

(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2018 00895

(22) Data de depozit: 14/11/2018

(41) Data publicării cererii:
30/04/2019 BOPI nr. 4/2019

(71) Solicitant:
• CRISTEA ANDREEA,
BD.ALEXANDRU OBREGIA NR.10-14,
BL.10-14, SC.3, AP.116, SECTOR 4,
BUCUREȘTI, B, RO;
• DETEȘAN ANDREI,
STR.PICTOR ȘTEFAN DUMITRESCU NR.3,
BL.2, SC.3, AP.80, SECTOR 4,
BUCUREȘTI, B, RO

(72) Inventatori:
• CRISTEA ANDREEA,
BD. ALEXANDRU OBREGIA NR.10-14,
BL.10-14, SC.3, AP. 116, SECTOR 4,
BUCUREȘTI, B, RO;
• DETEȘAN ANDREI,
STR.PICTOR ȘTEFAN DUMITRESCU NR.3,
BL.2, SC.3, AP.80, SECTOR 4,
BUCUREȘTI, B, RO

(54) JOC DE CĂRȚI

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc de cărți distractiv și de perfecționare a gândirii logice, destinat petrecerii timpului liber într-un mod plăcut a persoanelor cu vârsta începând de la 8 ani. Jocul conform invenției are 162 de cărți de format mic, numite cărți mici, și 6 cărți de format mare, numite cărți mari, având dimensiunea dublă față de cărțile mici, cărțile mici fiind împărțite în trei grupe denumite Fortune, Jinx și Special, precum și 12 discuri Fate Coins denumite bănuți ai sorții, care au tipărit pe revers denumirea Twisted Fate, fiind împărțiți în două grupe egale, prima grupă având tipărită pe avers denumirea Fortune, deasupra căreia este plasat un semn "+", iar a doua grupă având tipărită pe avers denumirea Jinx, deasupra căreia este plasat un semn "-".

Revendicări: 12
Figuri: 57



Fig. 1



Fig. 7



Fig. 55



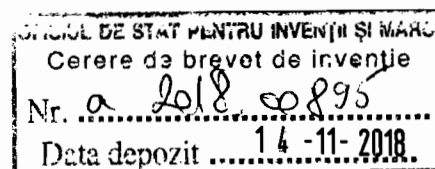
Fig. 56



Fig. 57



JOC DE CARTI



Invenția se referă la un joc de cărți distractiv și de perfecționare a gândirii logice, destinat petrecerii timpului liber, într-un mod plăcut, persoanelor cu vârsta începând de la 8 ani, numit **Twisted Fate**, soartă potrivnică.

Este cunoscut un joc de cărți, prezentat în brevetul **RO 130746**, care se joacă de patru jucători, repartizați în două echipe și care are un pachet de 68 de cărți, structurate pe patru culori, treflă, caro, cupă și pică, fiecare având în componență câte 17 cărți, dintre care cinci au valoare superioară, **As**, **Rege**, **Damă**, **Valet** și **Subretă**, clasificate în ordine valorică crescătoare, după cum urmează: **As (A)**=17 puncte, **Rege (R)**=16 puncte, **Damă (D)**=15 puncte, **Valet (V)**=14 puncte și **Subretă (S)**=13 puncte, celelalte douăsprezece cărți fiind numerotate de la 12 la 1, acestea fiind și valorile lor descrescătoare.

Problema pe care o rezolva jocul de cărți, conform invenției, constă în dezvoltarea imaginației jucătorilor, a atenției și a spiritului competitiv.

Jocul de cărți, conform invenției, are 162 de cărți de format mic, numite cărți mici, și 6 cărți de format mare, numite cărți mari, având dimensiunea dublă față de cărțile mici, toate tipărite în limba engleză, cărțile mici fiind împărțite în trei grupe denumite **Fortune**, noroc, **Jinx**, ghinion, și **Special**, special, precum și un număr de 12 discuri, **Fate Coins**, bănuți ai soartei, care au tipărit pe revers, **Twisted Fate**, soartă potrivnică, împărțiți în două grupe egale, prima grupă având tipărit pe avers **Fortune** deasupra căruia este plasat un +, iar a doua grupă având tipărit tot pe avers **Jinx**, deasupra căruia este plasat un -.

Se dă în continuare un exemplu de realizare a invenției în legătură și cu fig. 1...57, care reprezintă:

- fig. 1, cartea mare **Agnetta**;
- fig. 2, cartea mare **Annie**;
- fig. 3, cartea mare **Leonard**;
- fig. 4, cartea mare **Marjorie**;

- fig. 5, cartea mare **Ol'Captain Lucky**;
- fig. 6, cartea mare **Wiseman John**;
- fig. 7, cartea mică **Agnetta's Blessing**;
- fig. 8, cartea mică **Cuddle Cuddles**;
- fig. 9, cartea mică **Finders Keepers**;
- fig. 10, cartea mică **Good Luck Potion**;
- fig. 11, cartea mică **John's Wisdom**;
- fig. 12, cartea mică **L'amour**;
- fig. 13, cartea mică **Me lucky hat**;
- fig. 14, cartea mică **Message in a bottle**;
- fig. 15, cartea mică **Mysterious Visitor**;
- fig. 16, cartea mică **Noble Beer**;
- fig. 17, cartea mică **Piratea**;
- fig. 18, cartea mică **Rum, Forest, Rum**;
- fig. 19, cartea mică **Sea shell**;
- fig. 20, cartea mică **Sweet Cheeks**;
- fig. 21, cartea mică **Tooth Fairy**;
- fig. 22, cartea mică **The Eye(s)**;
- fig. 23, cartea mică **Unicorn corn**;
- fig. 24, cartea mică **White Diamond**;
- fig. 25, cartea mică **Captain's Death Breath**;
- fig. 26, cartea mică **Captain's Hat**;
- fig. 27, cartea mică **Black Candle**;
- fig. 28, cartea mică **Bootstrap**;
- fig. 29, cartea mică **Broken Mirror**;
- fig. 30, cartea mică **Do I drunk like I look**;
- fig. 31, cartea mică **Dubious Premonition**;
- fig. 32, cartea mică **Eye! Eye!**;
- fig. 33, cartea mică **Flu**;

- fig. 34, cartea mică **Friendly Fire**;
- fig. 35, cartea mică **Funny Monster Mucus**;
- fig. 36, cartea mică **Gibberish Yelling**;
- fig. 37, cartea mică **Oopsy Poopsy!**;
- fig. 38, cartea mică **Poison Ivy**;
- fig. 39, cartea mică **Stinky Pinky**;
- fig. 40, cartea mică **The Passer**;
- fig. 41, cartea mică **The Suckerpunch**;
- fig. 42, cartea mică **Voodoo Doll**;
- fig. 43, carte specială **Black Magic Card**;
- fig. 44, carte specială **White Magic Card**;
- fig. 45, carte specială **Deathwish**;
- fig. 46, carte specială **Hey! No way!**;
- fig. 47, carte specială **A wish come true**;
- fig. 48, carte specială **Be careful what you wish for**;
- fig. 49, carte specială **Mindblowing Cake**;
- fig. 50, carte specială **One last wish**;
- fig. 51, carte specială **Wish you were beer**;
- fig. 52, carte specială **Enlighted**;
- fig. 53, carte specială **Tricked by Fate**;
- fig. 54, carte specială **Cheat Fate Card**;
- fig. 55, reversul cărților;
- fig. 56, bănuț **Fortune Coin**;
- fig. 57, bănuț **Jinx Coin**.

Jocul de cărți, conform invenției, are 162 de cărți de format mic, numite în continuare cărți mici și 6 cărți de format mare, numite în continuare cărți mari, având dimensiunea dublă față de cărțile mici, toate tipărite în limba engleză.

Cărțile mici sunt împărțite în trei grupe denumite **Fortune**, noroc, **Jinx**, ghinion și **Special**, special.

Jocul are, de asemenea, un număr de 12 discuri, denumiți bănuți, care au tipărit pe revers, în limba engleză, **Twisted Fate**, soartă potrivnică, **Fate Coins**, bănuți ai soartei, împărțiți în două grupe egale, prima grupă având tipărit pe avers **Fortune**, iar a doua grupă având tipărit tot pe avers **Jinx**. Deasupra cuvântului **Fortune** fiind tipărit un +, iar deasupra cuvântului **Jinx** un -.

Jocul poate fi jucat de la două la șase persoane în orice combinație.

Toate cărțile, indiferent de mărime, au tipărite pe revers aceeași imagine, jumătate zi, jumătate noapte, având imprimat sus și jos textul **Twisted Fate**, în partea de jos normal, iar în partea de sus răsturnat.

Cărțile mari au pe avers, imprimat în partea de jos numele jocului, **Twisted Fate**, în partea de sus imaginea unui personaj comic, sub care este scris numele acestuia, iar sub nume un prim rând conținând un text amuzant, urmat de un text care descrie acțiunea pe care o poate face jucătorul în numele personajului.

Cele șase cărți sunt denumite **Agnetta**, **Annie**, **Leonard**, **Marjorie**, **Ol'Captain Lucky** și **Wiseman John**.

În funcție de numărul de jucători, cărțile mici sunt prevăzute pe revers cu câte un punct colorat, după cum urmează: alb, roșu, negru, galben și albastru.

Semnificația culorilor punctelor este următoarea: punct alb pentru doi jucători, respectiv 54 de cărți, la care se adaugă un punct pentru fiecare jucător în plus.

Aversul cărților mici este prevăzut cu trei câmpuri, superior, median și inferior, câmpul superior având o imagine, câmpul median conținând o bandă pe care este scrisă denumirea cărții și tipul cărții, **Fortune**, noroc, **Jinx**, ghinion, sau **Special**, special, iar în câmpul inferior având un text hazliu, sub care este marcat punctul cărții, +1 sau -1.

Cărțile de tip **Fortune** sunt în 18 grupuri de câte trei cărți, denumite după cum urmează: **Agnetta's Blessing**; **Cuddle Cuddles**; **Finders Keepers**; **Good Luck Potion**; **John's Wisdom**; **L'amour**; **Me lucky hat**; **Message in a bottle**;

Mysterious Visitor; Noble Beer; Piratea; Rum, Forest, Rum; Sea shell; Sweet Cheeks; Tooth Fairy; The Eye(s); Unicorn corn; White Diamond.

În câmpul inferior al cărții, sub textul hazliu, este marcat punctul cărții, **+1 fate.**

Cărțile de tip **Jinx** sunt în 18 grupuri de câte trei cărți denumite după cum urmează: **Captain's Death Breath; Captain's Hat; Black Candle; Bootstrap; Broken Mirror; Do I drunk like I look; Dubious Premonition; Eye! Eye!; Flu; Friendly Fire; Funny Monster Mucus; Gibberish Yelling; Oopsy Poopsy!; Poison Ivy; Stinky Pinky; The Passer; The Suckerpunch; Voodoo Doll.**

În câmpul inferior al cărții, sub textul hazliu este marcat punctul cărții, **-1 fate.**

Cărțile de tip **Special** sunt împărțite în două grupuri de câte nouă cărți, două grupuri de câte șase cărți, respectiv opt grupuri de câte trei cărți.

Primul grup de câte nouă cărți este denumit **Black Magic Card**, având **-1 fate.**

Al doilea grup de câte nouă cărți este denumit **White Magic Card**, având **+1 fate.**

Ambele grupuri de nouă cărți permit să iei o carte de la orice jucător sau să o păstrezi pentru a obține punctul inscripționat pe ea.

Primul grup de câte șase cărți este denumit **Deathwish**, având **-1 fate**, și permite jucătorului să ia două cărți de la un jucător sau câte o carte de la doi jucători sau să o păstreze pentru a obține punctul inscripționat pe ea.

Al doilea grup de câte șase cărți este denumit **Hey! No way!**, primele trei cărți având **-1 fate**, iar celelalte trei având **+1 fate**, permițând jucătorului să refuze să dea o carte atunci când i se cere sau să o păstreze pentru a obține punctul inscripționat pe ea.

Grupurile de câte trei cărți sunt denumite după cum urmează:
primul grup:

- **A wish come true**, având **+1 fate**;

- **Be careful what you wish for**, având **-1 fate**;
- **Mindblowing Cake**, având **+1 fate**;
- **One last wish**, având **+1 fate**;
- **Wish you were beer**, având **+1 fate**

și permite jucătorului să forțeze un alt jucător să facă schimb cu el sau să păstreze cartea pentru a obține punctul inscripționat pe ea;

al doilea grup:

- **Enlighted**, având **+1 fate**;
- **Tricked by Fate**, având **-1 fate**,

forțează jucătorul să își schimbe soarta, din **Fortune** în **Jinx** sau invers, și

- **Cheat Fate Card**, având **-1 fate**,

care permite jucătorului să anuleze schimbarea de soartă obținută în urma unei cărți de schimbare a acesteia.

Cărțile **Fortune** au doar puncte pozitive, **+1 fate** și la finalul jocului se cumulează ca atare, ca puncte pozitive.

Cărțile **Jinx** au doar puncte negative, **-1 fate** și la finalul jocului se cumulează ca atare, ca puncte negative.

Jocul este prevăzut cu un pliant, care conține un regulament al jocului, **Guide Book**, tipărit în limba engleză, în care este descris cum se desfășoară jocul. Ghidul conține următoarele:

How the game is played, cum se joacă. Cărțile se vor juca împotriva celorlalți jucători și creează strategii pentru a strânge cât mai multe puncte în funcție de soarta pe care o joci.

Game Objective, pregătirea jocului. Cărțile se vor juca până la terminarea teancului, până se rămâne fără cărți. După ce s-au strâns cât mai multe puncte, este timpul să se joace Abilitatea Eroului.

În funcție de eroul jucat, jucătorul va avea o abilitate specială pe care o poate folosi pentru a răsturna scorul în favoarea sa.

- **Marjorie**: Se poate cere o carte de care este nevoie de la oricare jucător, o singură dată.

- **Agnetta**: Jucătorul este imun la o carte care îi schimbă soarta.

- **Wiseman John**: Jucătorul poate alege ce carte dă la schimb, chiar și împotriva lui **Leonard**, poate alege ce carte să îi dea. Astfel poate să dea încă o carte **Fate-Fortune** sau **Jinx**.

- **Ol'Captain Lucky**: La finalul jocului, jucătorul poate trage un alt **Fate Coin** (fără să se uite) care să fie soarta sa finală.

- **Annie**: Jucătorul poate forța două schimburi de carte cu unul sau doi jucători.

- **Leonard**: Jucătorul poate fura două cărți de la unul sau doi jucători.

Setting up the game, sortarea cărților. Se amestecă toate cărțile, în funcție de numărul de jucători, vezi sortarea cărților din teancul de cărți.

Se amestecă bănuții, în funcție de numărul de jucători și se alocă un **Jinx coin** și un **Fortune** per jucător.

Fiecare jucător trebuie să aleagă un singur **Fate coin** și să îl păstreze pe toată durata jocului. Se pun restul bănuților rămași cu fața în jos.

Fiecare jucător alege un erou din cei șase. Restul sunt scoși din joc fără a fi arătați.

Deck Sorting, sortarea pachetului.

Se caută bulina colorată de pe spatele cărților. Se selectează cărțile cu bulină albă pentru un joc în doi și se amestecă pentru a începe jocul. Pentru fiecare jucător nou, se poate adăuga câte o culoare în plus.

How the game is played, cum se joacă.

Fiecare joc are nouă runde. La începutul fiecărei runde se împart câte trei cărți pentru fiecare jucător.

Există trei acțiuni per rundă:

- jucătorul anunță dacă are **Cărți Speciale Active**, cărțile care îi permit să facă schimb sau să fure cărți pe care vrea să le joace.

- fiecare jucător va da celui din dreapta sa câte o carte, **Jinx** sau **Fortune**, de care vrea să scape, după care primește o nouă carte de la cel din stânga sa. Se repetă acțiunea până când sunt toți jucătorii mulțumiți de cărțile pe care le au în mână sau până când nu mai au cu cine să schimbe cărțile. Se pun apoi cărțile cu fața în jos lângă cartea eroului și se așteaptă terminarea schimburilor de cărți și așezarea cărților.

- se folosesc **Cărțile Speciale**, cărțile care permit să se fure cărți, permit furtul de oriunde: din mâna sau din teancul de puncte ale jucătorilor, care au fost anunțate la începutul runde. Ordinea în care sunt jucate cărțile este setată de către jucători.

După ce se termină runda, cărțile din mână se pun cu fața în jos lângă cartea eroului și se începe o nouă rundă. Acesta va fi teancul de puncte pe care jucătorul le va număra la final. Nu se pot număra punctele până când nu se termină cărțile și nu este jucată **Abilitatea eroului**, care se găsește pe carte.

Special Cards, cărți speciale.

Cărți active, care au trei roluri:

- au rolul de a forța un schimb, **Force a trade**;

- au rolul de a fura o carte de la un jucător, **Steal one card from one player**;

- au rolul de a fura una sau două cărți de la unul sau doi jucători, **Steal one or two cards from one or two players**.

Cărți pasive, care au trei roluri:

- refuză un schimb, **Refuse a trade card**;

- schimbă soarta, **Change your fate card**;

- anulează o schimbare de soartă, **Cancel a change of fate card**.

Watchout, atenționări.

Nu pot fi schimbate cărțile speciale decât dacă este forțat sau se forțează un schimb.

Dacă apare un **Change of fate card**, această carte schimbă în mod automat soarta, de la **Jinx** la **Fortune** sau invers.

O carte de anulare a schimbării de soartă, **Cancel a change of fate card**, anulează o carte de schimbare a sorții, **Change of fate card**.

Cărțile speciale jucate nu vor fi adăugate în teancul de puncte. Se lasă cu fața în sus pe masă într-un teanc separat pentru a ști că sunt "cărți arse".

Twisted Dictionary, dicționar de termeni, în care se explică termenii folosiți în regulament, cum se încheie jocul și cum se stabilește câștigătorul.

- teanc: toate cărțile, **Jinx**, **Fortune** și **Special cards** din care se împart câte trei cărți pentru fiecare jucător per rundă.

- teanc de puncte: cărțile care au fost jucate și strânse pe durata jocului și care vor conta la scor. Acestea trebuie plasate lângă cartea eroului cu fața în jos pe toată durata jocului.

- cărți arse: cărțile speciale jucate care nu trebuie luate în considerare în numărătoarea de puncte de la finalul jocului.

Ending the game, sfârșitul jocului, unde se explică modalitățile prin care se încheie jocul și cum se face identificarea câștigătorului.

Jocul se termină atunci când nu mai sunt cărți de împărțit. Atunci este momentul să se joace **Abilitatea eroului**.

După ce se încheie și această rundă, se poate începe numărarea punctelor din teancul de cărți în funcție de soarta cu care s-a sfârșit, **Jinx** sau **Fortune**.

Există două moduri prin care se poate câștiga:

- se strâng cele mai multe puncte, **Jinx** sau **Fortune** pentru soarta cu care s-a terminat jocul;

- jucătorul care strânge un număr egal de puncte, **Jinx** și **Fortune**, ajunge astfel la zero puncte, câștigând ca **ZEN MASTER**.

Revendicări

1. **Joc de cărți** distractiv și de perfecționare a gândirii logice, destinat petrecerii timpului liber, într-un mod plăcut, persoanelor cu vârsta începând de la 8 ani, numit **Twisted Fate**, soartă potrivnică, **caracterizat prin aceea că are 162 de cărți de format mic, numite cărți mici, și 6 cărți de format mare, numite cărți mari, având dimensiunea dublă față de cărțile mici, toate tipărite în limba engleză, cărțile mici fiind împărțite în trei grupe denumite (Fortune), noroc, (Jinx) ghinion și (Special), special, precum și un număr de 12 discuri, (Fate Coins), bănuți ai sorții, care au tipărit pe revers, (Twisted Fate), soartă potrivnică, fiind împărțiți în două grupe egale, prima grupă având tipărit pe avers (Fortune) deasupra căruia este plasat un (+), iar a doua grupă având tipărit pe avers (Jinx), deasupra căruia este plasat un (-).**

2. **Joc de cărți**, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că toate cărțile, indiferent de mărime, au tipărite pe revers aceeași imagine, jumătate zi, jumătate noapte, având imprimat sus și jos textul (Twisted Fate), în partea de jos normal, iar în partea de sus răsturnat.**

3. **Joc de cărți**, conform revendicărilor 1 și 2, **caracterizat prin aceea că pe aversul cărților mari este imprimat, în partea de jos, numele jocului, (Twisted Fate), în partea de sus, imaginea unui personaj comic, sub care este scris numele acestuia, iar sub nume, un prim rând conținând un text amuzant, urmat de un text care descrie acțiunea pe care o poate face jucătorul în numele personajului, cele șase cărți fiind denumite (Agetta, Annie), (Leonard, Marjorie), (Ol'Captain) (Lucky) și (Wiseman John).**

4. **Joc de cărți**, conform revendicărilor 1 la 3, **caracterizat prin aceea că, cărțile mici sunt prevăzute pe revers cu câte un punct colorat, după cum urmează: alb, roșu, negru, galben și albastru, care servesc la stabilirea numărului de jucători,**

cărțile cu punct alb pentru doi jucători, respectiv 54 de cărți, la care se adaugă un punct pentru fiecare jucător în plus.

5. **Joc de cărți**, conform revendicărilor 1 la 4, **caracterizat prin aceea că** aversul cărților mici este prevăzut cu trei câmpuri, superior, median și inferior, câmpul superior având o imagine, câmpul median conținând o bandă pe care este scrisă denumirea cărții și tipul cărții, (**Fortune, Jinx sau Special**), iar câmpul inferior având un text hazliu, sub care este marcat punctul cărții, (+1 sau -1).

6. **Joc de cărți**, conform revendicărilor 1 la 5, **caracterizat prin aceea că** sunt 18 grupuri de câte trei cărți mici (**Fortune**), denumite (**Agnetta's Blessing; Cuddle Cuddles; Finders Keepers; Good Luck Potion; John's Wisdom; L'amour; Me lucky hat; Message in a bottle; Mysterious Visitor; Noble Beer; Piratea; Rum; Forest, Rum; Sea shell; Sweet Cheeks; Tooth Fairy; The Eye(s); Unicorn corn și White Diamond**).

7. **Joc de cărți**, conform revendicărilor 1 la 6, **caracterizat prin aceea că** sunt 18 grupuri de câte trei cărți mici (**Jinx**) denumite (**Captain's Death Breath; Captain's Hat; Black Candle; Bootstrap; Broken Mirror; Do I drunk like I look; Dubious Premonition; Eye! Eye!; Flu; Friendly Fire; Funny Monster Mucus; Gibberish Yelling; Oopsy Popsy!; Poison Ivy; Stinky Pinky; The Passer; The Suckerpunch și Voodoo Doll**), în câmpul inferior al cărții, sub textul hazliu, fiind marcat punctul cărții, (-1 fate).

8. **Joc de cărți**, conform revendicărilor 1 la 7, **caracterizat prin aceea că** sunt trei grupuri de cărți (**Special**), câte două grupuri de nouă cărți, două grupuri de câte șase cărți, respectiv opt grupuri de câte trei cărți, primul grup de nouă cărți mici fiind denumit (**Black Magic Card**), având (-1 fate), cel de al doilea grup de nouă cărți mici fiind denumit (**White Magic Card**), având (+1 fate).

9. **Joc de cărți**, conform revendicărilor 1 la 8, **caracterizat prin aceea că** primul grup de șase cărți mici, denumit (**Deathwish**), având (-1 fate), permit jucătorului să ia două cărți de la un jucător sau câte o carte de la doi jucători sau să o păstreze pentru a obține punctul inscripționat pe carte, cea de a doua grupă

de șase cărți mici denumită (**Hey! No way!**), primele trei având (-1 fate), celelalte trei având (+1 fate) permit jucătorului să refuze să dea o carte atunci când i se cere sau să o păstreze pentru a obține punctul inscripționat pe carte.

10. Joc de cărți, conform revendicărilor 1 la 9, caracterizat prin aceea că grupele de câte trei cărți sunt denumite după cum urmează: (**A wish come true**, având +1 fate; **Be careful what you wish for**, având -1 fate; **Mindblowing Cake**, având +1 fate; **One last wish**, având +1 fate; **Wish you were beer**, având +1 fate), care permit jucătorului să forțeze un alt jucător să facă schimb cu el sau să păstreze cartea pentru a obține punctul inscripționat pe ea, precum și (**Enlighted**, având +1 fate; **Tricked by Fate**, având -1 fate), care forțează jucătorul să își schimbe soarta, din (**Fortune**) în (**Jinx**) sau invers, precum și (**Cheat Fate Card**, având -1 fate), care permite jucătorului să anuleze schimbarea de soartă obținută în urma unei cărți de schimbare a acesteia.

11. Joc de cărți, conform revendicărilor 1 la 10, caracterizat prin aceea că doar cărțile (**Fortune**) au numai puncte pozitive, (+1 fate) și se cumulează la finalul jocului ca puncte pozitive, cărțile (**Jinx**) au doar puncte negative, -1 fate și la se cumulează ca atare, ca puncte negative.

12. Joc de cărți, conform revendicărilor 1 la 11, caracterizat prin aceea că este prevăzut cu un pliant, care conține un regulament al jocului, (**Guide Book**), tipărit în limba engleză, în care este descris cum se desfășoară jocul, (**How the game is played**), unde sunt prezentate cele trei etape ale unei runde de joc, scopul jocului, (**Game Objective**), pregătirea jocului, (**Setting up the game**), sortarea cărților, (**Deck Sorting**), explicarea cărților speciale, (**Special Cards**), atenționări, (**Watchout**), care se referă la modul cum se acționează în cadrul unei runde, dicționar de termeni, (**Twisted Dictionary**), care explică termenii folosiți în regulament, (**Ending the game**), unde se explică modalitățile prin care se încheie jocul și cum se face identificarea câștigătorului.

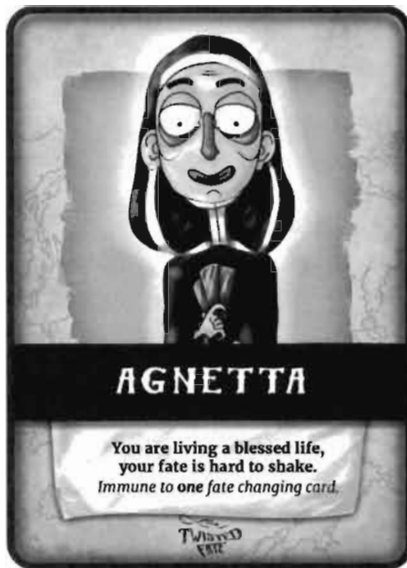


Fig. 1



Fig. 2

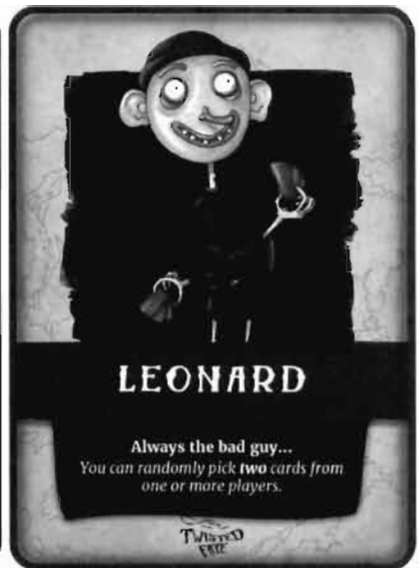


Fig. 3

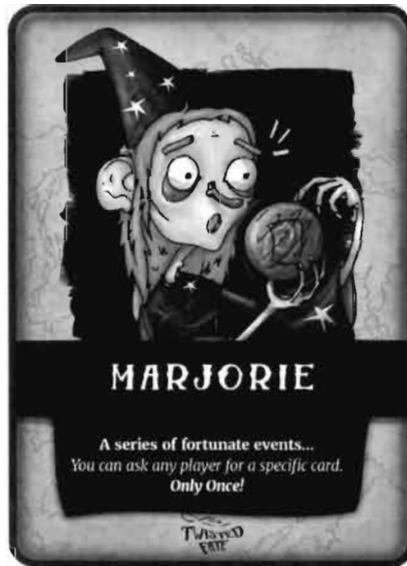


Fig. 4



Fig. 5

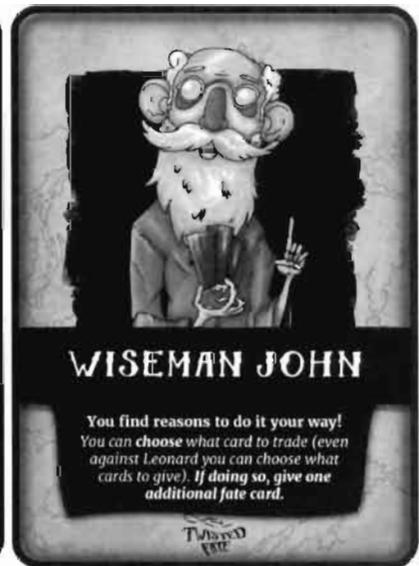


Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15

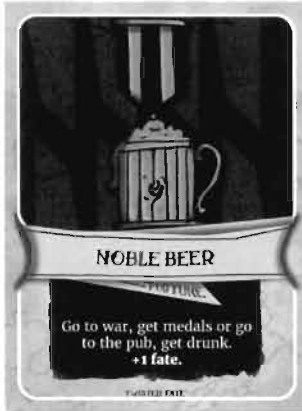


Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20



Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23



Fig. 24



Fig. 25



Fig. 26



Fig. 27



Fig. 28



Fig. 29



Fig. 30

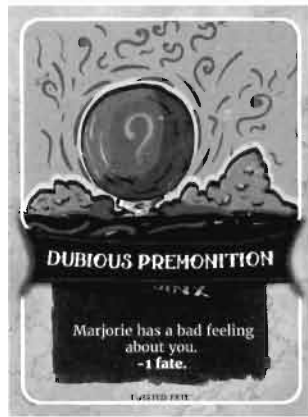


Fig. 31



Fig. 32



Fig. 33



Fig. 34



Fig. 35



Fig. 36



Fig. 37



Fig. 38



Fig. 39



Fig. 40



Fig. 41



Fig. 42



Fig. 43



Fig. 44



Fig. 45



Fig. 46



Fig. 47



Fig. 48



Fig. 49

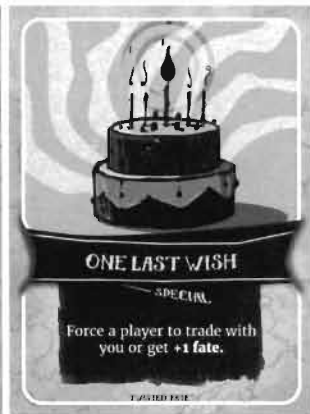


Fig. 50



51



Fig. 52



Fig. 53



Fig. 54



Fig. 55



Fig. 56



Fig. 57