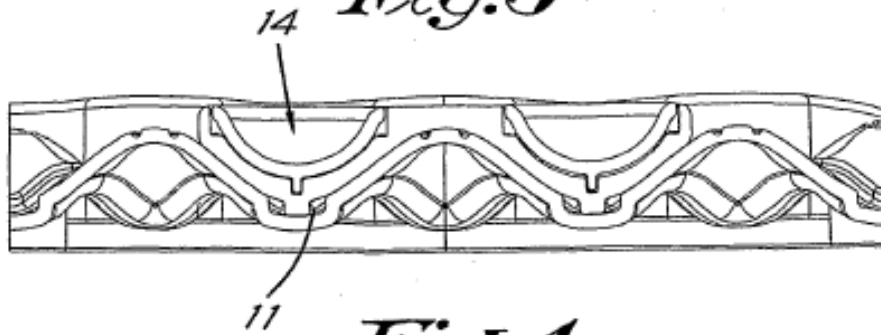


Fig. 4

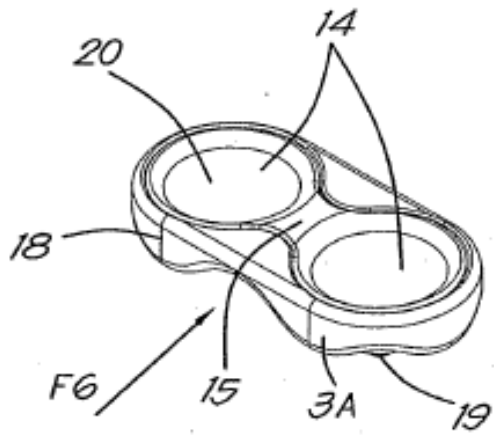


Fig. 5

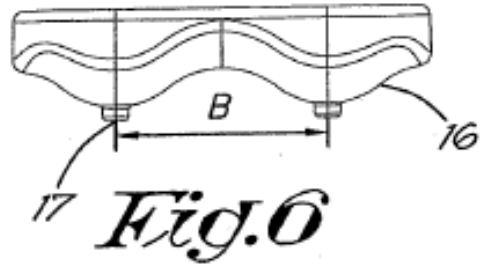


Fig. 6

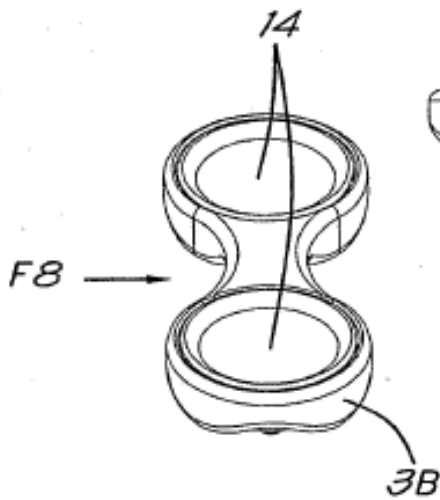


Fig. 7

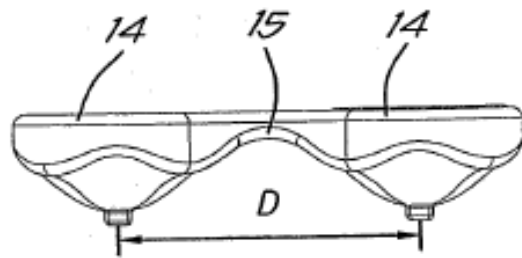


Fig. 8

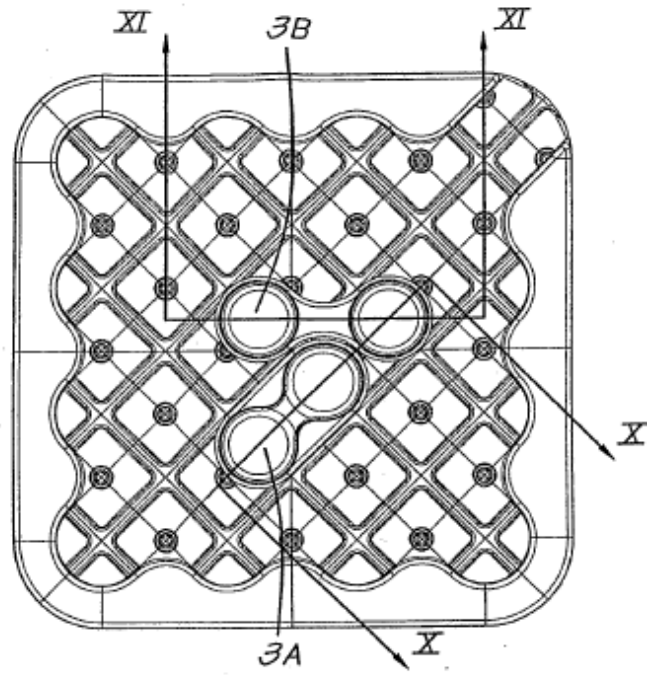


Fig. 9

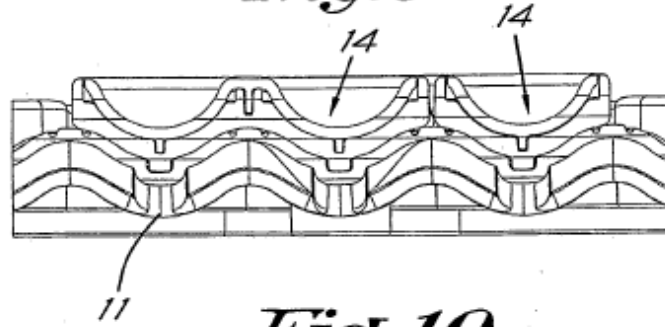


Fig. 10

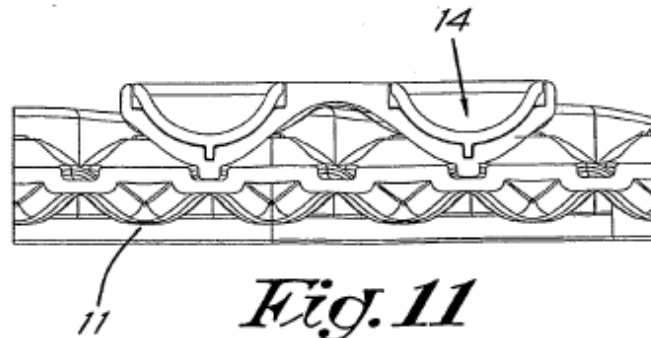


Fig. 11

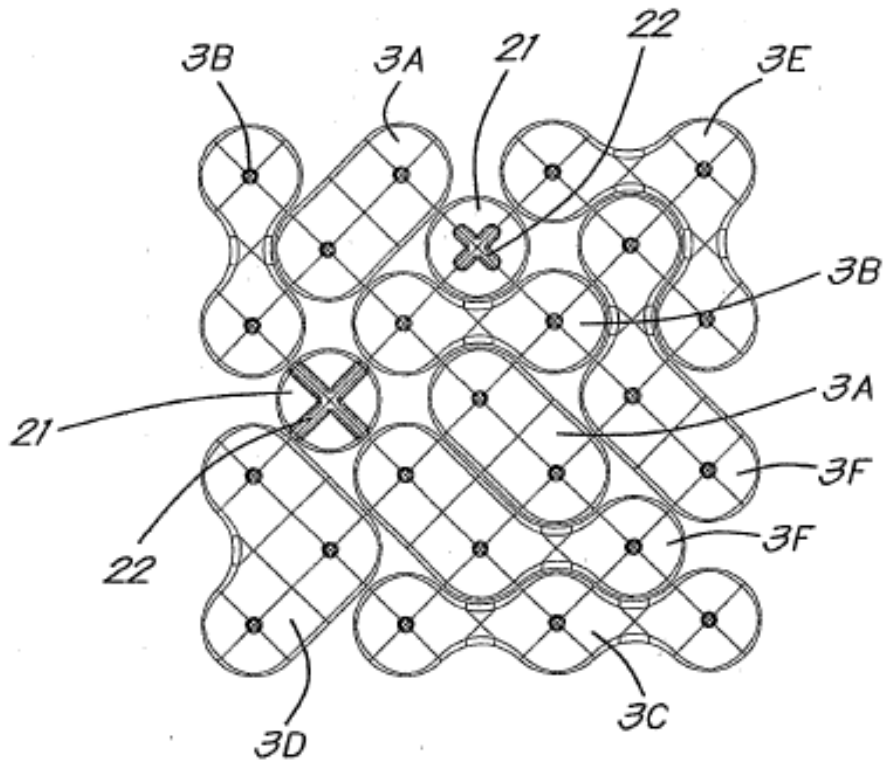


Fig. 12

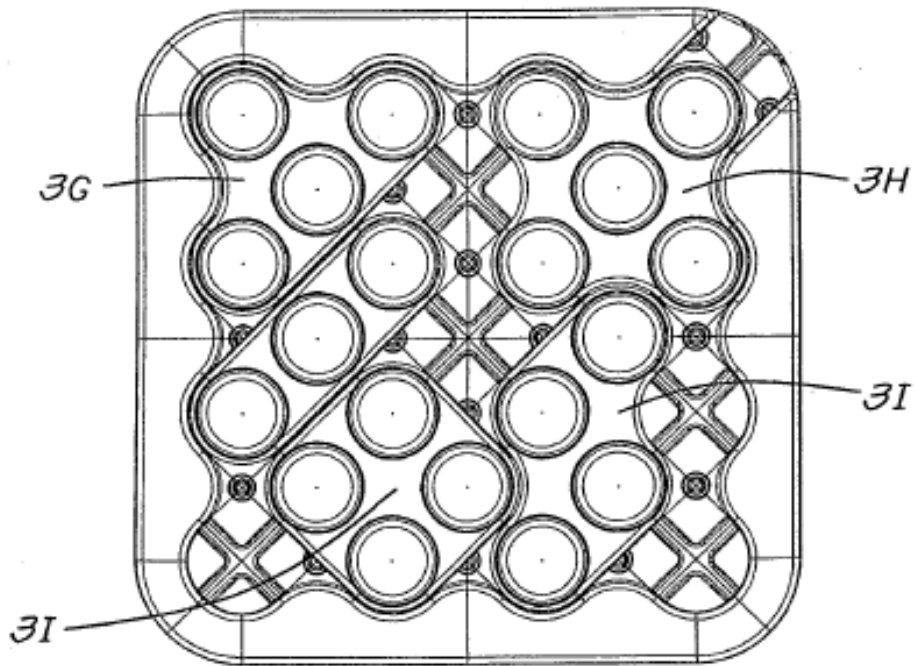


Fig. 13

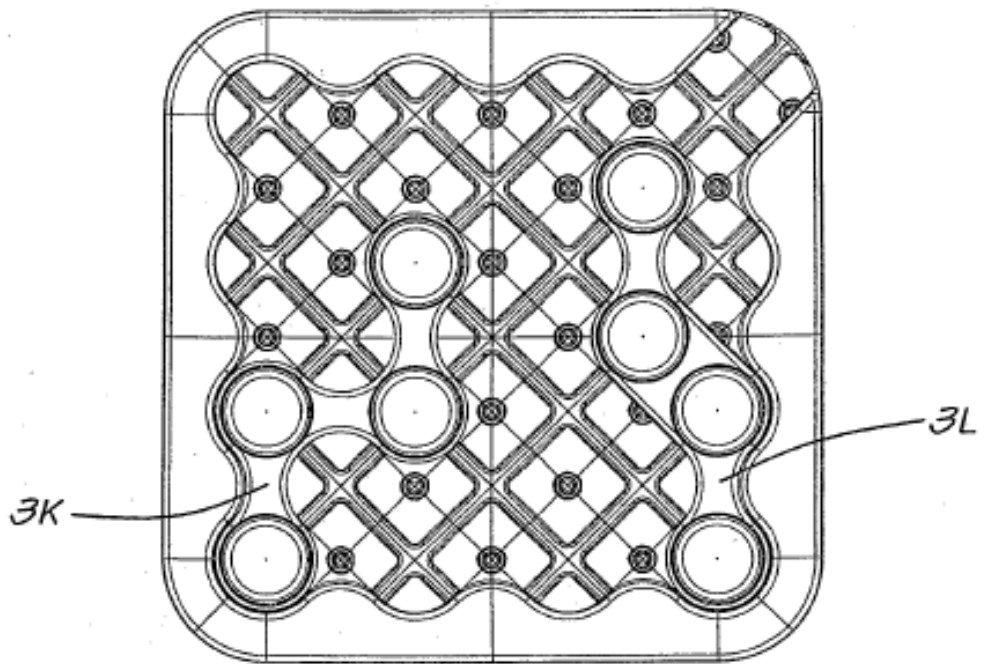


Fig. 14

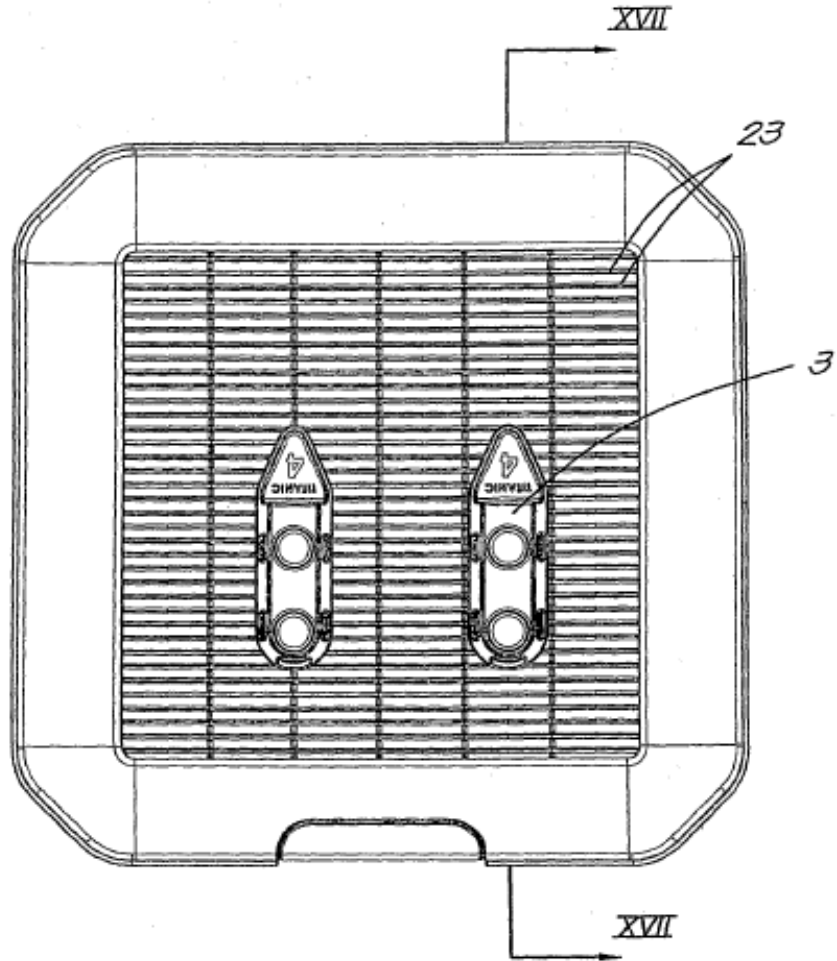


Fig. 16

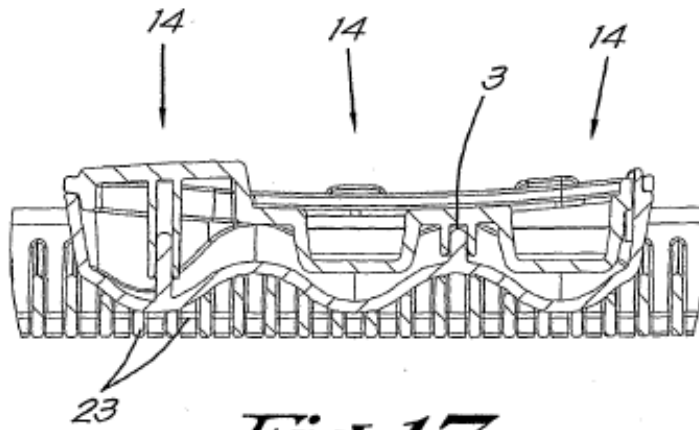


Fig. 17

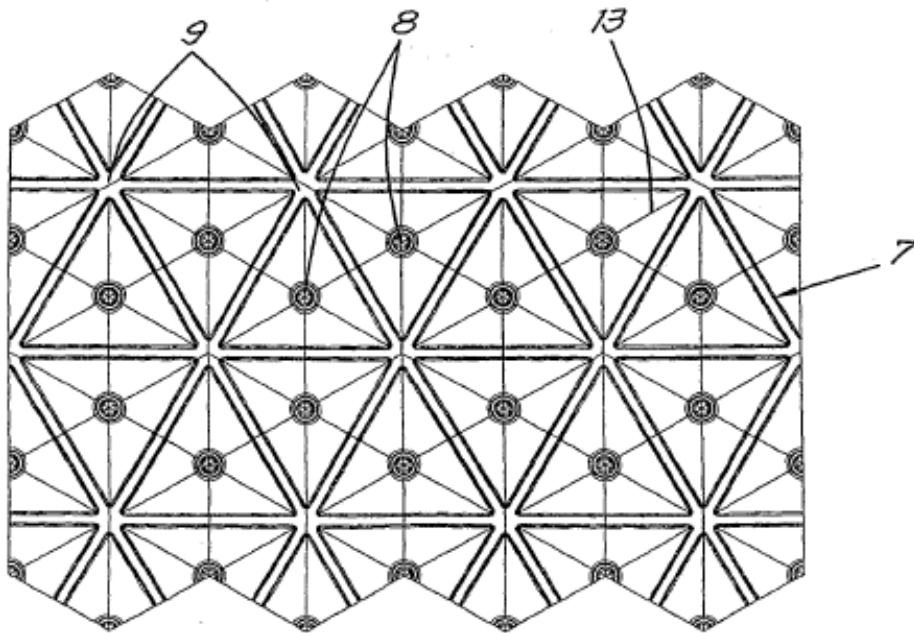


Fig. 18