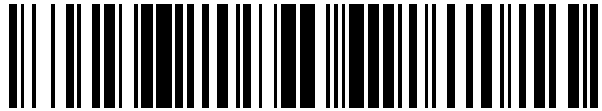


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 594 628**

21 Número de solicitud: 201500053

51 Int. Cl.:

A63F 3/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE PATENTE

A2

22 Fecha de presentación:

22.01.2015

43 Fecha de publicación de la solicitud:

21.12.2016

71 Solicitantes:

**CARRETERO TOLEDO , José (100.0%)
El Egido buzón, 16
29100 Coín (Málaga) ES**

72 Inventor/es:

**CARRETERO TOLEDO , José y
RODRÍGUEZ COLMENERO , Josefa**

54 Título: **Urna para juegos de mesa con fichas en componentes férrico movidas magnéticamente**

57 Resumen:

Urna para juegos de mesa con fichas en componente férrico movidas magnéticamente.

Urna para juegos de mesa, con fichas susceptibles de ser imantadas para poder ser movidas magnéticamente, cuya característica principal es una superficie transparente (2) que protege el tablero de juego (4) y las fichas (3) para que éstas no sufran sustracciones, deterioros o extravíos, y en el que el jugador manipulará un imán fácilmente asible (1) -y anclado mediante cable de acero (6) al conjunto de la estructura y soporte de la urna- para llevar a cabo la partida, desplazándolo por dicha superficie transparente (2). Entre la superficie transparente (2) y el tablero de juego (4) hay unos separadores (5) cuya altura nunca puede ser superior al doble de las fichas (3), con objeto de que dichas fichas (3) no puedan superponerse, dejando un espacio suficiente entre ellas.

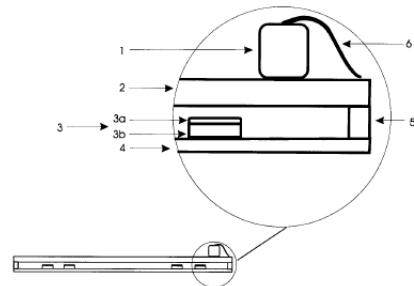


Fig 1

DESCRIPCIÓN

5 Urna para juegos de mesa con fichas en componente férrico movidas magnéticamente.

Sector de la técnica

La invención pertenece al sector lúdico, concretamente a los juegos de mesa, haciéndose extensible en este caso al plano educativo por el papel primordial que desempeñan en este tipo de juegos las facultades cognitivas tales como la concentración, la memoria, el cálculo y la capacidad de análisis.

Estado de la técnica

Dado que en un principio nos planteamos la invención como un complemento ideal para el juego del ajedrez que es el juego de mesa que más se ha llegado a desarrollar en espacios públicos, es necesario decir que los expedientes de patente número H 0891662, H0846240 o M302116 (2) pertenecen a registros de variantes en la técnica y las reglas del clásico juego de ajedrez (llegando a introducir hasta un tercer jugador en el tercero de los citados). Otras marcas, como la perteneciente al registro H1094300, se desarrollan en el marco de la innovación electrónica donde las partidas no necesitan un oponente físico y son susceptibles de ser inmediatamente memorizadas. Situaciones parecidas encontramos en el caso de otros juegos, pero, sin embargo, poco o nada encontramos únicamente relativo a los soportes.

Desde que se popularizó el uso del juego del ajedrez en lugares públicos -y dado el carácter movible de sus piezas- su tradicional tablero ha sido objeto de varios intentos de adaptación: desde tableros-estuche plegables en diversos formatos -alcanzando la versión 'mini' o de bolsillo-, hasta mesas-tablero insertas en parques o plazas públicas, como es el caso, por ejemplo, de las zonas de juego instaladas en el Parque Santander,

ubicado en el Centro de Ocio y Deportes Tercer Depósito del Canal de Isabel II, en Madrid (donde no se ven piezas por ninguna parte, de lo que deducimos han de ser aportadas por el propio jugador).

5 Problema técnico planteado

Tanto en el caso de los tableros portátiles como en el de las mesas públicas existe el problema de la planificación: se hace necesario disponer de lo necesario y salir con ello para poder jugar en el caso de que surja la ocasión, e incluso de concertar una cita con el otro jugador; por otro lado, añadir las piezas a la mesa-tablero no es un opción, pues no tardarían en ser extraviadas, sustraídas o deterioradas.

Ventaja técnica que aporta la invención. Descripción detallada de la misma.

Proponemos por tanto un tablero de juego, con unas fichas planas en vez de talladas en alzado, las cuales están serigrafiadas con el dibujo pertinente del propio juego, todo ello encerrado en una urna transparente. Estarán anclados con firmeza y seguridad los imanes que el jugador ha de manipular, desplazándolos por encima de la superficie transparente para poder mover las fichas. De este modo todo lo necesario estará siempre a disposición del usuario y las partidas podrán surgir de forma espontánea sin necesidad de 'quedadas' previas, lo que, por otra parte, confiere flexibilidad al invento para poder ser instalado en multitud de ubicaciones públicas, incluso sin necesidad de mesa (pensamos en un anclaje abatible a la pared por ejemplo): medios de transporte, aeropuertos, hospitales...

Descripción de las figuras

25 Fig. 1. Esquema en alzado, donde (1) es el imán que se desplaza por la superficie transparente (2) que cubre las fichas (3). Éstas estarán compuestas por un círculo de metal (3a) protegido en su parte inferior por una tela de fieltro (3b) para facilitar su deslizamiento por el tablero. El tablero de juego (4) estará serigrafiado en el fondo de la propia urna con el dibujo del juego. Es necesario añadir que el imán (1) va unido al

resto del conjunto por un cable de acero (6) y en los bordes del conjunto introducidas las piezas que nos servirán a su vez de separación y sellado (5) para conseguir estanquidad del conjunto.

5 Fig. 2. Esquema en planta, donde (1) corresponde al imán el cual colocado encima de la superficie transparente (2) pudiendo desplazar la ficha magnéticamente por el tablero inferior (4). Dicho imán (1) va unido en un extremo a un cable de acero (6). El otro extremo de dicho cable de acero (6) se une a la propia estructura donde va anclada la urna. Los elementos (2) y (4) van unidos por las piezas de separación y sellado (5).

Exposición detallada de al menos un modo de realización de la invención

10 La presente invención se ilustra adicionalmente mediante el siguiente ejemplo, el cual no pretende ser limitativo de su alcance:

Se realiza un tablero de ajedrez en una medida de 640 x 640 mm, en el que los cuadros tendrán 60 x 60 mm. El doble de la medida de las fichas, (las cuales serán de 30 mm de diámetro), esto es para poder facilitar el desplazamiento de las mismas (por ejemplo salida del caballo). Dicho tablero (4) podría estar realizado por ejemplo en el mismo
15 vidrio que utilizaremos para la superficie transparente (2), con el dibujo del juego pintado o colocado en adhesivo por la parte inferior, que a su vez irá fijado a la base de la urna con componentes químicos o mecánicos.

Las fichas, de 30 mm de diámetro por 6 mm de altura, estarán fabricadas en chapa
20 metálica (férico) y serigrafiadas, cada una con el dibujo y los colores necesarios para el juego. Igualmente, irán protegidas en su parte inferior por una tela de fieltro para facilitar su desplazamiento y evitar el rayado del tablero.

Todo ello irá recubierto por una superficie transparente de 10 mm de grosor (2) y el conjunto se sellará con unos separadores de metacrilato de 10 mm (5). En la parte superior de la superficie transparente se colocará un imán (1) -recubierto de material
25 plástico- que servirá para ejecutar el juego, fácilmente asible por el individuo y anclado al conjunto por un cable de acero de 750 mm de longitud (6), suficiente para llegar a la totalidad del juego. Entre la superficie transparente (2) y el tablero de juego (4) hay unos separadores (5) cuya altura nunca puede ser superior al doble de las fichas (3), con objeto de que éstas no puedan superponerse, pero dejando un espacio suficiente como
30 para no entorpecer su movilidad.

Este Ajedrez, dentro de la urna con fichas movidas magnéticamente podría ser instalado -sin detrimento de otras ubicaciones- sobre una mesa de cuatro asientos fabricada en chapa y estructura de tubo de acero curvado con esquinas redondeadas, con un sistema de fijación al suelo mediante tornillos inviolables o tacos químicos. Pudiéndose fijar
5 también mediante garras para empotrar a tierra con dados de hormigón.

10

15

20

25

REIVINDICACIONES

1. Urna para juegos de mesa con un tablero de juego y fichas en su interior y cuyo juego se desarrolla desde el exterior con un imán desplazando las fichas que se visualizan gracias a una superficie transparente, urna **que se caracteriza por** contener un tablero de juego y sus fichas cautivas en su interior e imantables desde el exterior y que comprende tablero de juego (4), fichas (3), superficie transparente (2), separadores (5), imán (1), y cable de acero (6). Las fichas (3) serán susceptibles de ser imantadas, para que el juego se desarrolle gracias al magnetismo, a través de un imán (1) que el jugador manipulará desde el exterior de la urna desplazándolo por la superficie transparente (2).
2. Urna para juegos de mesa de acuerdo con la reivindicación 1, **que se caracteriza por** tener la cara superior transparente (2) para conseguir la visibilidad de los movimientos y habrá de estar cerrada para que su interior sea del todo inaccesible al jugador por cualquiera de sus lados.
3. Urna para juegos de mesa de acuerdo con la reivindicación 1, **que se caracteriza por** estar serigrafiado el tablero de juego (4) en la base interior de la urna.
4. Urna para juegos de mesa de acuerdo con la reivindicación 1, **que se caracteriza por** que el componente principal de las fichas (3) es férrico.
5. Urna para juegos de mesa de acuerdo con la reivindicación 1, **que se caracteriza por** ser la distancia de separación entre tablero de juego (4) y la superficie transparente (2) inferior al doble de la altura de las fichas (3).
6. Urna para juegos de mesa de acuerdo con la reivindicación 1, **que se caracteriza por** tener un imán (1), que es el elemento con el que se realizan los movimientos de las fichas (3), gracias a su fuerza magnética estas son colocadas donde el jugador desee. El imán (1) está fijado a la urna mediante un cable de acero (6) con la longitud adecuada para llegar a la totalidad del juego.

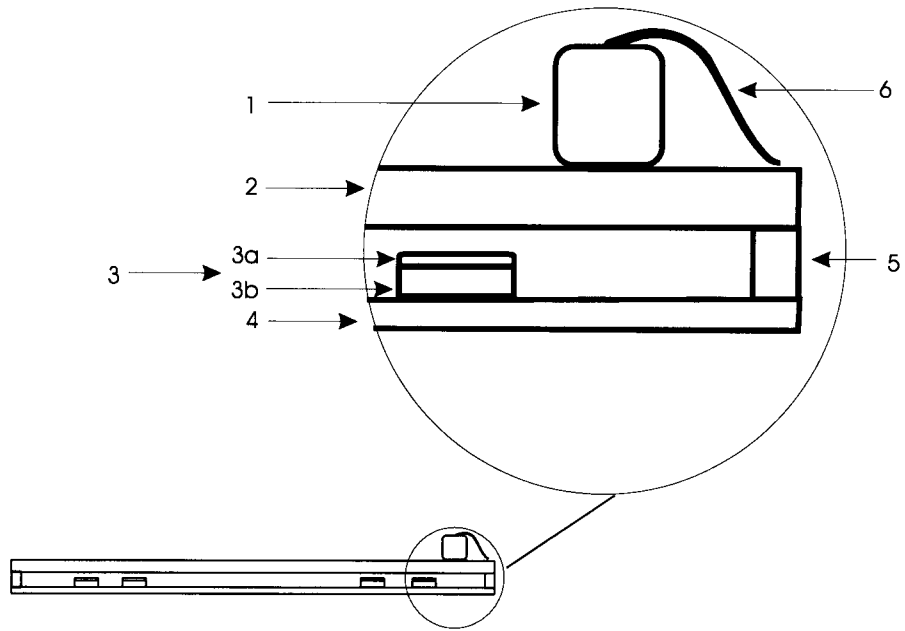


Fig 1

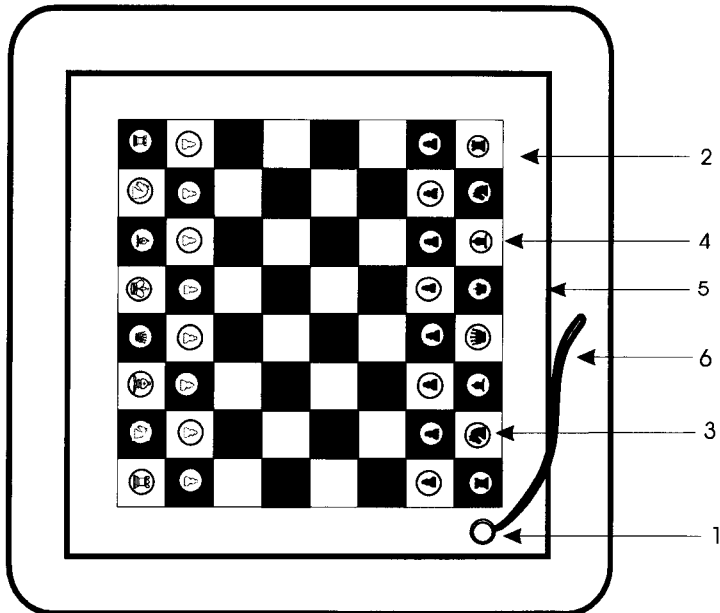


Fig.2