



(12)

## BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: **a 2007 00729**

(22) Data de depozit: **18.10.2007**

(45) Data publicării mențiunii acordării brevetului: **30.03.2012** BOPI nr. 3/2012

(41) Data publicării cererii:  
**28.02.2008** BOPI nr. 2/2008

(73) Titular:  
• **ARCIRE ALEXANDRU,**  
*STR.OCTAV BĂNCILĂ NR.13, BL.R7, ET.3,*  
*AP.13, BOTOȘANI, BT, RO*

(72) Inventatori:  
• **ARCIRE ALEXANDRU,**  
*STR.OCTAV BĂNCILĂ NR.13, BL.R7, ET.3,*  
*AP.13, BOTOȘANI, BT, RO*

(56) Documente din stadiul tehnicii:  
**RO a 2006 00795 A0; RO 98085;**  
**RO 119512 B1**

## (54) JOC DE STRATEGIE MILITARĂ ȘI GEOPOLITICĂ

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc de strategie militară și geopolitică, alcătuit dintr-o tablă de joc (1) ce are inscripționată o rețea (a) de pătrate (b, c) colorate diferit și dispuse alternant, tablă (1) împărțită de o linie mediană (C) în două suprafețe de joc (A, B), și din două seturi a câte 24 de piese (2) de joc, colorate și inscripționate, pentru fiecare jucător, unde tabla de joc (1) este de formă pătrată, fiecare dintre pătratele (b și c) alternante fiind împărțit după diagonală în două zone triunghiulare de culori diferite și distincte, în fiecare suprafață de joc (A, B), simetric în raport cu linia mediană (C), fiind dispuse niște pătrate (e, f, g, h) de culori diferite și poziționate în ordinea inversă a culorilor, în fiecare suprafață de joc (A și B), iar de o parte și de alta a liniei mediane (C) fiind poziționate niște zone dreptunghiulare (d), ambele de aceeași culoare.

Revendicări: 2

Figuri: 4

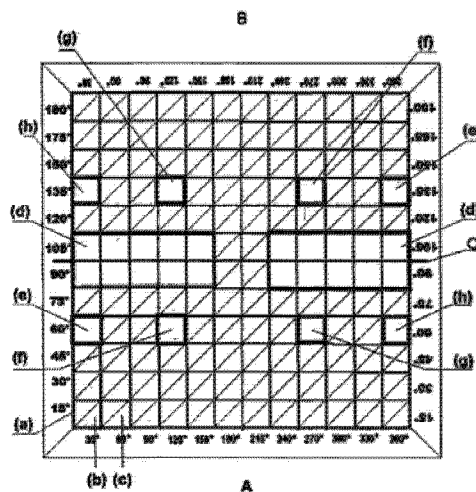


Fig. 1



# RO 123414 B1

1           Invenția se referă la un joc educativ, de strategie, menit să dezvolte capacitățile de control ale utilizatorilor printr-un ansamblu de piese.

3           Este cunoscut jocul de șah care are o tablă de joc având o grilă de 64 de pătrate colorate alb/negru, dispuse pe 8 linii și 8 coloane și având două seturi a câte 16 piese de  
5 jucător, acestea fiind 8 pioni, 2 ture, 2 nebuni, 2 cai, 1 regi, 1 regina, un set de piese alb și unul negru de obicei, fiecare piesă având tipul ei de deplasare. Jocul de șah se termină prin  
7 declararea "șah mat"-ului, adică imposibilitatea de a mai scăpa regele din raza de atac a pieselor adversarului.

9           Mai sunt cunoscute alte jocuri care transpun un război pe o tablă de joc, toate aceste jocuri având puține piese și o suprafață mică de joc, ce nu implică la maxim capacitățile  
11 mentale.

13           Din cererea de brevet a **2006 00795 A0**, este cunoscut un joc de șah având o tablă de joc de formă dreptunghiulară, având 72 de căsuțe colorate alternativ, care sunt împărțite în două zone egale printr-o linie mediană și un număr de 36 piese, împărțite egal între cei  
15 doi jucători, având culori diferite și prezentând însemne diferite și niște piese având funcții și denumiri diferite de cele ale pieselor din jocul clasic de șah.

17           Mai este cunoscut, din brevetul **RO 98085**, un joc de societate cu caracter educativ și instructiv, compus dintr-o tablă de joc imprimată cu un caroiaj format din căsuțe pătrate sau hexagonale, având pe margini cifre, litere, figuri geometrice sau diverse culori, în căsuțe  
19 așezându-se după anumite reguli de joc, niște jetoane imprimate cu cifre, litere sau figuri geometrice, cu care se vor alcătui formații, de minimum trei piese, ordonate după anumite  
21 criterii.

23           Problema pe care o rezolvă invenția constă în implicarea mult mai profundă a jucătorului și dezvoltarea capacităților de control.

25           Jocul de strategie militară și geo-politică conform invenției revendicate este alcătuit dintr-o tablă de joc ce are inscripționată o rețea de pătrate colorate diferit și dispuse  
27 alternant, tabla fiind împărțită de o linie mediană în două suprafețe de joc, jocul având și două seturi a câte 24 de piese de joc, colorate, pentru fiecare jucător, unde tabla de joc este de formă pătrată, fiecare din pătratele alternante fiind împărțit după diagonală în două zone  
29 triunghiulare de culori diferite și distincte, în fiecare suprafață de joc, simetric în raport cu linia mediană, fiind dispuse niște pătrate de culori diferite și poziționate în funcție de culori  
31 asimetric, iar de o parte și de alta a liniei mediene fiind poziționate niște zone dreptunghiulare, ambele de aceeași culoare, iar piesele de joc de forma unor jetoane pătrate cu colțurile rotunjite prezintă fiecare pe suprafața superioară niște zone colorate în trei culori  
33 distincte și niște inscripționări diferite.

Jocul conform invenției prezintă următoarele avantaje:

- 37           - este simplu din punct de vedere constructiv;
- tabla și piesele sunt reprezentate mult mai realistic;
- 39           - este o reprezentare simbolică a unei dispute militare la nivel de secol XXI ce îl implică pe jucător forțându-l să-și dezvolte capacitățile mentale și puterea de control;
- 41           - piesele reprezintă majoritatea formelor moderne de atac, fiecare având propriul ei mod de deplasare;
- 43           - pătratele de pe tablă reprezintă simbolic formele de relief predominante și care afectează în mod diferit piesele.

45           Se prezintă, în continuare, un exemplu de realizare a invenției, în legătură și cu fig. 1...4, care se referă la:

- 47           - fig. 1, vedere a tablei de joc;
- fig. 2, vedere frontală și din perspectivă a pieselor de joc;

# RO 123414 B1

- fig. 3, modul de amplasare a pieselor pe tablă la începutul jocului;	1
- fig. 4, mod de realizare a pieselor.	
Jocul conform exemplului de realizare se compune dintr-o tablă de joc <b>1</b> pe care este	3
desenată un o rețea <b>a</b> de 144 pătrate <b>b</b> , <b>c</b> , dispuse după 12 linii, numite meridiane	5
(longitudine) și numerotate începând din colțul stânga jos al tablei <b>1</b> , de la meridianul 15° la	
180° și 12 coloane, numite paralele (latitudine) și numerotate începând cu colțul stânga jos	7
al tablei <b>1</b> , de la 30° la 360°, astfel încât, citirea poziției oricărei piese să fie vizibilă și să	
corespundă ambilor jucători, aceasta făcându-se mai întâi pe verticală (longitudine) și apoi	9
pe orizontală (latitudine) și din 24 de piese <b>2</b> ce alcătuiesc o armată pentru fiecare din cei doi	
jucători.	
Pătratele <b>b</b> și <b>c</b> formând două tipuri de sectoare, tip teren, respectiv tip apă, sunt	11
dispuse alternant după ambele direcții din dreptul sectorului long 15°, lat 30°, pe toată	
suprafața tablei <b>1</b> , începând cu sectorul tip teren. Pătratul <b>b</b> este împărțit printr-o diagonală	13
în două zone triunghiulare colorate diferit: o zonă verde (câmpie) și o zonă maro (podiuș).	
Un al doilea tip de sector, tip apă, reprezentat de pătratul <b>c</b> , în care acesta este	15
împărțit printr-o diagonală în două zone triunghiulare: albastru deschis (ape adâncime mică)	
și albastru (ape adâncime mare). Un al treilea tip de sector, reprezentând două oceane	17
dreptunghiulare de culoare albastru închis, sunt regăsite în zonele dreptunghiulare <b>d</b> cu	
lățimea a două pătrate <b>b</b> sau <b>c</b> și lungimea de cinci pătrate <b>b</b> sau <b>c</b> , poziționate în dreptul	19
meridianelor 90° și 105°, și delimitate de paralele 30° și 150° și respectiv 240° și 360°, care	
rețin la periferia lor piesele <b>2</b> reprezentând infanteria <b>q</b> , trupele comando <b>p</b> , elicopterele <b>n</b> ,	21
artileria grea <b>o</b> și cartierul general <b>i</b> dacă nu a intrat mai întâi flota <b>m</b> măcar odată în fiecare	
ocean chiar și cu aceeași navă pentru a le ajuta să treacă. Dacă navele sunt distruse înainte	23
să intre în ocean, piesele mai sus menționate nu mai pot trece peste ocean decât, dacă sunt	
"recuperate" prin sacrificiul infanteriei și al trupelor comando ce reușesc să ajungă în capătul	25
opus al tablei <b>1</b> de joc.	
De asemenea, prezența unor zone dreptunghiulare <b>d</b> ce constituie sectoare cu	27
caracter deosebit și dispuse simetric față de linia mediană <b>C</b> situată între meridianul 90° și	
105° ce împarte tabla <b>1</b> în 2 suprafețe de joc simetrice <b>A</b> și <b>B</b> corespunzătoare fiecărui	29
jucător.	
Sectoarele de long 60°, lat 30° și long 135°, lat 360° de culoare neagră - constituie	31
zona neutră (ihtus) pătrat <b>e</b> - care oferă 1 tură neutralitate pentru piesă care stă în câmpul	
ei (nu poate fi atacată), dar își pierde calitatea după 1 tură (2 ture la cerere în cazul	33
HQ-cartierul general).	
Sectoarele 60°/120° și 135°/270° de culoare galbenă pătrat <b>f</b> - zona deșertică,	35
sectoarele 60°/270° și 135°/120° de culoare alb pătrat - <b>g</b> zona înzăpezită și sectoarele	
60°/360° și 135°/30° de culoarea maro pătrat - <b>h</b> zona muntoasă rețin piesa care staționează	37
în câmpul lor 1 tură.	
Pătratele <b>e</b> , <b>f</b> , <b>g</b> , <b>h</b> de culori diferite sunt poziționate în ordinea inversă a culorilor în	39
fiecare suprafață de joc <b>A</b> și <b>B</b> .	
Fiecare jucător are câte un set de 24 piese <b>2</b> dreptunghiulare imprimate cu câte un	41
simbol legat de tipul de unitate militară pe care îl reprezintă.	
- <b>i</b> vedere HQ - Centru de Comandă;	43
- <b>j</b> vedere Aviane de Vânătoare;	
- <b>k</b> vedere Bombardiere;	45
- <b>l</b> vedere Submarine;	
- <b>m</b> vedere Flotă;	47

# RO 123414 B1

- 1 - **n** vedere Elicoptere;  
- **o** vedere Artilerie Grea;  
3 - **p** vedere Comando (bereta);  
- **q** vedere Infanterie (cască);

5 Fiecare din piesele **2**, ce reprezintă cele 9 tipuri de unități **i, j, k, l, m, n, o, p, q**,  
având tipul ei caracteristic de deplasare și atac, sunt așezate la începutul jocului, simetric  
7 față de linia mediană **C** și în sens invers în suprafețele de joc **A** și **B** și reprezintă o armată  
a secolului XXI, formată din:

9 HQ-Head Quarters-Centrul de Comanda **i** -1 unitate,  
- reprezintă creierul luptei și este veriga slabă a jocului, acesta terminându-se prin  
11 imposibilitatea de-a mai muta HQ în afara razei de acțiune a pieselor adverse;  
- se deplasează și atacă un sector în orice direcție;  
13 - poate beneficia la cerere de imunitate 2 ture în Zona Neutră (**e**), (negru).

Avioane de Vânătoare- **j** -1 unitate  
15 - "zboară" și atacă peste propriile piese în orice direcție (drept/diagonală) pe orice  
distanță până la prima piesă inamică;

17 Bombardiere-**k** -2 unități  
- "zboară" și atacă peste propriile piese-în linie dreaptă/orice direcție și orice distanță  
19 până la prima piesă inamică.

Submarine **l** -2 unități  
21 - se "scufundă"/atacă pe "sub" propriile piese în orice direcție (diagonală) orice  
distanță până la prima piesă inamică;  
23 - în ocean se "scufundă"/atacă în orice direcție (drept/diagonală) până la limita  
continentală;

25 Nave de Război - Flota **m**-2 unități  
- se deplasează și atacă în diagonală, orice direcție;  
27 - în ocean intră 1 sector/din ocean iese 1 sector;  
- în interiorul oceanului până la limita continentală se poate deplasa/ataca în orice  
29 direcție (drept/diagonal);

Elicoptere **n** - 2 unități:  
31 - "zboară" și atacă sub forma de "L" ( 3+1 sectoare/1+3 sectoare) în orice direcție (în  
față/spate/lateral) peste propriile piese;

33 Artilerie grea **o** - 2 unități:  
- se deplasează și atacă 2 sectoare numai în față sau 1 sector lateral în linie dreaptă  
35 (la alegere);

Comando (bereta)-**p** -6 unități:  
37 - se deplasează 1 sector numai în față;  
- atacă 1 sector în față sau în diagonal față;

39 Infanterie (cască)-**q**-6 unități:  
- se deplasează 1 sector numai în față;  
41 - ataca 1 sector în diagonal față.

Regulile de joc  
43 Scopul jocului este anihilarea adversarului prin capturarea centrului de comandă HQ,  
adică imposibilitatea acestuia de mai scăpa din raza de acțiune a pieselor jucătorului advers  
45 sau blocarea atacului cu altă piesă.

Fiecare jucător are dreptul la câte o mutare, alternativ. Dacă jucătorii au ajuns cu o  
47 trupă commando sau cu infanteria la limita opusă a tablei **1**, atunci pot "recupera" alte piese  
în locul lor la alegere din cele care au fost pierdute.

49 Modul de realizare a pieselor este reprezentat în fig 4.

# RO 123414 B1

## Revendicări

1. Joc de strategie militară și geo-politică, alcătuit dintr-o tablă de joc (1) ce are inscripționată o rețea (a) de pătrate (b, c) colorate diferit și dispuse alternant, tablă (1) împărțită de o linie mediană (C) în două suprafețe de joc (A, B) și din două seturi a câte 24 de piese (2) de joc, colorate și inscripționate, pentru fiecare jucător, **caracterizat prin aceea că** tabla de joc (1) este de formă pătrată, fiecare din pătratele (b și c) alternante fiind împărțit după diagonală în două zone triunghiulare de culori diferite și distincte, în fiecare suprafață de joc (A, B) simetric în raport cu linia mediană (C) fiind dispuse niște pătrate (e, f, g, h) de culori diferite și poziționate în ordinea inversă a culorilor în fiecare suprafață de joc (A și B), iar de o parte și de alta a liniei mediene (C) fiind poziționate niște zone dreptunghiulare (d), ambele de aceeași culoare. 11
2. Joc de strategie militară și geo-politică, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că** piesele de joc (2) de forma unor jetoane pătrate cu colțurile rotunjite prezintă fiecare pe suprafața superioară niște zone colorate în trei culori distincte și niște inscripționări (i, j, k, l, m, n, o, p, q) diferite. 15

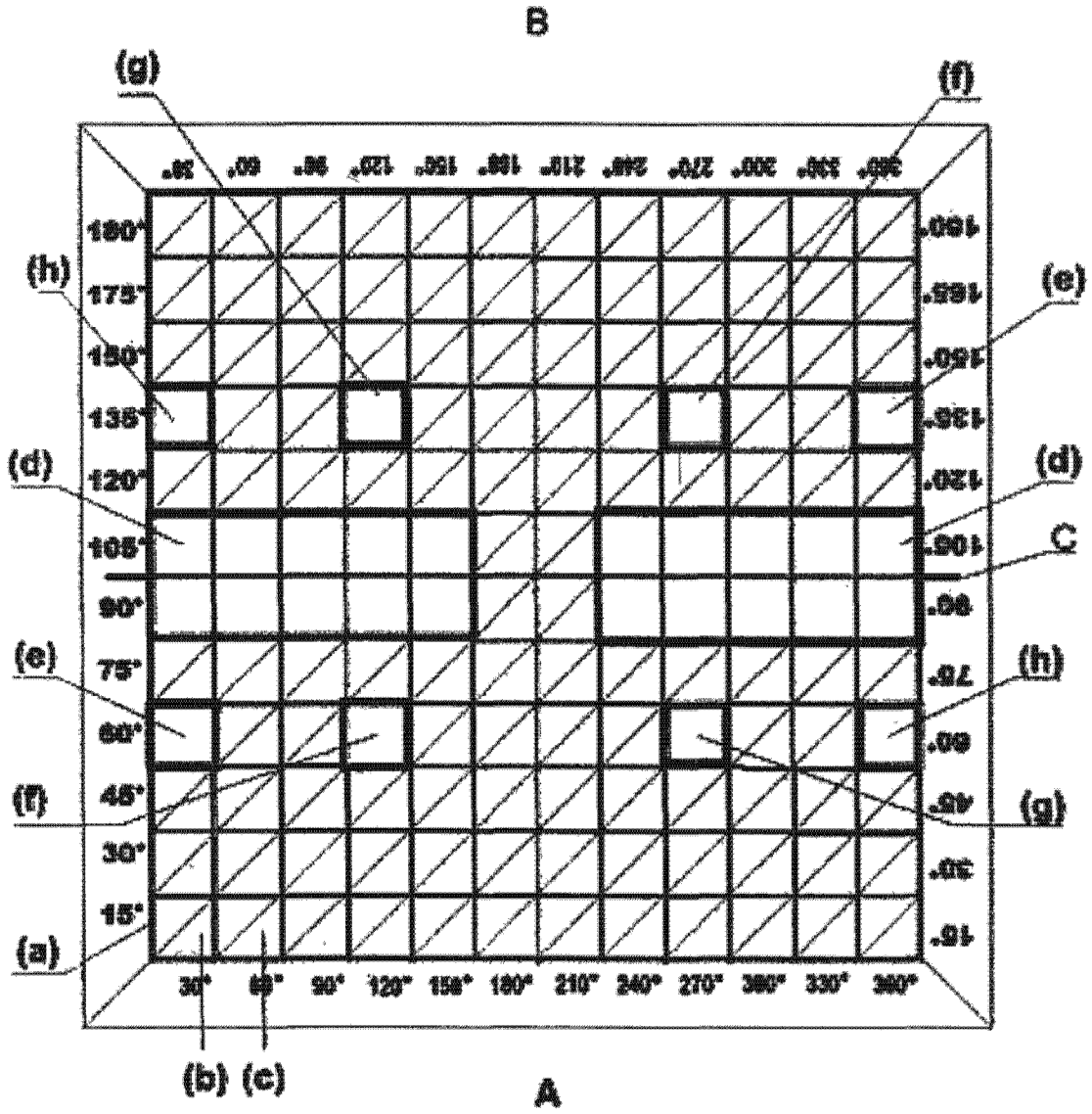


Fig. 1

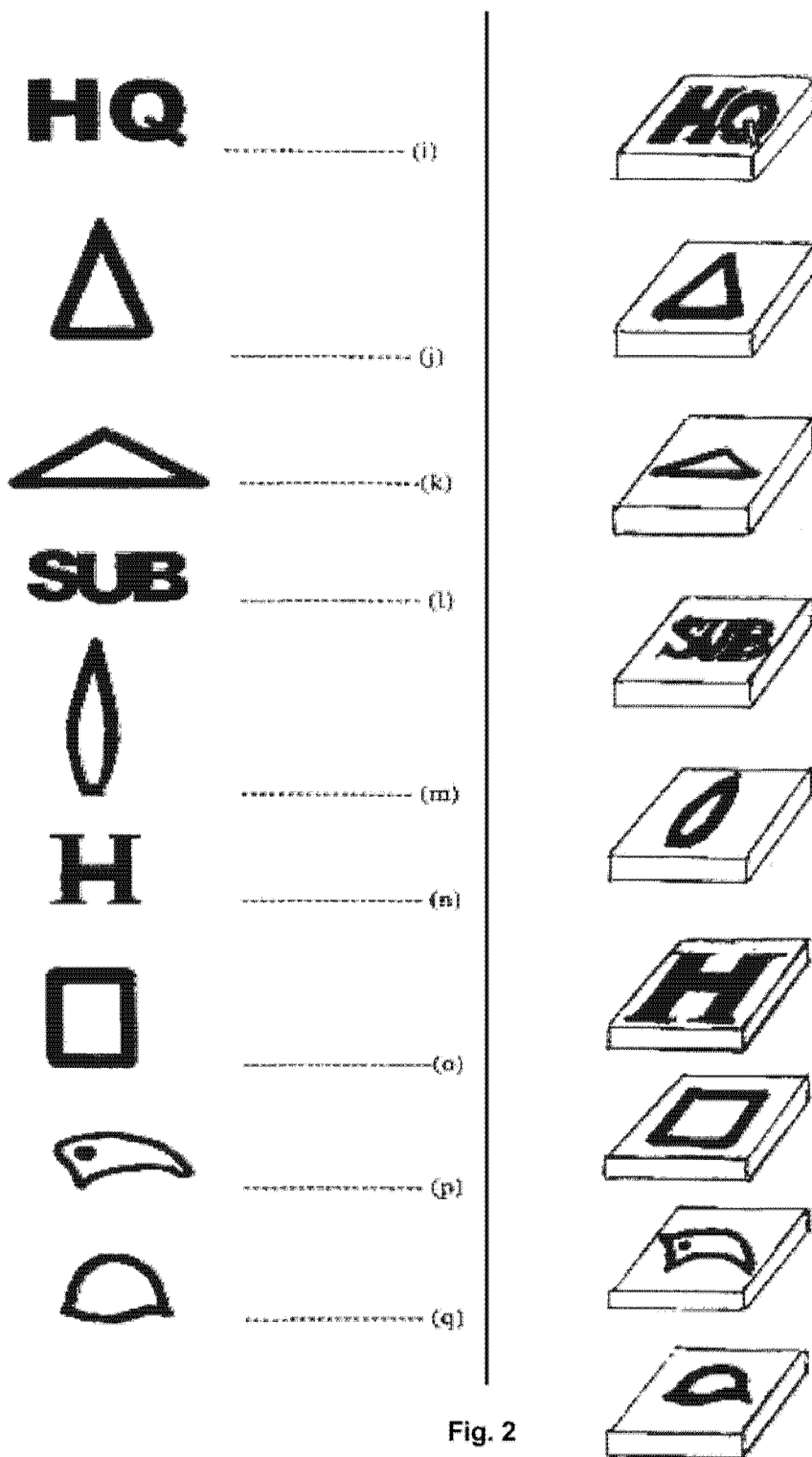


Fig. 2

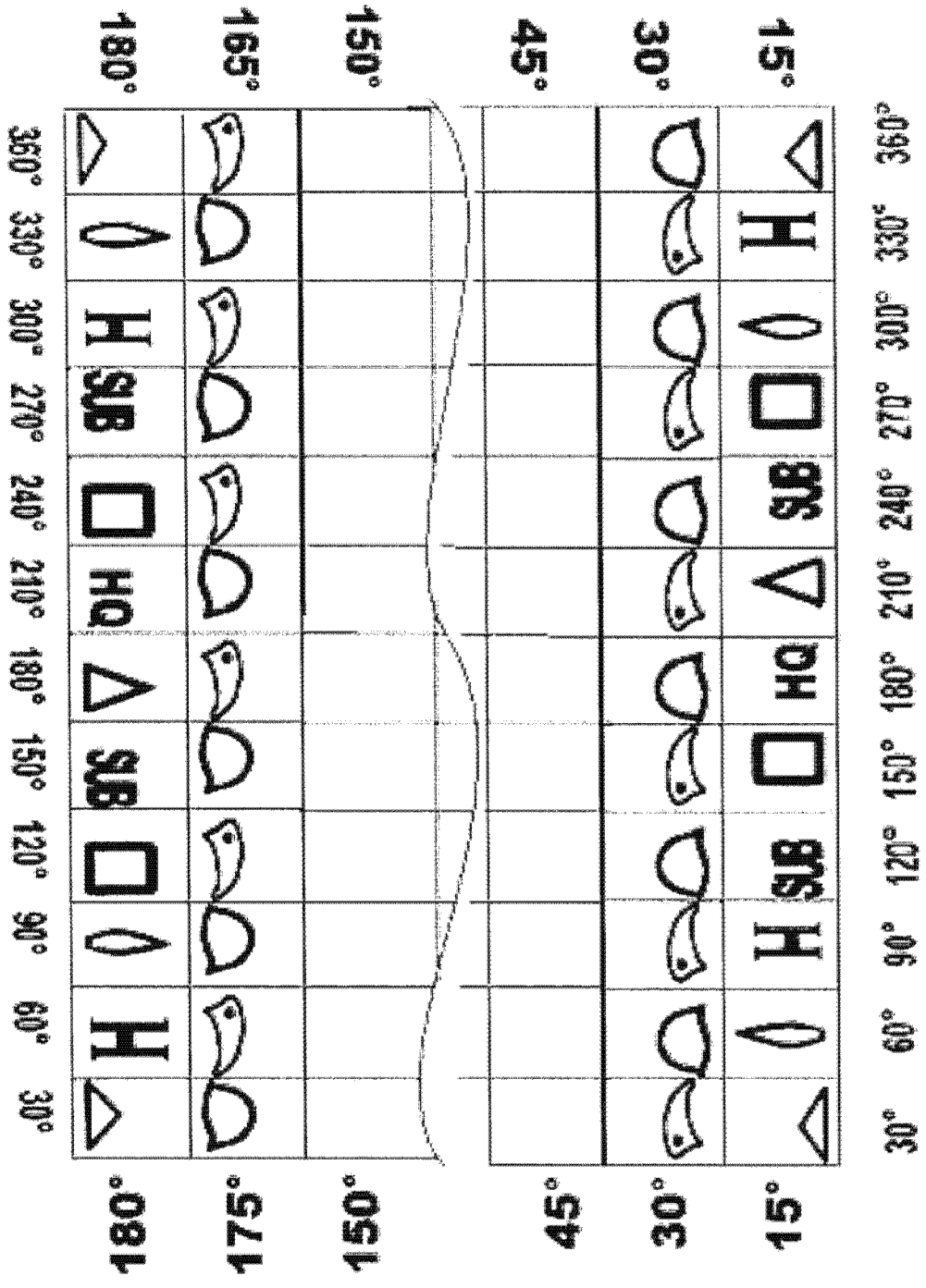


Fig. 3



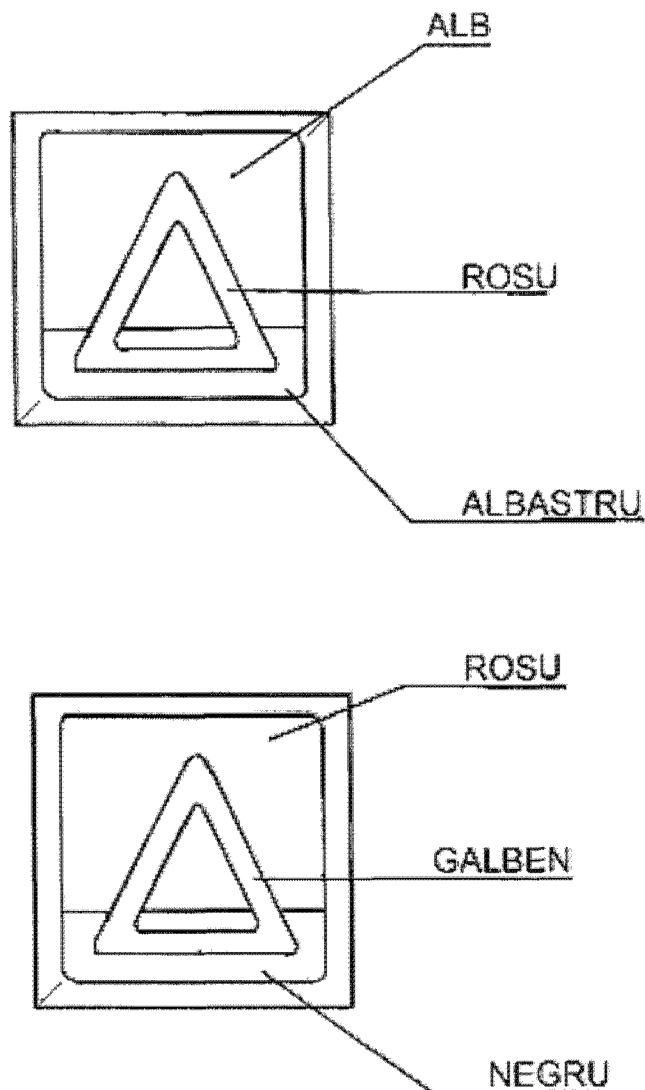


Fig. 4