



(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2021 00398

(22) Data de depozit: 09/07/2021

(41) Data publicării cererii:
29/11/2021 BOPI nr. 11/2021

(71) Solicitant:
• BAIC ION MARIUS,
STR.MIRCEA CEL BĂTÂN, NR.7, BL.15,
AP.14, SC.A, ET.3, ALBA IULIA, AB, RO

(72) Inventatori:
• BAIC ION MARIUS,
STR.MIRCEA CEL BĂTÂN, NR.7, BL.15,
AP.14, SC.A, ET.3, ALBA IULIA, AB, RO

(54) JOCUL CETĂȚII

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc de societate cu caracter educativ și de divertisment, care are ca temă principală Cetatea Alba Carolina, din Alba Iulia și care se poate juca de două, trei sau șase persoane. Jocul conform invenției conține o tablă principală de joc, trei pionii de culori diferite, cum ar fi roșu, galben și albastru, patru cartonașe adiacente cu abilități, șase cartonașe principale de joc, un zar și două platforme pentru așezarea cartonașelor principale și respectiv pentru cartonașele adiacente cu abilități, tabla de joc este formată din 28 de pătrate care conțin numere de la 1 și 28, având în interiorul lor un indice diferit pe fiecare pătrat, cu numere, conținând valoarea + sau - care dau posibilitatea pionilor de joc să avanseze pe suprafața tablei de joc sau să se întoarcă la un număr inferior, în funcție de rezultatul obținut din calculele matematice simple, respectiv adunarea și scăderea a celor șase cartonașe de joc de la 2 la 7, în duelul jucătorilor.

Revendicări: 1
Figuri: 9

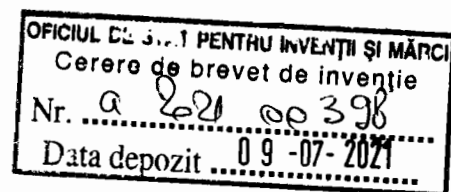


Fig. 2



DESCRIEREA INVENȚIEI

Invenția se numește Jocul Cetății și este un joc de societate cu caracter educativ și de divertisment, competitiv, având ca temă principală, cetatea bastionară Alba Carolina, din Alba Iulia, contruită în secolul al XVIII-lea. Este destinat îmbunătățirii matematicii primare, respectiv adunarea și scăderea, ce poate fi folosit în familie, mai ales în rândul școlarilor, dar și de către adulți. Mai concret, jocul inițiază jucătorii într-o competiție acerbă axată pe adunare și scădere dar mai presus decât atât, evidențiază obiectivele cetății bastionare Alba Carolina de pe harta desenată pe tabla de joc (Fig. a), fidel realizată cu ilustrații. Este și o scurtă lecție de istorie în același timp și orientativă și evidențiază numele obiectivelor din Cetatea Alba Carolina în partea dreaptă a tablei de joc cu valorile +sau- ale fiecărui obiectiv, valori care se regăsesc în indicele (d1) reprezentat de pătratul traseului pionilor (Fig.d), aceste denumiri fiind și un punct forte pentru a stârni curiozitatea jucătorului de a căuta mai multe informații, promovând totodată și turistic acest ansamblu fortificat, prin cele 28 de obiective desenate pe tabla de joc având numere ce corespund pătratelor cu număr și indice. (Fig. b) Problema pe care o rezolvă această invenție, constă în realizarea unui joc simplu și competitiv prin care se aduce aproape neobservat la cunoștința jucătorului, istoria cetății Alba Carolina prin personalitățile marcante care au trăit în timpul existenței acesteia din data când a fost construită, prin reprezentarea cu descriere ale acestor personalități pe cartonașele principale de joc, numite și cartonașe de luptă, care conțin numere de la 2 la 7 cu care se desfășoară lupta oponentilor (Fig. c). Aceste cartonașe principale cu personaje și personalități sunt cu numele cartonașului și descrierea sumară a celui ilustrat.: Iobag (Iobagii erau siliți să presteze numeroase zile de muncă în folosul stăpânului. Ei lucrau 4 zile de muncă cu brațele și 3 zile de muncă cu animalele), Horea Cloșca și Crisan (în anul 1784 la 31 octombrie, a izbucnit răscoala iobagilor condusă de cei trei, care s-a desfășurat pe teritoriul actualelor județe Alba, Arad, Hunedoara, Cluj, Mureș și Sălaj), Regele și Regina (La 10 ianuarie 1893, s-au căsătorit principele Ferdinand cu principesa Maria de Edinburgh. Ceremonia de încoronare a celor doi a avut loc în anul 1922, în catedrala Încoronării din Alba Iulia, special construită pentru acest eveniment), Camil Velican (Avocatul Camil Velican a fost membru în Consiliul Național Român și a devenit primul primar român al orașului



Alba Iulia. A fost prefect în timpul încoronării regelui Ferdinand I și a reginei Maria.), Eugeniu de Savoia(Prințul Eugen era un mare colecționar de artă și un iubitor de frumos.A fost comandantul armatelor imperiale Habsburgice. Tot el, a aprobat construirea cetății bastionare Alba Carolina), Soldat(Soldații din Imperiul Habsburgic, îmbrăcați în uniforme specifice secolului al XVIII-lea schimbau garda de la poarta a III-a a cetății. Din anul 1867 s-a format o dinastie duală numită Imperiul Austro-Ungar). Jocul se poate juca în doi până la 3 jucători, fiecare jucător alegând un pion de o culoare specifică din cele 3 culori disponibile Roșu Galben și Albastru, cu care trebuie să termine cursa desenată pe hartă și să câștige cât mai multe porți ale cetății din Alba Iulia, pentru a acumula cât mai multe puncte în cele trei runde de joc, folosindu-se de cartonașele ilustrate cu numere și abilități, acestea din urmă desemnând cu fiecare rundă, câștigătorul. Jocul conține mai multe elemente. O tablă principală de joc pe suprafața căreia se va desfășura acțiunea, 3 pionii de culori diferite (roșu, galben și albastru), 4 cartonașe adiacente cu abilități, 6 cartonașe principale de joc, un zar, o platformă pentru așezarea cartonașelor principale (Fig. e) și o platformă pentru cartonașele adiacente cu abilități. Poziționarea cartonașelor pe platforma cartonașelor principale (Fig.e) se va face în funcție de culoarea pionului ales și de numărul de jucători. Culoarele pionilor sunt Roșu (Fig.e, e3), Galben (Fig e, e4), și Albastru (Fig e, e5). În (Fig. e), se pot observa niște linii albe juxtapuse pe spațiul unde vin poziționate cartonașele principale, denumite și cartonașe de luptă, care reprezintă câte cartonașe principale primește fiecare jucător. În cazul a doi jucători, cartonașele se vor distribui după ce vor fi amestecate, față în față, pe orizontală a câte trei cartonașe pentru fiecare jucător ca în (Fig e, e4 și e5), iar în jocul a trei jucători, pe verticală, două cartonașe pentru fiecare jucător(Fig.e, e3, e4 și e5). În ambele cazuri (2 jucători și 3 jucători) după ce se vor amesteca cartonașele se vor poziționa pe platformă cu fața în jos, fără ca vre-un jucător să vadă ce numere conțin acestea. Pentru începerea jocului, se va arunca zarul pe tabla de joc și jucătorul care a nimerit un număr mai mare are dreptul să întoarcă primul cartonaș de luptă poziționat pe platforma cartonașelor principale (Fig.e) și să aleagă un cartonaș al oponentilor sau oponentului, pe care aceștia îl vor întoarce la rândul lor.

Să zicem că jucătorul (Fig e, e3) a întors cartonașul cu numărul 7, acesta fiind cel mai mare număr în joc, și alege să atace jucătorilor (Fig.e, e4 și e5) cartonașele de pe platforma principală de joc. Jucătorii (Fig.e, e4 și e5) întorc cartonașele de luptă cu numărul 3 pentru (Fig.e, e4) respectiv numărul 5 pentru (Fig.e, e5). În acest caz, trebuie să se calculeze numărul de puncte câștigate de jucătorul cu cel mai mare număr, în cazul de față, jucătorul din (Fig.e, e3). Jucătorul (Fig.e,e3) câștigă 4 puncte de pe jucătorul (Fig.e e4) și încă 2 puncte de pe jucătorul (Fige, e5), deoarece calculul matematic se evidențiază, făcând diferența dintre numerele cartonașelor principale de joc. În cazul de față $7-5=2$ (Fig e, e3 care are numărul 7 scade numărul (Fig.e,e4) din care a rezultat 2 puncte, iar (Fig e, e3) scade numărul jucătorului (Fig.e, e5), rezultând 4 puncte de joc de la acest jucător, iar pentru a afla jucătorul (Fig. e e3) câte puncte a câștigat în total din primul duel, se va face adunarea rezultatului numerelor de la ceilalți jucători, 2 respectiv 4, $2+4=6$, în cazul de față jucătorul (Fig.e,e3) câștigă 6 puncte, mutând pionul de culoare Roșie(Fig.e,e3) 6 pătrate pe tabla de joc, avansând 6 puncte, urmând o singură dată indicele pătratului respectiv (Fig.d, d1), ulterior mutând definitiv, în cazul de față se adaugă încă 2 pătrățele +2 (Fig.f), mutarea definitivă fiind pătratul cu numărul 8, acesta din urmă fiind un pătrat cu abilități. În acest caz, se va lua din spațiul pe care scrie Bancă de pe tabla de joc, cartonașul adiacent cu abilități căruia îi corespunde numărul 8 și se așează pe platforma cartonașelor adiacente în dreptul culorii pionului pe care-l joacă jucătorul (Fig g, Fig3,e3), acesta din urmă câștigând poarta a 4-a a cetății Alba Carolina, una din cele patru porți ale cetății, disponibile pe tabla de joc. În cazul în care același jucător câștigă toate cele patru porți ale cetății cărora le corespunde 4 cartonașe adiacente cu abilități, se va adauga pentru acel jucător 20 de puncte la finalul runde de joc. Jucătorul (Fig.e, e5) va câștiga după aceeași formulă de calcul menționată anterior, 2 puncte de la jucătorul (Fig.e, e4), mutându-și pionul de culoare albastră pe casuța din pătratul cu numărul 2, acționând conform indicelui acelui pătrat, pentru a ajunge pe mutarea finală a primului duel. La următorul duel va întoarce cartea acel jucător care a avut număr mai mare, urmând a se respecta procedura ca în primul duel, dar cu indici diferiți. Indicii pătratelor (Fig.b, Fig.d, d1) de pe tabla de joc diferă, fiind diferiți pe fiecare pătrat în parte, dând o valoare

mutării jucătorilor cu + sau -. + înseamnă ca pionul va avansa pe traseul pătratelor în ordine crescândă, pe când - înseamnă că jucătorul va trebui să mute pionul înapoi spre punctul de start. De exemplu +3, pionul va avansa 3 pătrățele, iar -2, pionul se va întoarce 2 pătrățele. Dar cine va amesteca cartonașele la sfârșitul bătăliei? Ei bine, se va face suma cartonașelor fiecărui jucător, și cel mai mic număr rezultat va amesteca cartonașele pentru bătălia următoare. Tabla principală de joc este compusă din lemn, material plastic sau carton pe care este imprimat un pătrat pe care scrie BANCA, websiteul jocului apare sub titlul JOCUL CETĂȚII, 28 de pătrățele cu numere și indicele (Fig.d,d1) acestora, o descriere a obiectivelor, precum și 6 societăți comerciale ce au nume fictive. Societățile comerciale în joc se vor câștiga doar în cazul în care un jucător ajunge cu pionul pe numărul 28 după ce a mutat indicele reărezentat de patratul cu numărul calculat. În acest caz, se va arunca zarul de către jucător, și dacă a nimerit un număr reprezentativ celui de pe harta de joc, atunci va citi legenda din partea dreaptă a tablei de joc unde sunt menșionate societățile comerciale și obiectivele, și va adauga numărul de puncte precizat acolo. Menționez că aceste pătrate de pe tabla principală de joc corespund numerelor obiectivelor ilustrate de pe harta de joc și au valorile indicelor următoarele: 1(+4), 2(+2), 3(-2), 4(+3), 5(-2), 6(+2), 7(-3), 8(+3), 9(-3), 10(+2), 11(+2), 12(-3), 13(+1), 14(-4), 15(+3), 16(+2), 17(-2), 18(-1), 19(+4), 20(-1), 21(+3), 22(-1), 23(-3), 24(-8), 25(+3), 26(+4), 27(-2), 28(-5) La numerele pătratelor verzi 8, 20, 22 și 28, se poate vedea un +5 în plus de indicele pătratului respectiv, care înseamnă că aceluși jucător care a nimerit pe acest pătrat, i se va adauga 5 puncte la finalul runde de joc. Cartonașele principale de joc, pe verso sunt imprimate cu logoul jocului. În (Fig.h) sunt evidențiate cu vedere de sus, toate materialele jocului de societate Jocul cetății Fig.h, a) - platforma cartonașelor principale de joc numite și cartonașe de luptă; Fig.h, b) - cartonașe principale de joc; Fig.h, c) - cartonașe adiacente cu abilități; Fig.h, d) - platforma cartonașe adiacente cu abilități; Fig.h, e) - 3 pionii (Roșu, Galben și Albastru) și zar; Fig. h, f) - tabla de joc; Fig.h, g) - manual de reguli; Fig.h, h) - cutia jocului de societate Jocul cetății.

Denumirile cartonașelor adiacente cu abilități (Fig. i) sunt următoarele: 8 - INELUL MAGIC – Avansezi 11 puncte și trimiți 2 puncte înapoi cel mai apropiat jucător 20 – SCEPTRUL MAGNIFIC – Alegi un jucător să se întoarcă 5 puncte 22- STILOUL PRIMARULUI – Trimite la numărul 2 un jucător la alegere 28 – TUNUL FERMECAT – Ai câștigat o societate comercială. Pentru cartonașul adiacent cu abilități cu numărul 28, sunt numerotate cele 6 societăți comerciale cu nume fictiv, iar fiecărei societăți îi corespunde un număr de puncte. Vrăbiuța veselă (2 puncte la final), Cimitirul Sufletelor (5 puncte la final), Restaurantul omului șchiop (7 puncte la final), Hotelul fantomelor (10 puncte la final), Hanul legiunii (15 puncte la final), Barul spadasiilor (20 puncte la final). Se aruncă zarul și se adaugă punctele câștigate la finalul jocului care corespund uneia dintre aceste societăți. O rundă de joc este parcurgerea pionilor de la numărul 1 la 28 Jocul până la final durează 3 runde și câștigă jucătorul care acumulează cele mai multe puncte la final. Dacă un jucător deține un cartonaș cu abilități și va nimeri în același pătrat cu o abilitate identică având deja abilitatea, se vor adăuga doar numărul de puncte la finalul runde, respectiv 5 puncte în plus fără să se mai țină cont de abilitățile cartonașului. Dacă nimerește abilitatea unui alt jucător, se va arunca zarul și numărul cel mai mare câștigă, adică jucătorul poate să-și păstreze cartonașul de abilități sau poate să-l piardă. Numărul de puncte și calculele matematice se vor face cu pixul pe hârtie de către jucători.

REVENDICĂRI

Jocul cetății este un joc educativ de societate, competitiv și amuzant care aduce îmbunătățiri ale cunoștințelor de bază legate de matematica primară, respectiv adunarea și scăderea, conținând o tablă principală de joc ilustrată cu harta cetății bastionare Alba Carolina din Alba Iulia (Fig.h,f), 6 cartonașe principale de joc ilustrate cu personalități marcante ale orașului Alba Iulia (Fig.h,b), un manual cu reguli de joc conținând 20 de pagini, format A5 pe orizontală (Fig.h,g), o cutie de joc pentru depozitarea elementelor componente ale jocului (Fig.h,h), 4 cartonașe adiacente cu abilități (Fig.h,c), o platformă de joc cu cartonașe principale (Fig.h,a), o platforma de joc de cartonașe adiacente cu abilități (Fig.g), 3 pionii de culorile roșu, galben și albastru și un zar (Fig.h,e), o cutiuță compartimentată pentru pionii, cartonașe și zar. **Acestea sunt caracterizate prin aceea că traseul pleacă de la dreapta la stânga, până la pătratul cu numărul 12 după care ascendent se întoarce spre dreapta, până la numărul 25, urcând din nou spre stânga până la numărul 28. Cartonașele principale** numite și cartonașe de luptă sunt în număr de 6, numerotate pe o parte cu numere cuprinse între 2 și 7, ilustrate cu o ilustrație a unei personalități marcante a cetății de pe tabla de joc și o descriere sumară a acestor personalități, iar pe partea cealaltă este gri cu sigla jocului. **Cartonașele adiacente cu abilități** sunt în număr de 4, pe o parte au ilustrații cu descrierea abilităților și numărul reprezentativ care corespunde cu cel de pe tabla de joc. Pe alta parte sunt simple, de culoarea verde. **Deplasarea pionilor** pe traseul șerpuitor ascendent și obținerea cartonașelor adiacente cu abilități făcându-se conform sumei calculate de jucător în bătălia cu cartonașele principale de joc, ulterior folosind indicele pătratelor cu numere (Fig.d) pentru mutarea finală din acel duel. **Joc de societate educativ**, conform revendicării 1, caracterizat prin faptul că pe parcursul traseului pionilor pe tabla de joc, reprezintă o cursă, o întrecere care se face cu ajutorul alegerilor jucătorilor și calculele lor. **Cutie jocului de societate JOCUL CETĂȚII** este compartimentată pentru a intra elementele de conținut în ea și anume un loc pentru manualul de reguli, un alt compartiment pentru cutiuța în care intră pionii zarul și cartonașele. **Platforma cartonașelor adiacente cu abilități** este platforma a căror cartonașe cu același nume se poziționează în funcție de câte va câștiga jucătorul. (Fig.g) **Platforma cartonașelor principale**, este platforma de joc unde se va desfășura bătălia dintre 2 sau 3 jucători. (Fig.e)

DESENE EXPLICATIVE

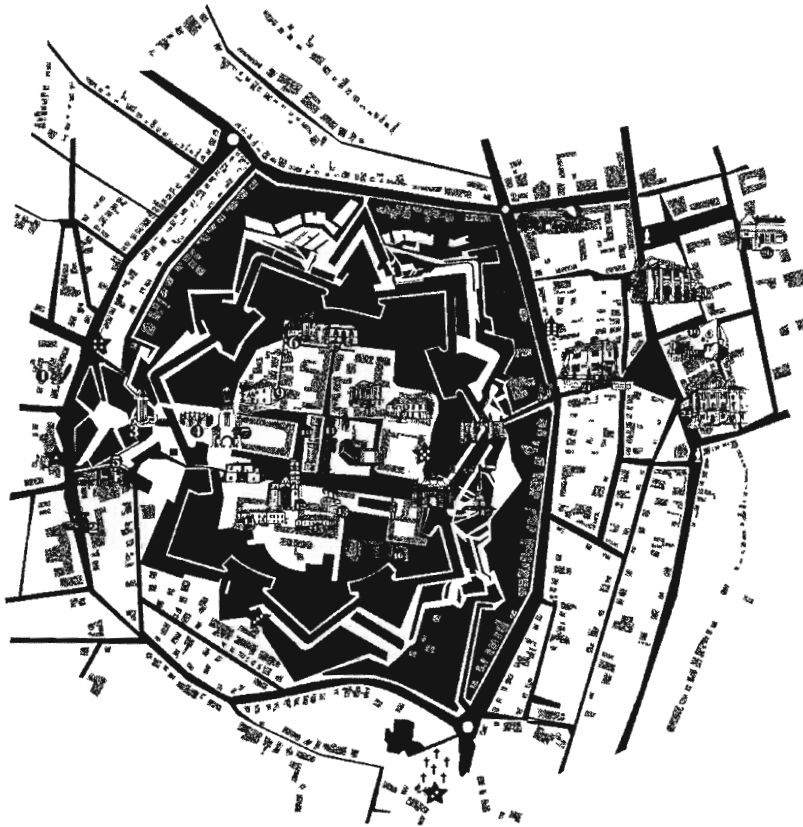


Fig.a



Fig.b






 <p>2</p> <p>IOBAG</p> <p>Iobagi erau siliți să presteze numeroase zile de muncă în folosul stăpânului. Ei lucrau 4 zile de muncă cu brațele și 3 zile de muncă cu animalele.</p>	 <p>7</p> <p>EUGENIU DE SAVOIA</p> <p>Prințul Eugen era un mare colecționar de artă și un iubitor de frumos. A fost comandantul armatelor imperiale habsburgice. Tot el, a aprobat construirea cetății bastionare Alba Carolina.</p>	 <p>6</p> <p>REGELE și REGINA</p> <p>La 10 ianuarie 1893, s-au căsătorit principele Ferdinand cu principesa Maria de Edinburgh. Ceremonia de încoronare a celor doi a avut loc în anul 1922 în Catedrala Încoronării din Alba Iulia, special construită pentru acest eveniment.</p>
 <p>5</p> <p>CAMIL VELICAN</p> <p>Avocatul Camil Velican a fost membru în Consiliul Național Român și a devenit primul primar român al orașului Alba Iulia. A fost prefect în timpul Încoronării Regelui Ferdinand I și a Reginei Maria.</p>	 <p>4</p> <p>SOLDAT</p> <p>Soldatii din Imperiul Habsburgic, îmbrăcați în uniforme specifice secolului al XVIII-lea, schimbau garda de la Poarta a III-a a cetății. Din anul 1867 s-a format o dinastie duală numită Imperiul Austro-Ungar.</p>	 <p>3</p> <p>HOREA, CLOȘCA și CRIȘAN</p> <p>În anul 1784, la 31 octombrie, a izbucnit răscoala iobagilor condusă de cei trei care s-a desfășurat pe teritoriul actualelor județe Alba, Arad, Hunedoara, Cluj, Mureș și Sălaj.</p>

Fig.c

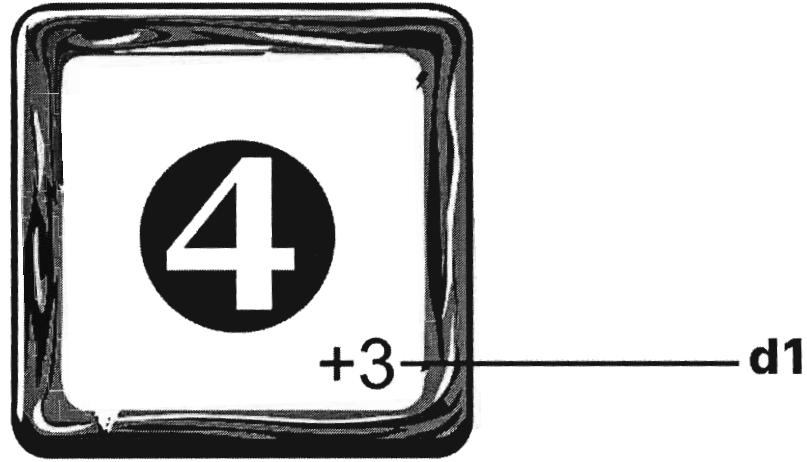


Fig.d

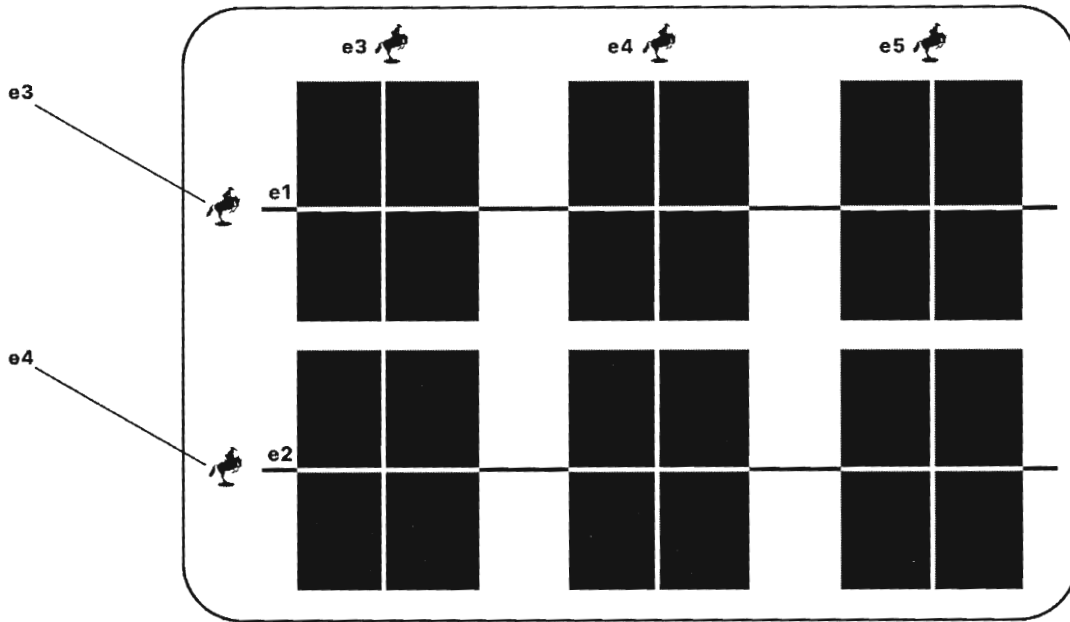


Fig. e

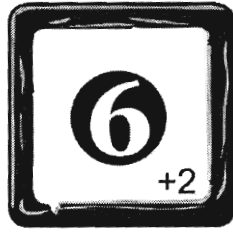


Fig.f

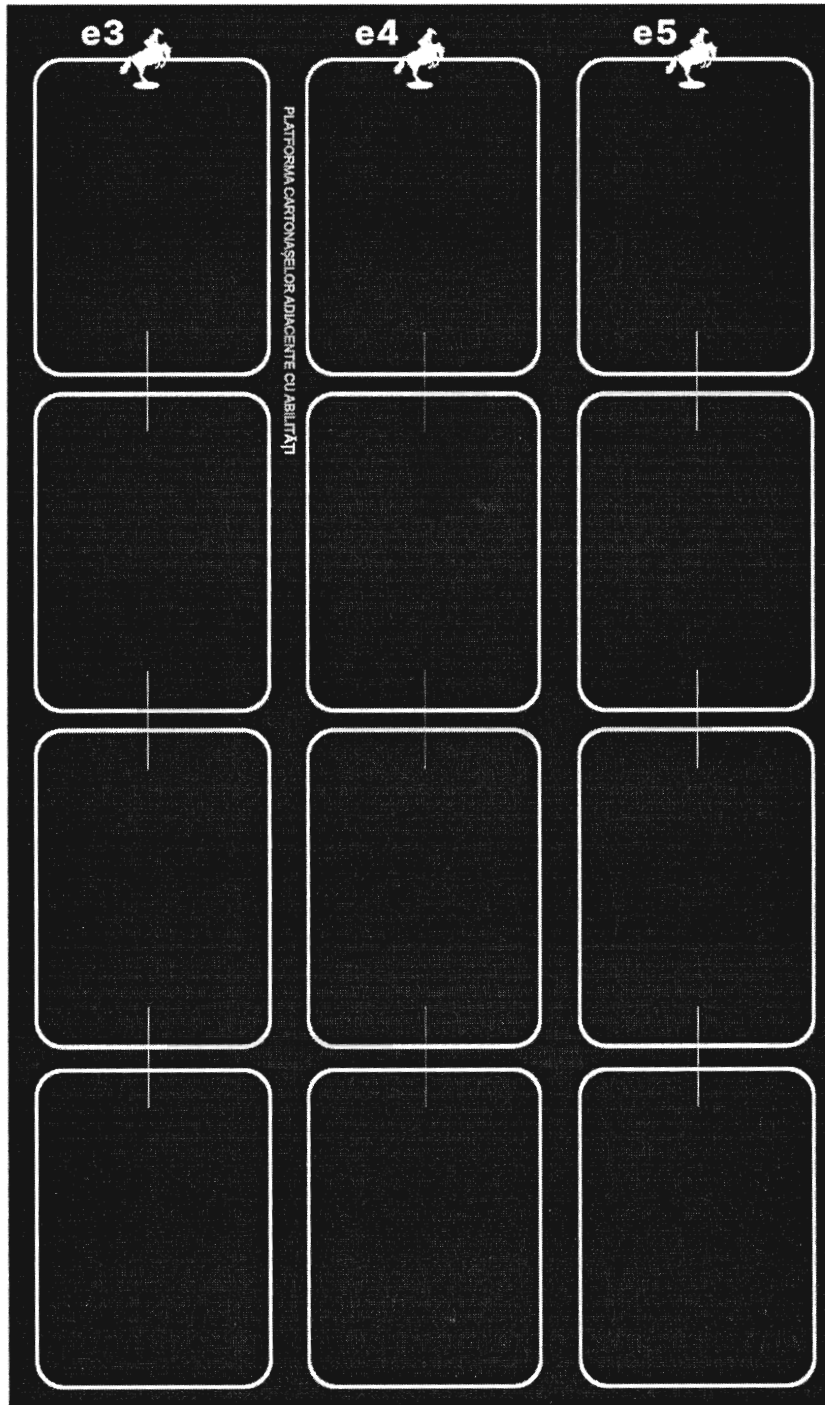


Fig.g

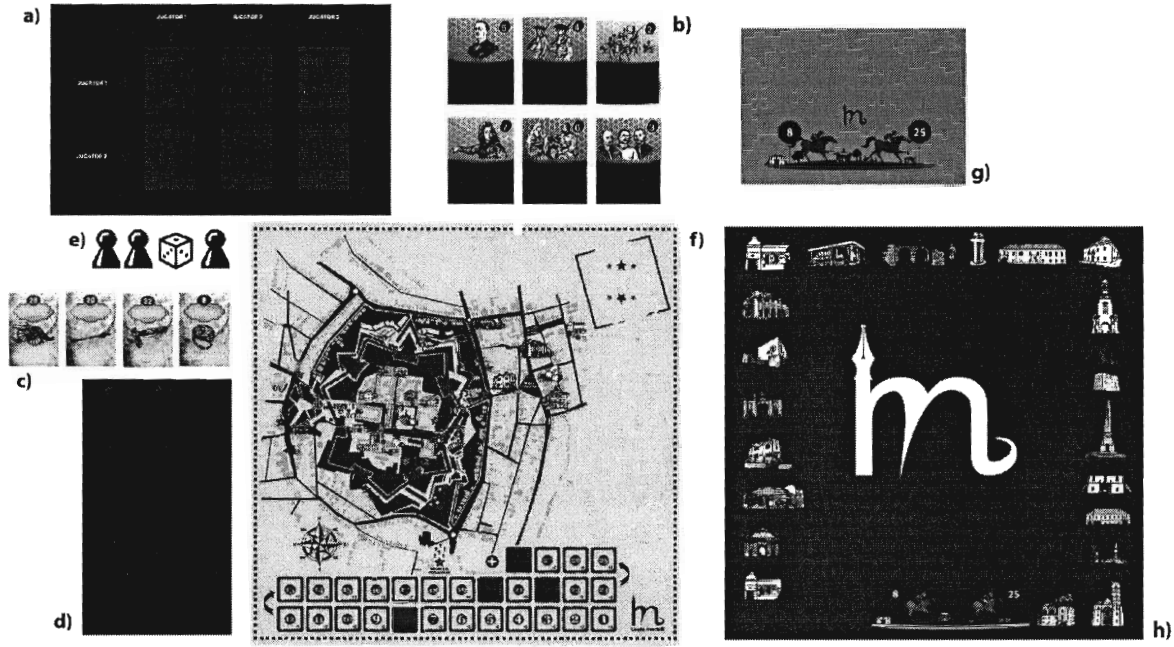


Fig.h



Fig.i