



(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2015 00455

(22) Data de depozit: 30/06/2015

(41) Data publicării cererii:
30/12/2015 BOPI nr. 12/2015

(71) Solicitant:
• GHIȘOIU GHEORGHE-SORIN,
BD.FERDINAND I NR. 103A, BL. P33, SC. A,
AP. 31, SECTOR 2, BUCUREȘTI, B, RO

(72) Inventatori:
• GHIȘOIU GHEORGHE-SORIN,
BD.FERDINAND I NR. 103A, BL. P33, SC. A,
AP. 31, SECTOR 2, BUCUREȘTI, B, RO

(54) JOC "SUPER BRIDGE" (BIG POD) ȘI PACHET CU 68 DE
CĂRȚI DE JOC DESTINAT ACESTUI JOC

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc de cărți asemănător cu jocul de Bridge, care este un joc de societate, distractiv și de perfecționare a gândirii logice, precum și de dezvoltare a cooperării între parteneri, destinat în principal a fi utilizat atât ca destindere familială, cât și în mediul competițional. Jocul conform invenției se joacă de patru participanți, repartizați câte doi în două echipe, jucătorii plasați pe axa geografică în Nord și Sud și jucătorii plasați în Est și Vest, și este constituit dintr-un pachet cu 68 de cărți, structurate în patru culori: treflă, caro, cupă și pică, fiecare dintre ele având în componență câte 17 cărți de joc, dintre care cinci de valoare superioară: As, Rege, Damă, Valet și Subretă, clasificate în ordinea valorică descrescătoare, după cum urmează: As (A) = valoarea 17, cea mai mare dintr-o culoare, Rege (R) = valoarea 16, Damă (D) = valoarea 15, Valet (V) = valoarea 14, Subretă (S) = valoarea 13, iar celelalte douăsprezece sunt numerotate și inscripționate ca atare, de la 12 la 1, acestea fiind și valorile lor, în ordinea descrescătoare.

Revendicări: 13
Figuri: 2

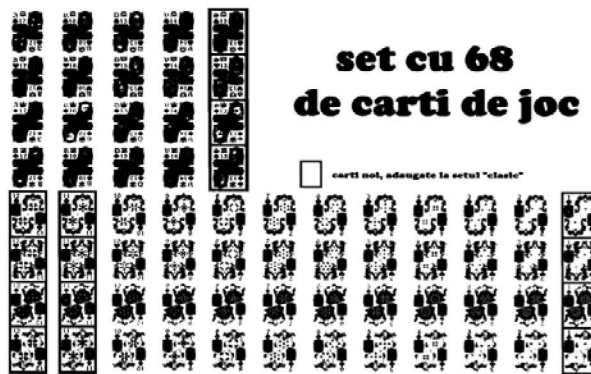


Fig. 2



JOC "SUPER BRIDGE" (BIG POD) ȘI PACHET CU 68 DE CĂRȚI DE JOC DESTINAT ACESTUI JOC

Invenția se referă la un joc "Super Bridge"(Big Pod) și la un pachet cu 68 de cărți de joc destinat acestui joc, care este un joc de societate distractiv și de perfecționare a gândirii logice, precum și de dezvoltare a cooperării între parteneri, destinat în principal a fi utilizat atât ca destindere familială, cât și în mediul competițional.

Este cunoscut jocul clasic de Bridge, care, utilizând aceleași principii, folosește drept suport material un set de cărți de joc clasic, cu 52 de cărți în total, distribuite în patru "culori" - treflă, caro, cupă și pică – fiecare dintre ele având câte un semn distinctiv și conținând câte 13 cărți. Numărul posibilităților de distribuție a celor 52 de cărți, în cadrul unei împărțiri a acestora celor patru participanți la joc (fiecare primind, în consecință, câte 13 cărți), este de $5,364 \times 10^{28}$.

Se cunoaște un pachet de cărți de joc destinat jocului de Bridge, conform documentului **CA488797 A** din 16.12.1952, care se referă în mod particular la un pachet de cărți marcate cu cifre, pentru ușurința evaluării numărului de puncte al fiecărei mâini. Evaluarea unei mâini de joc implică totalizarea numerelor cărților cu valoare mare din mână pentru a se stabili dacă mâna corespunde cerințelor pentru deschidere sau pentru orice altă situație. Aplicarea acestor numere pe cărțile de joc ajută la învățarea, predarea și aplicarea oricărei metode de licitare, folosind aceste puncte inscripționate pe cărțile de joc. Spre exemplu Asul are 4 puncte, Regele are 3 puncte, Dama are 2 puncte, iar Valetul are un punct.

Dezavantajele soluțiilor prezentate anterior constau în numărul mic de posibilități de distribuție a celor 52 de cărți de joc în cadrul unei împărțiri a acestora la

cei 4 participanți la joc, precum și în ușurința posibilităților de memorare a diverselor tipuri de combinații ale acestora.

Problema tehnică, pe care o rezolvă invenția, constă în mărirea numărului posibilităților de distribuire a cărților de joc, aceluiași număr de participanți la joc, respectiv patru.

Jocul "Super Bridge" și pachetul cu 68 de cărți de joc destinat acestui joc, conform invenției, rezolvă problema tehnică menționată și înlătură dezavantajele enumerate anterior, prin aceea că jocul folosește ca bază materială un pachet cu 68 de cărți de joc specific, structurate în patru culori, treflă, caro, cupă și pică, fiecare dintre ele având în componență câte 17 cărți de joc, dintre care cinci de valoare superioară, As, Rege, Damă, Valet și Subretă, clasificate în ordinea valorică descrescătoare, după cum urmează: As (A)= valoarea 17, cea mai mare dintr-o culoare, Rege (R)= valoarea 16, Damă (D)= valoarea 15, Valet (V)= valoarea 14, Subretă (S)= valoarea 13, iar celelalte douăsprezece sunt numerotate și inscripționate ca atare de la 12 la 1, aceasta fiind și valoarea lor, în ordinea descrescătoare. Setul cu 68 de cărți de joc, destinat jocului "Super Bridge", este caracterizat de faptul că numărul cărților de joc din componența sa crește cu 16, comparativ cu un set de cărți de joc clasic, care conține 52 de cărți de joc, totalul celor 68 de cărți de joc fiind distribuit și structurat în 4 culori, treflă, caro, cupă și pică, fiecare dintre acestea având câte un semn (simbol) distinctiv și conținând câte 17 cărți de joc.

Jocul "Super Bridge" și pachetul cu 68 de cărți de joc destinat acestui joc, conform invenției, prezintă următoarele avantaje:

- mărirea numărului de cărți de joc, de la 52 la 68 conduce la sporirea considerabilă a posibilităților de distribuire a lor în cazul folosirii ca suport material pentru diverse jocuri de societate;

- o îngreunare a posibilităților de memorare a diverselor tipuri de combinații;
- posibilitățile de distribuție a celor 68 de cărți de joc, într-o donă (modul de joc), celor 4 participanți, cresc substanțial, ajungându-se de la $5,364 \times 10^{28}$, câte erau la jocul clasic Bridge, la $1,549 \times 10^{38}$ (spor de peste un miliard de ori).

Se dă, în continuare, un exemplu de realizare al invenției, în legătură și cu figurile 1 și 2, care reprezintă:

- fig.1, vedere de ansamblu a unui pachet clasic de cărți de joc, destinat jocului clasic de Bridge;

- fig.2, vedere de ansamblu a unui pachet cu 68 de cărți de joc, destinat jocului "Super Bridge", conform invenției.

Jocul "Super Bridge" și pachetul cu 68 de cărți de joc destinat acestui joc, conform invenției, utilizează un set de cărți de joc specific, având un număr total de 68 de cărți, cu câte 17 cărți de joc pentru fiecare dintre cele patru culori amintite, mărește considerabil, și anume de peste un miliard de ori, numărul posibilităților de distribuire a cărților aceluiași număr de patru participanți la joc, fiecare participant primind câte 17 cărți de joc, ajungându-se la $1,549 \times 10^{38}$ de posibile distribuții și conducând, astfel, atât la sporirea complexității jocului și dificultății de a-l câștiga, cât și la mărirea atractivității lui.

Jocul "Super Bridge", conform invenției, sporește interesul pentru acest tip de joc de societate, prin aceea că folosește, ca bază materială, un set de cărți de joc specific, ale cărui 68 de cărți sunt structurate în 4 culori (treflă, caro, cupă, pică, asemănător celor de la Bridge), deosebirea față de cele folosite la jocul clasic, constând în faptul că fiecare culoare are în componență câte 17 cărți de joc, dintre care 5 de valoare superioară (As, Rege, Damă, Valet și Subretă), clasificate în ordinea valorică descrescătoare următoare: As (A) = valoarea 17, cea mai mare dintr-o culoare, Rege (R) = 16, Damă (D) = 15, Valet (V) = 14, Subretă (S) = 13.

Restul de 12 elemente (cărți de joc) sunt numerotate de la 12 la 1, acestea fiind și valorile lor, în ordine descrescătoare. Asemănător modalității de participare la joc de la Bridge, la jocul "Super Bridge", sunt prezenți tot 4 jucători, repartizați câte 2, în 2 echipe (axe): echipa 1 = jucătorii plasați pe pozițiile Nord și Sud (axa N-S) și echipa 2 = jucătorii din Est și Vest (axa E-V), această poziționare fiind strict convențională.

Setul cu 68 de cărți de joc, conform invenției, este structurat în patru culori, treflă, caro, cupă și pică, aceleași cu cele ale setului clasic de cărți de joc, diferența față de acesta constând în faptul că fiecare dintre aceste culori are în componență câte 17 astfel de cărți de joc, comparativ cu cele câte 13 în setul clasic. Dintre acestea, cinci sunt considerate de valoare superioară, ordinea lor valorică fiind evidențiată atât numeric, pentru ierarhizare, asemănător celor de valoare mai mică, cât și literal, iar la celelalte 12 inscripționarea se face exclusiv numeric.

Astfel, cele 5 cărți de joc care, în special la jocul Super Bridge propus, se situează în fruntea ierarhiei culorilor respective sunt următoarele (pentru o simplificare a adaptării seturilor de cărți de joc clasice existente, s-au păstrat, în bună parte, semnificațiile întâlnite la acestea, modificându-se, în schimb, valoarea lor intrinsecă): A=As, sau nivelul 17, cel mai mare dintr-o culoare; R=Rege, cu valoarea numerică 16; D=Damă, de nivelul 15; V=Valet, cu inscripționarea numerală 14 și S=Subretă (singura carte de joc nou introdusă, din această categorie), cu valoarea 13.

Pentru realizarea grafică a imaginilor de pe aceste cărți de joc de valoare superioară, este posibil, pe de o parte, ca inscripționarea literală să poată fi făcută cu inițialele termenilor similari din limba engleză, pentru Rege (în loc de R se va nota K=King), Damă (în loc de D se marchează Q=Queen), și Valet (în loc de V se va scrie J=Jack), iar în cazul Subretei se poate folosi termenul Maid, cu simbolul M. Pe

de altă parte, în ceea ce privește reprezentarea acestora, ea poate fi făcută într-o multitudine de forme diverse, existând deja numeroase încercări de creare și diversificare a domeniilor și tipologiilor acestora (umane – din diferite perioade istorice, pe meserii, figuri ilustre specifice țărilor în care se produc respectivele seturi de cărți de joc etc.-, animaliere, florale, pentru copii sau, în special pentru cele 5 cărți de joc de valoare superioară, folosirea de elemente care corespund, ca semnificație unică, acestui număr – de exemplu cele 5 poliedre regulate euclidiene - ș.a.m.d.), astfel încât există și posibilitatea folosirii, pentru producerea la scară industrială a noului set de cărți de joc, a tehnologiilor existente, prin adaptarea seturilor de cărți de joc clasice cărora li se adaugă cărțile de joc noi (Subreta=S sau Maid=M, pentru cele de valoare superioară, precum și cele câte 3 nou introduse – 12, 11 și 1 - de categorie inferioară), concepute într-o manieră asemănătoare celei folosite pentru celelalte cărți de joc din gama respectivă.

Cele 12 cărți de joc rămase, din totalul de 17 ale unei culori care, pe lângă 9 elemente prezente în setul clasic de cărți de joc – 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 și 2 , au în componență și 3 elemente noi – cărțile de joc cu valorile 12, 11 și 1, se vor inscripționa exclusiv numeric, fiecare dintre ele putând conține, în mod obligatoriu, numărul (valoarea) respectivei cărți de joc (de la 12 la 1, în ordinea valorică descrescătoare), însoțit de semnul (simbolul) culorii din care face parte (treflă, caro, cupă sau pică), ambele elemente fiind așezate atât în colțul din stânga-sus al cărții de joc, cât și, simetric, în cel din dreapta-jos, în poziție rotită la 180° față de cele anterioare, pentru a putea fi percepute în orice mod ar primi jucătorii cartea de joc respectivă, numărul de ordine aferent acelei cărți de joc putând fi reprezentat și sub forma inscripționării atâtor semne (simboluri) ale culorii acelei cărți de joc câte corespund numărului; această inscripționare se poate efectua fie în maniera folosită

pe cărțile de joc clasice, fie într-o altă formă, un exemplu posibil în acest sens fiind extragerea succesivă, potrivit valorii cărții respective, a câte unui semn (simbol) al culorii, din cele 12 inițiale (începînd de la cartea de joc cu această valoare), așezate conform reprezentării zodiacale sau a cadranelor de ceas clasic, în care semnele (simbolurile) culorii sunt plasate în pozițiile orelor "la fix" ș.a.m.d.

Modalitatea de joc presupune împărțirea celor 68 de cărți de joc participanților la joc, în sensul acelor de ceas, cel care împarte fiind denumit "doneur", primul care efectuează această operație fiind, de regulă, cel plasat în Sud. Fiecare jucător va primi, astfel, câte 17 cărți de joc.

Un modul de joc, denumit "donă", este format din două părți distincte: licitația și jocul de levată.

Prima fază a jocului – licitația – are drept obiectiv să stabilească, prin anunțuri succesive, numărul de "mâini" sau "levate", o levată fiind compusă din 4 cărți de joc, câte una prezentată de fiecare jucător pe care una dintre echipe (axe) se angajează să le obțină în jocul (dona) respectiv, prin "donă" înțelegându-se jucarea în totalitate a celor 17 "levate" posibile, până la epuizarea celor 68 de cărți de joc. Nivelul minim de la care pornește licitația este situat la o levată în plus față de cele pe care, eventual, poate să le obțină echipa adversă, respectiv 9 "mâini" (levate), ceea ce echivalează cu primul "palier" de licitație.

A doua fază, și anume jocul de levată, începe după ce a fost stabilit nivelul la care se termină licitația, prin consemnarea a 3 anunțuri "pas" consecutive ulterioare acestuia. Echipa care s-a angajat prin această licitație să obțină un anumit număr de mâini (levate), la care numărul lor este egal cu suma dintre nivelul licitat și 8 levate (nivel 0) de la care se pornește licitația, se obligă să acumuleze cel puțin un număr egal de levate cu cel licitat.

Jocul de levată presupune o serie de “manevre” tehnice, tactice și de strategie pe care “declarantul” (acel jucător, din cadrul axei câștigătoare a licitației, care a anunțat primul culoarea la care s-a stabilit contractul) le efectuează pe parcursul donei respective, cei doi componenți ai axei adverse încercând, la rândul lor, prin procedee asemănătoare, să-l împiedice pe declarant să obțină ceea ce și-a propus. În cazul în care declarantul reușește să câștige numărul de levate licitat, echipa lui primește un anumit punctaj (eventual cumulat și cu bonusuri), diferențiat în funcție de nivelul atins prin licitație, dar dacă nu reușește este penalizat cu un punctaj care se trece în contul adversarilor.

În concluzie, scopul jocului este acela de a se acumula, după un număr de done dinainte stabilit, un punctaj mai mare decât cel al oponentilor, prin licitații optime, în funcție de cărțile primite, coroborate cu un joc de levată cât mai aproape de cel ideal, pentru câștigarea a cât mai multor levate posibil de adjudecat, în funcție de valorile deținute și de distribuția cărților, pe culori, din ambele mâini (coroborate) ale fiecăreia dintre cele două axe.

Jocul “Super Bridge”, conform invenției, se desfășoară după următoarele reguli: prima parte a jocului, licitația, este constituită din anunțuri, pe paliere (nivele de obținere a levatelor), respectiv de la palierul 1 – ceea ce înseamnă că echipa jucătorului care a licitat acest palier se angajează să câștige 9 levate [8 (nivel de bază) + 1 (nivel licitat)], până la palierul 9, respectiv acela care presupune obținerea tuturor celor 17 levate [8 (nivel de bază) + 9 (nivel licitat)]. Prin aceeași licitație, concomitent cu palierul, se anunță și o anumită culoare (treflă, caro, cupă sau pică), în funcție de numărul și valoarea cărților deținute în acea culoare (câteodată fără a se ține cont de acestea, într-o anumită convenție anterioară, cu o altă semnificație), în vederea stabilirii, imediate sau ulterioare, a contractului final optim într-o anumită

culoare (caz în care aceasta va deveni “culoare de atu”, cu o valoare superioară celorlalte trei, în dona respectivă, datorită posibilității cărților din componența ei de a “taia”, opțional, și a avea prioritate, astfel, în obținerea levatelor care debutează cu cărți jucate din alte culori, în cazurile în care printre cărțile celui care “taie” nu sunt, sau nu mai sunt, cărți din culoarea jucată).

Pe de altă parte, o altă licitație, posibilă pe oricare dintre paliere, este cea denumită “fără atu”, care presupune, în situația în care ea rămâne valabilă în cadrul contractului final al licitației (adică ultima licitație pe o culoare sau la “fără atu”), că niciuna dintre culori nu mai are prioritate, în comparație cu celelalte, în dona cu această caracteristică fiecare levată fiind câștigată de cartea cu valoarea cea mai mare din culoarea în care s-a jucat prima carte din levata respectivă. Din aceste elemente, rezultă că numărul de licitații “constructive” (cele prin care se anunță intențiile de adjudecare a licitației, respectiv a contractului final al acelei done) ce pot fi folosite pe parcursul primei faze a jocului conform invenției este de 45 [9 paliere x 5 licitații pe un palier (în ordinea crescătoare a posibilității de a se licita în cadrul aceluiași palier: treflă, caro, cupă, pică și “fără atu”)], numărul total al licitațiilor posibile crescând la 48, prin folosirea a încă 3 anunțuri:

1) un anunț pasiv (neutru) - “pas” - care nu îngrădește posibilitatea efectuării unui anunț ulterior, de orice natură ar fi acesta, decât în cazul în care se va constata că el face parte din secvența de 3 anunțuri “pas” consecutive, ca urmare a cărora se încheie licitația;

2) un anunț de penalizare – “contra” - folosit de un jucător al echipei adverse celei care a efectuat o licitație “constructivă”, în cazul în care acesta consideră că licitația la care s-a ajuns (nivelul palierului, avându-se în vedere și culoarea licitată)

nu va fi realizată, prin jocul de levată, de către contractanți (uneori și această licitație poate fi convențională);

3) un anunț de reconfirmare – “recontra” - care poate fi făcut doar de un jucător al echipei licitatoare, numai după anunțul “contra” al adversarilor, în cazul în care acesta consideră că licitația axei sale este, totuși, posibil de realizat, dacă ea devine contract pentru acea donă.

În cadrul procesului de licitare, ordinea anunțării culorilor, incluzând aici și anunțul “fără atu”, este obligatoriu a se efectua în mod crescător; astfel, nu se va putea licita la un palier inferior celui la care s-a ajuns cu licitația (de exemplu: 3 pici, după 4 caro), iar în cadrul aceluiași palier licitația va fi întotdeauna superioară celei anterioare, ținându-se cont de ordinea stabilită, aprioric, convențional: treflă, caro, cupă, pică, “fără atu”, deci, nu se poate anunța, de exemplu, 2 trefle, după 2 cupe.

Preluând o particularitate a jocului Bridge, se va face o departajare între două tipuri de abordare a licitației, care conduc la atribuirea de punctaje diferite, atât în plan ofensiv (bonusuri), cât și defensiv (penalități). Astfel, primul tip, așa-numit joc în situație “nevulnerabilă”, implică bonusuri mai mici, dar și penalități pe măsură, în comparație cu cel de-al doilea, jocul în situație “vulnerabilă”, la care bonusurile și penalitățile sunt mai mari, jucătorii adaptându-se, în modul de licitație, la condițiile determinate de aceste tipuri.

În cadrul unei “grupări de jocuri de bază”, de 4 done, aferente unei partide care poate cuprinde mai multe astfel de grupări, cele două axe vor fi ori ambele “vulnerabile”, ori amândouă “nevulnerabile”, sau, pe rând, una “vulnerabilă” și alta “nevulnerabilă”. Pentru a se diferenția gradul de dificultate pe care-l solicită realizarea contractelor, cele 9 paliere de licitație se împart în 3 zone, în funcție de care se acordă punctele și bonusurile sau penalitățile de punctaj amintite anterior.

Zona A, denumită și zona “mărcilor parțiale”, care conține palierele 1, 2 și 3 (angajamentul luat de contractanți fiind obținerea a câte minimum 9, 10 sau, respectiv, 11 levate din totalul de 17), cuprinde contractele relativ mai ușor de realizat și care, dacă licitația finală s-a stabilit la unul dintre aceste paliere, conduc la atribuirea, în cazul îndeplinirii acestuia, a unui punctaj corespunzător numărului de levate (peste 8) licitat: câte 30 de puncte, în culorile denumite, convențional, “minore” (treflă și caro), și câte 40 de puncte în culorile “majore” (cupă și pică). Pentru jocul “fără atu”, primei levate (a 9-a) i se atribuie 60 de puncte, următoarele valorând, fiecare, câte 40 de puncte. În plus, dacă se realizează numărul minim de levate ale contractului propus, axa respectivă primește o bonificație de 100 de puncte.

Zona B are o particularitate specifică, în sensul atribuirii de puncte suplimentare (primul grad de bonusuri importante) în cazul licitării și obținerii, prin jocul de levată, a 12 levate (palierul 4) la jocul “fără atu”, a 13 levate (palierul 5) pentru contractele în culorile “majore” (cupă și pică) sau a 14 levate (palierul 6), în cazul culorilor “minore” (treflă și caro) datorită acumulării a minimum 180 de puncte din levatele licitate și realizate, acest nivel de punctaj justificând artificiu (prezent și la Bridge) atribuirii unui punctaj mai mare primei levate (a 9-a) de la jocul “fără atu”.

În rezumat, cele de mai sus pot fi prezentate astfel: - la jocul “fără atu”: 1 levată x 60 pct. + 3 levate x 40 pct. = 180 pct.; - pe culorile “majore”: 5 levate x 40 pct. = 200 pct.; - pe culorile “minore”: 6 levate x 30 pct. = 180 pct. Fiind o zonă intermediară, Zona B este și una mixtă, pentru că ea poate căpăta, pe de o parte, caracteristica obținerii acestui bonus (se acordă 500 de puncte suplimentare la jocul “nevulnerabil” și 800 de puncte la cel “vulnerabil” pentru licitarea și realizarea acestor praguri minime, denumite “manșe”) sau, pe de altă parte, poate rămâne în zona “mărcilor parțiale” (asemănătoare celor din Zona A), pentru licitarea doar a palierelor

4 sau 5 (12 sau 13 levate), în cazul culorilor “minore”, sau a palierului 4 (12 levate), pentru culorile “majore”, chiar dacă, prin “jocul de levată”, se obțin mai multe levate decât cele licitate. Zona C conține palierele 7, 8 și 9, respectiv acelea la care câștigătorii licitației se angajează să obțină 15, 16 sau pe toate cele 17 levate puse în joc într-o donă, lucru extrem de dificil avându-se în vedere că axa declarantului poate pierde cel mult două levate, o levată sau, în ipoteza angajării contractului maxim, trebuie să câștige toate levatele, obligându-se să nu piardă niciuna. Din această cauză, în situația licitării și a obținerii numărului de levate contractat din această zonă, se prevede acordarea de premii suplimentare substanțiale (pe lângă cele pentru “manșă”, care se realizează automat, prin licitarea unui palier superior celui necesar acesteia) – al doilea grad de bonusuri importante - după cum urmează:
Palierul 7 (15 levate) – Micul Șlem: 1000 pct. nevulnerabil, 1500 pct. vulnerabil;
Palierul 8 (16 levate) – Marele Șlem: 2000 pct. nevulnerabil, 3000 pct. vulnerabil;
Palierul 9 (17 levate) – Super Șlem: 4000 pct. nevulnerabil, 6000 pct. vulnerabil.

Pe lângă bonificații, la fel de importante sunt și punctajele de penalizare, în cazul nerealizării nivelurilor contractate prin licitațiile finale ale fiecărei done (fiecare levată în minus față de nivelul contractului este numită “cădere”), fiind necesară temperarea și contracararea tendinței celor ce nu posedă o “forță” a valorilor proprii de nivelul licitațiilor pe care le efectuează, penalizări care, la rândul lor, sunt diferențiate în funcție de situația vulnerabilității (menționăm că, în cazul contractelor reconstrate, penalitățile se dublează): pentru contracte necontrate, în situație nevulnerabilă: 1 cădere – 100 pct, 2 căderi – 200 pct, 3 căderi – 300 pct, 4 căderi – 400 pct, 5 căderi – 500 pct, 6 căderi – 600 pct, 7 căderi – 700 pct, 8 căderi – 800 pct, 9 căderi – 900 pct, 10 căderi – 1000 pct; în situație vulnerabilă: 1 cădere – 200 pct, 2 căderi – 400 pct, 3 căderi - 600 pct, 4 căderi – 800 pct, 5 căderi – 1000 pct, 6 căderi

– 1200 pct, 7 căderi - 1400 pct, 8 căderi – 1600 pct, 9 căderi – 1800 pct, 10 căderi – 2000 pct; pentru contracte contrate, în situație nevulnerabilă: 1 cădere – 200 pct, 2 căderi - 450 pct, 3 căderi – 700 pct, 4 căderi – 950 pct, 5 căderi – 1200 pct, 6 căderi - 1450 pct, 7 căderi – 1700 pct, 8 căderi – 1950 pct, 9 căderi – 2200 pct, 10 căderi - 2450 pct; în situație vulnerabilă: 1 cădere – 400 pct, 2 căderi – 900 pct, 3 căderi - 1400 pct, 4 căderi – 1900 pct, 5 căderi – 2400 pct, 6 căderi – 2900 pct, 7 căderi – 3400 pct, 8 căderi – 3900 pct, 9 căderi – 4400 pct, 10 căderi – 4900 pct. Dacă axa care a licitat depășește nivelul pe care și l-a propus, fiecare levată suplimentară obținută va primi câte 100 de puncte (nevulnerabil) sau 200 de puncte (vulnerabil), cele contrate dublându-se, în timp ce levatele în plus recontrate dublează premiul de la cele contrate (de 4 ori față de cele necontrate).

Partea a doua a unei done constă în jocul de levată, care constituie modalitatea prin care se obțin mâinile (levatele), de către o axă sau de oponenta ei, axa câștigătoare a contractului stabilit prin licitație (reprezentată de declarant) încercând să își adjudece cel puțin numărul de levate pe care și l-a propus (cele 8 de baza plus nivelul licitației finale), în timp ce jucătorii axei adverse (aflați în defensivă) caută, prin mijloacele permise de regulament, să împiedice acest obiectiv al declarantului, prin câștigarea a cel puțin atâtor levate câte să asigure neîndeplinirea respectivului contract. De exemplu, la un contract de 4 “fără atu”, echipa în atac (respectiv axa care și-a adjudecat licitația finală amintită) va căuta să realizeze cel puțin 12 levate - 8 de baza plus 4 licitate; în schimb, cea în apărare va încerca să câștige cel puțin 6 levate, adică cu una mai mult decât diferența de 5 levate, câte există între cele 12, amintite mai sus, și toate cele 17 dintr-o donă. După încheierea licitației, prin consemnarea a 3 anunțuri “pas” consecutive, ce urmează unui anunț “constructiv”, a unuia de penalizare sau a celui de reconfirmare, nivelul

licitației finale precum și modalitatea de joc (pe culoare sau la "fără atu") fiind stabilite prin ultima licitație constructivă, jocul se desfășoară în următorul mod: cartea prin care debutează jocul de levată (cartea de atac) este prezentată de jucătorul axei în defensivă aflat în stânga "declarantului", acesta din urmă fiind acel jucător al axei ofensive care a fost primul care a anunțat culoarea (sau "fără atu") ce urmează a fi jucată, conform contractului.

După acest atac, partenerul declarantului își va etala toate cărțile pe masa de joc (el devenind, din acel moment, nonparticipant la jocul de levată al donei respective, așa-numitul "mort", termen preluat din limbajul curent de la Bridge); astfel, declarantul va avea întreaga responsabilitate, începând din acest moment, a îndeplinirii contractului propus de axa sa, el deținând, în același timp, și avantajul de a manevra atât cărțile proprii, cât și pe cele ale "mortului", în așa fel încât să câștige cel puțin numărul de levate propus prin contractual final licitat.

Pentru completarea primei levate (care, asemănător tuturor celorlalte, își urmează cursul în sensul acelor de ceas), declarantul va pune o carte de la partenerul său (devenit, pentru moment, nonparticipant la joc, așa-numitul "mort"), de culoarea celei atacate de adversarul său din stânga sau va avea, dacă "mortul" nu posedă nici o carte din culoarea respectivă, două posibilități, în funcție de cărțile din celelalte culori pe care le deține și de planul de joc pe care și-l propune pentru îndeplinirea obiectivului său: ori va juca o carte din culoarea atuuului, prin acest procedeu, denumit "tăiere" sau "tai", cartea sa devenind superioară, ca valoare, celei a adversarului, ori va prezenta o carte din altă culoare (așa-numita "defosă").

Aceste două procedee ("tai" și "defosă") pot fi folosite atât de declarant, cât și de echipierii axei în defensivă, în orice moment al donei, în condițiile expuse, respectiv în absența din mâna proprie (sau a "mortului") a cărților din culoarea de

atac a oricărei levate, situațiile care le sunt propice întâlnindu-se, în special, spre finalurile donelor, prin epuizarea, la un moment dat, a cărților din culoarea respectivă avute în mână, în cadrul levatelor anterioare. A treia carte a primei levate va fi prezentată de către jucătorul axei aflate în apărare din dreapta declarantului, în timp ce declarantul are privilegiul de a fi ultimul participant la levata respectivă (ambii putând proceda similar modalității prezentate în paragraful precedent, în cazul absenței, din mâinile proprii, a cărților din culoarea de atac a levatei). Levata va fi câștigată de: a) - acel jucător (fie că el este component al axei în ofensivă, care a obținut contractul, "declarant" sau "mort", fie că este unul dintre cei doi echipieri ai axei aflate în defensivă) care a prezentat cartea cu valoarea cea mai mare, dintre cele jucate, din culoarea respectivă, fie că toate 4 sunt din aceeași culoare, fie că există printre ele vreo defosă; b) - acel jucător care a "tăiat" cu o carte de atu de orice valoare, dacă licitația finală a stabilit un contract în una dintre cele patru culori, iar atuul respectiv este singurul de acest fel dintre cele 4 cărți ale levatei (în absența vreunei cărți. din culoarea de atac, din mâna aceluși jucător); c) - acel jucător care a prezentat cartea de atu cu valoarea cea mai mare, în situația în care cartea de atac a mai fost "tăiată" cu un alt atu (sau alte atuuri) mai mic (mici) în rang (de către un jucător al echipei adverse, de regulă), sau dacă atacul levatei respective s-a efectuat chiar în culoarea de atu.

După încheierea primei levate, câștigate în condițiile expuse mai sus (condiții aplicabile, de altfel, tuturor celor 17 levate dintr-o donă), cartea de atac a celei de a doua levate va fi prezentată de jucătorul care și-a adjudecat prima levată, chiar dacă acesta a fost "mortul". În acest caz, declarantul va lua o carte dintre cele ale acestuia (etalate pe masa de joc în timpul jucării primei levate) și o va prezenta partenerilor de joc, culoarea ei fiind obligatoriu a fi respectată de aceștia, care trebuie să contribuie

la levata respectivă cu o carte de aceeași culoare (treflă, caro, cupă sau pică), în măsura în care posedă, în acel moment, cel puțin o carte din acea culoare.

Procedura descrisă mai sus este valabilă, în continuare, pentru toate cele 17 levate ale fiecărei done, câștigătorul unei levate fiind acela care va prezenta din mâna proprie (sau de la "mort", când de la acesta provine cartea cu care s-a câștigat levata anterioară) cartea de atac a celei următoare. La sfârșitul jocului (donei), după epuizarea cărților în cadrul celor 17 levate ale lui, se compară numărul de levate câștigate de axa contractantă, față de nivelul licitației finale, stabilindu-se dacă contractul a fost îndeplinit sau nu, și se calculează punctajele, bonusurile și premiile de șlem (după caz), în situația realizării acestuia, sau se aplică penalizările, în caz contrar, penalizări ce se contabilizează în contul axei defensive, care a reușit să împiedice îndeplinirea contractului.

Revendicări

1. Joc "Super Bridge" și pachet cu 68 de cărți de joc destinat acestui joc, în care participanții la joc sunt în număr de 4, repartizați câte 2 în două echipe (axe): jucătorii plasați în Nord și Sud (axa N-S) și jucătorii plasați în Est și Vest (axa E-V), **caracterizat prin aceea că**, folosește ca bază materială un pachet cu 68 de cărți de joc specific, structurate în patru culori, treflă, caro, cupă și pică, fiecare dintre ele având în componență câte 17 cărți de joc, dintre care cinci de valoare superioară, As, Rege, Damă, Valet și Subretă, clasificate în ordinea valorică descrescătoare, după cum urmează: As (**A**)= valoarea 17, cea mai mare dintr-o culoare, Rege (**R**)= valoarea 16, Damă (**D**)= valoarea 15, Valet (**V**)= valoarea 14, Subretă (**S**)= valoarea 13, iar celelalte douăsprezece sunt numerotate și inscripționate ca atare de la 12 la 1, aceasta fiind și valoarea lor, în ordinea descrescătoare.

2. Joc "Super Bridge" și pachet cu 68 de cărți de joc destinat acestui joc, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că**, fiecare participant la joc primește într-un modul de joc, denumit "donă", câte 17 cărți de joc.

3. Joc "Super Bridge", conform revendicărilor 1 și 2 **caracterizat prin aceea că**, modalitatea de desfășurare a unei "done" presupune împărțirea celor 68 de cărți în sensul acelor de ceas, umată de două faze distincte, licitația și jocul de levată, scopul acestora fiind, pe de o parte, în prima dintre ele, licitația, stabilirea unui număr de mâini, o mână ce este denumită și "levată", fiind compusă din 4 cărți, câte una furnizată de fiecare dintre cei 4 jucători, pe care una dintre axe se obligă să-l obțină, ulterior, în dona respective, precizându-se, în același timp și culoarea ce poate deveni dominantă, așa-numitul atu, sau, după caz, anunțându-se intenția de joc "fără atu", iar pe de altă parte, în cadrul fazei secunde la jocul de levată, axa câștigătoare

a contractului, prin licitația "constructivă" finală, încearca să realizeze numărul de levate propus, în timp ce axa adversă caută să împiedice realizarea contractului, iar după adjudecarea ultimei levate și anume cea de-a 17-a, se contabilizează numărul de levate obținute de fiecare dintre cele două axe, comparându-se cu nivelul la care s-a licitat și acordându-se puncte și eventuale bonificații axei contractante, dacă și-a îndeplinit obiectivul minimal, sau puncte de penalizare, ce se trec în contul adversarilor, în caz contrar, scopul jocului fiind acumularea cât mai multor puncte de către una dintre cele două axe, contabilizate conform procedurii de mai sus, după un număr de done dinainte stabilit.

4. Joc "Super Bridge", conform revendicărilor 1...3, **caracterizat prin aceea că**, prima parte a lui, "licitația", se desfășoară pe paliere, acumularea a 8 levate fiind considerată ca nivel de bază, nivel 0, de la palierul 1, ceea ce înseamnă că axa jucătorului care a licitat acest palier se angajează să câștige cel puțin 9 levate, 8 nivel de baza + 1 nivel licitat, până la palierul 9, respectiv acela care presupune obținerea tuturor celor 17 levate și anume 8 nivel de bază + 9 nivel licitat, prin aceeași licitație, concomitent cu palierul, anunțându-se și o anumită culoare, în vederea stabilirii, imediate sau ulterioare, a contractului final optim într-o anumită culoare, pe de altă parte fiind posibilă și o altfel de licitație pe oricare dintre paliere, cea denumită "fără atu", care presupune, în situația în care ea rămâne valabilă prin contractul final, că niciuna dintre culori nu mai are prioritate la câștigarea vreunei levate, în comparație cu celelalte, așa cum se întâmplă la contractele de culoare.

5. Joc "Super Bridge", conform revendicărilor 1...4, **caracterizat prin aceea că**, numărul de licitații "constructive" (cele prin care se anunță intențiile de adjudecare a contractului final, uneori acestea putând fi convenționale) ce pot fi folosite pe parcursul primei faze a jocului conform invenției este de 45 [9 paliere x 5 licitații pe

un palier (în ordinea crescătoare a posibilităților de a se licita în cadrul aceluiași palier: treflă, caro, cupă, pică și “fără atu”)], numărul total al licitațiilor posibile crescând la 48 prin folosirea a încă 3 , după cum urmează: 1) – un anunț pasiv (neutru) – “pas” – care nu îngreșește posibilitatea efectuării unui anunț ulterior, de orice natură ar fi acesta, decât în cazul în care se va constata că el face parte din secvența de 3 anunțuri “pas” consecutive, ca urmare a cărora se încheie licitația; 2) – un anunț de penalizare - “contra” – folosit de un jucător al axei adverse celei care a efectuat un anunț constructiv, în cazul în care acesta consideră că licitația la care s-a ajuns (nivelul palierului, avându-se în vedere și culoarea licitată) nu va fi realizată, prin jocul de levată, de către contractanți (uneori și această licitație poate fi convențională); 3) – un anunț de reconfirmare – “recontra” - care poate fi făcut doar de un jucător al axei licitatoare, numai după anunțul “contra” al adversarilor, dacă acesta apreciază că licitația axei sale este, totuși, posibil de realizat, dacă ea devine contract pentru acea donă.

6. Joc “Super Bridge”, conform revendicărilor 1...5, **caracterizat prin aceea că,** cele 9 paliere de licitație se împart, convențional, în 3 zone, pentru a se diferenția gradul de dificultate pe care-l solicită realizarea contractelor: Zona A (sau zona “mărcilor parțiale”) care conține palierele 1, 2 și 3 (angajamentul luat de contractanți fiind obținerea a minimum câte 9, 10 sau, 11 levate din totalul de 17) cuprinde contractele relativ mai ușor de realizat, și care, dacă licitația finală s-a stabilit la unul dintre aceste paliere, conduc la atribuirea, în cazul îndeplinirii acestora, a unui punctaj corespunzător numărului de levate licitat: câte 30 de puncte, în culorile denumite, convențional, “minore” (treflă și caro), și câte 40 de puncte în culorile “majore” (cupă și pică); pentru jocul “fără atu”, primei levate (a 9-a) i se atribuie 60 de puncte, următoarele valorând, fiecare, câte 40 de puncte; în plus, dacă se realizează

minimum de levate ale contractului propus, axa respectivă primește o bonificație de 100 de puncte. Zona B are o particularitate specifică, în sensul atribuirii de puncte suplimentare (primul grad de bonusuri importante) în cazul licitării și obținerii, prin jocul de levată, a 12 levate (palierul 4) la jocul “fără atu”, a 13 levate (palierul 5) pentru contractele în culorile “majore” (cupă și pică) sau a 14 levate (palierul 6), în cazul culorilor “minore” (treflă și caro), datorită acumulării a minimum 180 de puncte, realizate din levatele licitate și câștigate, acest nivel de punctaj justificând artificiu atribuirii unui punctaj mai mare primei levate (a 9-a) de la jocul “fără atu”; Zona B fiind o zonă intermediară, este și una mixtă, pentru că ea poate căpăta, pe de o parte, caracteristica obținerii acestui bonus (se acordă 500 de puncte suplimentare la jocul “nevulnerabil” și 800 de puncte la jocul “vulnerabil” pentru licitarea și realizarea acestor praguri minime, denumite “manșe”) sau, pe de altă parte, poate rămâne în zona “mărcilor parțiale” (asemănătoare celor din zona A), pentru licitarea doar a palierelor 4 sau 5 (12 sau 13 levate), în cazul culorilor “minore”, sau doar a palierului 4 (12 levate), pentru culorile “majore”, chiar dacă, prin jocul de levată, se obțin mai multe levate decât cele licitate. Zona C cuprinde palierele 7, 8 și 9, respectiv acelea la care câștigătorii licitației se angajează să obțină 15, 16 sau pe toate cele 17 levate ale unei done; din cauza dificultății realizării unui astfel de angajament, în situația licitării și obținerii numărului de levate contractat, din această zonă, se prevede acordarea de premii suplimentare substanțiale – al doilea grad de bonusuri importante (pe lângă cele pentru “manșă”, care se realizează automat, prin licitarea și realizarea unui palier superior celui necesar acesteia), după cum urmează: Palierul 7 (15 levate) – Micul Șlem: 1000 pct. nevulnerabil, 1500 pct. vulnerabil; Palierul 8 (16 levate) – Marele Șlem: 2000 pct. nevulnerabil, 3000 pct. vulnerabil; Palierul 9 (17 levate) – Super Șlem: 4000 pct. nevulnerabil, 6000 pct. vulnerabil.

7. Joc "Super Bridge", conform revendicărilor 1...6, **caracterizat prin aceea că**, pentru contractele nerealizate, sistemul de punctaj de penalizare pentru numărul de levate în minus față de nivelul contractului, denumite "căderi", care se trece în contul axei adverse celei contractante, este următorul: pentru contracte necontrate, în situație nevulnerabilă: 1 cădere – 100 pct, 2 căderi – 200 pct, 3 căderi – 300 pct, 4 căderi – 400 pct, 5 căderi – 500 pct, 6 căderi – 600 pct, 7 căderi – 700 pct, 8 căderi – 800 pct, 9 căderi – 900 pct, 10 căderi – 1000 pct; contracte necontrate, în situație vulnerabilă: 1 cădere - 200 pct, 2 căderi - 400 pct, 3 căderi - 600 pct, 4 căderi - 800 pct, 5 căderi - 1000 pct, 6 căderi - 1200 pct, 7 căderi - 1400 pct, 8 căderi - 1600 pct, 9 căderi - 1800 pct, 10 căderi - 2000 pct iar contracte contrate, în situație nevulnerabilă: 1 cădere - 200 pct, 2 căderi - 450 pct, 3 căderi - 700 pct, 4 căderi - 950 pct, 5 căderi - 1200 pct, 6 căderi - 1450 pct, 7 căderi - 1700 pct, 8 căderi - 1950 pct, 9 căderi - 2200 pct, 10 căderi - 2200 pct, iar contracte contrate, în situație vulnerabilă: 1 cădere - 400 pct, 2 căderi – 900 pct, 3 căderi - 1400 pct, 4 căderi – 1900 pct, 5 căderi - 2400 pct, 6 căderi - 2900 pct, 7 căderi - 3400 pct, 8 căderi - 3900 pct, 9 căderi - 4400 pct, 10 căderi - 4900 pct, în timp ce, în cazul contractelor recontrate, care sunt posibile doar dacă ele au fost, inițial, contrate de către adversar, punctajele de penalizare de la contractele contrate se dublează.

8. Joc "Super Bridge", conform revendicărilor 1...7, **caracterizat prin aceea că**, în situațiile în care axa care și-a adjudecat contractul depășește, prin jocul de levată, nivelul pe care și l-a propus prin licitația finală, fiecare levată suplimentară obținută va primi câte 100 de puncte (nevulnerabil) sau 200 de puncte (vulnerabil), cele contrate dublându-se, în timp ce levatele în plus recontrate dublează premiul de la cele contrate (de 4 ori față de cele necontrate).

9. Joc "Super Bridge", conform revendicărilor 1...8, **caracterizat prin aceea că**, partea a doua a jocului conform invenției, denumită "joc de levată" se desfășoară

în mod asemănător celui practicat la jocul Bridge, o “donă”, modulul de bază al jocului, conform invenției, încheindu-se după teminarea celor 68 de cărți de joc din mâinile celor 4 jucători, compararea levatelor obținute de cele doua axe, din cele 17 în total, cu nivelul contractului final la care s-a angajat una dintre ele și atribuirea punctelor și a eventualelor bonusuri, în cazul realizării nivelului minim de levate stabilit prin respectivul contract, sau a penalităților, în caz contrar.

10. Set cu 68 de cărți de joc destinat jocului “Super Bridge”, **caracterizat prin aceea că**, numărul cărților de joc din componența sa crește cu 16, comparativ cu un set de cărți de joc clasic, care conține 52 de cărți de joc, totalul celor 68 de cărți de joc fiind distribuit și structurat în 4 culori, treflă, caro, cupă și pică, fiecare dintre acestea având câte un semn (simbol) distinctiv și conținând câte 17 cărți de joc.

11. Set cu 68 de cărți de joc destinat jocului “Super Bridge”, conform revendicărilor 1 și 10, **caracterizat prin aceea că**, dintre cele 17 cărți de joc ale fiecărei culori, 5 sunt de valoare superioară, As, Rege, Damă, Valet și Subretă, în ordinea valorică descrescătoare As=17, Rege=16, Damă=15, Valet=14, Subretă=13, cele 4 culori având în componență, în plus, fiecare, câte încă 12 cărți de joc, inscripționate, exclusiv numeral, cu valorile lor intrinseci, de la 12 la 1 în ordinea descrescătoare.

12. Set cu 68 de cărți de joc destinat jocului “Super Bridge”, conform revendicărilor 1, 10 și 11, **caracterizat prin aceea că**, fiecare dintre cele 4 culori conține în plus, față de un set de cărți de joc clasic, câte 4 cărți de joc: prima dintre acestea face parte din categoria cărților de joc de valoare superioară, situându-se pe poziția a cincea (ultima) în ierarhia acestora, având valoarea 13 și fiind notată literal cu litera S (Subretă – în varianta în limba română) sau M (Maid, pentru eventualitatea producerii setului cu 68 de cărți de joc, conform invenției, în limba engleză), celelalte câte 3 cărți de joc din fiecare culoare, în afara celei menționate anterior, respectiv Subreta, în plus față de cele 13 ale fiecărei culori din setul de cărți de joc clasic, au valorile 12, 11 și, respectiv, 1, ele completând, la partea superioară primele două – 12 și 11 și inferioară, cea notată cu 1, șirul de cărți de joc cu valoare mai mică din setul de cărți de joc clasic, care le cuprinde pe cele de la 10 la 2, inclusiv, toate cărțile de joc din această categorie, cele cu valoare mai mică, față de primele 5, fiind inscripționate exclusiv numeric, incluzând, însă, și semnele (simbolurile) culorii.

13. Set cu 68 de cărți de joc destinat jocului "Super Bridge", conform revendicărilor 1, 10, 11 și 12, **caracterizat prin aceea că**, ordinea valorică descrescătoare a celor 17 cărți de joc din fiecare dintre cele 4 culori devine (față de ordinea clasică din jocul Bridge, A, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2), în noul set cu 68 de cărți de joc, conform invenției, următoarea: A, R, D, V, S, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

Desene

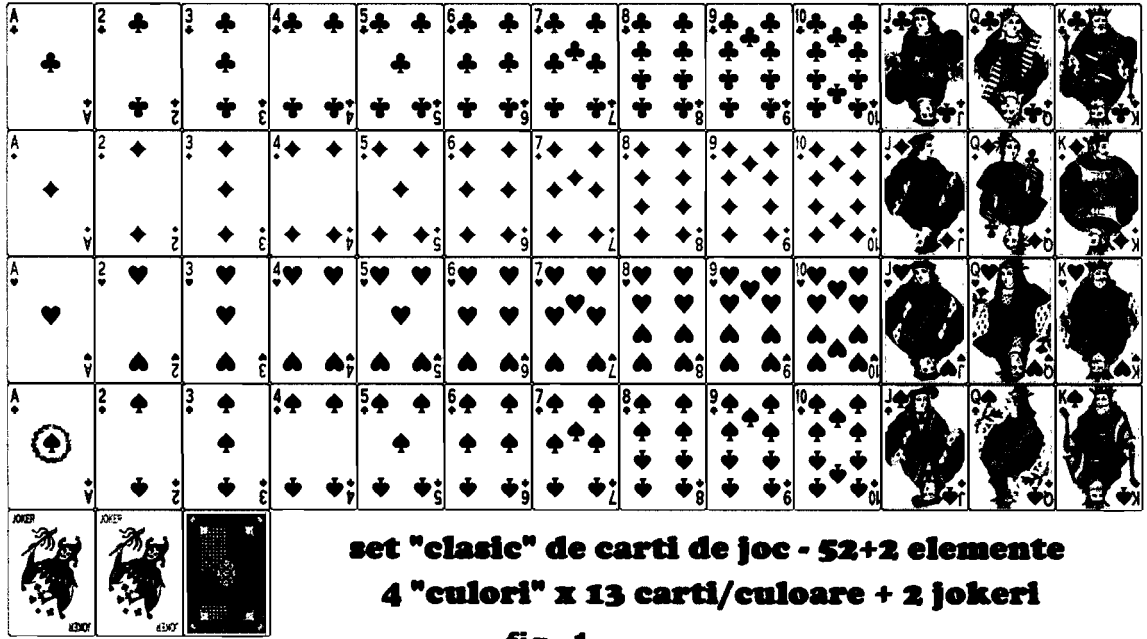


fig. 1

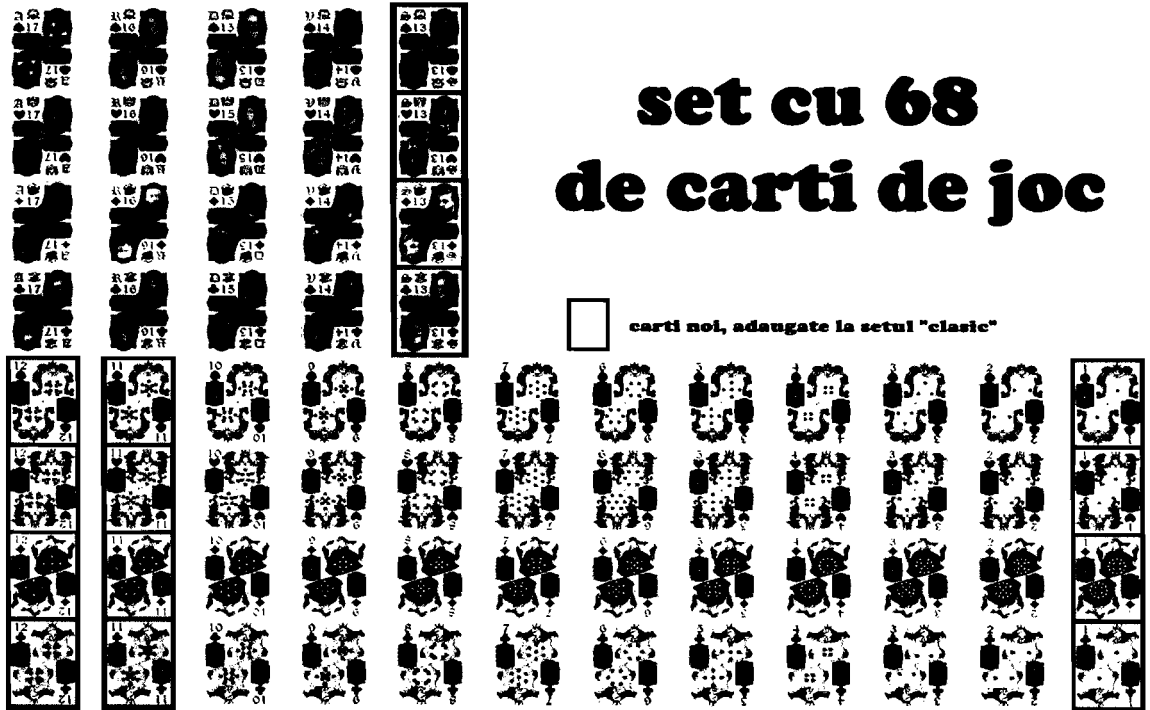


fig. 2