

(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2017 00343

(22) Data de depozit: 07/06/2017

(41) Data publicării cererii:
28/12/2018 BOPI nr. 12/2018

(71) Solicitant:
• PETRE NICOLAE ALEXANDRU,
STR.BĂICULEȘTI, NR.19, BL.D9, SC.C,
AP.96, SECTOR 1, BUCUREȘTI, B, RO

(72) Inventatori:
• PETRE NICOLAE ALEXANDRU,
STR.BĂICULEȘTI NR.19, BL.D9, AP.96,
SECTOR 1, BUCUREȘTI, B, RO

(54) DONTAPANDURA

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc care se joacă pe o tablă de joc, cu un motor de joc având ca principiu de funcționare un labirint dinamic cu infinite posibilități de joc și permutări posibile. Jocul conform invenției este compus din cinci părți componente: tabla (A) de formă pătrată, cu latura de 420 mm, care este fixă și conține grafica jocului și primele bucăți de trasee (1) care fac legătura cu piesele (B, C și D) concentrice, de formă rotundă, care conțin, la rândul lor, alte bucăți de trasee și care, prin rotire, pot forma la fiecare rotire cu 20° noi trasee de joc, și o tablă (E) fixă, așezată deasupra, care, împreună cu tabla (A), îmbină și ține la un loc celelalte 3 table (B, C și D) mobile, jucătorii parcurgând traseul cu ajutorul punctelor arătate de zar sau de cărțile de joc, tabla (A) conținând ca elemente grafice 12 trasee fixe, iar tablele (B, C și D) mobile au fiecare câte 18 intrări care se conectează între ele pentru a forma un labirint dinamic cu fiecare mișcare a unuia sau a mai multor discuri mobile.

Revendicări: 4
Figuri: 2

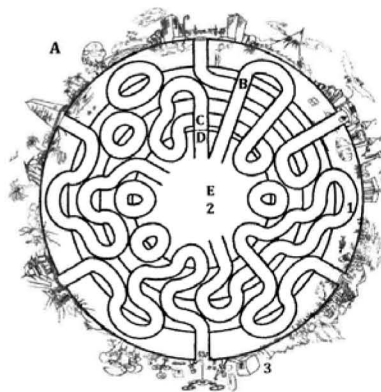
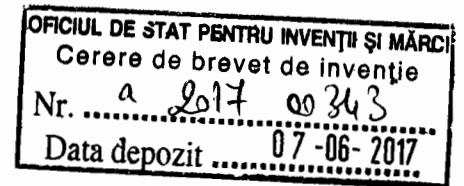


Fig. 1



Descriere
Joc Dontapandura



Inventia este o tabla de joc si un motor de joc (*Board game*) cu denumirea Dontapandura, care principiul de functionare un labirint dimanic cu infinite posibilitati de joc si permutari posibile.

Acest joc prin simpla rotire a cadranelor cu trasee de parcurs schimba la fiecare tura calea pe care un jucator o poate parcurge. Dinamica labirinturilor mobile face a fiecare tura sa fie diferita si oricare partida va fi complet diferita de cea anterioara.

Alte table de joc (joc de societate) au un traseu predefinit imprimat care poate fi parcurs intr-un numar mic si finit de posibilitati.

Inventia aduce intr-un singur joc, pe o singura tabla de joc nenumarate posibilitati si trasee cu nenumarate nivele de dificultate.

O alta problema tehnica a jocurilor pe tabla prin care inventia se diferentiaza este ca toate piesele sunt legate intre ele. Nu sunt necesare nenumarate piese care sa fie asezata si stranse pentru a obtine diferite situatii de joc.

Acest joc este compact, are diferite posibilitati de a fi jucat si lasa jucatorului posibilitatea de a isi construi propria poveste. Jocul nu este colorat, poate fi colorat de posesor dupa bunul plac. Acest aspect constituie o mare diferenta fata de celelate table de joc care nu au aceasta posibilitate.

Jocul conform inventiei este format din cinci parti componente, doua fixe si trei mobile. Patru dintre ele constituie traseul al cincilea cel din mijloc destinatia sau punct de plecare in functie de modul de joc.

Inventia ofera jucatorilor posibilitatea de a juca in permanenta un joc nou cu o poveste noua, excluzand astfel rutina.

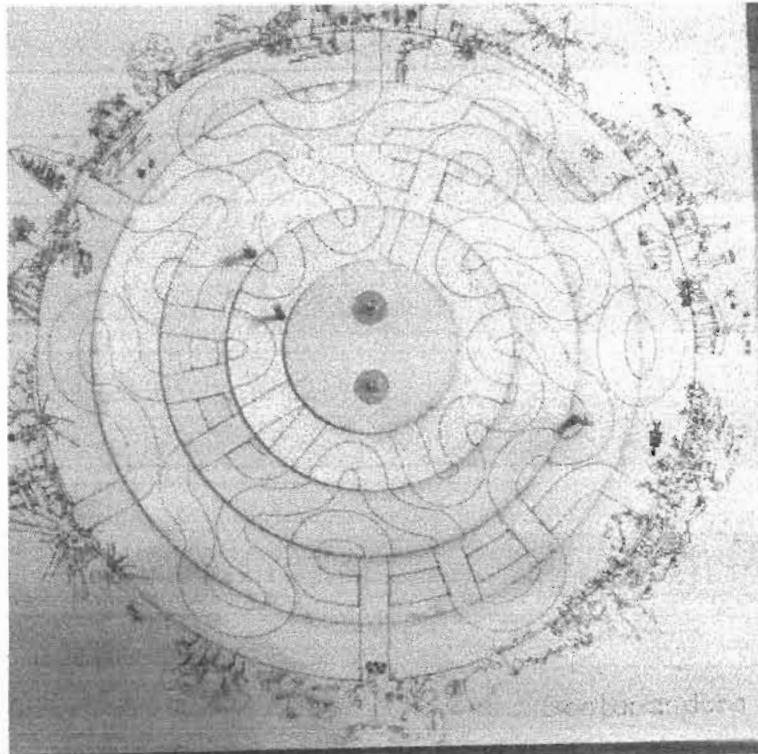
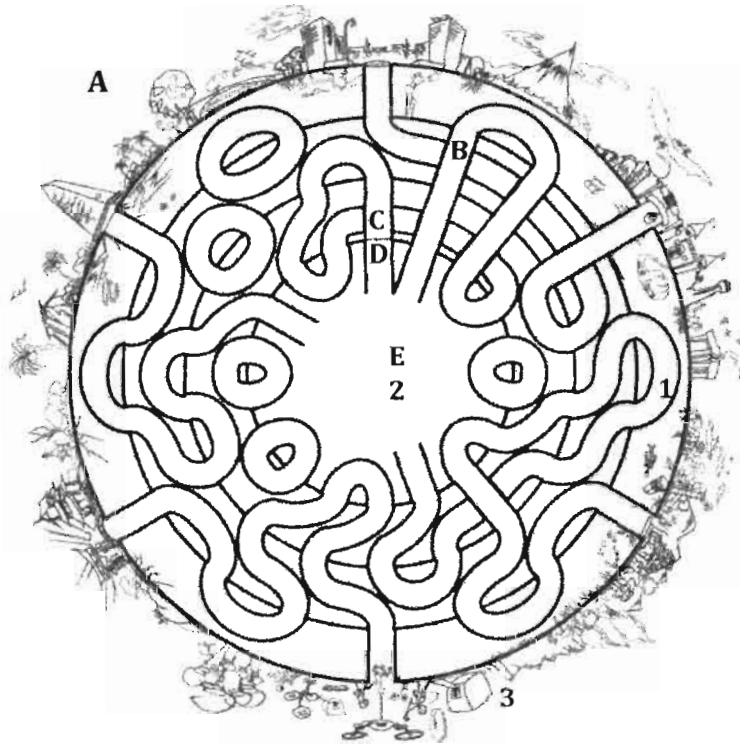
In continuare se prezinta un exemplu de realizare a inventiei prin figura 1.

Conform inventiei jocul (fig.1) este compus din suprafete de joc A, B, C, D si E, cu dimensiunea tablei A de 420 x 420 mm. Tabla A este fixa, contine grafica jocului si primele bucati de trasee 1, care fac legatura cu piesele in miscare B, C si D, acestea contin la randul lor bucati de trasee care se imbina la fiecare 20 °a cu celelate formand astfel diferite drumuri de parcurs. Tabla A este patrata in timp ce B, C, D si E sunt rotunde si concentrice. E este fixa si impreuna cu A imbina si tin la un loc celelate 3 discuri mobile. Jucatorul sau jucatorii vor parcurge trasul cu ajutorul punctelor aratate de zar sau de cartile de joc. Posibilitatile de parcurgere sunt de la 2 spre 3 sau invers. Tabla A contine ca si elemente grafice 12 trasee fixe. Tablele B, C, D contin fiecare 18 intrari si iesiri care se conecteaza intre ele pentru a forma un labirint dinamic cu fiecare miscare a unui sau mai multor discuri mobile.

Revendicari
Joc Dontapandura

1. Tabla de joc si jocul Dontapandura **caracterizat prin aceea ca** este format din discuri mobile, inscrite cu trasee care la fiecare miscare de 20 de grade, compun si imbina un nou traseu
2. Dontapandura conform revendicarii 1, este **caracterizat prin aceea ca** tabla de joc se transforma prin fiecare actiune a jucatorilor devenind de fiecare data o noua posibilitate de joc.
3. Dontapandura poate fi colorat si adaptat de oricine din punct de vedere artistic.
4. Reprezinta un motor de joc de societate cu ajutorul caruia se pot construi orice noua poveste.





A handwritten signature or set of initials, possibly 'A. B.', written in black ink.