

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 683 444**

51 Int. Cl.:

A63F 9/00 (2006.01)

A63F 11/00 (2006.01)

A63F 3/00 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **23.09.2013 PCT/US2013/061136**

87 Fecha y número de publicación internacional: **27.03.2014 WO14047535**

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **23.09.2013 E 13839725 (2)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **28.03.2018 EP 2897702**

54 Título: **Pieza de juego con base intercambiable**

30 Prioridad:

21.09.2012 US 201261704280 P

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

26.09.2018

73 Titular/es:

**NATIONAL ENTERTAINMENT COLLECTIBLES
ASSOCIATION, INC. (100.0%)
603 Sweetland Avenue
Hillside, NJ 07205, US**

72 Inventor/es:

**ZIRAN, JUSTIN y
KINSELLA, BRYAN**

74 Agente/Representante:

FÚSTER OLAGUIBEL, Gustavo Nicolás

ES 2 683 444 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

Pieza de juego con base intercambiable

5 Antecedentes de la invención**Campo de la invención**

10 La presente invención se refiere a piezas de juego para juegos y más específicamente a una pieza de juego que tiene una base con un disco selector y una figura en miniatura sobre la base, en la que la figura en miniatura puede unirse a la base de forma desmontable, y en la que las bases son intercambiables con otras bases.

Técnica relacionada

15 Puede añadirse un grado de realismo a los juegos, especialmente juegos bélicos y de fantasía, mediante el uso de figuras en miniatura para representar personajes en los juegos. Cada participante en el juego manipula personajes, cada uno representado por una figura en miniatura y estando cada uno dotado de ciertas características, por ejemplo, fuerza y amplitud de movimiento, que intervienen en la resolución de un acontecimiento dado, tal como una batalla u otra interrelación entre personajes. A medida que aumenta la complejidad de cada personaje y cada escenario, y a medida que se incrementa el número de personajes, la complejidad del juego se incrementa. Las piezas de juego se proporcionan a menudo como una figura en miniatura conectada con una base que permite colocar la figura en miniatura sobre un campo de juego de forma estable. Como tales, las figuras en miniatura se limitan generalmente a la base con la que se venden y a la que están unidas.

25 Sumario de la invención

La presente invención se refiere a una pieza de juego que tiene una base con un disco selector y una figura montada sobre la base de forma desmontable, según la reivindicación 1.

30 Breve descripción de los dibujos

Las características anteriores de la invención se volverán evidentes a partir de la siguiente descripción detallada de la invención, tomada en relación con los dibujos adjuntos, las figuras 1-8, 10-19 referentes a piezas de juego que no forman parte de la invención, en las que:

35 la figura 1 es una representación esquemática en despiece ordenado de una base de pieza de juego de la técnica anterior;

40 la figura 2 es una vista en perspectiva de la base de pieza de juego de la técnica anterior ilustrada en la figura 1;

la figura 3 es una vista en perspectiva de una pieza de juego de la técnica anterior que incluye una figura montada sobre una base;

45 la figura 4 es una vista en perspectiva de una pieza de juego que tiene una base y una figura separada;

la figura 5 es una vista en perspectiva de la pieza de juego de la figura 4 que muestra la figura unida a la primera base de forma desmontable;

50 la figura 6 es una vista en perspectiva de la pieza de juego de la figura 4 que muestra la figura separada de una primera base y transferible a una segunda base;

la figura 7 es una vista en perspectiva de la pieza de juego de la figura 4 que muestra la figura posicionada por encima de la segunda base;

55 la figura 8 es una vista en perspectiva de la pieza de juego de la figura 4 unida a la segunda base de forma desmontable;

la figura 9 es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable con garras que tiene protuberancias de bloqueo primera y segunda;

60 la figura 10 es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura con componentes magnéticos;

65 la figura 11 es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura con componentes de fijación de gancho y bucle;

- la figura 12 es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura con una abertura roscada y perno;
- 5 la figura 13 es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura con una abertura roscada y perno;
- la figura 14 es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura con adhesivo;
- 10 la figura 15A es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura separadas con una lengüeta de bloqueo deslizable en la figura y una abertura de acoplamiento en la base;
- 15 la figura 15B es una vista en perspectiva de la base y la figura que puede unirse de forma desmontable de la figura 15A que muestra la base y la figura conectadas con la lengüeta de bloqueo deslizable en una posición "bloqueada";
- la figura 16A es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura separadas con una lengüeta de bloqueo deslizable en la base y una abertura de acoplamiento en la plataforma de la figura;
- 20 la figura 16B es una vista en perspectiva de la base y la figura que puede unirse de forma desmontable de la figura 16A que muestra la base y la figura conectadas con la lengüeta de bloqueo deslizable en una posición "bloqueada";
- 25 la figura 17 es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura con componentes de botón de ajuste a presión;
- la figura 18 es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura con un saliente y una cavidad de acoplamiento;
- 30 la figura 19 es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura con una pinza y una cavidad de acoplamiento;
- la figura 20A es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura separadas con una pinza sobre la base;
- 35 la figura 20B es una vista en perspectiva de la base y la figura que puede unirse de forma desmontable de la figura 20A que muestra la base y la figura juntas, estando la figura retenida por la pinza;
- la figura 21A es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura separadas con una pinza sobre la base;
- 40 la figura 21B es una vista en perspectiva de la base y la figura que puede unirse de forma desmontable de la figura 21A que muestra la base y la figura juntas, estando la figura retenida por la pinza;
- 45 la figura 22 es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura con una conexión por encaje a presión;
- la figura 23A es una vista en perspectiva de una base y una figura que puede unirse de forma desmontable que muestra la base y la figura separadas con compartimentos primero y segundo sobre la base para sujetar la figura;
- 50 la figura 23B es una vista en perspectiva de la base y la figura que puede unirse de forma desmontable de la figura 23A que muestra la figura girada para unirse a la base;
- la figura 23C es una vista en perspectiva de la base y la figura que puede unirse de forma desmontable de la figura 23A que muestra la figura colocada sobre la base en posición para unirse a la base de forma desmontable;
- 55 la figura 23D es una vista en perspectiva de la base y la figura que puede unirse de forma desmontable de la figura 23A que muestra la figura girada y unida a la base; y
- 60 la figura 24 es una vista en perspectiva de una base que funciona como expositor.

Descripción detallada de la invención

- 65 La invención se divulga en relación con la figura 9. Las piezas de juegos divulgadas en relación con las figuras 1-8, 10-19 no forman parte de la invención y se divulgan con fines ilustrativos.

- Las figuras en miniatura se usan a menudo en juegos, especialmente juegos bélicos y de fantasía, para representar personajes en los juegos. Estos personajes, por ejemplo, pueden ser un legionario romano, un soldado de la Unión de la guerra civil estadounidense, un mago o un animal mitológico, dependiendo del juego. Los juegos pueden jugarse para recrear batallas históricas, tales como la defensa espartana de Termópilas contra el ejército invasor persa bajo el mando del rey Jerjes, o para crear una batalla de fantasía tal como una de elfos y seres humanos contra trolés y orcos. Cada participante en el juego está al mando de un ejército de personajes, cada uno representado por una figura en miniatura. Cada personaje está dotado de ciertas fortalezas y debilidades, todos los cuales intervienen en la resolución de una batalla dada. Para añadir interés a la batalla, pueden incluirse otros factores tales como magia y terreno. Se describen figuras en miniatura y bases a modo de ejemplo en la patente estadounidense n.º 6.899.332, concedida el 31 de mayo de 2005, titulada "Game Piece and Method of Playing a Game and Supplying the Game Piece", la patente estadounidense n.º 6.899.333, concedida el 31 de mayo de 2005, titulada "Game Piece and Method of Playing a Game and Supplying the Game Piece" y la patente estadounidense n.º D506.788, concedida el 28 de junio de 2005, titulada "Viewer Portion of Game Piece".
- 5 A medida que aumenta la complejidad de cada personaje y cada escenario, y a medida que se incrementa el número de personajes, la complejidad del juego se incrementa. El reto de los juegos en miniatura para los jugadores es la extensa y complicada naturaleza de las reglas y la necesidad de registrar datos para cada figura dentro del juego.
- 10 Las figuras 1 y 2 ilustran una base de pieza de juego 10 diseñada para reducir la complejidad de tales juegos. Cada base de pieza de juego 10 es un dispositivo de registro de datos autónomo que incluye un disco de base 20, una etiqueta 25 y un disco selector 30.
- 15 El disco selector 30 incluye una superficie superior 34, un pie 38 montado en el centro del disco selector 30, y una pluralidad de dedos 42 montados en la periferia del disco selector 30. La pluralidad de dedos 42 incluye seis dedos cortos 46 alternantes con seis dedos largos 50. En realizaciones alternativas, puede usarse cualquier otro número o dimensionado adecuado de dedos. Uno de los dedos cortos 46 incluye un botón 54 formado junto con el mismo y que se eleva verticalmente desde la superficie superior 34.
- 20 La etiqueta 25 que incluye una abertura 58 está unida a la superficie superior 34 del disco selector 30 de modo que la abertura 58 se alinea con el pie 38. Una serie de números en doce columnas de tres aparece en la etiqueta (no mostrada). Cada columna está separada a intervalos de aproximadamente treinta grados alrededor de la etiqueta. En realizaciones alternativas, puede usarse cualquier otra disposición de números adecuada.
- 25 El disco de base 20 incluye una abertura o ranura de estadísticas con forma de L 62 que permite ver una columna de números y datos adicionales de la etiqueta 25 en una posición dada del disco de base 20 relativa al disco selector 30.
- 30 Tal como se ilustra en la figura 3, puede unirse una figura 80 a una superficie superior 74 del disco de base 20 para formar una pieza de juego o guerrero 90. La figura 80 puede ser cualquier figura representativa que represente un personaje en un juego.
- 35 En otras realizaciones (no mostradas), la base de pieza de juego 10 descrita puede ser cualquier dispositivo de registro de datos, tal como contadores mecánicos y electrónicos que son adecuados para registrar y transmitir información. Específicamente, la base de pieza de juego 10 permite la variación de indicios durante el transcurso de la partida. En todavía otras realizaciones, la figura 80 puede ser cualquier tipo adecuado de figura, incluyendo seres humanos, animales, y criaturas míticas, mecánicas o de fantasía. La base de pieza de juego 10 puede estar disponible junto con o separada de la figura 80 para permitir la intercambiabilidad entre figuras 80 y bases, o para permitir la adquisición de una base que es complementaria con una figura 80 que ya se posee.
- 40 Las piezas de juego 90 están moldeadas preferiblemente en plástico, pintadas previamente e insertadas al azar en paquetes opacos que están preferiblemente cerrados con pegamento o retractiladas para evitar que se abran. El paquete podría diseñarse para ocultar la identidad de la pieza de juego 90 al comprador. Estas piezas de juego 90 se producen en cantidades diferentes. Como resultado de esto, algunas están diseñadas para ser exclusivas y muy coleccionables. Los jugadores compran paquetes para intentar coleccionar las piezas de juego 90 que el jugador quiere acumular y con las que jugar. Normalmente, la exclusividad de una pieza de juego 90 corresponde al valor de esa pieza de juego 90. Es decir, una pieza de juego 90 más exclusiva es más eficaz en el juego. Este método de envase, venta y colección de piezas de juego en miniatura tiene la ventaja de ser único.
- 45 La figura 4 es una vista en perspectiva de una pieza de juego 100 que ilustra una primera base 110 separada de una figura 120. La primera base 110 incluye un disco de base 122, un disco selector 124 y una etiqueta 126. El disco de base 122 y el disco selector 124 pueden unirse de modo que pueden girar uno respecto al otro con la etiqueta 126 sujeta entre ellos. Por ejemplo, el disco de base 122 y el disco selector 124 pueden unirse del modo descrito anteriormente en lo que respecta a las figuras 1-3. Como alternativa y tal como se ilustra en la figura 4, el disco de base 122 y el disco selector 124 pueden configurarse y unirse de forma que el disco de base 122 y el disco selector 124 sean coaxiales con la misma circunferencia. En esta configuración, el disco de base 122 puede proporcionarse
- 50
- 55
- 60
- 65

encima del disco selector 124 de modo que la pared perimetral exterior de cada uno se alinea, a diferencia de la realización ilustrada en las figuras 1-3 que requiere una pared o dedos del disco selector para alojar fundamentalmente el disco de base. No obstante, el disco de base 122 y el disco selector 124 estarían unidos de modo que permita el giro del disco selector 124 relativo al disco de base 122. Además, la etiqueta 126 debería estar sujeta de modo que pueda girar con el disco selector 124, de tal forma que el giro del disco selector 124 haría que la etiqueta 126 también girara. El disco selector 124 dispone de una pluralidad de crestas 128 que proporcionan una superficie de agarre de modo que un jugador puede hacer girar manualmente el disco selector 124 relativo al disco de base 122. Debe observarse que podría utilizarse cualquier configuración de base según las figuras desmontables divulgadas en el presente documento.

El disco de base 122 incluye una superficie de arriba 130, una ventana 132 y una zona de retención de la figura 134. La ventana 132 se extiende desde la superficie de arriba 130 del disco de base 122 a través de todo su grosor, de modo que un jugador puede ver la etiqueta 126 proporcionada entre el disco de base 122 y el disco selector 124. Como tal, la etiqueta 126 podría contener información diversa tal como los datos estadísticos de la figura, atributos de figura, estado de la figura, datos del juego, estado del juego, etc. Esta información podría organizarse en grupos o columnas separadas a intervalos de grados particulares alrededor de la etiqueta 126, por ejemplo, a intervalos de treinta grados. Durante el juego, un jugador puede hacer girar el disco selector 124 y, por tanto, la etiqueta 126, de modo que se muestra diferente información a través de la ventana 132.

Se proporciona una zona de retención de la figura 134 sobre una superficie de arriba 130 del disco de base 122. La zona 134 podría ser un espacio 136 definido sobre la superficie de arriba 130 del disco de base 122. Podría formarse un canto 138 alrededor del espacio 136 para definir el perímetro de la zona de retención de la figura 134. La zona de retención de la figura 134, tal como se muestra en la figura 4, podría incluir una primera abertura de retención 140a y una segunda abertura de retención 140b.

La figura 120 incluye un personaje 148 que podría unirse directamente a la base 110 o podría montarse sobre una plataforma 142, que tiene una superficie de arriba 144 y una superficie de abajo 146. El personaje 148 está sujeto a la superficie de arriba 144 de la plataforma 142 y puede ser cualquier personaje que puede ajustarse al juego que se esté jugando, tal como se ha descrito anteriormente con respecto a las figuras 1-3. Por ejemplo, el personaje 148 podría ser un ser humano, un elfo, un orco, un soldado, un guerrero, un soldado de la guerra civil, un legionario romano, un policía, un ladrón, un superhéroe, etc. La plataforma 142 debe tener una forma perimetral que sea complementaria con el perímetro de la zona de retención de la figura 134 para facilitar que se asiente la figura 120 en el espacio 136 de la base 110. Hay un primer saliente 150a y un segundo saliente 150b que se extienden desde la superficie de abajo 146 de la plataforma 142. Los salientes primero y segundo 150a, 150b están configurados para insertarse en las aberturas de retención primera y segunda 140a, 140b, de tal modo que la figura 120 esté sujeta a la base 110 de forma desmontable. Los salientes primero y segundo 150a, 150b y las aberturas de retención primera y segunda 140a, 140b se muestran con geometrías cuadradas complementarias con bordes redondeados. Esto facilita la inserción de los salientes primero y segundo 150a, 150b en las aberturas de retención primera y segunda 140a, 140b. Sin embargo, debe observarse que los salientes primero y segundo 150a, 150b y las aberturas de retención primera y segunda 140a, 140b pueden tener cualquier geometría complementaria, y no se limita a cuadrada con bordes redondeados. Por ejemplo, pueden ser circulares, rectangulares, ovalados, etc. Además, debe entenderse que puede haber un número cualquiera de salientes y aberturas de retención, siempre que haya al menos tantas aberturas como salientes, por ejemplo, tres aberturas y tres salientes o tres aberturas y dos salientes. Adicionalmente, puede haber solo una única abertura y un único saliente. También debe observarse que la conexión entre la figura 120 y la base 110 puede mejorarse creando un ajuste por fricción entre ellas, creado por el tamaño, la forma o la separación de las aberturas 140a, 140b y los salientes 150a, 150b.

Para unir la figura 120 a la base 110 de forma desmontable un jugador mueve la figura 120 en la dirección de la flecha A de modo que los salientes primero y segundo 150a, 150b se insertan respectivamente en las aberturas de retención primera y segunda 140a, 140b. Tal como se muestra en la figura 5, cuando la figura 120 se une a la base 110 de forma desmontable, la plataforma 142 se asienta en la zona de retención de la figura 134. Como tal, la figura 120 no puede girarse, pero puede retirarse tirando de la figura 120 de la base 110. La plataforma 142 podría configurarse con un grosor que sea complementario con la altura del canto 138, de modo que la superficie de arriba 144 de la plataforma 142 sea coplanaria con la superficie de arriba 130 del canto 138. Sin embargo, no se requiere un canto y la figura 120 desmontable podría unirse a una base que no tenga un canto.

La capacidad de desmontar la figura 120 y la base 110 permite a un jugador reemplazar la figura 120 que está asociada originalmente con la base 110, o, como alternativa, reemplazar la base 110 que está asociada con la figura 120. Por ejemplo, un jugador puede jugar una partida en la que él/ella tiene una primera figura 120 y una primera base 110. Durante esta partida, la figura 120 puede recibir un ascenso, una promoción o puede "evolucionar" convirtiéndose en una versión superior de sí misma, por ejemplo, la figura 120 puede ascender de orco guerrero a orco comandante, o una figura de general raso de dos estrellas puede subir de rango a figura de general de tres estrellas en función de la partida del juego. En tal escenario, el jugador puede reemplazar la figura 120 original con la figura ascendida, pero mantener la misma base, o viceversa.

Como alternativa, puede haber múltiples tipos de bases que se relacionan con diferentes juegos que tienen

diferentes elementos de la partida del juego. Por ejemplo, una base puede tener una pluralidad de atributos de figura enumerados en la etiqueta, tal como se ha descrito anteriormente, mientras que otro elemento de la partida del juego puede tener simplemente una primera posición de la etiqueta que significa vivo y una segunda posición de la etiqueta que significa muerto. Por lo tanto, un jugador puede cambiar sus figuras adquiridas a bases diferentes cuando el jugador desea jugar a juegos diferentes.

Las figuras 6-9 son vistas en perspectiva que ilustran cómo una figura 120 puede transferirse desde una primera base 110 a una segunda base 210. La segunda base 210 es sustancialmente idéntica en construcción a la primera base 110 tal como se ha descrito anteriormente con respecto a la figura 8, siendo la única diferencia las marcas en la etiqueta. Es decir, la segunda base 210 incluye un disco de base 222, un disco selector 224 y una etiqueta 226. El disco de base 222 y el disco selector 224 están interconectados de modo que pueden girar con la etiqueta 226 sujeta entre el disco de base 222 y el disco selector 224. El disco selector 224 incluye una pluralidad de crestas 228 que proporcionan una superficie de agarre de modo que un jugador puede hacer girar manualmente el disco selector 224 relativo al disco de base 222. El disco de base 222 incluye una superficie de arriba 230, una ventana 232 y una zona de retención de la figura 234. La ventana 232 se extiende desde la superficie de arriba 230 del disco de base 222 a través de todo su grosor, de modo que un jugador puede ver la etiqueta 226 proporcionada entre el disco de base 222 y el disco selector 224. Como alternativa, puede utilizarse cualquier otro tipo de base de juego. La zona de retención de la figura 234 está formada por un espacio 236 sobre la superficie de arriba 230 del disco de base 222 definido por un canto 238 formado alrededor del espacio 236 y define el perímetro de la zona de retención de la figura 234. La zona de retención de la figura 234 incluye además una primera abertura de retención 240a y una segunda abertura de retención 240b.

Tal como se muestra en las figuras 6-8, la segunda base 210 podría tener una etiqueta 226 que tiene un diseño que es diferente de la etiqueta 126 de la primera base 110.

Cuando un jugador cambia una figura 120 de una primera base 110 a una segunda base 210, el jugador levanta la figura 120 en una dirección ascendente, indicada por la flecha B, con respecto a la base 110, para retirar los salientes primero y segundo 150a, 150b de las aberturas de retención primera y segunda 140a, 140b. Entonces, el jugador transfiere la figura 120 a la segunda base 210, por ejemplo, en la dirección de la flecha C, tal como se muestra en la figura 6. Una vez que el jugador tiene la figura 120 adyacente a la segunda base 210, el jugador baja la figura 120 en la dirección de la flecha D de modo que los salientes primero y segundo 150a, 150b se insertan respectivamente en las aberturas de retención primera y segunda 240a, 240b de la segunda base 210, tal como se muestra en la figura 7. Tal como se muestra en la figura 8, cuando la figura 120 se une a la base 110 de forma desmontable, la plataforma 142 se asienta en la zona de retención de la figura 234. Al igual que la primera base 110, la altura del espacio 236, por ejemplo, la altura del canto 238, puede ser complementaria con el grosor de la plataforma 142 de modo que la superficie de arriba 144 de la plataforma 142 es coplanaria con la superficie de arriba del canto 138.

Las figuras 9-23D muestran mecanismos alternativos para sujetar una figura a una base de forma liberable, mostrando la figura 9 la invención.

Tal como se muestra en la figura 9, unas protuberancias primera y segunda 350a, 350b se extienden hacia afuera desde cada uno de los salientes primero y segundo 150a, 150b. En una disposición de este tipo, los salientes primero y segundo 150a, 150b son más pequeños que las aberturas de retención primera y segunda 140a, 140b de modo que cuando los salientes 150a, 150b se insertan en las respectivas aberturas de retención 140a, 140b, las protuberancias primera y segunda 350a, 350b entran en contacto con la parte externa de las aberturas de retención 140a, 140b obligando a los salientes 150a, 150b a flexionarse hacia dentro uno hacia el otro. Cuando los salientes 150a, 150b están totalmente insertados, las protuberancias primera y segunda 350a, 350b están situadas más allá de la profundidad de las aberturas 140a, 140b permitiendo que los salientes 150a, 150b vuelvan a su posición normal, enganchándose las protuberancias primera y segunda 350a, 350b en el fondo de las aberturas 140a, 140b y bloqueando la figura 120 con la base 110. Para retirar la figura 120, un jugador simplemente tira hacia arriba, lo cual hace que las protuberancias primera y segunda 350a, 350b se enganchen en las paredes de las aberturas y obliga a los salientes 150a, 150b a flexionarse hacia dentro uno hacia el otro, facilitando por tanto su retirada.

Tal como se muestra en la figura 10, un material magnético 402 puede incrustarse en o posicionarse debajo de la plataforma 142 de la figura 120, mientras que un imán 404 correspondiente puede incrustarse en o posicionarse sobre la zona de retención de la figura 134 de la base 110. En una disposición de este tipo, la figura 120 puede colocarse sobre la base 110 de modo que la plataforma 142 anida en la zona de retención de la figura 134 y se sujeta en su posición debido a la atracción magnética entre el imán 404 y el material magnético 402.

Tal como se muestra en la figura 11, una de una fijación de gancho y bucle 502 puede sujetarse en la superficie de abajo 146 de la plataforma 142 de la figura 120, mientras que la otra de la fijación de gancho y bucle 504 puede sujetarse en la zona de retención de la figura 134 de la base 110. En una disposición de este tipo, la figura 120 puede colocarse sobre la base 110 de modo que la plataforma 142 anida en la zona de retención de la figura 134 y se sujeta en su posición mediante el enganche de las fijaciones de gancho y bucle 502, 504.

Tal como se muestra en la figura 12, la plataforma 142 de la figura 120 puede incluir un perno roscado 600 que se extiende a su través. El perno roscado 600 incluye un vástago roscado 602 y una porción de cabezal accionable por el usuario 604. La zona de retención de la figura 134 de la base 100 incluye una abertura roscada 606 configurada y posicionada para engancharse a rosca con el vástago roscado 602. En una disposición de este tipo, la figura 120 puede colocarse sobre la base 100 de modo que la plataforma 142 anida en la zona de retención de la figura 134 y se sujeta en su posición por parte de un usuario que gire manualmente el cabezal de perno 604, haciendo que el vástago roscado 602 se enganche en la abertura roscada 606. El giro continuo del cabezal de perno 604 hace que el vástago roscado 602 atraviese más profundamente la abertura roscada 606. Un usuario puede girar el perno 604 hasta que esté a ras de la superficie de arriba 144 de la plataforma 142. El cabezal de perno 604, tal como se ilustra, puede incluir una o más pestañas radiales que facilitan el enganche y el giro del cabezal de perno 604 por parte de un usuario.

La figura 13 ilustra otra realización de la figura 12 que muestra de forma similar un perno roscado 700 que incluye un vástago roscado 702 y una porción de cabezal accionable por el usuario 704, y una abertura roscada 706 en la zona de retención de la figura 134. Sin embargo, el cabezal de perno 704 de la figura 13 es un cabezal de aleta que facilita el enganche y el giro del perno roscado 600 por parte de un usuario. Un experto medio en la técnica debe entender que los cabezales de perno 604, 704 ilustrados en las figuras 12 y 13 son solamente dos variaciones que son posibles entre una multitud de cabezales de perno posibles que pueden emplearse para facilitar el enganche del cabezal de perno y/o el giro del perno asociado. Como tal, un experto medio en la técnica debe entender que la presente divulgación no se limita a un cabezal de perno que incluye pestañas radiales o un cabezal de aleta.

Tal como se muestra en la figura 14, puede disponerse un adhesivo de figura 802 sobre la superficie de abajo 146 de la plataforma de la figura 142. Además, o como alternativa, puede disponerse un adhesivo de base 804 sobre una superficie de la zona de retención de la figura 134 de la base 110 que engancha el adhesivo de figura 802. En una disposición de este tipo, la figura 120 puede colocarse sobre la base 110 de modo que la plataforma 142 anida en la zona de retención de la figura 134 y se sujeta en su posición mediante el adhesivo de figura 802 que engancha el adhesivo de base 804, el adhesivo de figura 802 engancha una superficie de la zona de retención de la figura 134, o el adhesivo de base 804 engancha la superficie de abajo 146 de la plataforma 142. El adhesivo de figura 802 y el adhesivo de base 804 generalmente no son adhesivos permanentes, pero también retienen su poder adhesivo tras múltiples usos. Como tal, un usuario puede separar la figura 120 y la base 110 después de haberlas unidos y colocar la figura 120 sobre una base diferente.

Tal como se muestra en las figuras 15A y 15B, la plataforma 142 de la figura 120 puede incluir un mecanismo de bloqueo 900 que comprende una lengüeta deslizante 902 y una guía 904 que se extiende a través de la plataforma 142. La lengüeta deslizante 902 incluye una pestaña superior 906, un cuello de anchura reducida 908 y una pestaña de bloqueo 910. El cuello de anchura reducida 908 conecta la pestaña superior 906 y la pestaña de bloqueo 910, de modo que el cuello 908 se posiciona dentro de la guía 904 mientras que la pestaña superior 906 es adyacente a la superficie de arriba 144 de la plataforma y la pestaña de bloqueo 910 es adyacente a la superficie inferior 146 de la plataforma. La lengüeta deslizante 902 está generalmente definida de modo que el cuello 908 tiene una anchura igual a la anchura de la guía 904, mientras que la pestaña superior 906 y la pestaña de bloqueo 910 tienen una anchura que es mayor que la anchura de la guía 904. Por consiguiente, la lengüeta deslizante 902 es capturada en la guía 904 de modo que puede deslizarse lateralmente a lo largo de la guía 904, pero no puede retirarse de la guía 904. Adicionalmente, el cuello 908 puede tener una geometría que no permita el giro de la lengüeta deslizante 902 dentro de la guía 904.

La base 110 incluye una abertura con forma de T 912 dispuesta en una superficie de la zona de retención de la figura 134. La abertura con forma de T 912 incluye una ranura de inserción 914 y una guía de bloqueo 916 que se extiende en dirección perpendicular de la ranura de inserción 914. La ranura de inserción 914 puede tener una geometría que es complementaria generalmente con la geometría de la pestaña de bloqueo 910, mientras que la guía de bloqueo 916 puede tener una geometría que es complementaria generalmente con la geometría del cuello 908. La abertura con forma de T 912 se posiciona en la base 110 de modo que un usuario puede colocar la figura 120 sobre la base 110 de forma que la plataforma 142 anide en la zona de retención de la figura 134, y la pestaña de bloqueo 910 se inserte en la ranura de inserción 914 cuando la pestaña de bloqueo 910 está en una primera posición "desbloqueada". En este punto, la figura 120 está sobre la base 110 en una condición "desbloqueada" en la que la pestaña de bloqueo 910 se ha insertado en la ranura de inserción 914 y se posiciona dentro de una cavidad 918 de la base 110. Entonces, un usuario puede mover la lengüeta 902 a lo largo de la guía 904 de modo que el cuello 908 se desliza a lo largo de la guía 904 y la guía de bloqueo 916, colocando la lengüeta 902 en una posición "bloqueada". La figura 120 está bloqueada en su posición con la base 110, porque la pestaña de bloqueo 910 tiene una anchura mayor que la guía de bloqueo 916 y, como tal, no puede retirarse de la abertura con forma de T 912 sin deslizar primero la lengüeta 902 y, por tanto, la pestaña de bloqueo 910, hacia la ranura de inserción 914. La figura 15B ilustra la lengüeta 902 en una posición "bloqueada".

Tal como se muestra en las figuras 16A y 16B, la base 110 puede incluir un mecanismo de bloqueo 1000 que comprende un cerrojo deslizante 1002, una guía 1004 y una cámara 1006. Tal como se muestra en la figura 16A, la zona de retención de la figura 134 del disco de base 122 puede ser un entrante dentro del disco de base 122. En una disposición de este tipo, el entrante está definido por un resalte 138 que se extiende desde la superficie de

arriba 130 hasta la superficie de abajo del espacio 136.

La guía 1004 se extiende a través de la superficie de arriba 130 del disco de base 122 y al interior de la cámara 1006. El cerrojo deslizante 1002 incluye una pestaña superior 1008, un cuello de anchura reducida 1010 y una lengüeta de bloqueo 1012. El cuello de anchura reducida 1010 conecta la pestaña superior 1008 y la lengüeta de bloqueo 1012, de modo que el cuello 1010 se posiciona dentro de la guía 1004 mientras que la pestaña superior 1008 es adyacente a la superficie de arriba 130 y la lengüeta de bloqueo 1012 está dentro de la cámara 1006. El cerrojo deslizante 1002 está generalmente definido de modo que el cuello 1010 tiene una anchura igual a la anchura de la guía 1004, mientras que la pestaña superior 1008 y la lengüeta de bloqueo 1012 tienen una anchura que es mayor que la anchura de la guía 1004. Puede disponerse un hueco 1014 en el resalte 138 de modo que el cerrojo deslizante 1002 puede deslizarse lateralmente a lo largo de la guía 1004 desde una posición "desbloqueada" en la que la lengüeta de bloqueo 1012 está alojada por complejo dentro de la cámara 1006 hasta una posición "bloqueada" en la que la lengüeta de bloqueo 1012 sobresale al menos parcialmente del hueco 1014.

La plataforma 142 de la figura 120 incluye una ranura de bloqueo 1016 a la que puede accederse a través de un hueco de ranura 1018 posicionado en una pared lateral de la plataforma 142. Generalmente, la ranura de bloqueo 1016 y el hueco de ranura 1018 están posicionados de modo que el hueco de ranura 1018 es adyacente al hueco 1014 de la base 110 cuando se coloca la plataforma 142 en la zona de retención de la figura 134. Por consiguiente, cuando el cerrojo deslizante 1002 está en la posición "desbloqueada", un usuario puede colocar la figura 120 sobre la base 110 de modo que la plataforma 142 anide en la zona de retención de la figura 134 y el hueco de ranura 1018 sea adyacente al hueco 1014 de la base 110. En este punto, la figura 120 está sobre la base 110 en una condición "desbloqueada" en la que la lengüeta de bloqueo 1012 está alojada dentro de la cavidad 1006. Entonces, un usuario puede deslizar el cerrojo 1002 a lo largo de la guía 1004 de modo que el cuello 1010 se desliza a lo largo de la guía 1004 y la lengüeta de bloqueo 1012 se extiende hacia afuera del hueco 1014 y al interior de la ranura de bloqueo 1016, colocando el cerrojo deslizante 1002 en una posición "bloqueada". La figura 120 está ahora bloqueada en su posición con la base 110, y no puede retirarse hasta que el cerrojo deslizante 1002 se deslice lateralmente alejándose de la figura 120 haciendo que la lengüeta de bloqueo 1012 se desenganche de la ranura de bloqueo 1016. La figura 16B ilustra el cerrojo deslizante 1002 en una posición "bloqueada".

Tal como se muestra en la figura 17, puede sujetarse un botón macho de ajuste a presión 1102 a la superficie de abajo 146 de la plataforma 142 de la figura 120, mientras que un botón hembra de ajuste a presión 1104 puede sujetarse en la zona de retención de la figura 134 de la base 110. En una disposición de este tipo, la figura 120 puede colocarse sobre la base 110 de modo que la plataforma 142 anida en la zona de retención de la figura 134 y se sujeta en su posición presionando hacia abajo y haciendo que el botón macho de ajuste a presión 1102 y el botón hembra de ajuste a presión 1104 se enganchen el uno al otro.

Tal como se muestra en la figura 18, la plataforma 142 podría tener una forma cuadrada e incluir un saliente de bloqueo 1200 que se extiende desde la superficie de abajo 146. El saliente de bloqueo 1200 podría tener una forma de T con un tronco 1202 que se extiende desde la superficie de abajo 146 hasta una placa 1204. La base 110 podría incluir una prominencia de bloqueo 1206 que se extiende desde la superficie de arriba 130 del disco de base 122. La prominencia de bloqueo 1206 podría incluir un cuerpo 1208 que incluye una guía 1210 que se extiende a través de una superficie de arriba de la misma hasta una cámara de bloqueo 1212 que es adyacente a la superficie de arriba 130 del disco de base 122. Adicionalmente, el cuerpo 1208 incluye un hueco 1214 en una pared del mismo que proporciona acceso a la cámara de bloqueo 1212. El saliente de bloqueo 1200 y la prominencia de bloqueo 1206 pueden configurarse y dimensionarse de modo que el tronco 1202 tiene una anchura que encaja dentro de la guía 1210 mientras que la placa 1204 tiene una anchura que encaja dentro de la cámara de bloqueo 1212 y el hueco 1214. Como tal, el perfil del saliente de bloqueo 1200 es sustancialmente similar al perfil de la guía 1210 y el hueco 1214. En una configuración de este tipo, un usuario puede colocar la figura 120 sobre el disco de base 122 de modo que la placa 1204 es adyacente a la superficie de arriba 130 del disco de base 122 y una cara del perfil del saliente de bloqueo 1200 es adyacente al hueco 1214. Entonces, el usuario puede deslizar la figura 120 lateralmente en la dirección de la flecha B, de modo que el tronco 1202 entra en la guía 1210 y la placa 1204 entra en la cámara de bloqueo 1212. Con la placa 1204 dentro de la cámara de bloqueo 1212, la figura 120 está conectada a la base 110 hasta que el saliente de bloqueo 1200 se desenganche de la prominencia de bloqueo 1206.

Tal como se muestra en la figura 19, la figura 120 puede incluir una plataforma con forma de C 1300 que incluye una placa de arriba 1302, una placa de abajo 1304 y una pared lateral 1306 que conecta la placa de arriba 1302 y la placa de abajo 1304. La placa de arriba 1302 y la placa de abajo 1304 están separadas la una de la otra. La base 110 puede incluir un elemento de retención 1308 que se extiende desde una superficie de arriba 130 del disco de base 122. El elemento de retención 1308 incluye un cuerpo 1310 que define una cavidad 1312 adyacente a la superficie de arriba 130 de la base 110. La cavidad 1312 está definida para tener una geometría sustancialmente similar a la placa de abajo 1304 de modo que la placa de abajo 1304 puede insertarse en su interior. Más específicamente, un usuario puede colocar la figura 120 de modo que la placa de abajo 1304 es adyacente a la superficie de arriba 130 del disco de base 122 y el extremo abierto de la plataforma 1300 es adyacente a la cavidad 1312. Entonces, el usuario puede deslizar la plataforma 1300 lateralmente en la dirección de la flecha B de modo que la placa de abajo 1304 se inserta en la cavidad 1312. En esta posición, la figura 120 se conecta de forma desmontable con la base 110.

Tal como se muestra en las figuras 20A, 20B, 21A y 21B, la base 110 incluye una pinza 1402 dispuesta sobre la superficie de arriba 130 del disco de base 122. La pinza 1402 puede ser solidaria con el disco de base 122 o puede ser un componente independiente que está soldado, por ejemplo, por medio de termosoldadura o soldadura por ultrasonido, al disco de base 122. La pinza 1402 puede estar construida de un material que permite una pequeña flexión de modo que la plataforma 142 de la figura 120 puede insertarse debajo de la pinza 1402 mientras que la pinza 1402 proporciona una fuerza de resorte inherente contra la plataforma 142, sujetando por tanto la figura 120 al disco de base 122. Por ejemplo, la pinza 1402 podría fabricarse de metal o plástico. La figura 20B es una ilustración que muestra la plataforma 142 sujeta al disco de base 122 mediante la pinza 1402. Las figuras 21A y 21B muestran una realización alternativa de las figuras 20A y 20B que ilustra que la pinza 1402 puede colocarse en cualquier punto de la superficie de arriba 130 o que cualquier porción de la plataforma 142 de la figura 120 puede colocarse debajo de la pinza 1402.

La figura 22 es una realización alternativa que muestra que la base 142 de la figura 120 puede engancharse en la zona de retención de la figura 134 con un enganche por encaje a presión. La plataforma 142 puede tener un perímetro que sea ligeramente mayor que el perímetro interno del canto 138 alrededor de la zona de retención de la figura 134 de modo que cuando se presiona la plataforma 142 en la zona de retención de la figura 134, la plataforma 142 genera una fuerza hacia fuera en la dirección de las flechas C contra el canto 138 de la zona de retención de la figura 134. Esta fuerza hace un encaje a presión resultante entre la plataforma 142 y la zona de retención de la figura 134 haciendo que la figura 120 se enganche con la base 110 de forma desmontable. Para retirar la figura 120, un usuario tira de la figura 120 para separarla de la base 110.

Las figuras 23A-23D muestran un mecanismo de bloqueo giratorio. Una figura puede montarse en una plataforma de forma ovalada 1500 que incluye un primer lado 1502, un segundo lado 1504, una superficie de abajo 1506 y una superficie de arriba 1508. Unos compartimentos de bloqueo primero y segundo 1510a, 1510b pueden estar sujetos a la superficie de arriba 130 del disco de base 122. Los compartimentos de bloqueo primero y segundo 1510a, 1510b son idénticos en estructura, e incluyen un cuerpo 1514a, 1514b que define una cámara interna 1512a, 1512b. Los compartimentos de bloqueo primero y segundo 1510a, 1510b incluyen además un hueco longitudinal 1516a, 1516b dispuesto en una primera pared periférica de los mismos que conecta con un hueco lateral 1518a, 1518b dispuesto en una segunda pared periférica de los mismos, de modo que el hueco longitudinal 1516a, 1516b y el hueco lateral 1518a, 1518b proporcionan acceso a la cámara interna 1512a, 1512b. Los compartimentos de bloqueo primero y segundo 1510a, 1510b están posicionados sobre la superficie de arriba 130 del disco de base 122 de modo que el hueco longitudinal 1516a del primer compartimento 1510a está en el mismo plano y enfrentado al hueco longitudinal 1518b del segundo compartimento 1510b. Generalmente, los compartimentos de bloqueo primero y segundo 1510a, 1510b están separados una distancia igual a la anchura de la plataforma 1500. Además, la cámara interna 1512a, 1512b de los compartimentos de bloqueo primero y segundo 1510a, 1510b está configurada de modo que, cuando los compartimentos 1510a, 1510b están unidos a la superficie de arriba 130, la longitud de la distancia entre el punto más alejado de cada cámara interna 1512a, 1512b es aproximadamente igual a la longitud de la plataforma 1500.

Por consiguiente, una figura 120 se une a la base 110 de forma desmontable posicionando la plataforma 1500 entre los compartimentos de bloqueo primero y segundo 1510a, 1510b, tal como se muestra en la figura 23C. La figura 120 entonces se gira en sentido antihorario de modo que el primer lado 1502 gira entrando en la cámara interna 1512a del primer compartimento de bloqueo 1510a pasando a través del hueco lateral 1518a y el hueco longitudinal 1516a, y el segundo lado 1504 gira entrando en la cámara interna 1512b del segundo compartimento de bloqueo 1510b pasando a través del hueco lateral 1518b y el hueco longitudinal 1516b, tal como se muestra en la figura 23D. Una vez ha girado por completo, la plataforma 1500 queda sujeta entre los compartimentos de bloqueo primero y segundo 1510a hasta que un usuario desee retirar la figura mediante giro en sentido horario.

La figura 24 muestra una realización alternativa en la que puede usarse una base 1600 como un expositor para una figura. La base 1600 incluye un cuerpo 1602 que tiene una superficie de arriba 1604 y una zona de retención de la figura 1606 proporcionada sobre la superficie de arriba 1604. La zona de retención de la figura 1606 puede incluir un espacio 1608 definido por un canto 1610. La zona de retención de la figura 1606 sirve para sujetar una figura en ella con fines expositivos cuando no se está usando la figura en un juego. La base 1600 puede incluir diversos diseños que pueden ajustarse a un "personaje" particular, por ejemplo, la base 1600 puede estar decorada como una celda de la cárcel o centro penitenciario de modo que puede mostrar cualquier tipo de figuras de "preso" o "criminal". Como alternativa, la base 1600 puede diseñarse pensando en muchos personajes.

REIVINDICACIONES

1. Pieza de juego (100), que comprende:
 - 5 una base (110) que incluye una superficie superior (130);
 - una zona de unión (134) sobre la superficie superior;
 - 10 un disco selector (124) enganchado en la base de modo que puede girar;
 - una figura (120) que incluye un personaje (148) montado sobre una plataforma (142), dimensionada la plataforma para recibirse en la zona de unión; y
 - 15 medios para unir la plataforma a la base de forma desmontable,
 - en la que los medios para unir la plataforma a la base de forma desmontable comprenden al menos una abertura (140a, 140b) proporcionada en la base, y al menos un saliente (150a, 150b) proporcionado en la plataforma, estando la al menos una abertura y el al menos un saliente configurados para engancharse de forma desmontable,
 - 20 en la que el al menos un saliente comprende una protuberancia (350a, 350b) formada sobre una pared exterior del al menos un saliente, configurada la protuberancia para engancharse en una pared de la al menos una abertura para desviar el al menos un saliente durante la inserción, y para desengancharse de la pared cuando se inserta totalmente en la al menos una abertura haciendo que el al menos un saliente vuelva a su posición original,
 - 25 y en la que la al menos una abertura comprende aberturas de retención primera y segunda (140a, 140b) y el al menos un saliente comprende salientes primero y segundo,
 - 30 en la que las protuberancias primera y segunda (350a, 350b) se extienden hacia afuera desde cada uno de los salientes primero y segundo (150a, 150b).
2. La pieza de juego de la reivindicación 1, en la que la base incluye una pluralidad de crestas (128) que facilitan el giro.
- 35 3. La pieza de juego de la reivindicación 1, en la que el al menos un saliente y la al menos una abertura tienen una sección transversal cuadrada.
- 40 4. La pieza de juego de la reivindicación 1, en la que el al menos un saliente y la al menos una abertura tienen una sección transversal circular.
- 45 5. La pieza de juego de cualquier reivindicación anterior, en la que los salientes primero y segundo (150a, 150b) son más pequeños que las aberturas de retención primera y segunda (140a, 140b) de modo que cuando los salientes (150a, 150b) se insertan en las aberturas de retención (140a, 140b) respectivas, las protuberancias primera y segunda (350a, 350b) entran en contacto con una pared externa de las aberturas de retención (140a, 140b) obligando a los salientes (150a, 150b) a flexionarse hacia dentro uno hacia el otro y de modo que cuando los salientes (150a, 150b) están totalmente insertados, las protuberancias primera y segunda (350a, 350b) están situadas más allá de la profundidad de las aberturas (140a, 140b) permitiendo que los salientes (150a, 150b) vuelvan a su posición normal, enganchándose las protuberancias primera y segunda (350a, 350b) en el fondo de las aberturas (140a, 140b) y bloqueando la figura (120) con la base (110).
- 50 6. La pieza de juego de la reivindicación 5, configurada de modo que para retirar la figura (120), un jugador tirará hacia arriba, lo cual hará que las protuberancias primera y segunda (350a, 350b) se enganchen en las paredes de las aberturas y obligue a los salientes (150a, 150b) a flexionarse hacia dentro uno hacia el otro, facilitando por tanto su retirada.
- 55

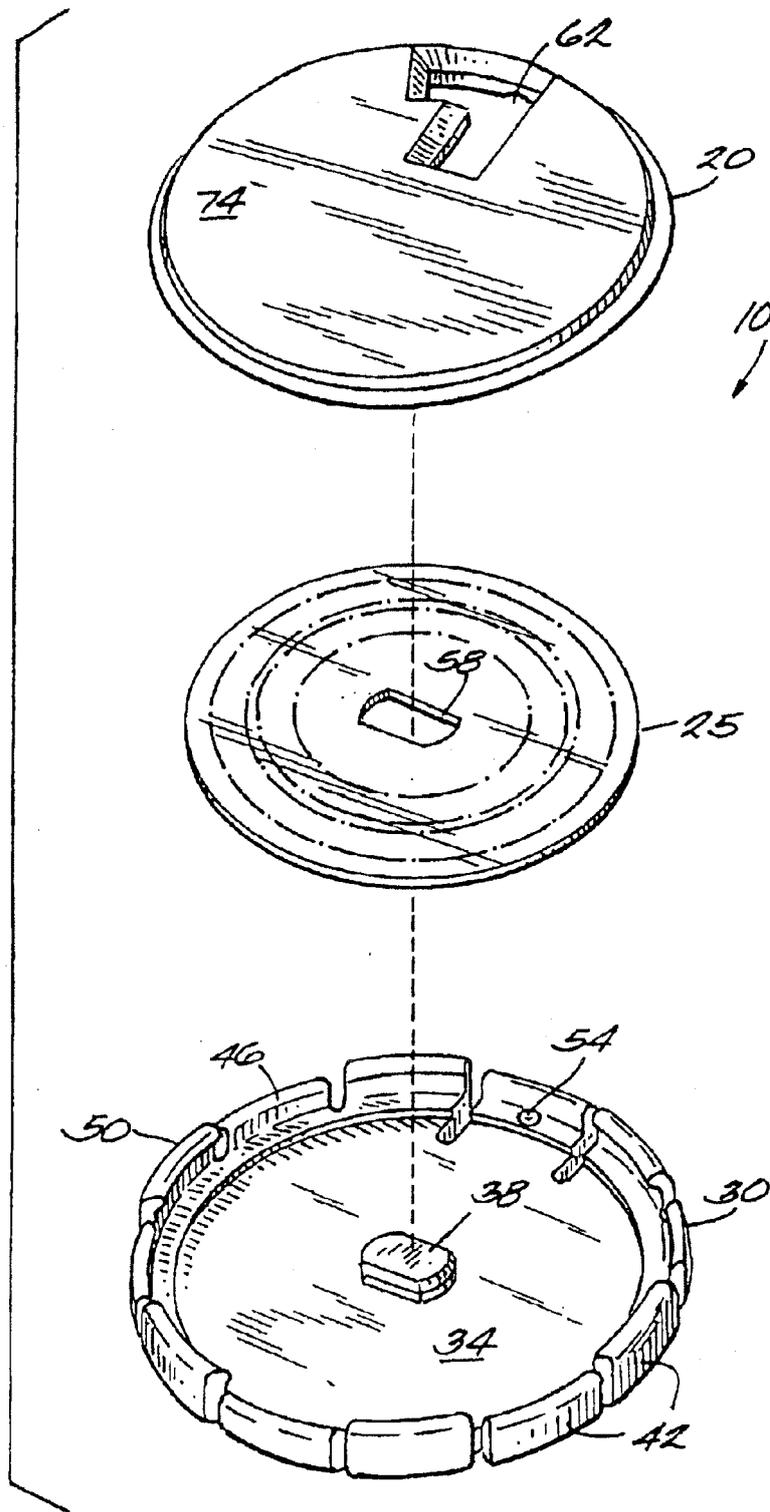


FIG. 1

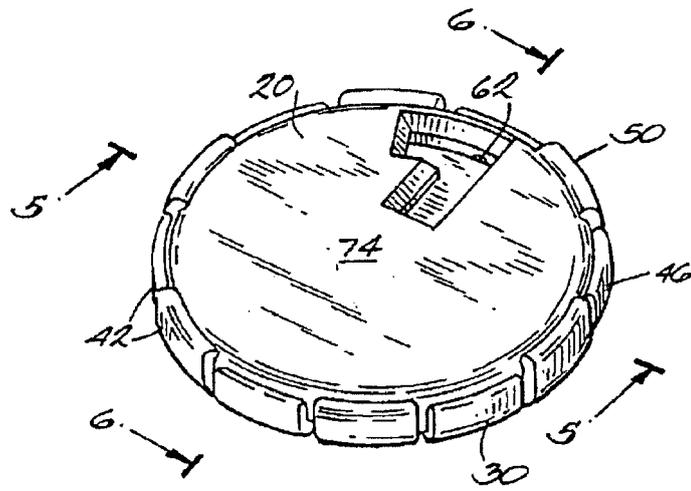


FIG. 2



FIG. 3

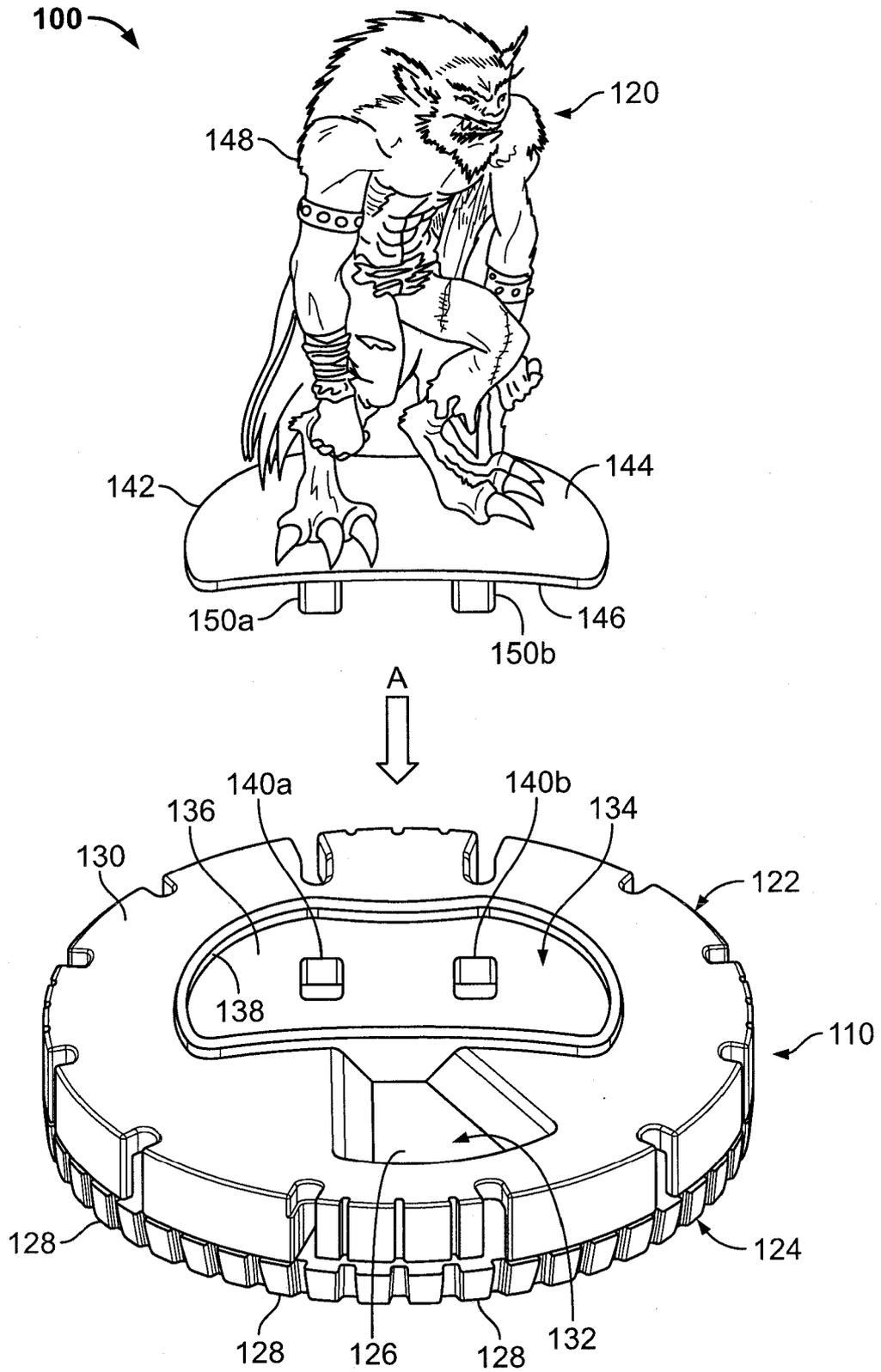


FIG. 4

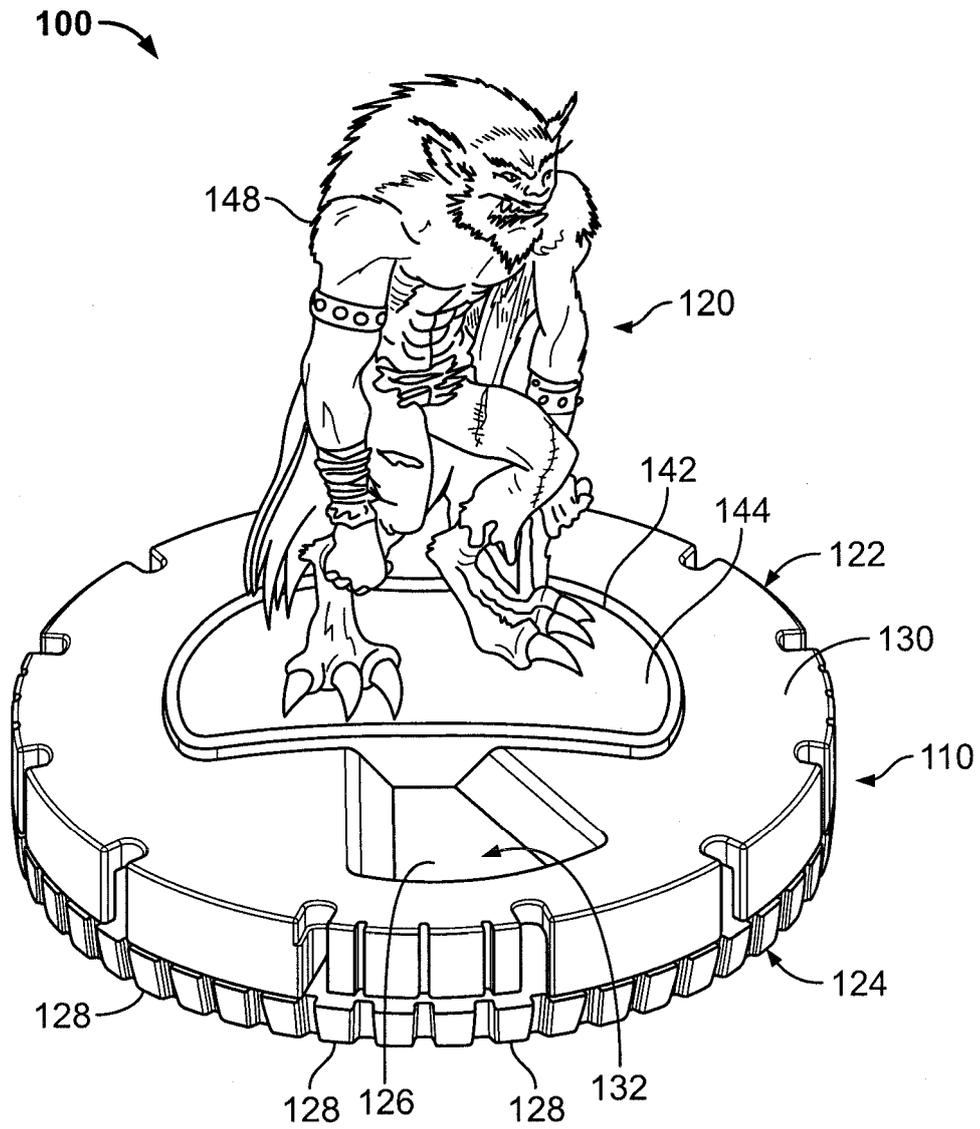


FIG. 5

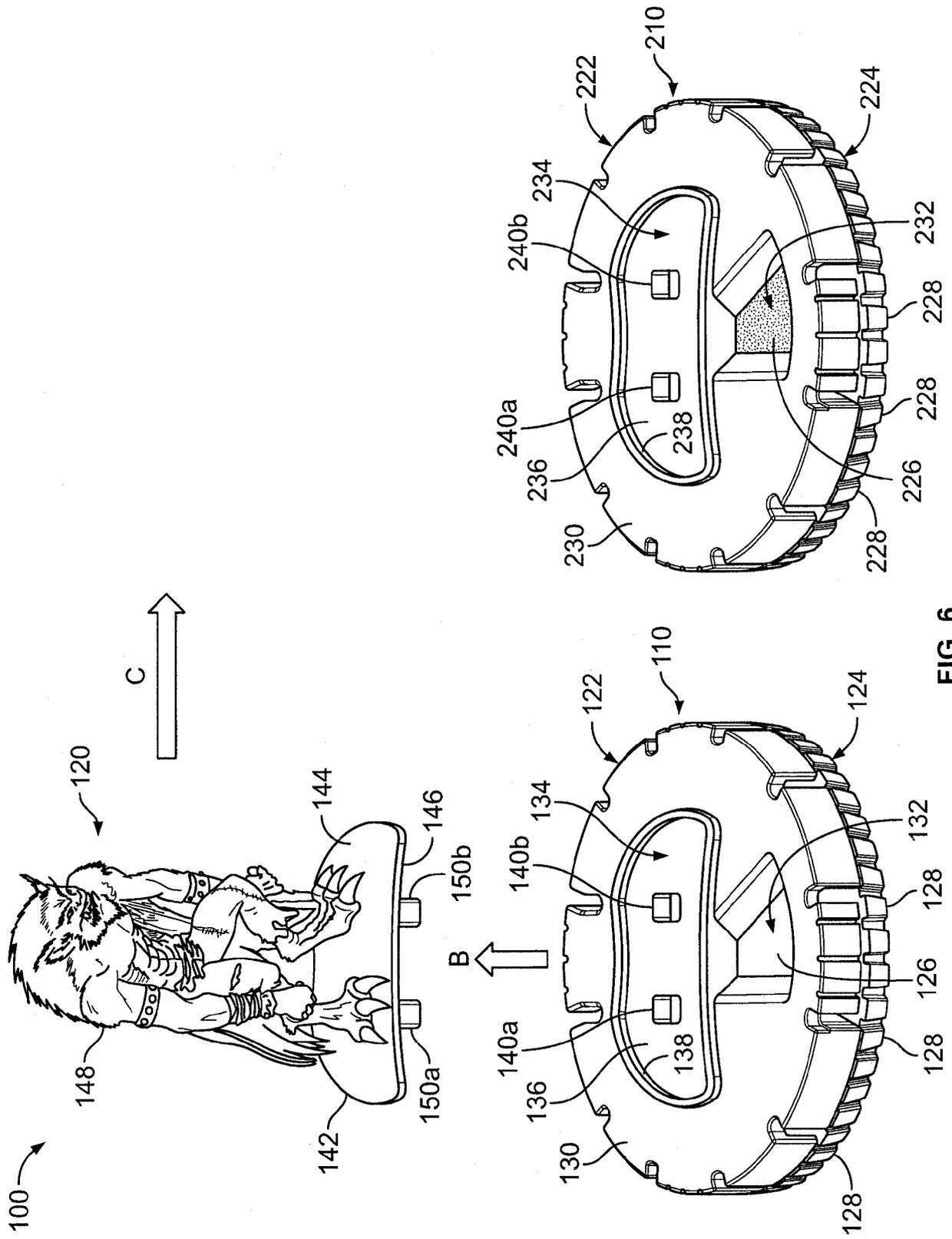


FIG. 6

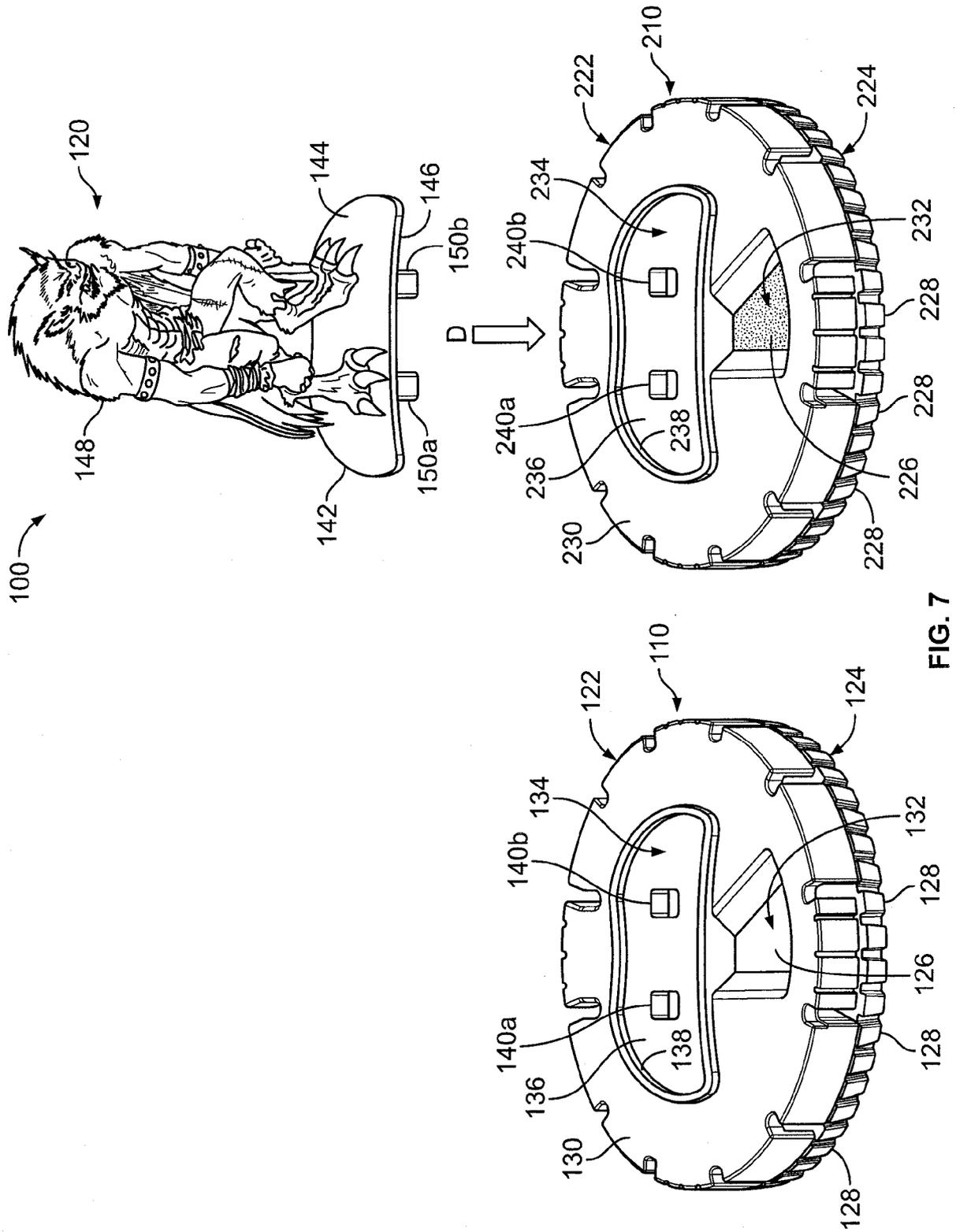


FIG. 7

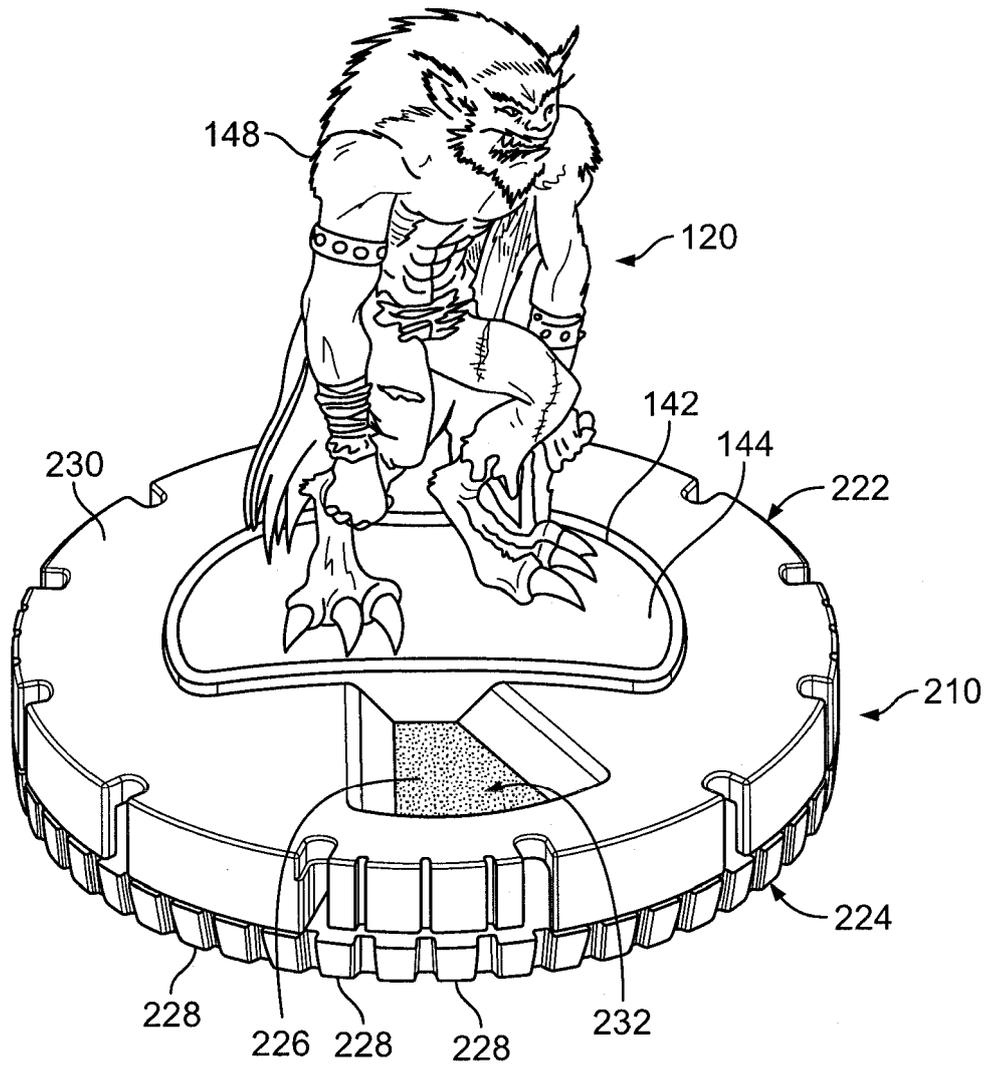


FIG. 8

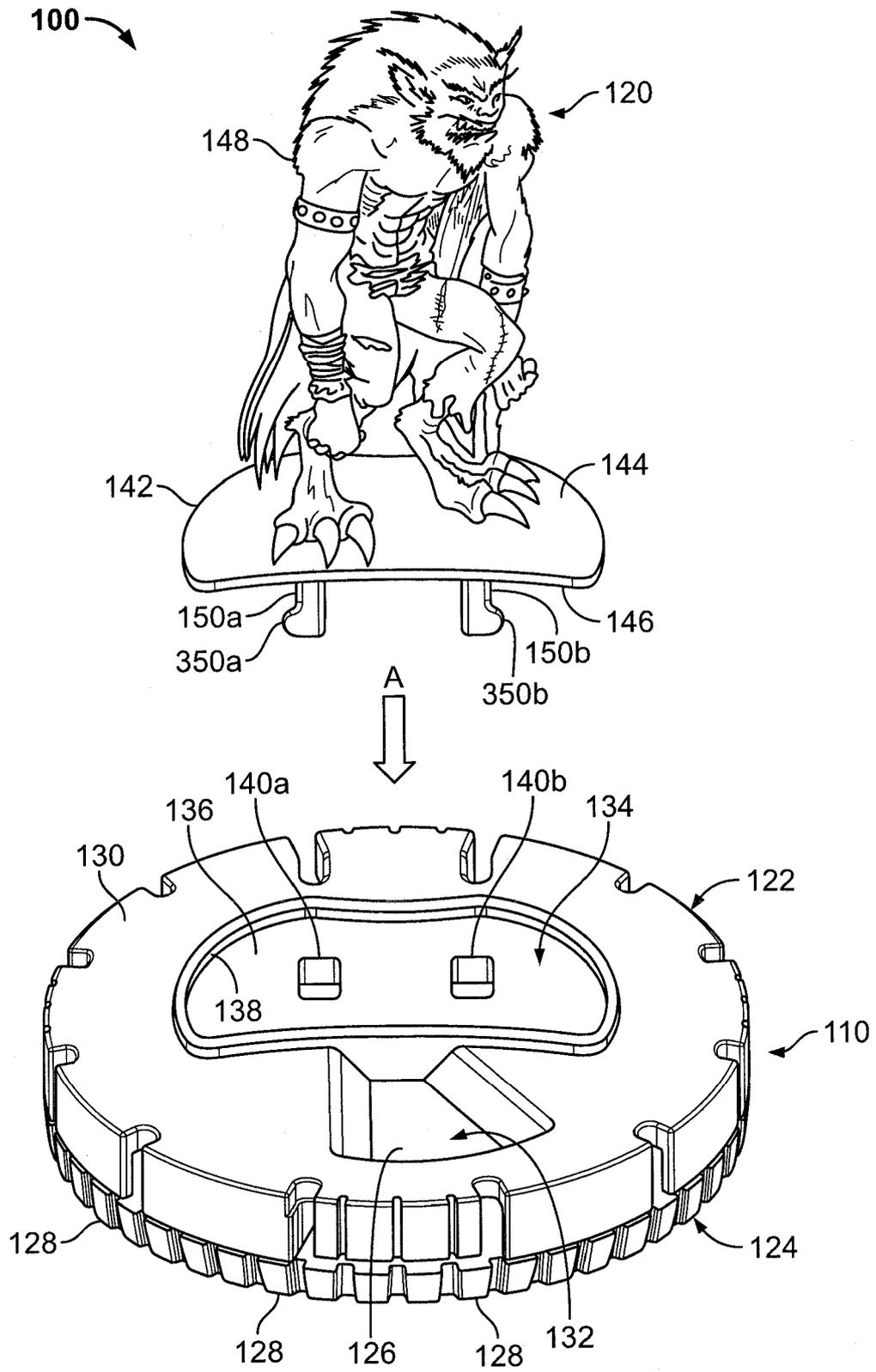


FIG. 9

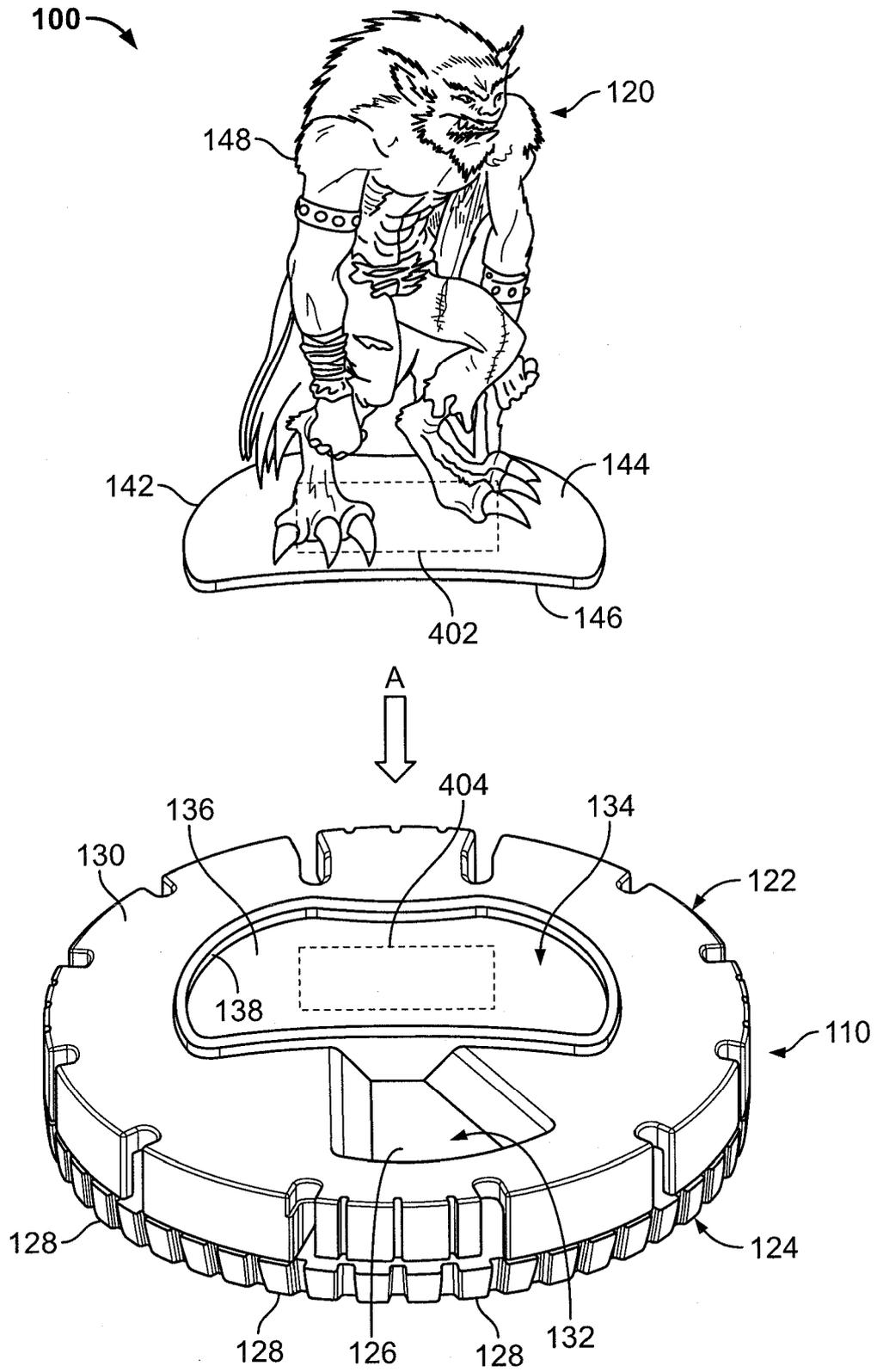


FIG. 10

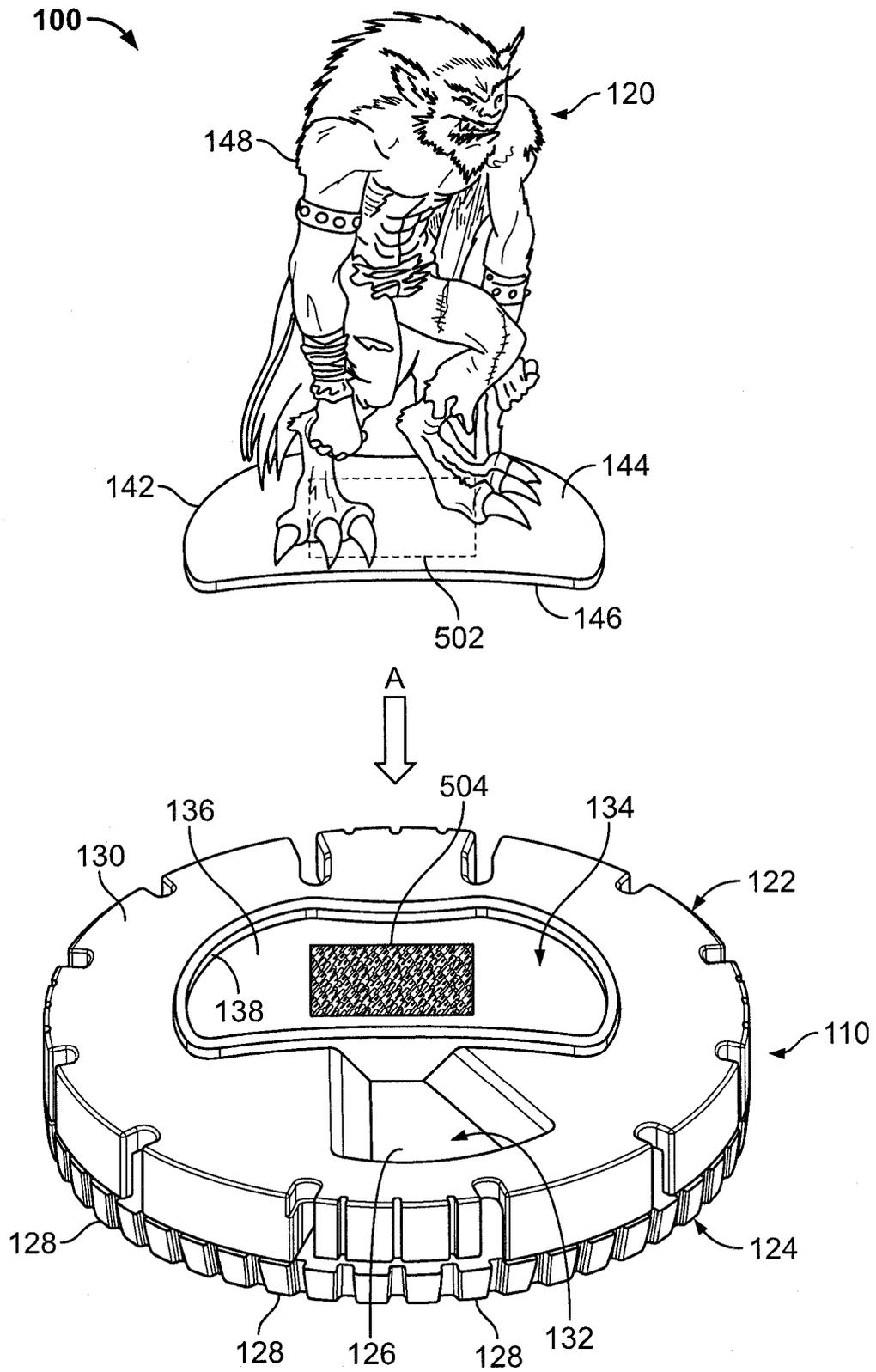


FIG. 11

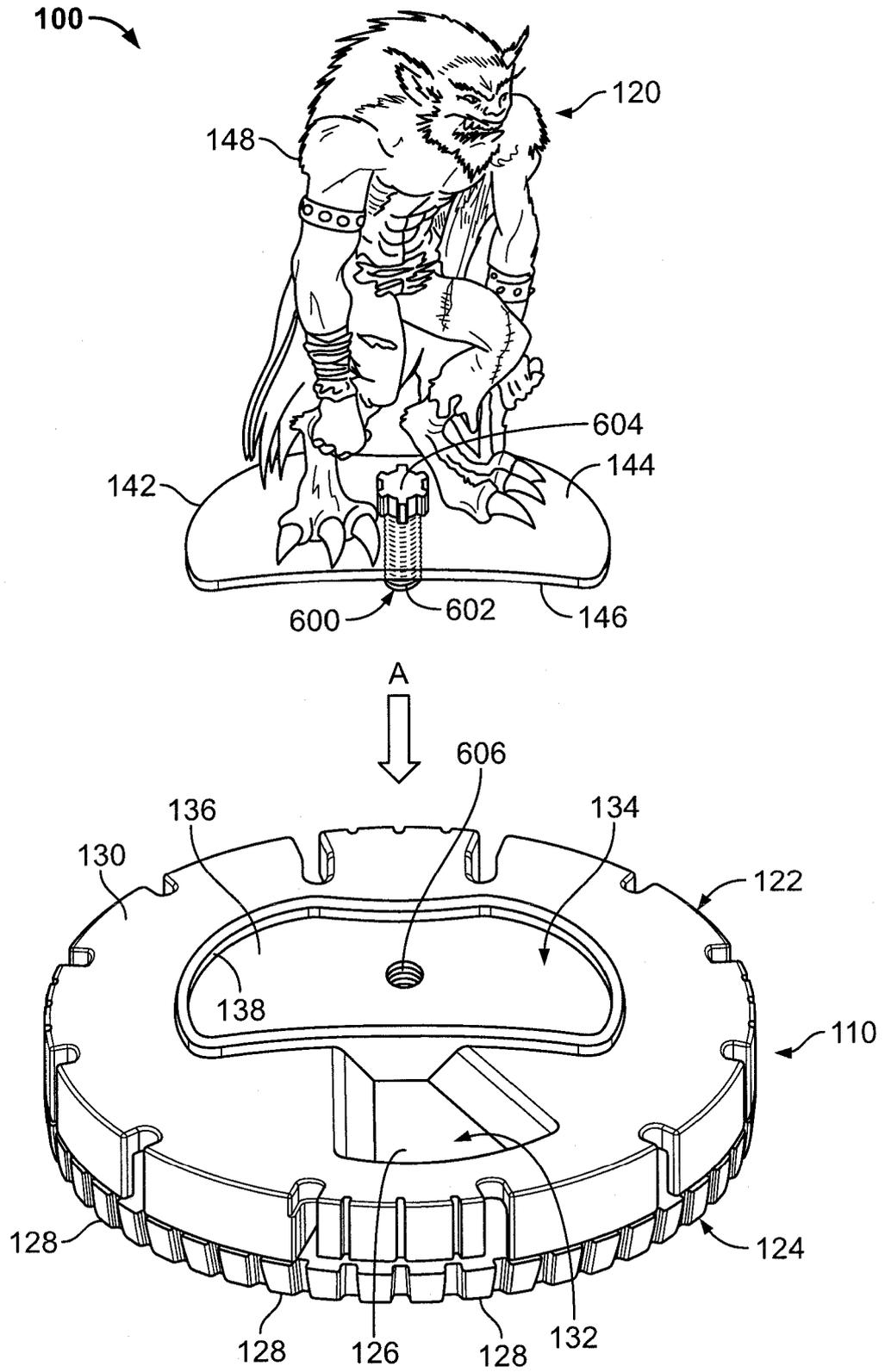


FIG. 12

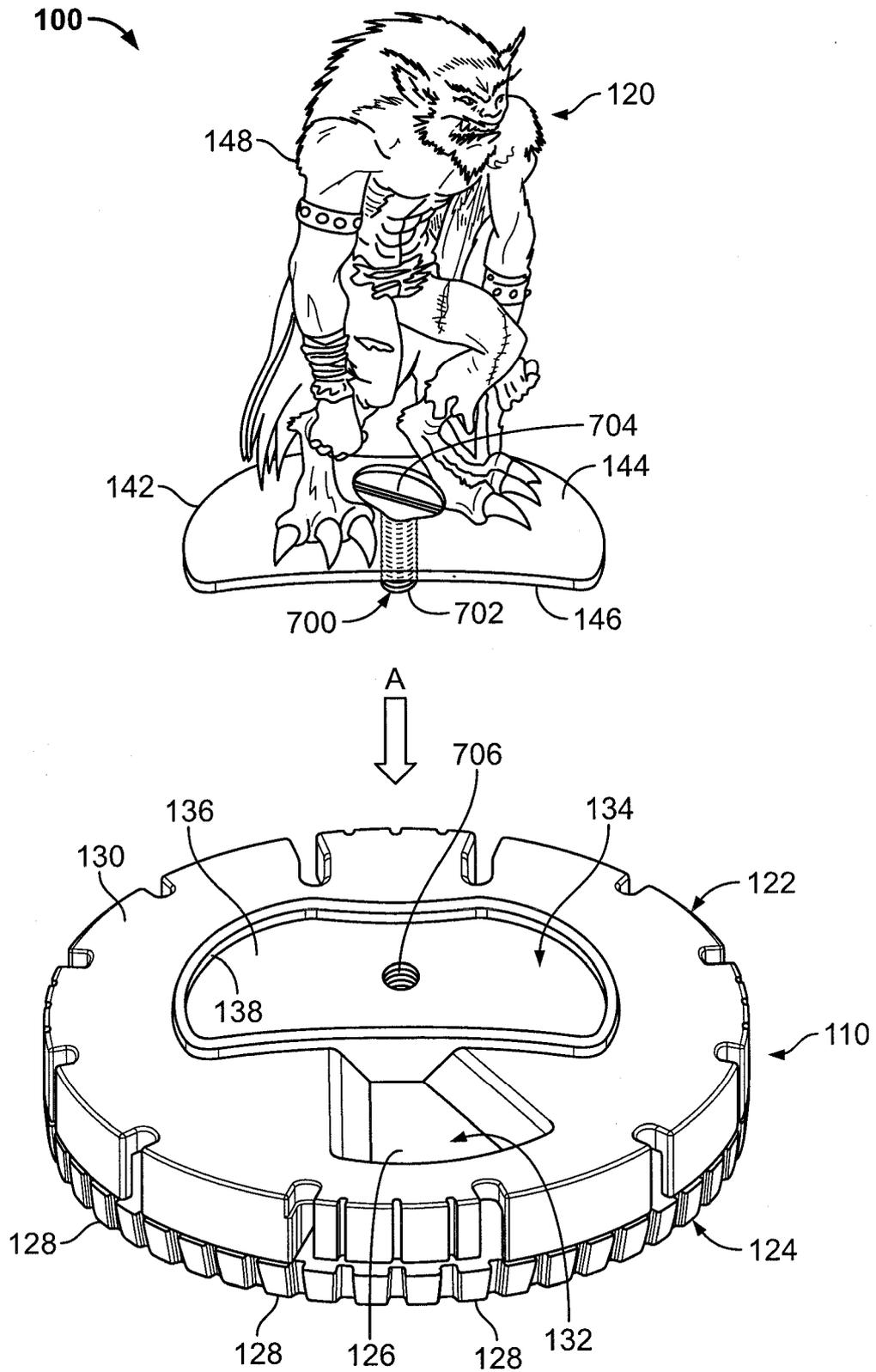


FIG. 13

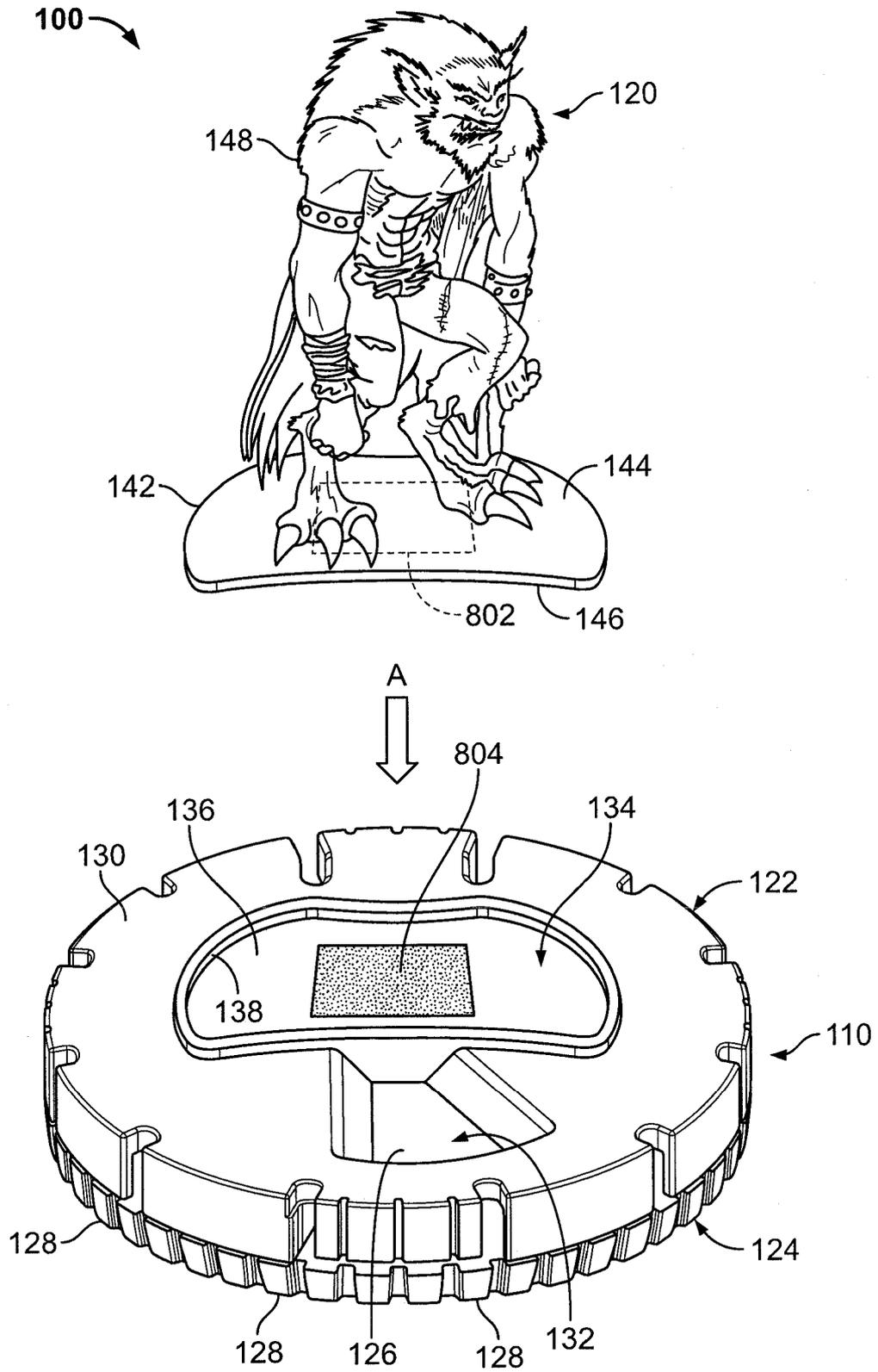


FIG. 14

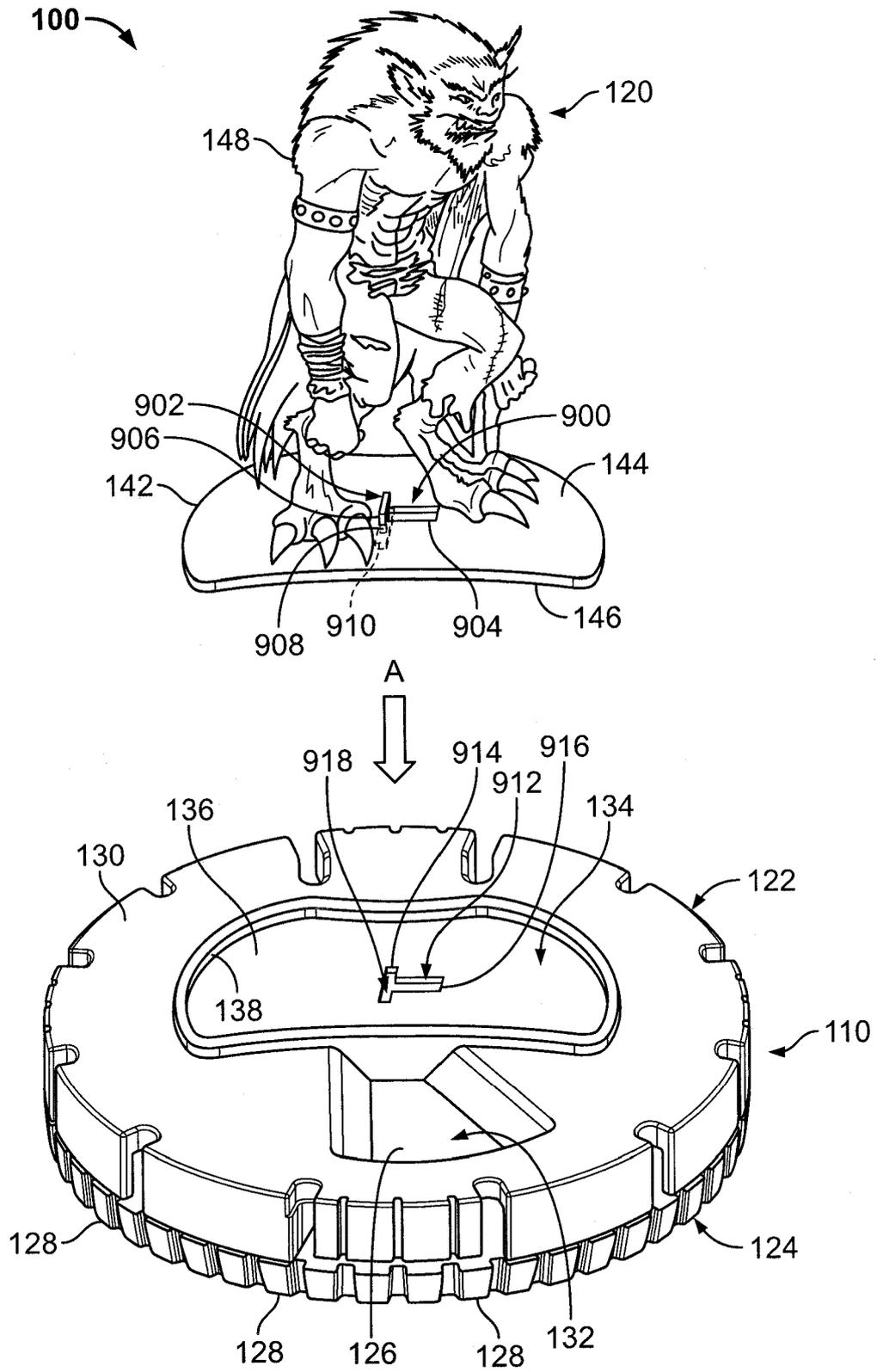


FIG. 15A

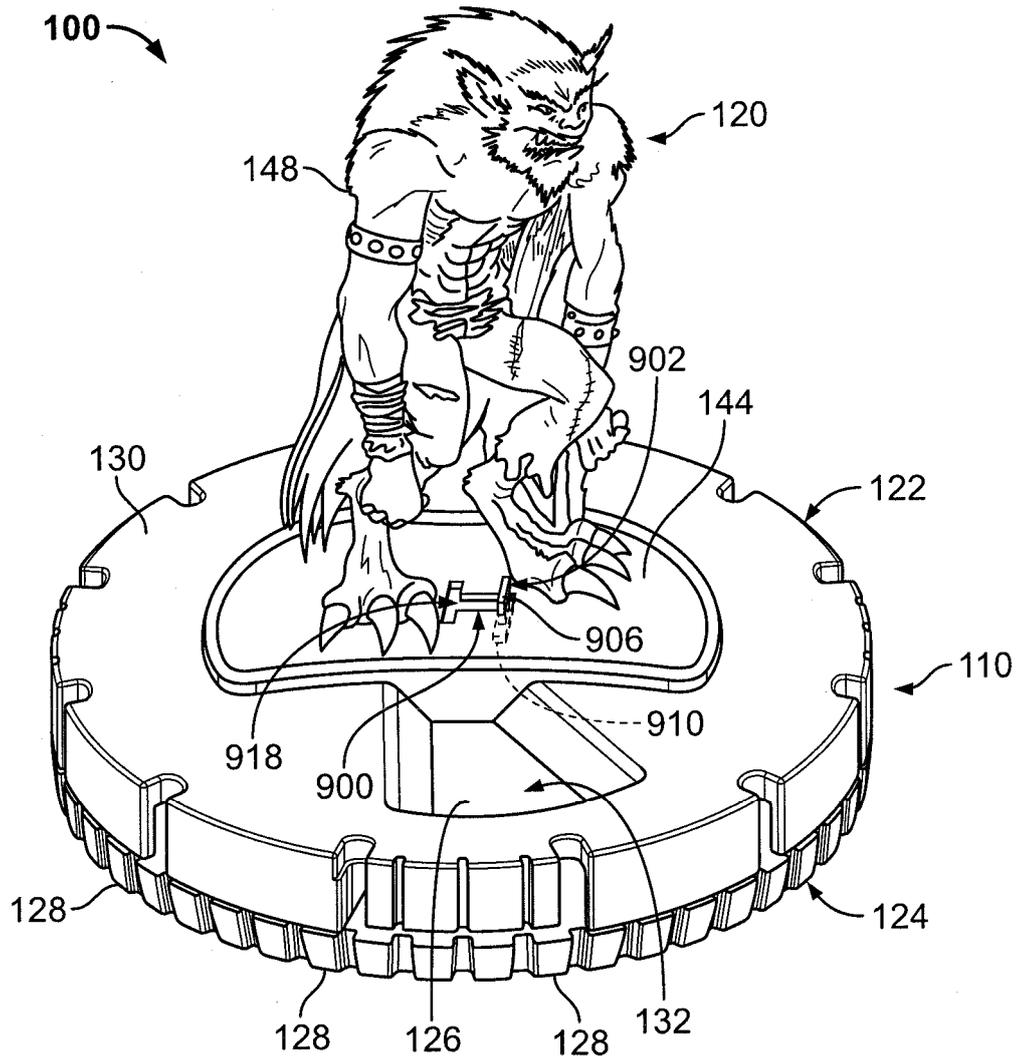
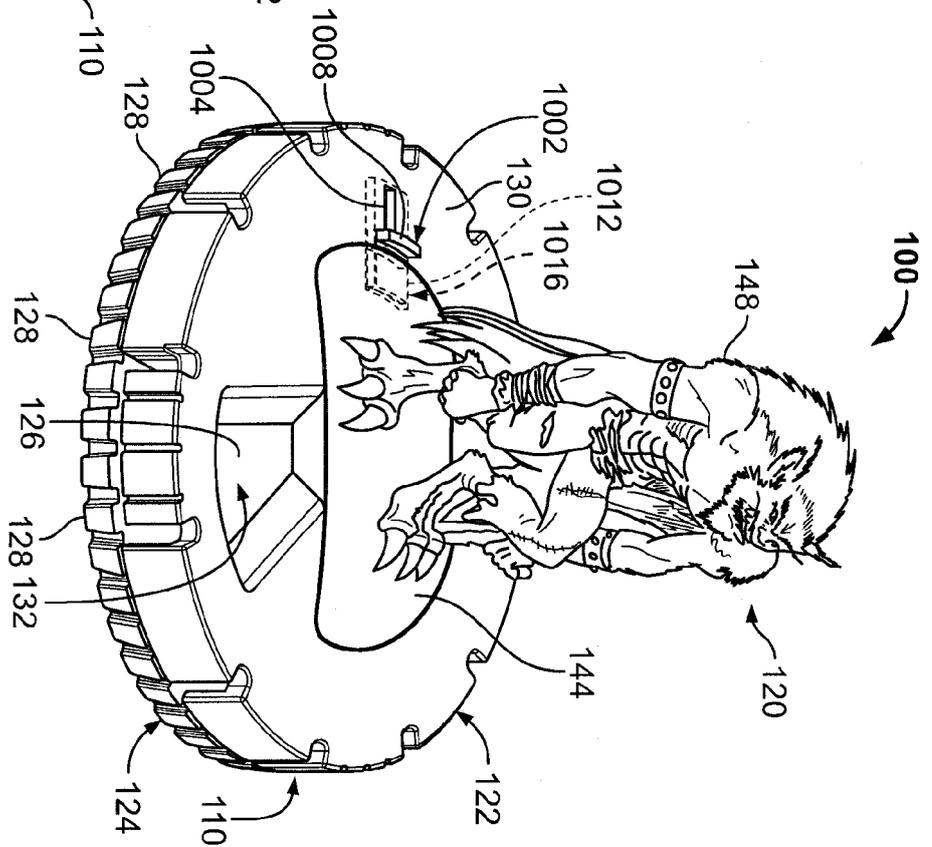
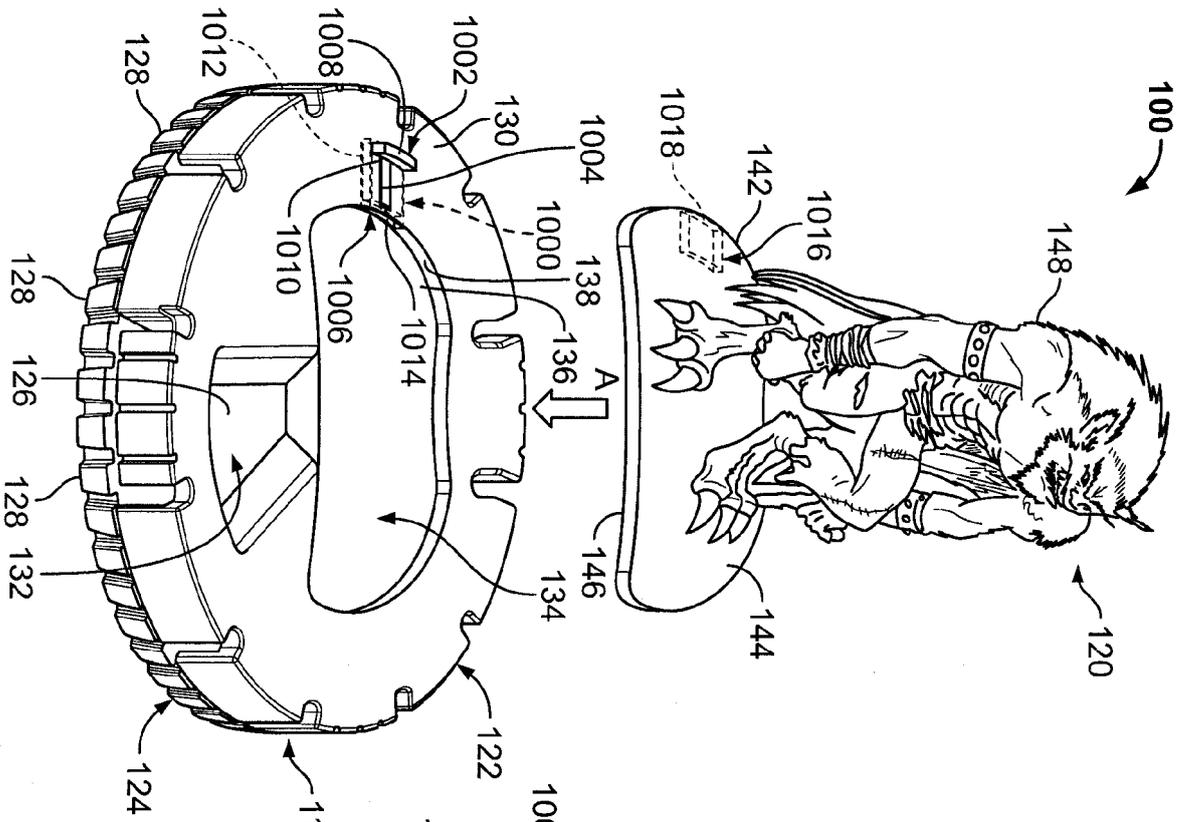


FIG. 15B



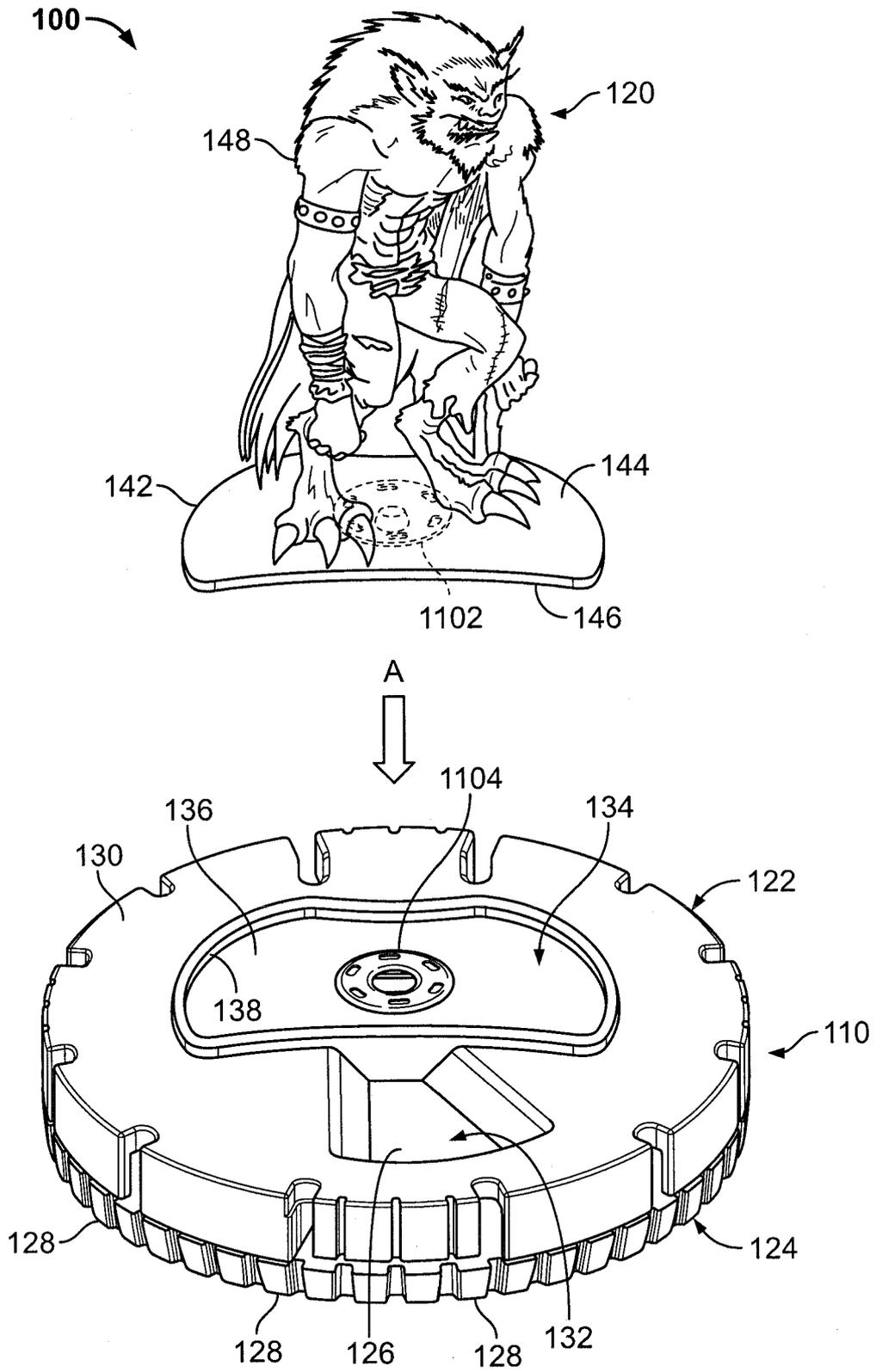


FIG. 17

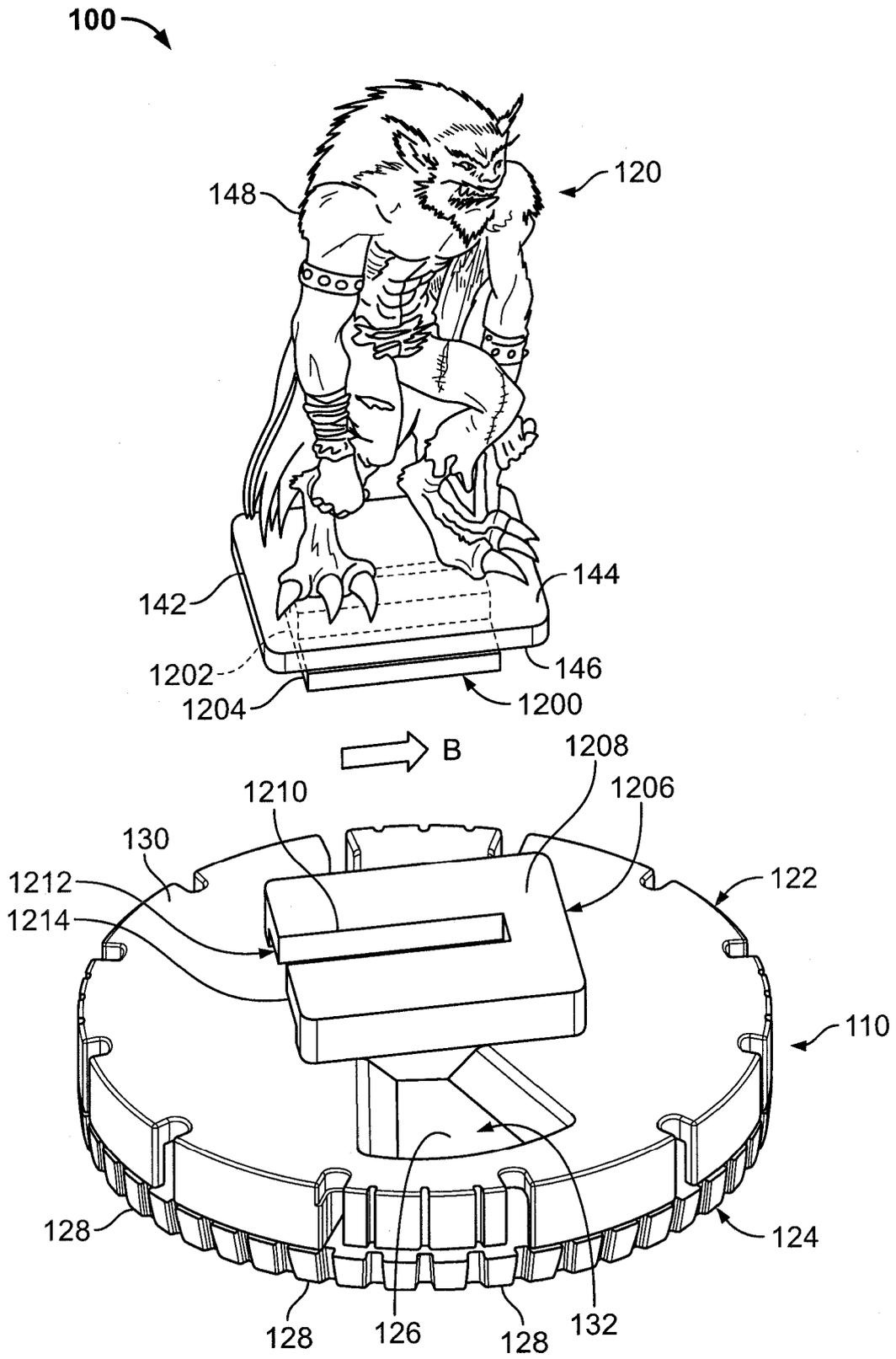


FIG. 18

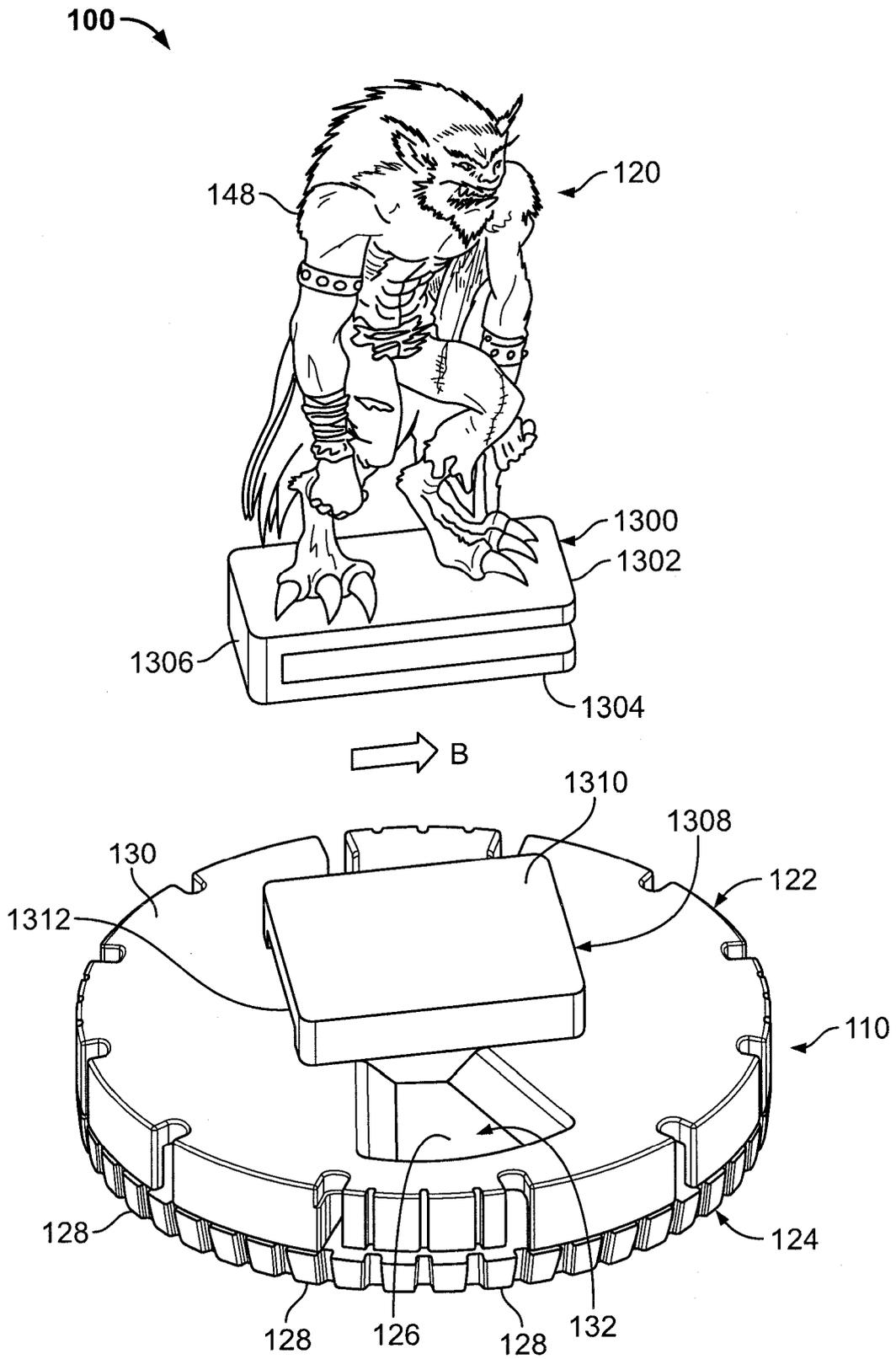


FIG. 19

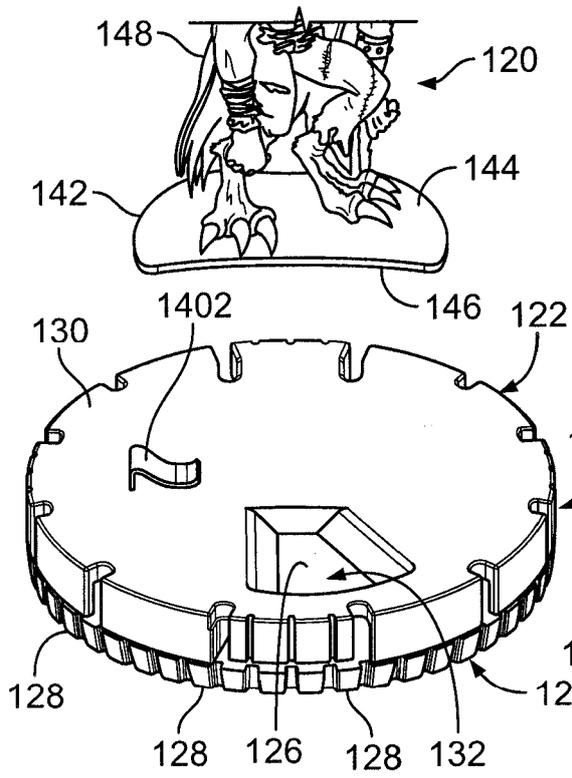


FIG. 20A

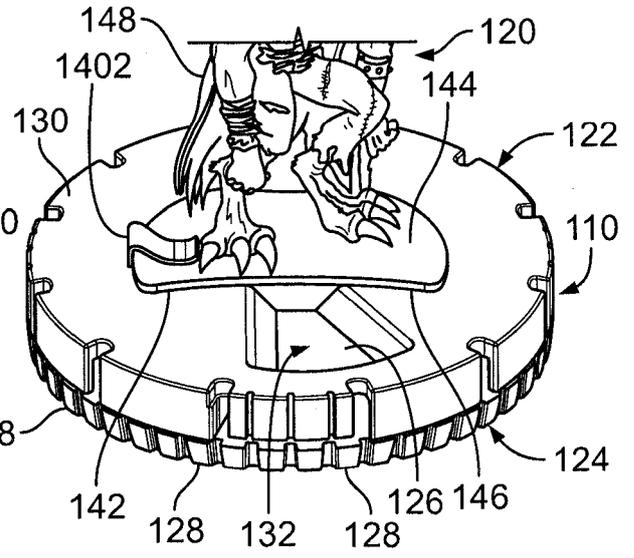


FIG. 20B

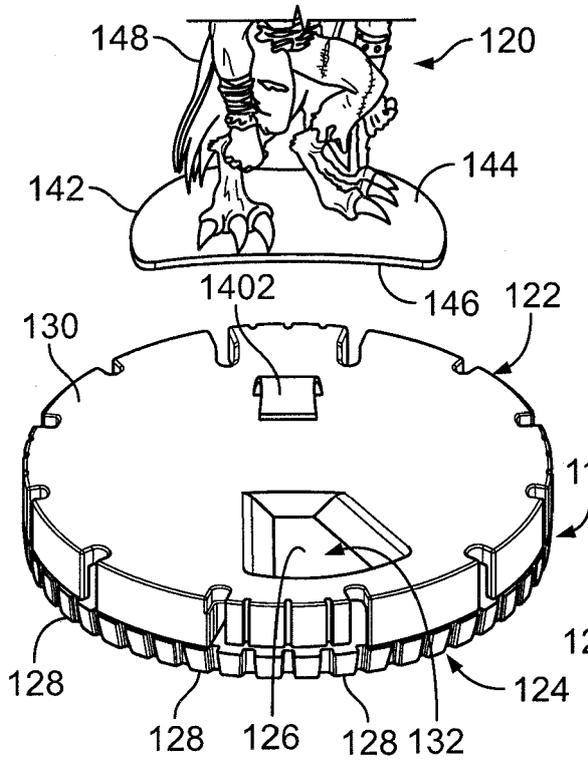


FIG. 21A

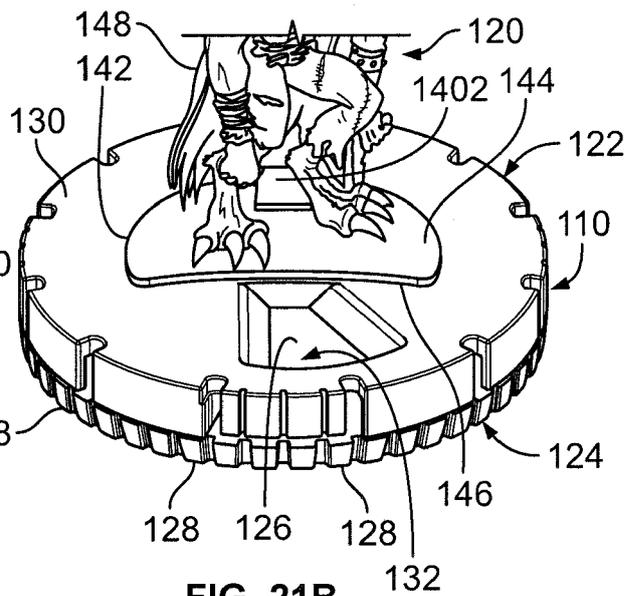


FIG. 21B

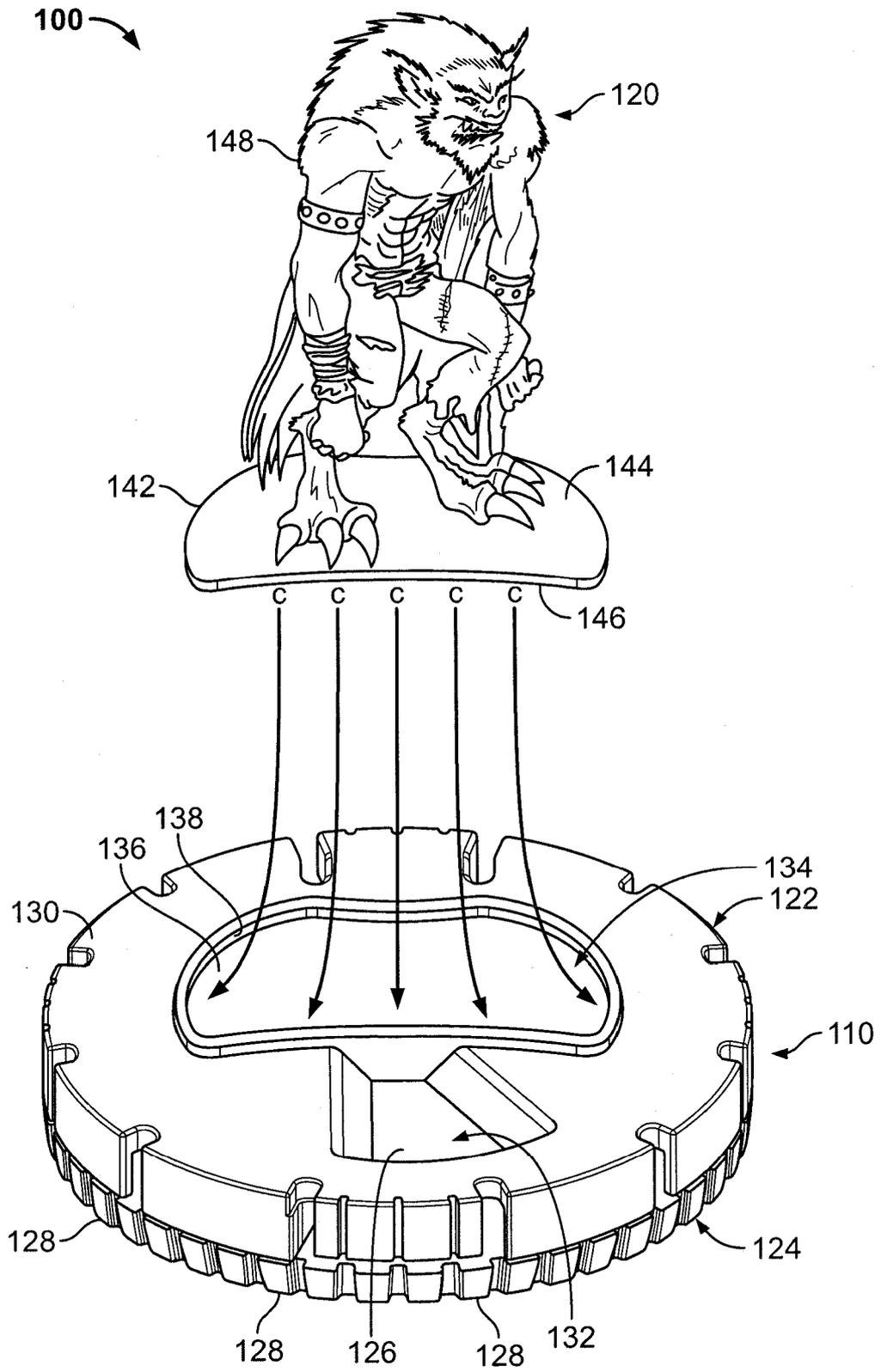


FIG. 22

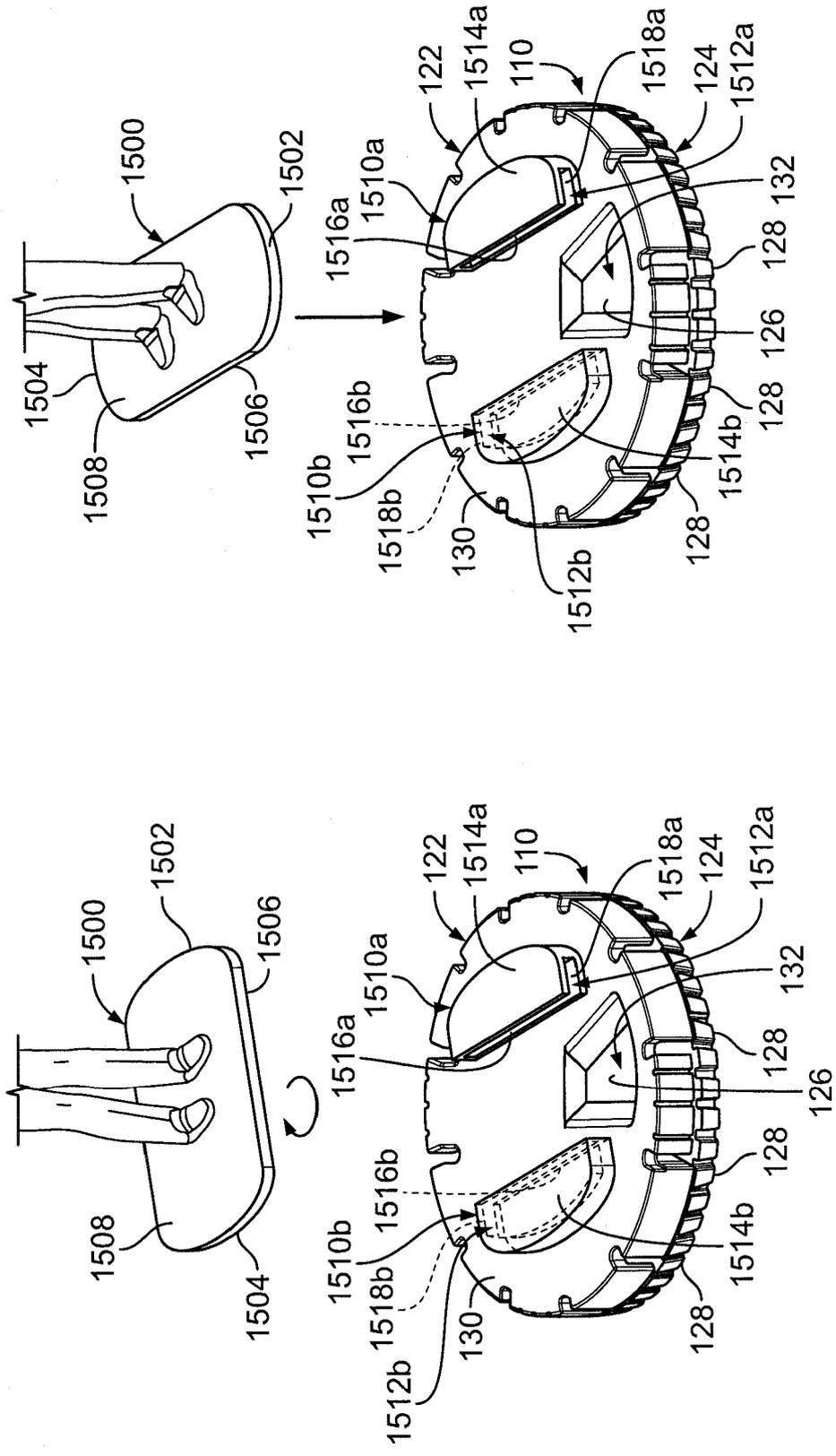


FIG. 23B

FIG. 23A

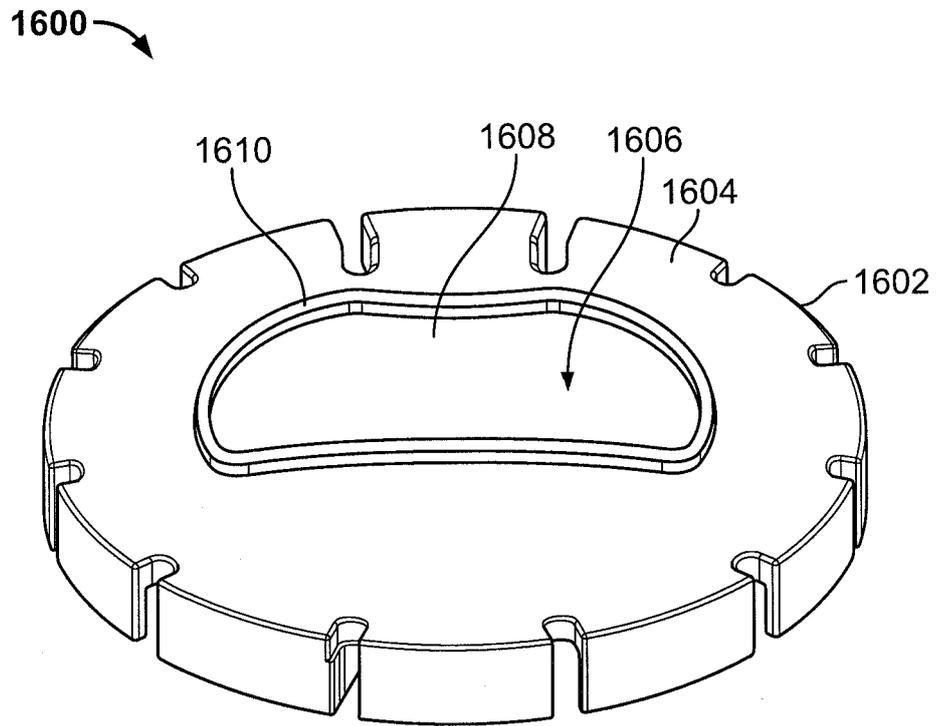


FIG. 24