



(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2012 00004

(22) Data de depozit: 05.01.2012

(41) Data publicării cererii:
30.07.2012 BOPI nr. 7/2012

(71) Solicitant:
• STOICA SORIN, STR. SITARULUI NR. 5,
BL. C5, SC. B, AP. 3, BRAȘOV, BV, RO

(72) Inventatori:
• STOICA SORIN, STR. SITARULUI NR. 5,
BL. C5, SC. B, AP. 3, BRAȘOV, BV, RO

(74) Mandatar:
M.P.D. RIGHTS AGENCY S.R.L.,
STR. LUNGĂ NR. 270, COD 500450,
BRAȘOV, JUD. BRAȘOV

(54) JOC DE ȘAH PENTRU PATRU SAU TREI
SAU DOI JUCĂTORI

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc de șah care se poate juca în 4, 3 sau 2 jucători. Jocul de șah conform invenției se desfășoară pe o tablă de șah de formă octogonală, cu 172 de pătrate, formată din 14 linii verticale și 14 linii orizontale cu lungimi diferite, unde 4 dintre laturile opuse sunt drepte, iar celelalte 4 laturi opuse sunt în linie frântă, jocul folosind același tip de piese de șah ca la jocul clasic, în 4 seturi de culori diferite, a câte 15 piese-jucător, totalizând 60 de piese, fiecare set având 1 rege, 1 regină, 2 nebuni, 2 cai, 2 turnuri și 7 pioni, așezate la start în trei rânduri, pe laturile oblice, jocul de șah având particularitatea că poate fi jucat de toți jucătorii până la final - chiar dacă unii sunt învinși pe parcursul jocului, prin capturarea regelui, ei nu sunt eliminați și au posibilitatea să continue jocul, formând o echipă lărgită cu jucătorul care i-a capturat regele; orice piesă care ajunge în careul central (CC), numit și Cetatea Regilor, primește imunitate și nu mai poate fi capturată, dar poate ieși oricând din cetate, iar jucătorul câștigător este desemnat în două moduri: fie prin capturarea regilor adversarilor, fie prin ajungerea în careul central (CC) cu regele propriu.

Revendicări: 9
Figuri: 3

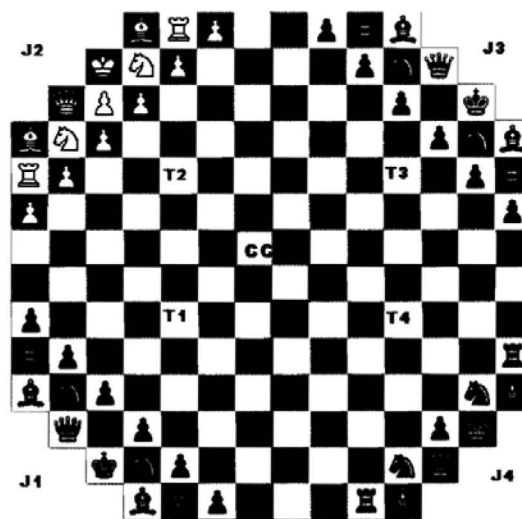
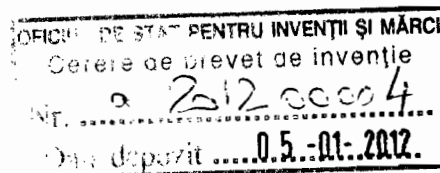


Fig. 2

Cu începere de la data publicării cererii de brevet, cererea asigură, în mod provizoriu, solicitantului, protecția conferită potrivit dispozițiilor art.32 din Legea nr.64/1991, cu excepția cazurilor în care cererea de brevet de invenție a fost respinsă, retrasă sau considerată ca fiind retrasă. Întinderea protecției conferite de cererea de brevet de invenție este determinată de revendicările conținute în cererea publicată în conformitate cu art.23 alin.(1) - (3).





Descrierea invenției

JOC DE SAH IN PATRU SAU TREI SAU DOI JUCATORI

Invenția se referă la un joc de sah, care se poate juca în 4 sau 3 sau 2 jucători, pentru care tabla de sah, formată din 14 linii pe verticală și 14 linii pe orizontală, cu lungimi diferite (Fig.1), în total 172 pătrate, se constituie ca un ansamblu sub formă octogonală, unde 4 din laturile opuse (cele verticale și cele orizontale) sunt drepte – constituite de fapt din marginile a 8 pătrățele iar celelalte 4 laturi opuse (oblice) sunt în linie frântă - constituite de fapt din marginile a 4 pătrățele, tipul pieselor de sah fiind cel cunoscut și utilizat în general la jocul clasic de sah în doi, și deosebirea ca acest joc se joacă cu un set de câte 15 piese/jucător (1 rege, 1 regină, 2 nebuni, 2 cai, 2 turnuri și 7 pioni) la start, astfel fiind un total 60 de piese în varianta cu 4 jucători. (Fig.2)

Se cunosc mai multe variante de joc de sah, pentru mai mulți jucători, inclusiv pentru 2, 3 sau 4 jucători la care:

- fie tabla de sah este de formă pătrată cu 8/8 linii și 64 pătrate, sau 12/12 linii și 128/144 pătrate, sau 20/20 linii și 400 pătrate;
- sau tabla de sah este de formă hexagonală, circulară sau alte forme diverse, dar cu marginile drepte, toate având alte reguli de joc, față de invenția propusă, regula de bază pentru învingător fiind pe principiul "Sah și Mat".

Dezavantajul jocurilor de sah cunoscute constă în faptul că un jucător, odată învins este eliminat, nu mai poate reveni să continue jocul și piesele lui sunt eliminate de pe tabla de joc.

Problema de joc pe care invenția o rezolvă este că toți jucătorii să poată participa la joc până la final, când se va declara un învingător, chiar dacă pe parcurs sunt învinși unul câte unul.

Învingătorul poate fi desemnat în două moduri diferite: prin capturarea regilor adversarilor sau prin ocuparea Căruului Central cu Regele propriu, principiul "Sah și Mat" nefiind operabil în acest joc.

Avantajul jocului propus este ca :

- Jucatorul(ii) invins(i) prin capturarea regelui sau de catre un adversar, nu este eliminat, ci poate (pot) continua jocul, formand o alianta (echipa largita) cu jucatorul care i-a capturat regele;
- In acest mod, jocul este mai captivant, dezvoltand spiritul de echipa si recunoastere a valorii invingatorilor in timpul jocului.

In continuare se prezinta descrierea propriu zisa a jocului de sah propus pentru brevetare: tabla de sah si pozitionarea initiala a pieselor – Fig.1 si Fig. 2 și regulile de joc.

REGULA MUTARII PIESELOR este reprezentata in Fig.3. Astfel:

PIONUL - muta cate un patrat la o mutare, doar in fata pe diagonala si captureaza lateral stanga-dreapta dar nu inapoi. Jucatorul care a ajuns cu un Pion in Careul Central il poate schimba cu o piesa capturata, inclusiv Regina sau orice alta piesa proprie, exceptand Regele, noua piesa preluand locul lasat de Pion. Daca nu are nici o piesa capturata in momentul in care a ajuns cu Pionul in Careul Central, poate continua deplasarea inainte cu pionul, sau il poate mentine in Careu, pana la momentul cand îi este capturata o piesa, pe care este obligat sa o schimbe cu pionul, cand îi vine randul la mutare. (Fig.3)

TURNUL - muta si captureaza normal, ca in jocul clasic de sah si poate inainta oricate patrate pe verticala si orizontala. (Fig.3)

CALUL - muta si captureaza normal, in “L”, dar are dreptul la doua mutari succesive numai la prima iesire, adica la prima mutare din pozitia de start. (Fig.3)

NEBUNUL - muta si captureaza normal pe diagonala, poate inainta oricate patrate pe o singura culoare, dar oricand poate sa schimbe culoarea mutand un singur patrat lateral in orice directie , avand chiar dreptul sa captureze la acea mutare, insa continuand pe noua culoare abia la urmatorul rand. (Fig.3)

REGINA - muta si captureaza normal, poate inainta oricate patrate in orice directie, pe verticala, orizontala si diagonală, exceptând mișcarea în “L” a Calului si daca a fost capturată, poate fi readusa in joc la schimb, cu un pion in Careul Central. (Fig.3)

REGELE – muta și capturează normal, câte un pătrat în orice direcție; regele poate fi capturat – nu se da Sah sau Mat – când un rege este capturat se joacă mai departe în Varianta A sau Varianta B de mai jos, varianta de joc fiind stabilită de la început. (Fig.3)

Fiecare jucător poate muta o singură piesă când îi vine rândul la mutare respectând toate regulile jocului.

CAREUL CENTRAL, numit și Cetatea Regilor (notat cu CC -în centrul tablei – Fig.2), - este teren neutru guvernat de următoarele reguli:

- Orice piesă care ajunge în Cetatea Regilor (CC) – are imunitate, adică nu poate fi capturată și poate ieși oricând din Cetate (orice jucător are dreptul să ocupe toate cele 4 pătrate ale Cetății Regilor).
- Se poate muta câte un pătrat în interiorul Careului Central, dacă este loc, respectând regulile de mutare specifice fiecărei piese; piesele adverse din Careu nu se pot captura între ele.

Jucătorul al cărui Rege a ajuns primul în CAREUL CENTRAL, câștigă jocul.

Dacă toate cele 4 pătrate ale Careului Central sunt ocupate, Regele nu poate intra, ci se poate retrage sau poate aștepta până se eliberează un pătrat.

VARIANTE DE JOC : pot juca 2,3 sau 4 jucători. Pentru toate se stabilește de la început varianta de joc .

VARIANTA A denumită și „FIECARE PENTRU EL”

Această variantă se poate juca în **2, 3 sau 4 jucători** (notati cu J1, J2, J3, J4 – Fig.2) potrivit principiului fiecare pentru el.

Jucătorii nu au voie să discute între ei despre intențiile de joc sau strategia aplicată de la început și până la sfârșitul jocului, chiar dacă pe parcurs vor forma o alianță succesivă.

Varianta A1) - Fiecare pentru el

Cand un jucator a pierdut Regele, acest jucator iese din joc - cel care l-a capturat ii preia piesele ramase si continua jocul cu un numar mai mare de piese, devenind astfel mai puternic. Jocul continua dupa aceleasi reguli si se incheie cand a ramas un singur Rege pe tabla sau un Rege a ocupat o patratca din Careul Central.

Varianta A2) - Alianta succesiva

Cand un jucator a pierdut Regele va juca mai departe in echipă cu cel care l-a capturat, adica in alianta cu acesta. Astfel se poate ajunge la o situatie de joc 2 contra 2, sau 3 contra 1. Jucatorul care a pierdut Regele joaca mai departe in echipa celui care i-a capturat regele, nu are dreptul sa mai captureze alt Rege, inasa are dreptul sa captureze orice alte piese ale adversarilor. Jocul continua dupa aceleasi reguli si se incheie cand a ramas un singur Rege pe tabla sau un Rege a ocupat o patratca din Careul Central.

Exemplul 1 din Varianta A2:

Jucatorul J2 captureaza Regele jucatorului J3, acesta intra in alianta cu el.

Jucatorul J3 are dreptul mai departe sa captureze orice piese ale adversarilor J1 si J4, cu exceptia Regilor (Fig.2). Jucatorul J2 captureaza si Regele jucatorului J4 – atunci intra si acesta in alianta cu ei, formandu-se o echipa de 3 jucatori (J2,J3 si J4) contra jucatorului J1.

Exemplul 2 din Varianta A2:

Jucatorul J2 captureaza Regele jucatorului J3, acesta intra in alianta cu el (Fig.2). Jucatorul J1 captureaza Regele jucatorului J4, acesta intra in alianta cu el. Astfel s-au format două alianțe, ajungandu-se la o situatie de joc doi contra doi (J2 si J3 contra J1 si J4).

VARIANTA B denumită și “JOC PE ECHIPE”

Aceasta varianta se poate juca in **2 jucatori sau in 4 jucatori**-pe echipe doi cu doi. Jucatorii din aceeași echipa nu au voie sa vorbeasca intre ei despre intentiile de joc sau strategia aplicata.

Regulile de mutare a pieselor, precum și cele privind Careul Central, se pastrează.

Daca una din echipe pierde un Rege, se joaca mai departe in aceeași formula, fiindcă echipa mai are un Rege. Jocul se incheie atunci când: ambii Regi ai unei echipe sunt capturati sau un Rege a ocupat o patrată din Careul Central și astfel învingătorii au câștigat jocul.

VARIANTA denumita și “JOCUL CU ZARURI “

În joc se introduc două zaruri și se alege de la început o variantă de joc A sau B.

Fiecare jucător înainte de a face o mutare, aruncă zarurile și efectuează un număr de mutări egal cu cifra indicată de zarul cel mai mic. De exemplu: dacă unul din zarurile aruncate indică cifra 6 și celălalt cifra 3, atunci jucătorul efectuează trei mutări succesive dar nu cu aceeași piesă.

Dacă zarurile indică aceeași cifră (dubla) de exemplu 2:2 sau 6:6 etc. - atunci se cumulează numărul lor și rezultă 4, respectiv 12 mutări, dar nu cu aceeași piesă, cu excepția Regelui, care poate executa oricâte mutări din dubla indicată de zaruri. De exemplu: la 6:6 jucătorul are dreptul să execute toate cele 12 mutări numai cu regele; sau la alegere, execută cu regele o parte din cele 12 mutări, de pildă doar 8 mutări, iar diferența de 4 mutări se poate executa cu alte 4 piese (cu fiecare piesă se face numai o mutare).

În varianta cu zaruri, regula de intrare a Regelui în Careul Central este diferită față de variantele anterioare și anume: pentru a putea intra, Regele trebuie să facă un tur în sensul orar în jurul Careului Central, indiferent la ce distanță de Careu, traversând astfel teritoriile adversarilor (teritoriile jucătorilor sunt notate cu T1, T2, T3, T4 – Fig.2) și să aibă acces în Careul Central numai după ce ajunge din nou pe terenul propriu. Pe tot acest traseu Regele poate fi atacat și capturat de adversari.

Dacă a reușit să încheie turul și să ajungă în Careul Central, în acest punct -Regele poate fi oprit să câștige jocul doar într-un singur mod: toți adversarii lui trebuie să-și cedeze Regina și atunci Reginele acestora ies de pe table. Regele respectiv se întoarce în poziția de start, iar jocul continuă. (Observație: orice jucător poate recupera Regina proprie la schimb cu pionul ajuns în Careul Central).

Acel Rege mai poate încerca oricând să ajungă în Careul Central conform aceleiași reguli, iar dacă reușește acest lucru și nici un adversar nu mai are Regina pe table, atunci va câștiga jocul.

În această variantă se păstrează de asemenea principiul de câștigare a jocului prin capturarea Regilor adversarilor.

REVEDICARI

JOC DE SAH IN PATRU SAU TREI SAU DOI JUCATORI

1. Joc de sah, care se poate juca in 4 sau 3 sau 2 jucatori (J1, J2, J3, J4) caracterizat prin aceea că: tabla de sah sub formă octogonală, formată din 14 linii pe verticala și 14 linii pe orizontala cu lungimi diferite, în total 172 patratele, are 4 din laturile opuse drepte (cele verticale și cele orizontale) constituite de fapt din marginile a 8 pătrățele iar celelalte 4 laturi opuse (oblice) în linie frântă - constituite de fapt din marginile a 4 pătrățele unde tipul pieselor de sah sunt cele cunoscute și utilizate în general la jocul clasic de sah în doi, fiecare jucător începe jocul cu un set de câte 15 piese (1 rege, 1 regina, 2 nebuni, 2 cai, 2 turnuri și 7 pioni), așezate la start pe trei rânduri pe laturile oblice ale tablei de sah, jocul având un total de 60 de piese (4 seturi de culori diferite) în varianta completă cu 4 jucători, ca în figura 2.
2. Joc de sah, care se poate juca în 4 sau 3 sau 2 jucători conform revendicării 1 caracterizat prin aceea că: tabla de sah are un Careu Central (CC), numit și Cetatea Regilor alcătuit din cele patru patratele delimitate în centru, unde orice piesă ajunsă în această zonă de imunitate nu poate fi capturată dar poate ieși oricând din Careu (orice jucător are dreptul să ocupe toate cele 4 patrate ale Careului) și jucătorul al cărui Rege a ajuns primul în Careul Central, castiga jocul.
3. Joc de sah, care se poate juca în 4 sau 3 sau 2 jucători conform revendicării 1 și 2 caracterizat prin aceea că: în joc se introduc două zaruri alegându-se de la început o varianta de joc, fiecare jucător înainte de a face o mutare, aruncă zarurile și efectuează un număr de mutări egal cu cifra indicată de zarul cel mai mic dar nu cu aceeași piesă iar dacă zarurile indică amândouă aceeași cifră atunci se cumulează numărul lor, efectuându-se un număr corespunzător de mutări, cu respectarea regulii mutării pieselor.
4. Joc de sah, care se poate juca în 4 sau 3 sau 2 jucători conform revendicării 1 și 2 caracterizat prin aceea că: nu se aplică regula clasică Sah și/sau Mat, Regele care muta și capturează câte un pătrat în orice direcție, poate fi la rândul său capturat, jucătorul al cărui Rege rămâne pe tabla necapturat, fiind cel câștigător.

5. Joc de sah, care se poate juca in 4 sau 3 sau 2 jucatori conform revendicării 1, 2, 3 si 4, caracterizat prin aceea că: jucatorul(ii) invins(i) prin capturarea regelui său de catre un adversar, nu este eliminat, ci poate (pot) continua jocul, formand o alianta (echipa largita) cu jucatorul care i-a capturat Regele și astfel jocul este mai captivant, dezvoltand spiritul de echipa si recunoasterea valorii invingatorilor in timpul jocului.
6. Joc de sah, care se poate juca in 4 sau 3 sau 2 jucatori conform revendicării 1, 2, 3 si 4, caracterizat prin aceea că: jucatorul care a capturat Regele unui adversar, preia restul pieselor acestuia ramase pe tabla (Regele fiind eliminat), ingloband si noile piese, avand astfel mai multe piese la dispozitie pentru a efectua o mutare atunci cand ii vine randul, devenind mai puternic.
7. Joc de sah, care se poate juca in 4 sau 3 sau 2 jucatori conform revendicării 1, 2, 3 caracterizat prin aceea că: fiecare jucator are un teritoriu propriu (T1, T2, T3, T4), care conteaza in varianta de joc cu zaruri si anume la regula de intrare a Regelui in Careul Central unde pentru a putea intra, Regele trebuie sa faca un tur in sens orar in jurul Careului Central, traversand astfel teritoriile adversarilor avand acces in Careul Central numai dupa ce ajunge din nou pe teritoriul propriu.
8. Joc de sah, care se poate juca in 4 sau 3 sau 2 jucatori conform revendicării 1, 2, 3 caracterizat prin aceea că: Nebunul isi poate schimba culoarea directiei de miscare oricand, mutand un singur patrat lateral in orice directie, avand chiar dreptul sa captureze la acea mutare.
9. Joc de sah, care se poate juca in 4 sau 3 sau 2 jucatori conform revendicării 1, 2, 3 caracterizat prin aceea că: la prima mutare din pozitia de start Calul are dreptul la doua mutari succesive.

JOC DE SAH IN PATRU SAU TREI SAU DOI JUCATORI

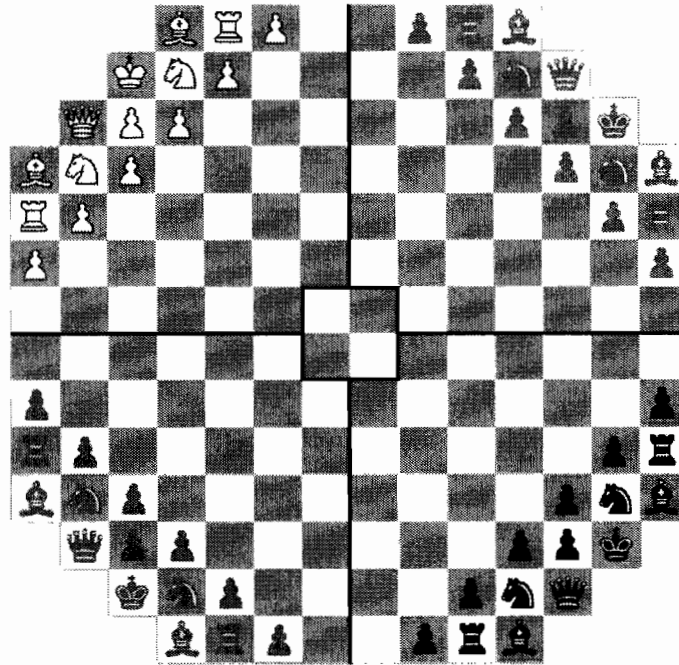


Fig. 1

A handwritten signature in black ink, located in the bottom right corner of the page. The signature is stylized and appears to be a name, possibly "C. M. R."

JOC DE SAH IN PATRU SAU TREI SAU DOI JUCATORI

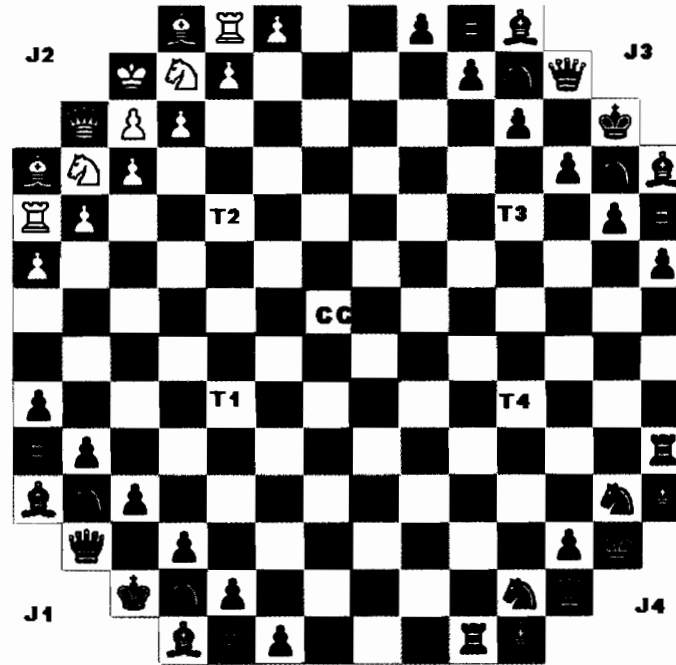


Fig. 2

-  - Rege
-  - Regina
-  - Nebun
-  - Cal
-  - Turn
-  - Pion



JOC DE SAH IN PATRU SAU TREI SAU DOI JUCATORI

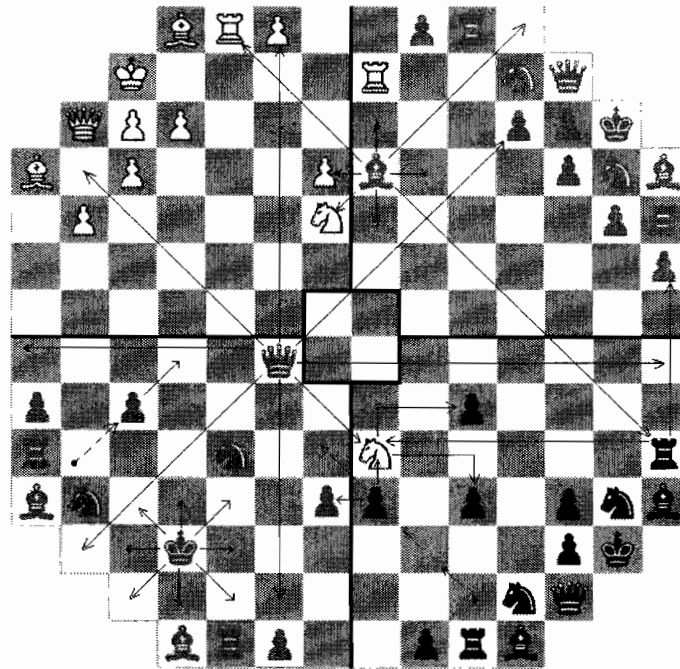


Fig. 3

Cosma