



(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2017 01131

(22) Data de depozit: 15/12/2017

(41) Data publicării cererii:  
30/05/2019 BOPI nr. 5/2019

(71) Solicitant:  
• ROTARU CONSTANTIN,  
ALEEA HORTENSIEI NR.5, BL.G2, AP.27,  
CONSTANȚA, CT, RO

(72) Inventatori:  
• ROTARU CONSTANTIN,  
ALEEA HORTENSIEI NR.5, BL.G2, AP.27,  
CONSTANȚA, CT, RO

(54) JOC DIN LEMN CU PIONI, BILE ȘI BARICADE

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc de societate, cu tematică militară, care poate fi jucat de 2...5 jucători, atât copii, cât și adulți, simulând lupta dintre cinci facțiuni care revendică același obiectiv. Jocul conform invenției este constituit dintr-o tablă de joc confecționată din lemn, asemănătoare unui castel fortificat cu cinci laturi și un turn central, cinci panouri de start cu câte cinci pioni reprezentând patru soldați și un ofițer, cinci zaruri, 16 bile reprezentând ghiulele și 20 baricade; castelul este împărțit în cinci zone, având niște trasee astfel gândite încât numărul de treceri să se micșoreze cu fiecare trecere către altă zonă: prima zonă are o formă pentagonală și este formată din zidul cetății și curtea castelului, iar accesul se face prin turnurile de apărare pe zidul cetății și prin porțile turnurilor de apărare în curtea castelului, a doua zonă are o formă rotundă și reprezintă primul etaj al castelului, iar accesul se face prin cinci scări comune curții castelului și zidului de apărare, a treia zonă este de formă pătrată și reprezintă etajul coloanelor, iar accesul se face prin patru colțuri, a patra zonă este un nivel care are două scări în spirală, iar la acest nivel se ajunge prin trei scări verticale cu câte trei trepte fiecare, scările în spirală duc către a cincea zonă care are o formă rotundă și reprezintă platforma turnului, nivel pe care ultimele două trasee se și întâlnesc și se despart, urmând a se întâlni iar după un scurt parcurs înainte de căsuța finală.

Revendicări: 5  
Figuri: 8

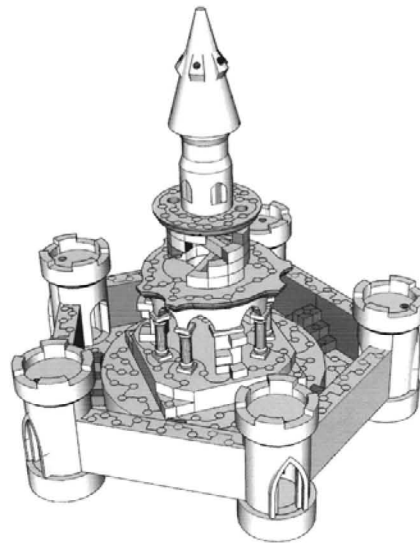


Fig. 1

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



OFICIUL DE STAT PENTRU INVENȚII ȘI MĂRCI
Cerere de brevet de invenție
Nr. <u>a 2017 01131</u>
Data depozit <u>15-12-2017</u>

## Joc din lemn cu pionii, bile și baricade

Invenția se referă la un joc din lemn de forma unei fortificații cu cinci laturi ce are la bază mișcarea pieselor în funcție de zarul aruncat pe o tablă de joc, strategia jucătorilor și hazardul.

Există o serie de jocuri pentru copii și pentru adulți care au la bază o tablă de joc pe care sunt înscrispionate trasee de-a lungul cărora se înaintează urmând punctele de pe zarul aruncat.

Un astfel de joc este jocul „Joc competițional”, înregistrat prin brevetul numărul **RO108535 B1**, este un joc la care se folosesc două zaruri, unul cu punctaj ce determină numărul de căsuțe pe care le va muta pionul și unul în șase culori ce determina domeniul din care i se va pune o întrebare jucătorului. La jocurile de genul acesta deplasarea se face într-o singură direcție iar traseele sunt liniare și nu prezintă mai multe variante de acces. Pionii au valoare egală și se deplasează condiționați de punctele de pe cele 6 fețe ale zarului.

Este cunoscut un joc ce are forma unei cetăți cu cinci laturi: „Halloween afternoon at dracula 3-D castle board game” înregistrat ca **US8074990 B2** și ca **US2011133404 (A1)**. Este un joc ce are la baza tema Halloween-ului, pionii se mișcă pe planșă iar jucătorii trebuie să răspundă la întrebări legate de Halloween, întrebări pe care le citește de pe cartonașe aflate în joc.

Conform **RO126464 A2** există o cerere de brevet pentru un joc ce porneste de la tema turnului ce trebuie cucerit. Tabla de joc este din carton și are 256 de câmpuri pătrate iar mișcările pieselor sunt asemănătoare celor de șah. Acesta are singurul element comun tema cuceririi turnului.

Mai sunt cunoscute jocuri în care mișcarea pionilor nu se face în linie ci pe o rețea de pătrățele, în orice direcție. Un astfel de joc este cel prezentat în brevetul **RO119512** care cuprinde o tablă de joc pe care se deplasează pionii și jetoane ca urmare a rezultatului indicat pe două zaruri de culori diferite.

Conform brevetului **FR2340111 (A1)** este cunoscut un joc de strategie militară în care planșa de joc are forma unei machete a unui câmp de luptă și a unui castel medieval. Planșa este

plină de găuri în care jucătorii din cele doua tabere mută piesele una câte una fără a sări nici o gaură. Este declarată învingătoare echipa care elimină piesele adversarilor sau le blochează.

Aceste jocuri prezintă unele dezavantaje cum ar fi: manevrabilitate redusă a pionilor, cu zone restrânse sau cu o mișcare lineară, cu un singur traseu predefinit, axarea pe cunoașterea anumitor domenii, predictibilitate mare. Unele dintre ele fie sunt foarte simple pentru adulți iar altele prea complicate pentru copii.

Există o tendință în domeniul „game bording” de a realiza jocuri de masa inspirate din jocurile virtuale sau copiindule. Se folosesc aceleași culori stridente, funcții, strategii iar aceste jocuri de masa sunt percepute ca niște copii surogat ale jocurilor virtuale și își pierd din spectaculozitate. În același timp sunt greu de jucat de copiii până în 10 ani.

În ultima perioadă jocurile virtuale sunt tendința principală în materie de „entertainment” prin joc. Partenerul de joc este calculatorul sau o persoană de la un alt terminal care aproape nu mai este simțită ca o prezență umană. Se ajunge la o izolare a individului și o scădere a capacităților de relaționare.

Scopul acestui joc este acela de a se apropia prin formele lui de reprezentările tridimensionale ale jocurilor virtuale și totuși să se diferențieze de acestea prin materiale, texturi și scenariu. Să aducă experiența tactilă alături de cea vizuală.

Problema principală pe care o rezolvă invenția constă în găsirea unui scenariu de joc ce poate fi urmărit cu ușurința de copii și cu interes de adulți.

Problema secundară pe care o atinge invenția constă în atragerea persoanelor obișnuite cu jocurile virtuale într-o zonă a jocului clasic în care partenerul de joc este o altă persoană.

Invenția este un joc ce are la bază o tablă pentagonală, este realizat din lemn și prezintă detaliile unui castel fortificat. Formele principale de inspirație în construcția compoziției sunt cele geometrice: pentagon, cerc, pătrat. Se joacă între doi, trei, patru sau cinci jucători. Simulează confruntarea între cinci tabere care doresc să cucerească turnul central.

Există cinci panouri de start pe care sunt cinci pionii reprezentând un ofițer și patru soldați. Mișcarea pionilor pe tabla de joc se face în funcție de zarurile aruncate de jucător. Jucătorul aruncă două zaruri o dată. Unul dintre zaruri reprezintă mutarea pe care o poate face cu soldatul iar celălalt mutarea pe care o poate face cu ofițerul.

Scopul fiecărui jucător este să cucerească turnul central ajungând cu un pion pe ultima căsuța din turnul castelului. Ajuns în această poziție capătă noi avantaje și trebuie să reziste cinci ture ca să câștige jocul. Pentru aceasta trebuie să urmeze un traseu însemnat pe tabla de joc. De-a lungul traseelor sunt 20 de baricade peste care pionii nu pot trece. Le pot înlătura de pe traseu doar dacă mutarea lor se termină fix pe căsuța alocată lor iar atunci jucătorul o poate muta oriunde pe planșa de joc blocând alți pionii. Traseele sunt astfel gândite ca fiecare jucător să aibă șanse egale indiferent pe ce traseu încearcă să ajungă.

În drumul său este obligat să facă alianțe, să elimine adversari, să treacă de baricade, să blocheze alți adversari cu baricade și să se lase pradă hazardului atunci când el sau alt jucător lansează o ghiulea.

Ghiulelele sunt bile metalice în posesia cărora jucătorul intra atunci când zarul aruncat de el indică 6 puncte.

Jocul conform invenției prezintă următoarele avantaje:

- Forma- joc tridimensional asemănător cu o macheta de castel în care sunt incluse traseele și provocările. Prin formă apropie jucătorul obișnuit cu realitatea virtuală de jocul clasic.
- Oferă o experiență tactilă deosebită prin textura materialelor – materiale simple: lemn, metal, compozit acrilic.
- Prin materialele folosite este mai degrabă un clasic și va atrage jucătorii mai mult în direcția jocurilor tradiționale decât în cea colorată a „game bording-ului”.
- Scenariul de joc- este simplu în „intriga” jocului dar complex în structură. Regulamentul este simplu dar animat prin soldați, ofițeri, ghiulele, baricade, zaruri bonus, alianțe, blocaje și nu în ultimul rând hazardul ce poate schimba soarta jocului în ultima clipă.

Se da în continuare un exemplu de realizare a invenției în legătură cu figurile 1- 8 care reprezintă:

Fig.1 - vedere generală a jocului în varianta machetă

Fig.2 - vedere reprezentând *Turnurile cetății, Zidurile cetății și Curtea castelului*.

Fig.3 – vedere reprezentând *Curtea castelului și Catul întâi*

Fig.4 - vedere reprezentând *Catul întâi și Etajul coloanelor*.

Fig.5 - vedere reprezentând *Nivelul spirala și Platforma turnului*

Fig.6 - vedere reprezentând *Platforma turnului, Turnul Castelului și Acoperișul turnului*

Fig.7 – vederea generală a jocului în varianta doi - *Tablă de joc*.

Fig.8 - vedere reprezentând baricadele

Realizarea acestei invenții se va face în două variante. Într-o variantă în care jocul seamănă cu o macheta a unui castel (Fig.1) și o variantă mai simplă care poate fi ușor strânsă și transportată asemenea unei table de joc (Fig.7).

Materialul de bază din care se va face va fi lemnul dar va avea și accesorii din pânză, metal și compozit acrilic.

Construcția jocului este împărțită în cinci zone iar traseele astfel gândite încât numărul de treceri să se micșoreze cu fiecare trecere către altă zonă. Cele cinci zone sunt:

1. *Zidurile cetății și Curtea castelului* (Fig.2)

2. *Catul Întâi* (Fig.3)

3. *Etajul coloanelor* (Fig.4)

4. *Nivelul spirală* (Fig.5)

5. *Platforma turnului* (Fig.6)

Prima zonă este formată din *Zidurile cetății și Curtea castelului* (Fig.3). Accesul în joc se face fie prin turnurile de apărare pe traseul de pe zid fie prin portile turnurilor de apărare direct în *Curtea castelului*. De pe *Zidurile cetății* și din *Curtea castelului* se poate trece prin cele cinci scări care corespund laturilor pentagonale ale jocului către *Catul Întâi*.

De la *Catul întâi* (Fig.3) către *Etajul coloanelor* (Fig.4) trecerea se face prin patru puncte. De la *Etajul coloanelor* (Fig.4) către *Nivelul spirală* (Fig.5) prin trei puncte de trecere. De la *Nivelul spirală* (Fig.5) către *Platforma turnului* (Fig.6) printr două puncte de trecere. În zona reprezentată de platforma turnului cele două trasee se unesc într-un singur punct și se ramifică din nou în două trasee care ajung la căsuța de final.

Această configurare a traseului obligă jucătorii să treacă toți prin aceleași zone mai devreme sau mai târziu în joc și să facă față situațiilor de conflict ivite.

Pe căsuțele care delimitează zonele de trecere se va pune câte o baricadă la începutul jocului. Zone de trecere se consideră și intrările prin porțile turnurilor. Și acolo se vor poziționa baricade. Vor fi în total 20 de baricade.

Zonele de acces în cetate sunt în dreptul *turnurilor de apărare*, escaladând turnul sau prin *Poarta turnului* care dă în traseul din *Curtea castelului*.

Mișcările pe care pionii le fac pe tabla de joc sunt în funcție de cele două zaruri pe care jucătorul le aruncă. Unul dintre zaruri determină mutarea pe care jucătorul o face cu ofițerul iar celălalt zar mișcarea pe care o poate face cu oricare dintre cei patru soldați. Jucătorul alege după fiecare aruncare a zarurilor ce punctaj alege pentru ofițer și ce punctaj alege pentru soldat.

Ofițerul poate urca pe zidul cetății cu orice punctaj indicat pe zar dar începe traseul din dreptul turnului arondat. Soldații pot începe traseul la început doar dacă jucătorul dă cifra 1 cu zarul. Atunci se presupune că unul dintre soldați a cucerit turnul și poate deschide poarta turnului. Atâta timp cât soldatul este în turn poarta este deschisă și atât soldații cât și ofițerii pot intra folosind traseul mai ușor prin curtea castelului mutând punctajul indicat de zar.

Accesul pe planșa de joc se poate face prin curtea castelului atâta timp cât poarta este deschisă și intrarea nu este blocată de baricadă.

Dacă pionul din turnul de apărare părăsește căsuța, poarta cetății se închide.

Ordinea și poziția la masa de joc se stabilește prin tragere la sorți.

Direcția de joc este în sensul acelor de ceasornic.

Dacă jucătorul poate muta doar cu ofițerul sau doar cu un soldat, alege punctajul de pe un singur zar iar celălalt se anulează.

Pentru a muta un pion se ține cont de punctele de pe zar de la 1 la 5.

Punctajul 6 de pe zar dă dreptul jucătorului de a intra în posesia unei ghiulele.

Ghiuleaua o poate lansa după ce face mutarea, sau o poate păstra și o lansează pe parcursul jocului înainte de a da cu zarul.

Lansarea ghiulelei se face prin oricare din găurile din acoperișul turnului. Cel care o lansează poate mișca poziția acoperișului.

Dacă în urma lansării unei ghiulele un pion este răsturnat sau mutat în totalitate de pe căsuța este eliminat și revine pe panoul de start.

Dacă în urma lansării unei ghiulele un jucator răstoarnă o baricadă sau o mută în totalitate de pe căsuță are dreptul să mute acea baricadă pe o altă căsuță liberă din joc.

Fiecare jucator poate păstra maxim 5 ghiulele pe „panoul de start”. Este obligat să lanseze ghiuleaua dacă are deja 5 pe panou.

Se poate lansa dar câte o ghiulea pe tură. După lansare bila este pusă la loc în săculețul cu ghiulele.

Zarul 6-6 este zar bonus. La zarul 6-6 jucătorul ia o singura ghiulea dar câștiga dreptul de a îndepărta definitiv din joc o baricadă la alegere de pe tabla de joc.

Jucătorul poate muta pionul în orice direcție dar fără să se întoarcă în cadrul aceleiași mutări.

Cel care mută poate trece peste pionii dar nu și peste baricade.

Un jucator poate înlătura baricada doar dacă mutarea lui se termina fix pe locul baricadei. Are dreptul să mute baricada pe altă căsuță liberă de pe tabla de joc.

Pionii celorlalți jucători pot fi eliminați mutând pionul pe poziția ocupată de ei. Pionul eliminat revine pe panoul de start și începe jocul de la început.

Pe ultimul nivel de joc – *Platforma turnului* – plasarea baricadelor este restricționată. Nu pot exista în același timp mai mult de 5 baricade.

Dacă un jucator cucerește turnul de apărare arondat altui concurent, poarta rămâne deschisă și pot intra prin ea atât pionii arondați porții cât și cei ai cuceritorului turnului cetății.

Un concurent nu își poate elimina propriii pionii. Dacă singura mutare pe care o poate face este cea prin care își elimină propriul pion se consideră mutare blocată și nu mai mută.

Jucătorii sunt obligați să mute dacă au unde muta, în față sau în spate.

Dacă jucătorul a pus mâna pe un pion este obligat să îl mute. Poate muta în mod conștient un pion astfel încât să își anuleze al doilea zar.

Obiectivul fiecărui jucator este să ajungă pe ultimă căsuța din joc aflată pe *Platforma turnului*. O data ajuns aici este considerat *Cuceritorul turnului*, câștigă cinci noi avantaje și trebuie să reziste cinci ture atacului celorlalți jucători.

Se socoteste a cincea tură atunci când persoana din dreapta cuceritorului dă cu zarul a cincea oară și mută.

Avantajele sunt:

1. Cuceritorul primește încă trei zaruri și aruncă cinci zaruri o dată, alege punctajul care corespunde fiecărui pion și poate muta toți cei cinci pionii în cadrul aceleiași mutări.

2. Soldații sunt ridicați la rang de ofițeri iar ofițerul la rang de general. Acum poate scoate fiecare pion direct de pe panoul de start fără să mai aștepte punctajul 1 căci sunt ofițeri. Generalul poate fi mutat cumulând punctajul de pe doua zaruri la alegerea jucătorului.

3. Valoarea ghiulelelor pe care le-a păstrat până acum se dublează. Deasemenea cele pe care le va câștiga în timp ce este în poziția de *Cuceritor* se dublează.

4. Poate lansa doua ghiulele deodată.

5. Pionii devin mai rezistenți. I se consideră jucătorului pionii scoși din joc de ghiulele doar dacă sunt răsturnați cu totul și nu doar mutați de pe căsuță.

Cât este în turn pionul cuceritor nu este obligat să facă mutări înapoi dacă nu are altă mutare în schimb este obligat să mute orice alt pion pe care îl mai are pe tabla de joc.

Pionul de pe căsuța câștigătoare se poate întoarce pe tabla de joc dacă dorește să scoată din joc alți pionii care îi amenință poziția. Dacă este surprins afară din turn la a cincea tură, jocul continuă până când reușește să ajungă din nou pe ultima căsuță. Pe ultima căsuță se ajunge dând exact zarul numărul egal cu numărul de căsuțe care îl desparte pe pion de căsuța din turnul central.

Dacă „pionul cuceritor” este eliminat din turn de către alt jucător, jocul se relansează iar noul cuceritor trebuie să reziste cinci ture.

Inventia revendicată va mai avea un mod de realizare.

Varianta a doua a de realizare a jocului reprezintă varianta de tablă de joc pentagonală ce se închide în două de la jumătate (Fig.7) și se transformă într-o cutie de formă trapezoidală. Traseul va fi imprimat sau gravat pe o suprafață plană și va avea două elemente tridimensionale: zidurile cetății și turnul cetății. Turnul cetății va avea rolul și de lansator pentru ghiulele. Jucătorul care aruncă ghiulele va imprima o mișcare de rotație turnului și va lăsa bila să cada în interiorul acestuia. Bila intra într-un canal vertical și iese din turn printr-un orificiu aflat la baza lui darâmând la întâmplare pionii și baricade.

## Revendicări

1. Joc de societate din lemn constituit dintr-o tablă de joc asemănătoare unui castel fortificat cu cinci laturi și cu un turn central, cinci panouri de start cu câte cinci pionii reprezentând patru soldați și un ofițer, cinci zaruri, 26 de ghiulele și 20 de baricade , **caracterizat prin aceea că** traseele lui pleacă din cinci puncte de acces exterioare iar numărul traseelor se reduce o dată cu trecerea prin fiecare zonă, prima zona este formata din zidul cetății și din curtea castelului, are formă pentagonală iar accesul în joc se face prin turnurile de apărare pe zidul cetății și prin portile turnurilor de apărare în curtea castelului, a doua zonă este primul etaj al castelului și are forma rotundă, accesul se face prin cele cinci scări comune curții castelului și zidului de apărare, a treia zonă este de formă pătrată și prezintă detaliile unei construcții cu coloane iar accesul se face prin cele patru colțuri, a patra zonă este un nivel care are doua scări în spirală iar la acest nivel se ajunge prin trei scări verticale cu câte trei trepte fiecare, scările în spirală duc către a cincea zonă care este platforma turnului, de formă rotundă, nivel pe care ultimele două trasee se și întâlnesc și se despart urmând a se întâlni iar după un scurt parcurs înainte de căsuța finală.

2. Joc de societate, **caracterizat prin aceea că** fiecare jucător are cinci pionii, un ofițer și patru soldați, pe care îi mută aruncând două zaruri și alegând, după ce a văzut punctajul dat, ce zar corespunde soldatului și ce zar corespunde ofițerului.

3. Joc interactiv **caracterizat prin aceea că** accesul pe tabla de joc se face mutând pionii conform zarurilor astfel încât ofițerii au acces direct în joc folosind traseul de pe zidul cetății fără să fie condiționați de punctajul indicat de zar în timp ce soldații pot intra în joc la început doar dacă zarul alocat lor indica punctajul 1, pionul este poziționat în turnul de apărare pe care se presupune că l-a cucerit și deschide o cale nouă de acces prin poarta cetății direct în curtea castelului însă dacă părăsește turnul poarta se închide.



4. Joc interactiv **caracterizat prin aceea că** hazardul face si el parte din joc prin prezența ghiulelelor în posesia cărora jucătorul intră atunci când zarul aruncat de el indică șase puncte și le poate lansa atunci sau mai târziu din turnul central dărâmând pionii și baricade, pionii dărâmați se întorc pe panoul de start iar baricadele le mută pe orice casuță liberă blocând alți jucători însă dacă dă 6- 6 primește o singura ghiulea câștigând în același timp dreptul de a scoate definitiv din joc o baricadă la alegere.

5. Joc de societate **caracterizat prin aceea că** fiecare jucător are ca scop principal să ajungă pe ultima căsuța din joc pentru a cuceri turnul castelului și a continua lupta încă cinci runde dobândind cinci noi avantaje: are dreptul să dea cu cinci zaruri o dată și să mute conform punctajelor de pe zaruri, soldații lui se transformă toți în ofițeri, ofițerul primește gradul de general și poate muta cumulând punctajul de pe doua zaruri, i se dublează valoarea ghiulelelor păstrate până atunci, poate lansa două ghiulele o dată și i se consideră pionii scoși din joc de ghiulele doar dacă sunt răsturnați cu totul ci nu doar mutați de pe căsuță.

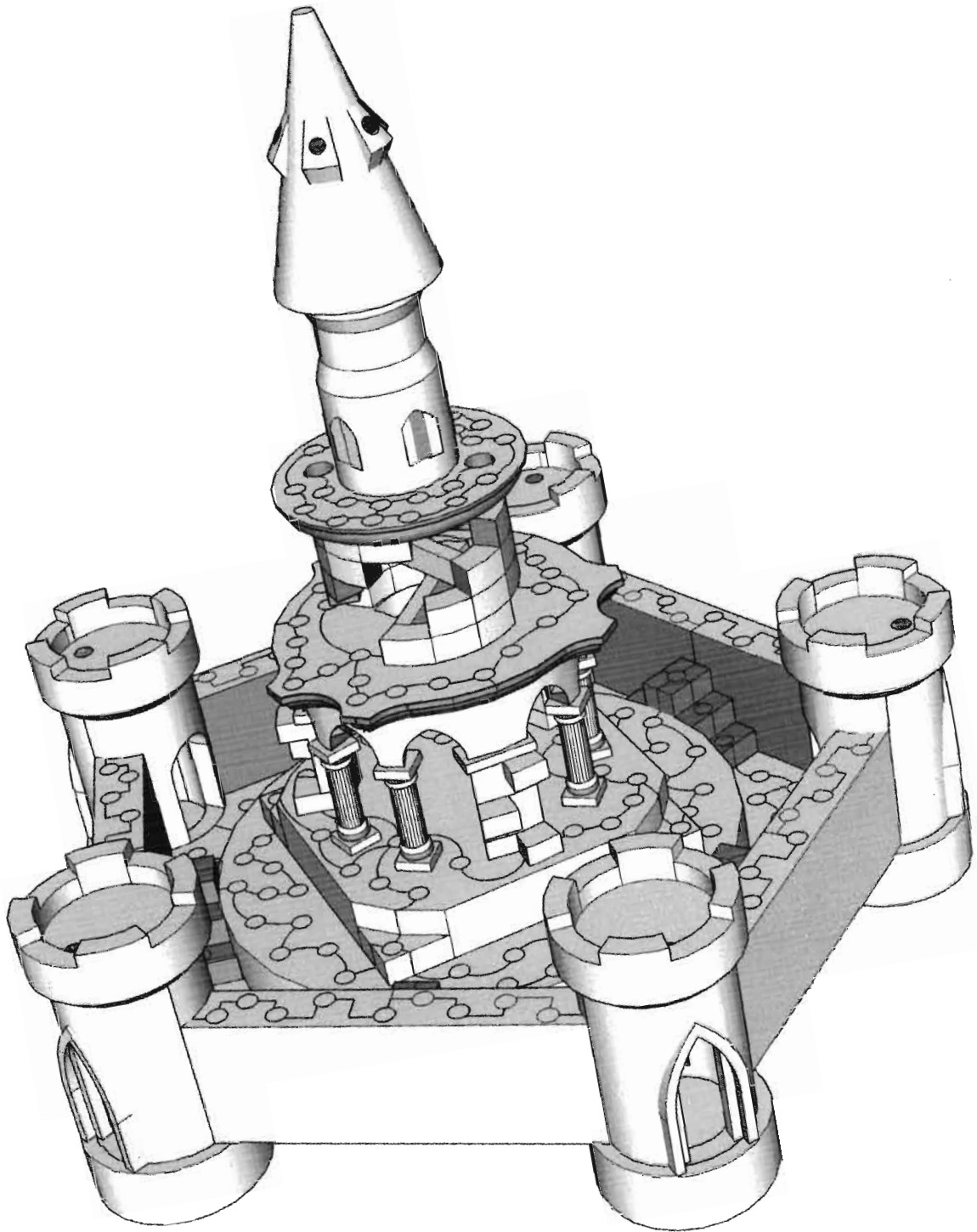


Fig. 1

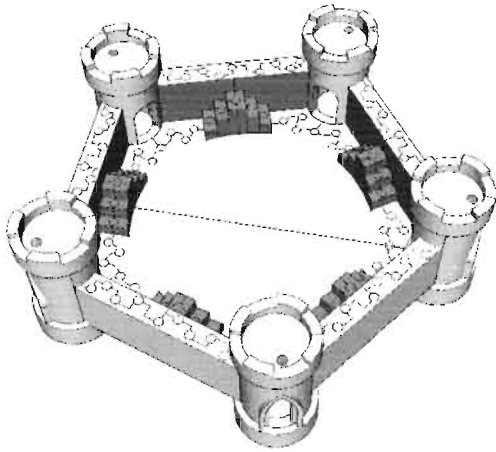


Fig. 2

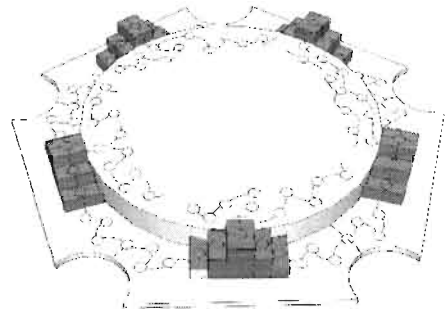


Fig. 3

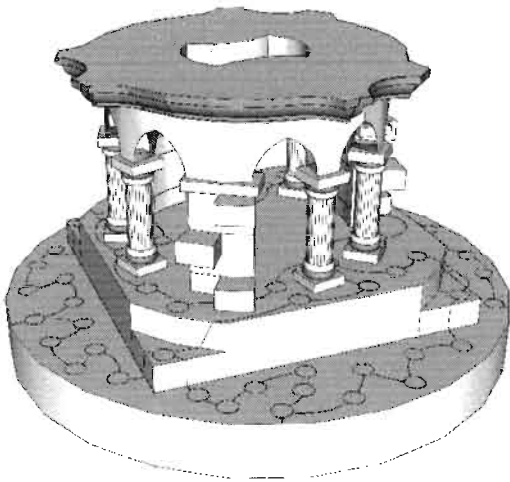


Fig.4

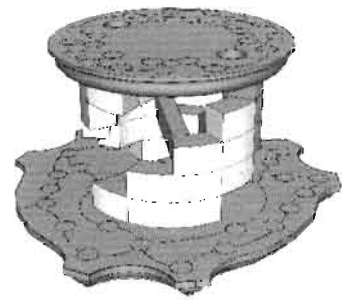


Fig.5

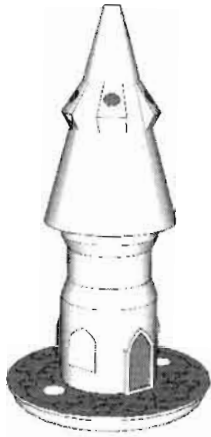


Fig. 6

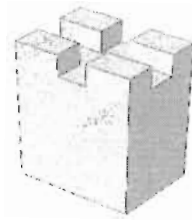


Fig. 8

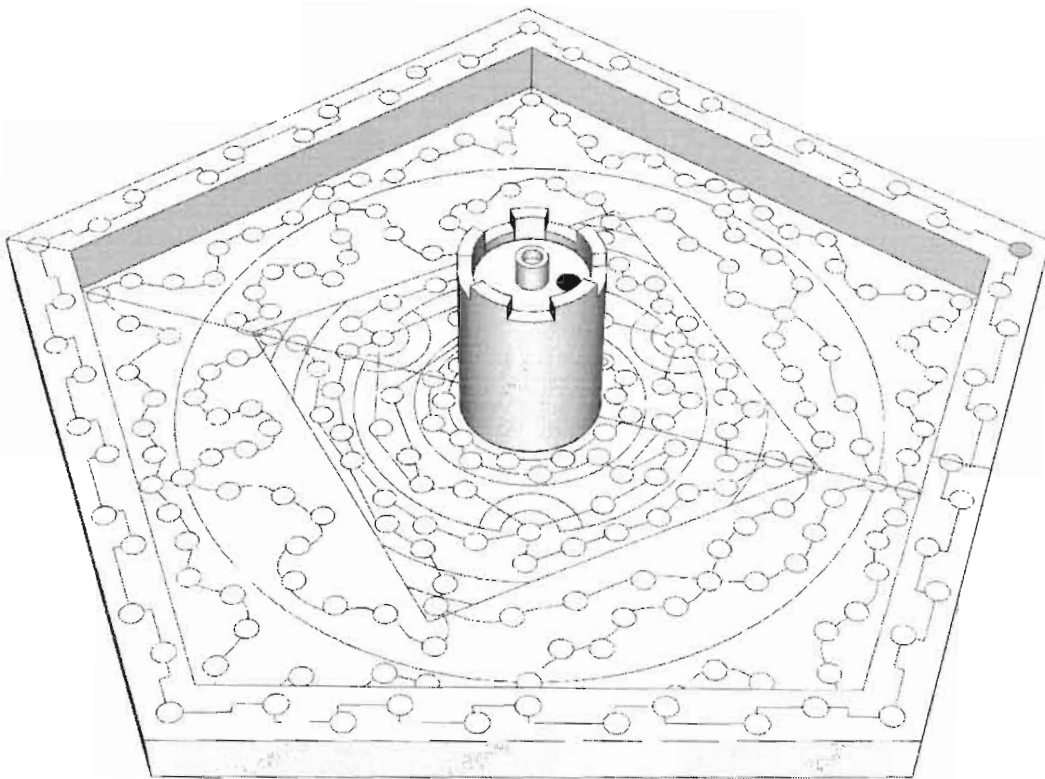


Fig. 7