



(12)

BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: **a 2010 00048**

(22) Data de depozit: **18.01.2010**

(45) Data publicării mențiunii acordării brevetului: **29.11.2012** BOPI nr. **11/2012**

(41) Data publicării cererii:
29.07.2011 BOPI nr. **7/2011**

(73) Titular:
• **ENACHE DORU DANIEL, STR.PĂRULUI
NR.2, BL.F, SC.3, AP.1, CARACAL, OT, RO**

(72) Inventatori:
• **ENACHE DORU DANIEL, STR.PĂRULUI
NR.2, BL.F, SC.3, AP.1, CARACAL, OT, RO**

(56) Documente din stadiul tehnicii:
RO 119512 B1; RO 101132

(54) **JOC DE TABLĂ**



1 Prezenta invenție se referă la un joc de tablă având anumite elemente comune cu
jocuri de tablă cunoscute, precum șah, Nu te supăra, frate! sau Piticot, jocuri care folosesc,
3 de asemenea, o tablă de joc, de formă pătrată sau dreptunghiulară, pe care sunt desenate
careuri sau trasee folosite de piesele de joc în mișcarea lor pe tablă. La fel ca în cazul
5 jocurilor Piticot sau Nu te supăra, frate!, la acest joc există o destinație finală, unde trebuie
să ajungă piesele de joc, iar asemănător cu Nu te supăra, frate! sau cu șahul, există
7 elementul de capturare a pieselor adverse, care nu sunt eliminate de pe tablă, ca în cazul
șahului, ci sunt trimise la poziția inițială, ca la Nu te supăra, frate!

9 Din brevetul **RO 119512 B1** este cunoscut un joc de societate compus dintr-o tablă
de joc, împărțită într-o rețea de pătrățele constituite din zone colorate în patru culori diferite
11 și zone de obstacole, pe unele dintre zone fiind dispuse jetoane, iar pe anumite trasee
deplasându-se pioni în funcție de indicațiile date de două zaruri.

13 Noutatea pe care o aduce invenția constă în faptul că piesele adverse nu sunt
capturate atunci când piesele proprii ajung pe același câmp (pătratele sau dreptunghiurile
15 în care este împărțită tabla), ci de la distanță, de la un număr specific de câmpuri, după cum
se va vedea în descrierea invenției.

17 Jocul de tablă conform invenției este alcătuit dintr-o tablă de joc pe care se
deplasează, după anumite reguli de joc, niște seturi de piese de joc, colorate în patru culori
19 diferite, tabla de joc fiind de formă pătrată, împărțită în 16 x 16 pătrate de dimensiune egală,
denumite câmpuri, fiecare dintre cele patru colțuri ale tablei având niște zone de colț marcate
21 prin patru culori diferite și formate din 2 x 2 pătrate, în centru tabla având o zonă centrală
formată din 2 x 2 pătrate, fiecare pătrat fiind colorat diferit în aceleași patru culori, de jur
23 împrejurul zonei centrale, la un pătrat distanță, existând o zonă de obstacol de formă pătrată,
având lățimea un pătrat, fiecare set de patru piese, în funcție de culoare, fiind dispus în zona
25 de colț corespunzătoare, zona centrală fiind acoperită de o machetă de formă pătrată și
egală cu zona centrală, machetă ce prezintă pe suprafața superioară patru locașuri, fiecare
27 având culori diferite, în care pot fi introduse unele dintre piesele de joc, astfel încât, printr-o
succesiune de mutări alternative ale pieselor de joc în sens invers acelor de ceasornic, se
29 desfășoară jocul de tablă.

Avantajele invenției sunt următoarele:

31 - este un joc complet nou, un joc de logică și strategie, care poate fi jucat de
persoane cu vârsta de la 7...8 ani în sus, la fel de atractiv pentru copii, cât și pentru adulți;

33 - este un joc fără zaruri, spre deosebire de majoritatea jocurilor de tablă, astfel că nu
există elementul șansă, element care poate reprezenta un mare dezavantaj pentru jucătorii
35 mai puțin norocoși. În această privință, este asemănător jocului de șah, jucătorii mutând
alternativ;

37 - față de jocul de șah clasic, avantajul acestui joc este că se poate juca în 2, 3 sau
4 jucători, ceea ce permite unui număr mai mare de persoane să se bucure de prezenta
39 invenție. În plus, atunci când este jucat de 4 jucători, există posibilitatea să fie jucat în echipe
de 2 jucători, ceea ce reprezintă un joc total diferit, din punct de vedere strategic, de varianta
41 în care cei 4 joacă individual.

În cele ce urmează, se prezintă un exemplu de realizare a invenției, în legătură și cu
43 fig. 1...4, ce reprezintă:

- fig. 1 prezintă o vedere frontală a tablei de joc conform invenției;

45 - fig. 2 prezintă piesele de joc, în speță, cei patru luptători;

- fig. 3 prezintă macheta ce reprezintă cetatea;

47 - fig. 4 prezintă poziția celor patru luptători în taberele lor.

Jocul de tablă conform invenției se joacă pe o tablă de joc pătrată, din carton, de

16/16 pătrate a , denumite câmpuri (în total 256 de câmpuri). Dimensiunile laturilor unui câmp a sunt de 3 cm. Cele patru câmpuri a din mijlocul tablei 1 reprezintă zona centrală C - Cetatea, conform fig. 1, având desenate pe ele patru turnuri. Fiecare dintre cele patru câmpuri a ale zonei centrale C este colorat diferit (roșu, galben, albastru și verde). La un câmp a distanță de zona centrală C - Cetate, de jur împrejurul ei, pe tabla de joc, este desenată o zonă de obstacole sa , de exemplu, un șanț de apărare, plin cu apă și traversat de patru poduri p1 , p2 , p3 și p4 , cu dimensiunea unui câmp a , așezate în dreptul fiecărui turn, în partea dreaptă față de diagonala tablei de joc.	1
Cele patru zone de colț tl , din colțurile tablei de joc, reprezintă Taberele luptătorilor, fiecare tabără având o culoare (roșu, galben, albastru și verde) și fiind așezată în dreptul turnului de aceeași culoare, inscripționat în zona centrală C , în diagonală.	3
Piese de joc 3 sunt reprezentate de 16 figurine din material plastic, metal, ceramică sau lemn, realizate prin strunjire, turnare sau sculptare, reprezentând luptători împărțiți în echipe de câte patru: 1 arcaș (fig. 2 - ar), 1 vrăjitor (fig. 2 - vr), 1 lăncier (fig. 2 - lă) și 1 spadasin (fig. 2 - sp), cu înălțimea de 3 cm și diametrul bazei de 1,8 cm. Fiecare echipă are una dintre culorile menționate (roșu, galben, albastru și verde) și este așezată în tabăra de culoarea respectivă.	5
Cetatea (fig. 3) este reprezentată printr-o machetă din același material ca piesele de joc din fig. 2, de formă pătrată, cu latura de 6 cm, astfel încât să acopere cele patru câmpuri a din zona centrală C a tablei, și prezintă patru locașuri de forma unor turnuri cilindrice, cu diametrul de 2 cm și înălțimea de 10,5 cm, astfel încât atunci când cei patru luptători sunt introduși în turn, ultimul să iasă cu partea superioară a corpului deasupra locașului, moment care marchează încheierea jocului. Partea de sus a fiecărui locaș turn va fi colorată în culoarea echipei care trebuie să ajungă la el.	7
Jocul de tablă conform invenției se poate juca în 2, 3 sau 4 jucători. Dacă sunt 2 jucători, fiecare va avea două zone de colț tl , tabere de luptători, în colțurile de pe diagonalele tablei. Dacă sunt 3 sau 4 jucători, fiecare va avea o singură tabără, o zonă de colț tl a tablei rămânând liberă în situația când există doar 3 jucători.	9
La începutul jocului, cei patru luptători se află în taberele proprii, adică pe cele patru zone de colț tl din colțurile tablei de joc, așezați în felul următor (fig. 4): arcașul, pe prima linie, câmpul dinspre colțul tablei; vrăjitorul, pe prima linie, lângă arcaș; lăncierul, pe linia a doua, în dreptul arcașului; spadasinul, pe linia a doua, în dreptul vrăjitorului și lângă lăncier. Pe tabla de joc se pot desena siluetele celor patru luptători, în locul pe care fiecare trebuie să-l ocupe în tabără.	11
Se trage la sorți pentru desemnarea jucătorului care începe jocul, după care toți vor muta pe rând, în sensul invers acelor de ceasornic. Fiecare jucător are dreptul la o singură mutare, cu oricare dintre luptătorii săi. Luptătorii se deplasează cu un singur câmp a , în orice direcție, numai în linie dreaptă, nu și în diagonală. Fiecare luptător are raze diferite de acțiune (arcașul - 5 câmpuri a , vrăjitorul - 4 câmpuri a , lăncierul - 3 câmpuri a și spadasinul - 2 câmpuri a), astfel că ei pot lovi, în urma deplasării pe un câmp învecinat, un adversar care se află în raza lor de acțiune față de noua lor poziție, în linie dreaptă. În urma acestei acțiuni, luptătorul advers lovit va fi repus în tabăra proprie, pe câmpul care-i revine. Dacă, prin deplasarea pe o nouă poziție, un luptător are doi sau mai mulți adversari în raza de acțiune, el nu poate lovi decât pe unul dintre aceștia.	13
Luptătorii îi pot lovi pe adversari peste șanțul de apărare sa și peste podurile p1 , p2 , p3 și p4 care-l traversează, dar nu și peste macheta 3 Cetate. Un luptător nu poate lovi un adversar peste un alt luptător din aceeași echipă cu el, sau peste un luptător advers, în cazul	15

RO 126464 B1

1 în care doi dintre aceștia sunt unul după altul, în raza sa de acțiune. De asemenea, un
luptător nu poate lovi de pe loc, dacă un luptător advers intră în raza sa de acțiune, ci numai
3 după ce s-a deplasat cu un câmp.

 Luptătorii nu pot trece prin apă, ei vor trebui să traverseze pe oricare dintre poduri
5 pentru a ajunge lângă Cetate. Dacă un luptător ajunge lângă turnul propriu, el nu este obligat
să intre imediat, momentul intrării în turn rămânând la alegerea jucătorului.

7 Un jucător nu poate renunța la dreptul de a muta, pentru a-și păstra poziția.

 Câștigă jocul jucătorul care a ajuns primul cu toți cei patru luptători în turnul de
9 culoarea pieselor sale.

Joc de tablă alcătuit dintr-o tablă de joc ce are inscripționate pătrate egale ca mărime, pe care se deplasează, după anumite reguli, niște seturi de piese de joc, colorate în patru culori diferite, **caracterizat prin aceea că** tabla de joc este de formă pătrată, împărțită în 16 x 16 pătrate (**a**) de dimensiune egală, denumite câmpuri, fiecare dintre cele patru colțuri ale tablei având niște zone de colț (**tl**) marcate prin patru culori diferite și formate din 2 x 2 pătrate (**a**), în centru tabla (**1**) având o zonă centrală (**c**) formată din 2 x 2 pătrate (**a**), fiecare colorat diferit în aceleași patru culori, de jur împrejurul zonei centrale (**c**), la un pătrat (**a**) distanță, existând o zonă de obstacol (**sa**) de formă pătrată, având lățimea un pătrat (**a**), fiecare set de patru piese (**P**), în funcție de culoare, fiind dispus în zona de colț (**tl**) corespunzătoare, zona centrală (**c**) fiind acoperită de o machetă (**M**) de formă pătrată și egală cu zona centrală (**c**), machetă ce prezintă, pe suprafața superioară, patru locașuri (**l**), fiecare având culori diferite, în care pot fi introduse unele dintre piesele (**P**) de joc, astfel încât, printr-o succesiune de mutări alternative ale pieselor de joc (**P**) în sens invers acelor de ceasornic, se desfășoară jocul de tablă.

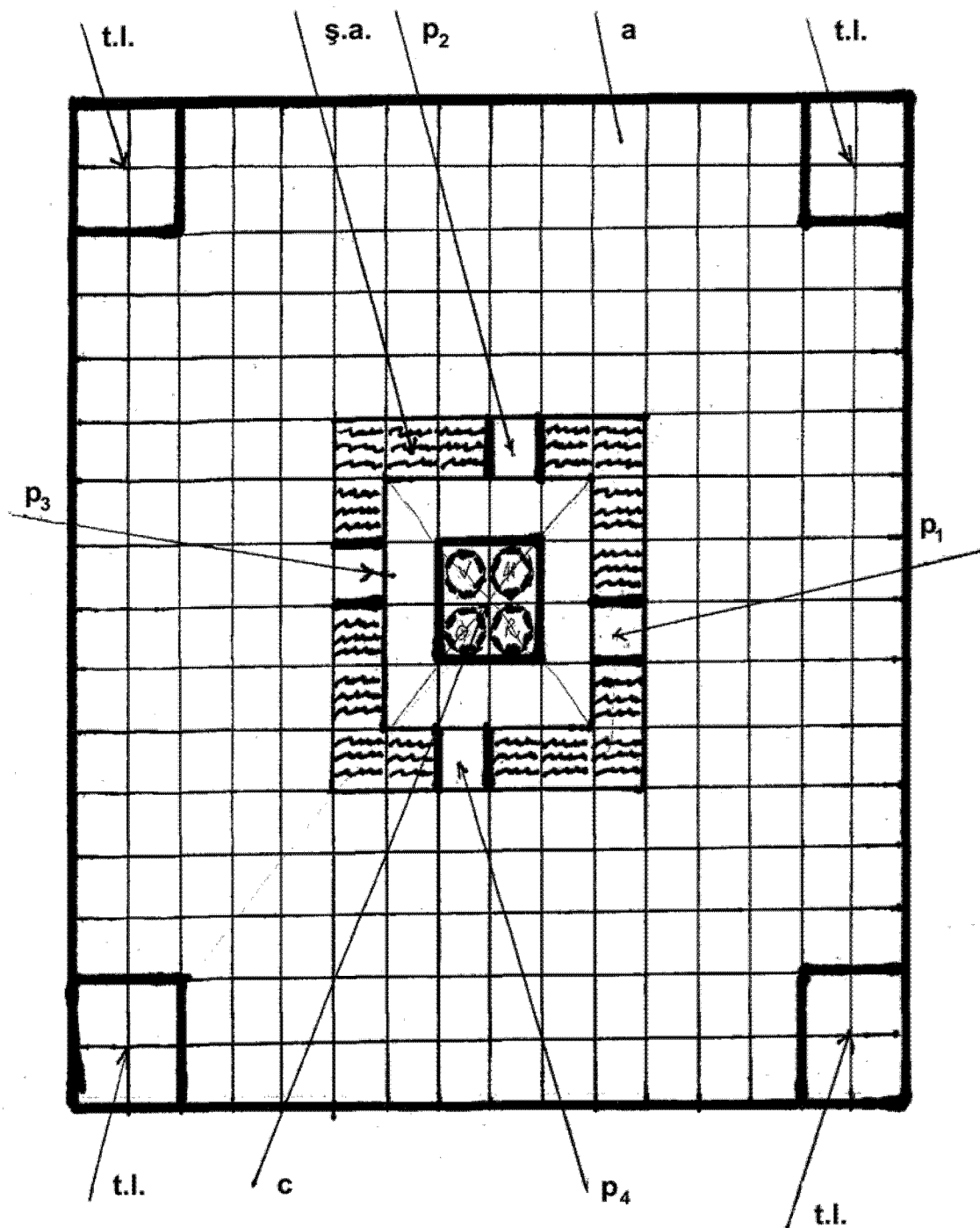


Fig. 1

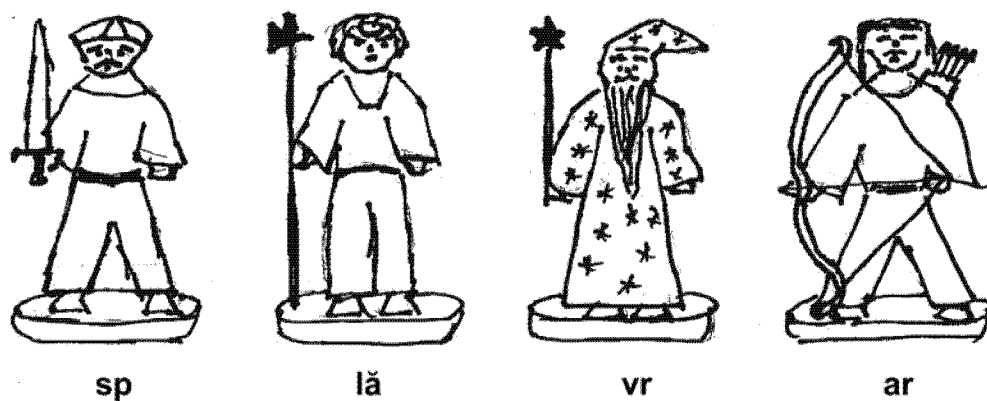


Fig. 2

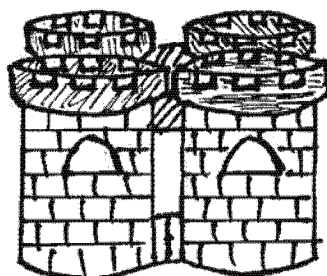


Fig. 3

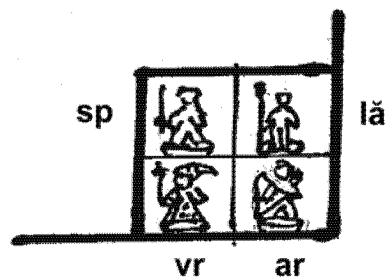
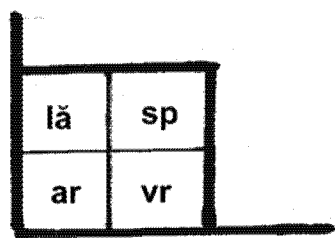
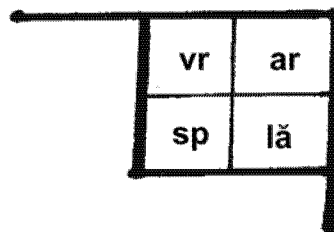
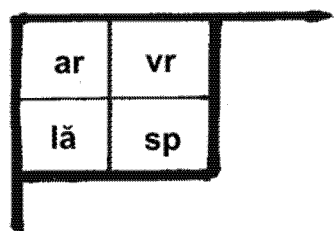


Fig. 4