

(19)



URZĄD  
PATENTOWY  
RZECZYPOSPOLITEJ  
POLSKIEJ

(10) **PL 29664 S2**

(12)

## Opis ochronny wzoru przemysłowego

(21) Numer zgłoszenia: **32546**

(22) Data zgłoszenia: **2024.06.05**

(45) Data publikacji o udzieleniu ochrony: **2024.11.04 WUP 45/2024**

(51) Klasyfikacja:  
**21-01**

(73) Uprawniony:  
**BICZAK KATARZYNA, Ptaszkowa, PL**

(72) Twórca(-y):  
**KATARZYNA BICZAK, Ptaszkowa, PL**

(74) Pełnomocnik:  
**rzecz. pat. Lilianna Krawczyk, Tarnów, PL**

(54) Tytuł:

**Gra planszowa**

**PL 29664 S2**

## Opis wzoru przemysłowego

Przedmiotem wzoru przemysłowego jest gra planszowa pod tytułem „Apis Mellifera” przeznaczona do celów rozrywkowych i edukacyjnych.

Istotę wzoru stanowi nowa i oryginalna postać przedmiotu, posiadająca indywidualny charakter, który przejawia się w układzie obrazów, kształtów ornamentów, kolorystyce i oznaczeniach, nadająca się do wielokrotnego odtwarzania w sposób przemysłowy lub rzemieślniczy. Wcielając się w pszczoły zbieraczki, gracze poznają drogę zapylaczy od ula do kwiatka i z powrotem poszerzając wiedzę o tych pożytecznych owadach.

### WYKAZ ILUSTRACJI:

- Fig. 1 przedstawia zbiorczo wszystkie elementy gry planszowej: planszę do gry, kostkę do gry o 12 polach, 6 pionków, 6 mini plansz, 12 żetonów, 35 kart do gry z poleceniami, 120 kryształków, woreczek na kryształki, instrukcję do gry w formie rozłożonej i pudełko do gry,
- Fig. 2 przedstawia zbiorczo wszystkie elementy gry planszowej z instrukcją gry w formie zamkniętej książeczki,
- Fig. 3 przedstawia planszę do gry,
- Fig. 4 przedstawia planszę do gry w formie rozłożonej do schowania w pudełku,
- Fig. 5 przedstawia karty poleceń ułożone stroną rewersową, żetony do gry ułożone stroną rewersową, kostkę do gry i podkładki do gry,
- Fig. 6 przedstawia karty poleceń jako awers i rewers z treścią poleceń używanych w grze,
- Fig. 7 przedstawia żetony do gry jako awers i rewers,
- Fig. 8 przedstawia wierzchnią i tylną stronę pudełka,
- Fig. 9 przedstawia grafikę wnętrza pudełka do gry

### CECHY ISTOTNE WZORU PRZEMYSŁOWEGO

1. Plansza do gry ma kształt zbliżony do prostokąta, którego boki są nieregularnie ząbkowane, ozdobiona jest bogatą grafiką w postaci przedstawienia roślin miododajnych, ale zawiera również przedstawienia zwierząt ptaków i owadów, które są naturalnymi wrogami pszczół.
2. Plansza gry składa się z czterech części o identycznym kształcie, które po połączeniu tworzą jedną planszę.
3. Plansza zawiera i składa się z komórek nawiązujących kształtem do komórek plastra miodu.
4. Zarówno plansza jak i pozostałe materiały tworzące zestaw do gry oznaczane są graficznym symbolem pszczoły.
5. Żetony do gry mają kształt sześciokąta i nawiązują kształtem do komórki plastra miodu, wielkością nawiązując do komórek na planszy do gry.
6. Ornamentyka gry jest spójna, przedstawienia roślin i zwierząt z planszy pojawiają się również na innych elementach gry takich jak karty poleceń, instrukcja gry czy pudełko.

Ilustracja wzoru



Fig.1



Fig.2

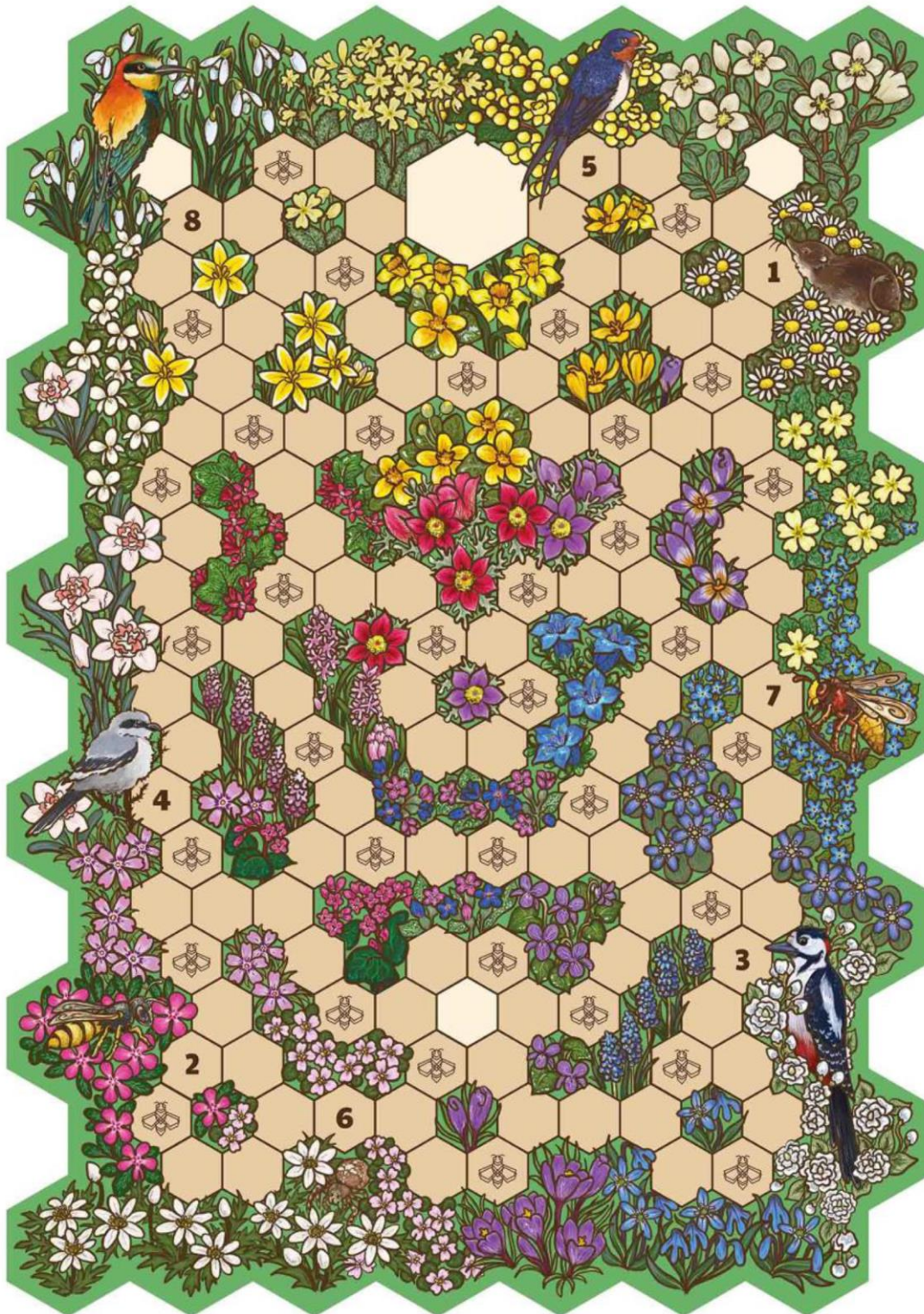


Fig.3

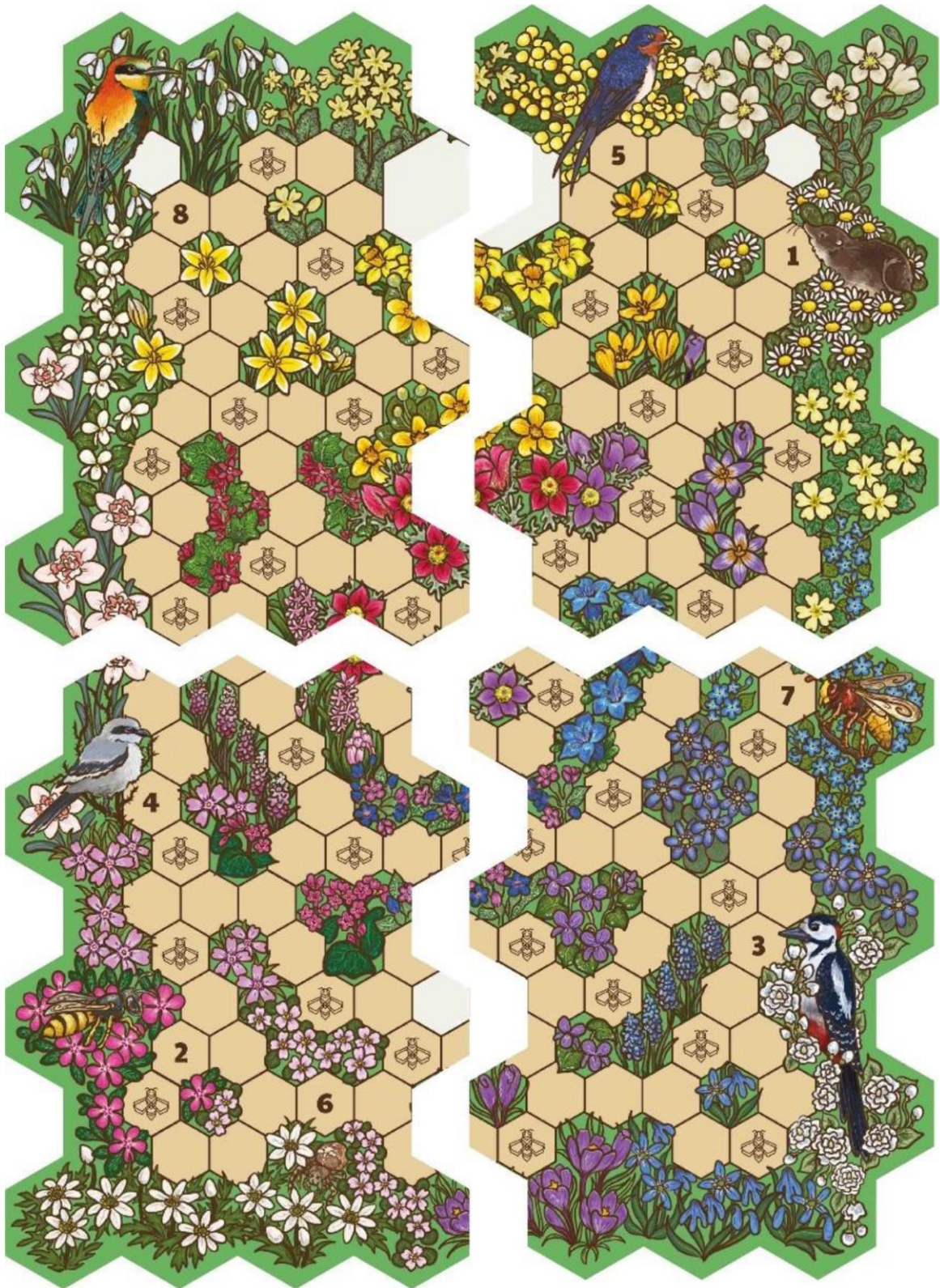


Fig.4



Fig.5



Fig.6



Fig.7



Fig.8

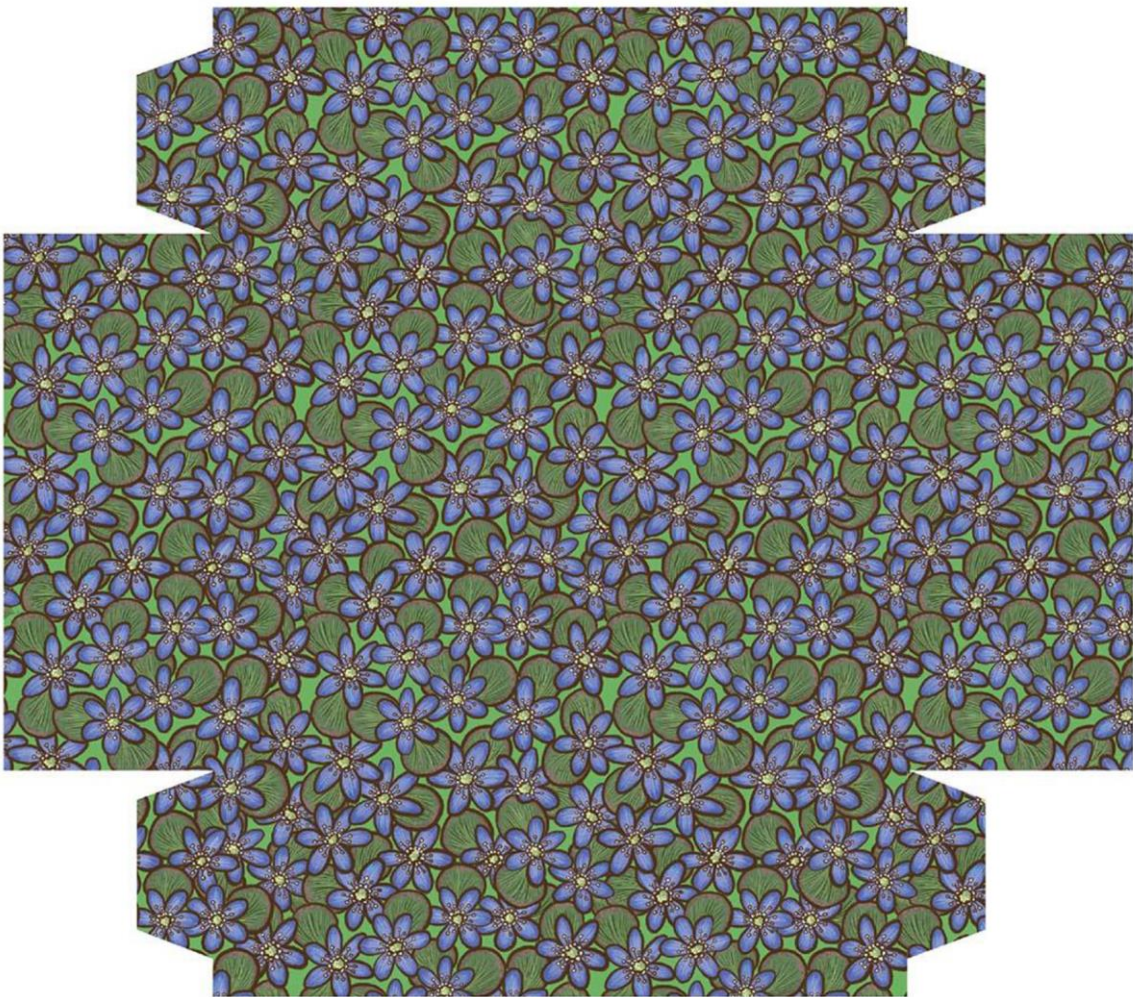


Fig.9