



(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2012 00036

(22) Data de depozit: 18.01.2012

(41) Data publicării cererii:
30.09.2013 BOPI nr. 9/2013

(71) Solicitant:
• IOSIF GHEORGHE GELU,
STR. ADY ENDRE NR. 84, SĂCELE, BV, RO

(72) Inventatori:
• IOSIF GHEORGHE GELU,
STR. ADY ENDRE NR. 84, SĂCELE, BV, RO

(74) Mandatar:
WEIZMANN ARIANA & PARTNERS
AGENȚIE DE PROPRIETATE
INTELLECTUALĂ,
BD. MIHAIL KOGĂLNICEANU NR.17, BL.C4,
ET.7, BIROU 22, BRAȘOV,
JUDEȚUL BRAȘOV

(54) JOC DE STRATEGIE

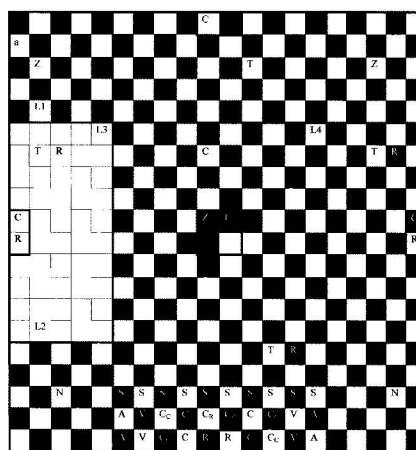
(57) Rezumat:

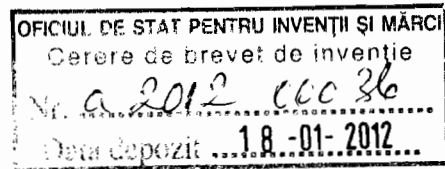
Invenția se referă la un joc de strategie, joc al întrecerilor și abilităților în crearea celor mai bune strategii de apărare sau anihilare a adversarilor, și este destinat utilizatorilor de la 6 la 106 ani, joc ce poate fi jucat în doi sau patru jucători, individual sau pe echipe. Jocul conform invenției este alcătuit dintr-o tablă (1) de joc formată din 20 x 20 pătrate (a) care sunt împărțite în mai multe zone de joc, câte două perechi de linii (L₁, L₂, L₃ și L₄) paralele între ele și perpendiculere două câte două, linii care generează patru suprafețe (SN) neutre având aceleași două culori pentru cele 5 x 5 pătrate (a), suprafețele (SN) neutre fiind dispuse în cele patru colțuri ale tablei (1) de joc, și despărțite două câte două, de câte un teritoriu (TR₁, TR₂, TR₃ și TR₄) regal, format, fiecare, din 5 x 10 pătrate (a), fiecare teritoriu având culori diferite, între cele patru teritorii regale (TR₁...TR₄) formându-se un câmp (CL) ce are o altă culoare, format din 10 x 10 pătrate (a), fiecare teritoriu regal având dispusă, pe marginea tablei (1) de joc, câte o casă (CR) regală, constituită din două pătrate (a), iar în mijlocul câmpului (CL) de luptă existând o zonă (ZL) formată din 2 x 2 pătrate (a), unde fiecare pătrat (a) al acestei zone are aceeași culoare cu cele patru culori ale teritoriilor (TR₁...TR₄), pe tabla (1) de joc deplasându-se două până la patru seturi de piese (2) de joc,

câte 30 de piese pentru fiecare jucător, fiecare dintre seturile de piese fiind colorat în aceeași culoare ca cea a teritoriului (TR₁...TR₄) regal corespondent.

Revendicări: 2

Figuri: 1





JOC DE STRATEGIE

Prezenta invenție se referă la un joc de strategie, joc al întrecerilor și abilităților în crearea celor mai bune strategii de apărare sau anihilare a adversarilor și destinat utilizatorilor de la 6 la 106 ani .

Jocul de strategie poate fi jucat în 2 până la 4 jucători, individual sau pe echipe.

Sunt cunoscute multe jocuri de strategie, dintre care putem aminti cunoscutul joc de șah ce are în alcătuire o tablă de joc ce are inscripționate pătrate colorate alb –negru alternativ, pe care se deplasează, după anumite reguli, piese de joc, colorate deasemeni în alb-negru .

Mai este cunoscut și un alt joc de șah, în care piesele având funcțiile cunoscute din jocul de șah clasic, se deplasează pe o tablă de joc de formă dreptunghiulară, împărțită în 9x8 pătrate dispuse în două zone egale, despărțite de o linie mediană, generând două câmpuri de joc, fiecare câmp având câte 36 de pătrate, în fiecare câmp de joc generat existând două linii paralele a câte nouă pătrate fiecare unde sunt ștanțate niste simboluri grafice, pe liniile corespunzătoare celor două câmpuri de joc fiind așezate grupat, după cele două culori, piesele de joc , precum și alte piese cu funcții noi, astfel încât, printr-o succesiune de mutări alternative ale pieselor de joc pe tabla de joc, se desfășoară jocul de șah.

Aceste jocuri cunoscute nu permit participarea mai multor competitori.

Problema pe care o rezolvă prezenta invenție constă în realizarea unei succesiuni de mutări alternative ale pieselor de joc pe tabla de joc astfel încât să poată fi cucerite anumite zone de pe aceasta de către piesele adversarului(lor) sau anihilarea unei anumite piese a adversarului(lor).

Jocul de strategie conform invenției este alcătuit dintr-o tablă de joc de forma pătrată împărțită în pătrate colorate alternativ în mai multe culori diferite, pe

care se deplaseaza după anumite reguli, niște piese de joc, colorate în patru culori diferite, tabla de joc fiind impartita in 20x20 patrute care sunt impartite in mai multe zone de joc de catre doua perechi de linii paralele intre ele si perpendiculare doua cate doua, linii care genereaza patru suprafete neutre, avand aceleasi doua culori pentru cele 5x5 patrute, suprafetele neutre fiind dispuse in cele patru colturi ale tablei de joc si despartite doua cate doua de catre un teritoriu regal format fiecare din 5x10 patrute, fiecare teritoriu avand culori diferite, intre cele patru teritorii regale formandu-se un camp de lupta, ce are o alta culoare, format din 10x10 patrute, fiecare teritoriu regal avand dispusa pe marginea tablei de joc cate o casa regala, constituita din doua patrute , iar in mijlocul campului de lupta existand o zona libera formata din 2x2 patrute, unde fiecare patrat al acestei zone are aceeasi culoare cu cele patru culori ale teritoriilor regale, pe tabla de joc deplasandu-se doua pana la patru seturi de piese de joc, cate 30 de piese pentru fiecare jucator, fiecare din seturile de piese fiind colorat in aceleasi culoare ca cea a teritoriului regal corespondent.

Avantajele pe care le aduce prezentul joc de strategie constau in:

- dezvoltarea gandirii jucatorilor;
- dezvoltarea rationamentului si a perspicacitatii acestora;
- cresterea vitezei de reactie in functie de descoperirea mutarilor avantajoase;
- gandire in perspectiva cu 2, 3 sau mai multe mutari inainte in functie de miscarile adversarilor .

In cele ce urmeaza este prezentat un exemplu de realizare a inventiei in legatura si cu figura anexata care reprezinta o vedere frontal a tablei de joc si dispunerea pieselor de joc pe suprafata acesteia.

Jocul de strategie este alcatuit dintr-o tabla **1** de joc de forma patrata ce este impartita in patrute colorate alternativ in mai multe culori diferite, pe care se deplaseaza după anumite reguli, niște piese **2** de joc, colorate în culori diferite, tabla **1** de joc avand forma patrata, impartita in 20x20 patrute **a**, care sunt

28

dispuse in mai multe zone de joc de catre doua linii **L1**, **L2**, paralele intre ele si alte doua linii **L3**, **L4** paralele intre ele si perpendiculare pe primele linii **L1**, **L2**. In acest fel pe tabla de joc **1** sunt generate patru suprafete neutre **SN**, dispuse in cele patru colturi ale tablei **1**, fiecare suprafata neutra **SN** avand cate 5x5 patrate **a**, ce sunt colorate in doua culori diferite. Suprafetele neutre **SN** sunt despartite doua cate doua, de catre un teritoriu regal **TR1**, **TR2**, **TR3** si **TR4**. Fiecare teritoriu **TR1-TR4** are o culoare diferita, si este format din 5x10 patrate **a**.

Intre cele patru teritorii regale **TR1-TR4** se formeaza un camp de lupta **CL** de o alta culoare, format din 10x10 patrate **a**. In fiecare teritoriu regal **TR1-TR4** pe patratele **a** situate pe marginea tablei **1** de joc, este dispusa cate o casa regala **CR**, formata din doua patrate **a** alaturate, iar in mijlocul campului de lupta **CL** exista cate o zona libera **ZL** formata din 2x2 patrate **a**. Fiecare patrat **a** ce compune zona libera **ZL** are aceeasi culoare cu cele patru culori ale teritoriilor regale **T1-T4**.

Pe tabla de joc **1** se deplaseaza patru seturi a cate 30 de piese **2**, cu functii distincte, piese ce au patru culori diferite intre ele, dar identice cu culorile celor patru teritorii regale **TR1-TR4**.

Un set de piese **2** este alcatuit din 10 spadasi **s**, 4 arcasi **ar**, 4 vicleni **v**, 4 cercetasi **ce**, 4 cavaleri calare **cc**, 2 garzi regale **gr**, 1 rege **R** si 1 regina **Rg**.

Liniile **L1-L4** care delimiteaza teritoriile **T1-T4** de spatii neutre **SN** si de campul de lupta **CL** formeaza granitele intre acestea.

Jocul de strategie conform inventiei poate fi jucat in doi pana la patru jucatori, individual sau pe echipe.

Tabla de joc **1** poate fi folosita in varianta simpla sau complexa.

Scopul jocului consta in cucerirea casei regale **CR** sau anihilarea regelui **R** adversarului(lor).

La jocul individual:

Cucerirea, se poate face prin ocuparea casei regale **CR** adverse prin introducerea a oricaror doua din piesele **2** personale sau prin mutarea regelui **R**

propriu intr-una din casele regale **CR** adverse, sau prin anihilarea (luarea) regilor **R** adversari. Odata cu anihilarea regelui **R**, sau cucerirea unei case regale **CR**, se vor lua toate piesele ramase apartinand acelei case regale **CR**, jocul continuand pana ramane un singur rege **R**.

La jocul pe echipe:

Cucerirea se face la fel cu cea descrisa la jocul individual.

Jocul se termina cand una dintre echipe reuseste anihilarea unui rege **R** sau ocuparea unei case regale **CR** dintre cele adverse.

Varianta:

Jocul poate continua pana la anihilarea celei de a doua case regale **CR** sau pana la ramanerea unui singur rege **R**. In cazul in care un jucator ramane fara coechipier, acesta va executa mutari alternative cu fiecare jucator din echipa adversa.

Echipele pot alege teritoriile una langa alta, sau opuse. Ex: teritoriu **TR1** si **TR2**, contra teritoriu **TR3** si **TR4**. Sau **TR1** si **TR3**, contra **TR2** si **TR4**.

La jocul in doi, se poate alege si variante mai simple ale tablei **1** de joc, renuntandu-se la folosirea celorlalte teritorii regale **TR**, folosindu-se doar doua teritorii regale **TR** aflate fata in fata si campul de lupta **CL**.

Zona libera **ZL** se afla in mijlocul campului de lupta **CL** si este zona in care nu se pot face capturari, atata timp cat se afla pe zona culorii casei regale **CR** de care apartine.

Daca o piesa se afla in zona libera **ZL**, dar nu este pe culoarea conform casei regale **CR** de care apartine, aceasta poate fi capturata, doar de piesele corespunzatoare culorii acelei zone. Piese care au stat in zona libera, indiferent de casuta in care au stationat, nu pot face atacuri directe asupra altor piese aflate in campul de lupta **CL**. Mai intai trebuie sa iasa din zona libera **ZL** si apoi sa atace o piesa adversa. O piesa nu poate ramane in zona libera **ZL**, mai mult de trei - cinci ture (la alegere).

Ne

Daca in zona libera **ZL**, nu se afla nicio piesa, se pot efectua mutari ale pieselor dintr-o parte in alta a campului de lupta **CL** trecand peste zona libera **ZL**, fara a fi obligate sa se opreasca in acea zona. Daca se afla piese in zona libera **ZL** si sunt pe traiectoria anumitor piese care urmeaza a fi folosite, acestea nu pot sa treaca peste piesa din zona libera **ZL**. (Exceptie fac viclenii **v**, care pot sa sara peste piese, fara a le captura in zona libera. In cazul in care o piesa adversa se afla in zona libera **ZL**, in patratica de culoare conform piesei **v**, aceasta poate sa o captureze.)

Granitele sunt linile de separare **L1, L2, L3, L4** ale suprafetelor de joc si au ca scop oprirea atacurilor directe dintr-o zona in alta. Orice piesa care trece dintr-o zona de joc in alta, trebuie sa se opreasca in primele patrate **a** ale primului rand de dupa granite, precum pot sa si faca capturi in acel rand. Exceptie fac piesele ce formeaza cavaleria **cc** si garzile regali **gr** in momentul in care se afla in marginea unei granite si executa saritura in forma de L (cal sah), si viclenii **v** care pot sa sara si sa captureze o piesa adversa aflata la marginea unei granite, dar care sunt obligati sa se opreasca dupa trecerea granitei. Nicio piesa nu poate sari peste doua granite odata. Exceptie doar cand se trece pe diagonala dintr-un teritoriu regal **TR** in altul sau din campul de lupta **CL** intr-o suprafata neutra **SN** sau invers.

Piesele **2** de joc, fiecare jucator dispunand de 30 de piese din care:

- zece spadasi **s** asezati pe tot randul al treilea al teritoriului regal **TR**. Acestia se pot deplasa in orice directie, inainte, inapoi, lateral sau in diagonala, cate un patrat **a**, dar pot captura doar pe diagonala si in orice directie cu respectarea reguli zonei libere **ZL**.

Daca un spadasin **s** reuseste sa ajunga intr-o casa regala **CR**, se poate face schimb cu o alta piesa capturata de acea casa regala **CR**.

- patru arcasi **ar** dispusi la marginea primelor doua randuri. Acestia se pot deplasa doar inainte si inapoi sau lateral cate patrate **a** se doreste sau se poate, (tura de sah) dar tinandu-se cont de regula granitelor si a zonei libere **ZL**. Arcasii

U

ar pot captura pe directile indicate, precum si piesele aflate in primul patrat **a** de dupa prima granita care le desparte.

- patru vicleni **v**, dispusi pe randurile 1,2, dupa arcasi **ar**. Acestia se pot deplasa cate un patrat inainte, inapoi si lateral, daca nu au alte piese langa ei sau pot sa sara peste cate o piesa, in directile indicate si se opresc la alegere sau pot continua sa sara peste piese pana in momentul in care nu mai au peste ce piesa sa sara din echipa sa sau cea adversa, sau daca prin saritura peste o piesa, s-a trecut si peste o granita unde sunt obligati sa se opreasca. Toate piesele adverse peste care se sare, se captureaza (se iau). Sunt singurele piese care pot captura mai multe piese adverse dintr-o miscare, prin saritura peste acestea. Te pot lasa fara o piesa sau zece dintr-o miscare.

- patru cavaleri **cc** dispusi pe randurile 1,2 dupa vicleni. Acestia se deplaseaza si captureaza in forma de L (Calul de sah), cu respectarea regulei granitelor si a zonei libere.

- patru cercetasi **ce**, dispusi pe randul 1,2 dupa cavaleri **cc**. Se pot deplasa si captura, doar pe diagonala, (nebulul la sah) in orice directie, cu respectarea regulei granitelor si a regulei zonei libere.

- doua garzi regale **gr**, dispuse pe randul doi, in fata casei regale **CR** sau a regelui **R** si reginei **Rg**. Acestia se pot deplasa si captura pe orice directie in linie si in diagonala, precum si in forma de L (calul de sah) cu respectarea celorlalte reguli(granite si zona libera).

- regele **R**, dispus in partea stanga a casei regale **CR**. Acesta se poate deplasa si captura pe orice directie, doar cate un patrat **a**.

- regina **Rg**, dispusa in partea dreapta a casei regale **CR**. Aceasta se deplaseaza si captureaza in orice directie in linie sau diagonala, cu respectarea regulei granitelor si a regulamentului zonei libere.

In suprafetele neutre **SN** (sau zone strategice de aparare), nu se pot face capturari, exceptie in momentul in care se afla unul dintre regi **R** in acea zona.



O piesa aflata intr-o suprafata neutra **SN** poate captura o piesa dintr-un teritoriu regal **TR** sau campul de lupta **CL**, daca acea piesa se afla intr-un patrat **a** din primul rand de langa granite, dar nu si invers.

Viclenii **v** pot sa sara peste o piesa aflata langa granita pana in patratul **a** din al doilea rand si sa o captureze, dar sunt obligati sa se opreasca.

Cavalerii **cc** si garzile regale **gr**, daca se afla in suprafetele neutre **SN** langa granite, pot captura piese din al doilea rand de granite prin saritura in **L**(saritura Calului).

Acest regulament poate fi simplificat sau poate fi facut mai complex in functie de cei care il joaca.



REVENDICARE

1. Joc de strategie alcatuit dintr-o tabla de joc impartita in patrate colorate alternativ in culori diferite, pe care se deplaseaza după anumite reguli, niște piese de joc, **caracterizat prin aceea ca**, tabla de joc (1) este formata din 20x20 patrate (a) care sunt impartite in mai multe zone de joc de catre doua perechi de linii (L1, L2, L3 L4) paralele intre ele si perpendiculare doua cate doua, linii (L1-L4) care genereaza patru suprafete neutre (SN), avand aceleasi doua culori pentru cele 5x5 patrate (a), suprafetele neutre (SN) fiind dispuse in cele patru colturi ale tablei (1) de joc si care sunt despartite doua cate doua de cate un teritoriu regal (TR1,TR2, TR3, TR4) format fiecare din 5x10 patrate (a), fiecare teritoriu (TR1-TR4) avand culori diferite, intre cele patru teritorii regale (TR1-TR4) formandu-se un camp de lupta (CL), ce are o alta culoare, format din 10x10 patrate (a), fiecare teritoriu regal (TR1-TR4) avand dispusa pe marginea tablei (1) de joc cate o casa regala (CR), constituita din doua patrate (a) , iar in mijlocul campului de lupta (CL) existand o zona libera (ZL) formata din 2x2 patrate (a), unde fiecare patrat (a) al acestei zone are aceleasi culoare cu cele patru culori ale teritoriilor regale (TR1-TR4), pe table (1) de joc deplasandu-se doua pana la patru seturi de piese (2) de joc, cate 30 de piese pentru fiecare jucator, fiecare din seturile de piese fiind colorat in aceleasi culoare ca cea a teritoriului regal (TR1-TR4) corespondent.
2. Joc de strategie conform revendicarii 1 **caracterizat prin aceea ca** un set de piese (2) este alcatuit din zece spadasi (s), patru arcasi (ar), patru vicleni (v), patru cercetasi (ce), patru cavaleri calare (cc), doua garzi regale (gr), un rege (R) si o regina (Rg).

