



(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2010 00048

(22) Data de depozit: 18.01.2010

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

(71) Solicitant:
• ENACHE DORU DANIEL, BD. GHICA TEI
NR.46, SECTOR 2, BUCUREȘTI, B, RO

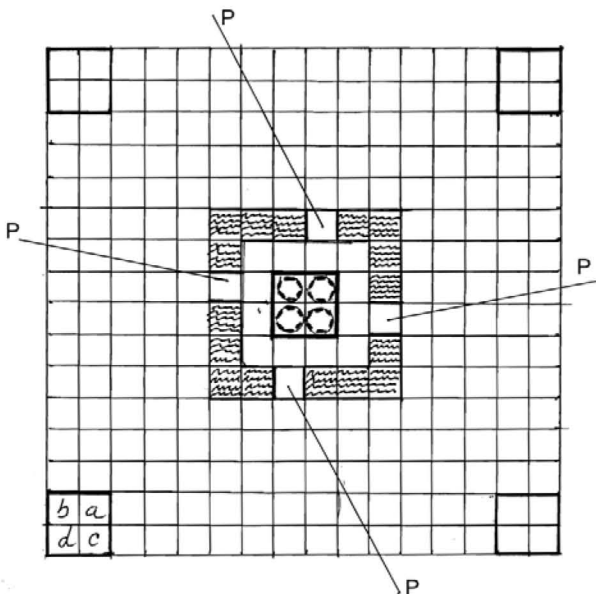
(72) Inventatori:
• ENACHE DORU DANIEL, BD. GHICA TEI
NR.46, SECTOR 2, BUCUREȘTI, B, RO

(54) JOC DE TABLĂ

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc care se joacă pe tablă. Jocul conform invenției este alcătuit dintr-o tablă de joc, confecționată din carton, de formă pătrată, având 16 câmpuri pe orizontală și 16 câmpuri pe verticală, patru câmpuri din centrul tablei reprezintă turnurile unei cetăți, având fiecare câte o culoare, roșu, galben, albastru și verde, de jur-împrejurul cetății fiind desenat câte un șanț (p) de apărare traversat de patru poduri, alte patru câmpuri din colțurile tablei reprezintă taberele unor luptători, un arcaș (a), un vrăjitor (b), un lăncier (c) și un spadasin (d) reprezentați prin 16 figurine, câte patru de fiecare culoare.

Revendicări: 1
Figuri: 1



15

OFICIUL DE STAT PENTRU INVENȚII ȘI MĂRCI
Cerere de brevet de invenție
Nr. a 2610 6648
Data depozit 18-01-2010

DESCRIEREA INVENȚIEI

Invenția se referă la un joc pe tablă, alcătuit din următoarele elemente:

- o tablă de joc pătrată, din carton, de 16/16 câmpuri de formă pătrată (în total 256 câmpuri). Dimensiunile laturilor unui câmp sunt de 3 cm. Cele patru câmpuri din mijlocul tablei reprezintă Cetatea, având desenate pe ele patru turnuri. Fiecare din cele patru câmpuri ale Cetății este colorat diferit (roșu, galben, albastru și verde). La un câmp distanță de Cetate, de jur împrejurul ei, pe tabla de joc, este desenat un șanț de apărare, plin cu apă și traversat de patru poduri cu dimensiunea de un câmp, așezate în dreptul fiecărui turn, în partea dreaptă față de diagonala tablei de joc (fig. 1 – p). Cele patru câmpuri 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, în diagonală.

- 16 figurine reprezentând luptători, împărțiți în echipe de câte patru luptători (1 arcaș, 1 vrăjitor, 1 lăncier și 1 spadasin), cu înălțimea de 3 cm și diametrul bazei de 1,8 cm. Fiecare echipă are una din culorile menționate (roșu, galben, albastru și verde) și este așezată în tabăra de culoarea respectivă.

- o machetă de material plastic, reprezentând Cetatea, de formă pătrată, cu latura de 6 cm, astfel încât să acopere cele patru câmpuri din centrul tablei, și având patru 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 turnului, moment care marchează încheierea jocului. Partea de sus a fiecărui turn va fi colorată în culoarea echipei care trebuie să ajungă la el.

Regulamentul jocului. Acest joc se poate juca în 2, 3 sau 4 jucători. Dacă sunt 2 jucători, fiecare va avea două tabere de luptători, în colțurile de pe diagonalele tablei. Dacă sunt 3 sau 4 jucători, fiecare va avea o singură tabără, un colț al tablei rămânând liber în situația când există doar 3 jucători.

La începutul jocului, cei patru luptători se află în taberele proprii, adică pe cele patru câmpuri din colțurile tablei de joc, așezați în felul următor: arcașul, pe linia 2, câmpul dinspre mijlocul tablei; vrăjitorul, pe linia 2, lângă arcaș, câmpul dinspre marginea tablei; lăncierul, pe linia 1, sub arcaș; spadasinul, pe linia 1, sub vrăjitor, în colțul tablei de joc. Dispunerea este arătată în figura 1: arcașul – (a), vrăjitorul – (b), lăncierul – (c), spadasinul – (d). Pe tabla

de joc se pot desena siluetele celor patru luptători, în locul pe care fiecare trebuie să îl ocupe în tabără.

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, în orice direcție, numai în linie dreaptă, nu și în diagonală. Fiecare luptător are raze diferite de acțiune (arcașul - 5 câmpuri, vrăjitorul - 4 câmpuri, lăncierul - 3 câmpuri și spadasinul - 2 câmpuri), 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.

Luptătorii îi pot lovi pe adversari peste șanțul de apărare și peste podurile care-l traversează, dar nu și peste Cetate. Un luptător nu poate lovi un adversar peste un alt luptător din aceeași echipă cu el, sau peste un luptător advers, în cazul în care doi dintre aceștia sunt unul după altul, în raza sa de acțiune. De asemenea, nu poate lovi de pe loc, dacă un adversar intră în raza sa de acțiune, ci numai după ce s-a deplasat cu un câmp.

Luptătorii nu pot trece prin apă, ei vor trebui să traverseze pe oricare dintre poduri 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.

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

Variantă. Jocul se mai poate juca și cu echipe formate numai din arcași, fiecare având o rază de acțiune de 5 câmpuri. Când un arcaș e lovit, el va trebui repus în tabără în colțul liber cel mai depărtat de Cetate.

În rest, regulamentul jocului este același.

REVENDICĂRI

1. Invenție reprezentând un joc pe tablă, caracterizat prin următoarele elemente:

- o tablă de joc pătrată, din carton, de 16/16 câmpuri de formă pătrată (în total 256 câmpuri). Dimensiunile laturilor unui câmp sunt de 3 cm. Cele patru câmpuri din mijlocul tablei reprezintă Cetatea, având desenate pe ele patru turnuri. Fiecare din cele patru câmpuri ale Cetății este colorat diferit (roșu, galben, albastru și verde). La un câmp distanță de Cetate, de jur împrejurul ei, pe tabla de joc, este desenat un șanț de apărare, plin cu apă și traversat de patru poduri cu dimensiunea de un câmp, așezate în dreptul fiecărui turn, în partea dreaptă față de diagonala tablei de joc (fig.1 – p). Cele patru câmpuri 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, în diagonală.

- 16 figurine reprezentând luptători, împărțiți în echipe de câte patru luptători (1 arcaș, 1 vrăjitor, 1 lăncier și 1 spadasin), cu înălțimea de 3 cm și diametrul bazei de 1,8 cm. Fiecare echipă are una din culorile menționate (roșu, galben, albastru și verde) și este așezată în tabăra de culoarea respectivă.

- o machetă de material plastic, reprezentând Cetatea, de formă pătrată, cu latura de 6 cm, astfel încât să acopere cele patru câmpuri din centrul tablei, și având patru 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 turnului, moment care marchează încheierea jocului. Partea de sus a fiecărui turn va fi colorată în culoarea echipei care trebuie să ajungă la el.

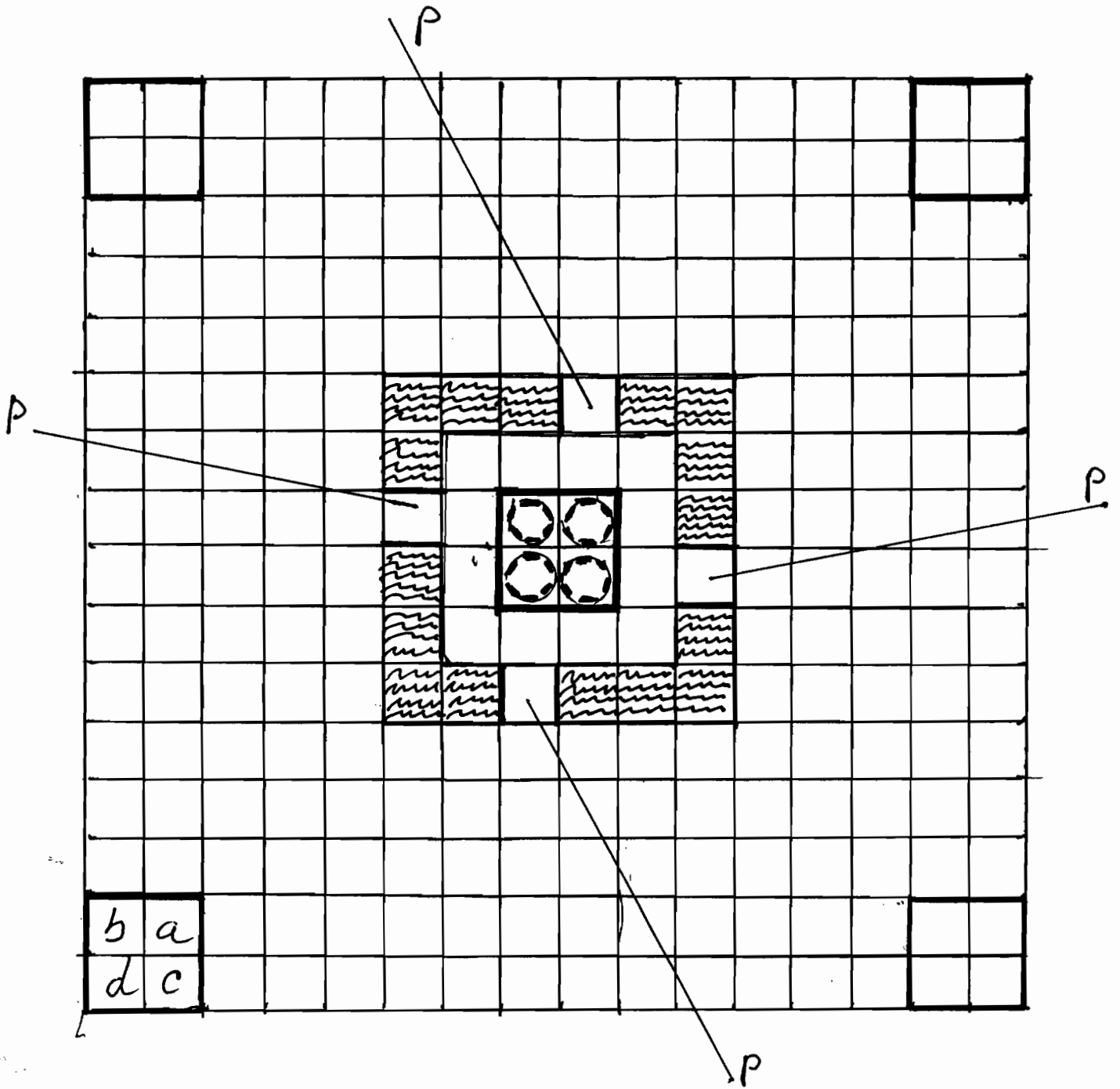


Fig. 1