



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA LOTTA ALLA CONTRAFFAZIONE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

DOMANDA NUMERO	202004901216621
Data Deposito	28/05/2004
Data Pubblicazione	28/11/2005

Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
A	63	F		

Titolo

GIOCO DA TAVOLO

DESCRIZIONE del modello industriale di utilità dal
titolo:

"GIOCO DA TAVOLO"

di: Produzioni Editoriali Aprile S.p.A., nazionalità
italiana, Corso Lombardia, 79 - 10099 San Mauro
Torinese TO

Inventore designato: Valerio APRILE

Depositata il: 28 maggio 2004

TO 2004B 000074

* * *

TESTO DELLA DESCRIZIONE

Il presente trovato ha per oggetto un gioco da
tavolo destinato particolarmente, seppure non
esclusivamente, a corredare a titolo promozionale
confezioni di prodotti alimentari e simili, o anche
raccolte di figurine di personaggi sportivi nel
settore delle corse automobilistiche,
motociclistiche e simili.

Lo scopo del trovato è quello di realizzare un
gioco da tavolo particolarmente semplice ed al tempo
stesso estremamente divertente e gradito in
particolare ai bambini.

Il gioco secondo il trovato è caratterizzato dal
fatto che comprende un piano di gioco non magnetico
simulante una pista di gara, almeno un pezzo
simulante un veicolo quale un'automobile o una

BUZZI, NOTARO &
ANTONIELLI D'OUX
s.r.l.

motocicletta, ed almeno un corpo di manovra, in cui detto pezzo e detto corpo di manovra includono rispettivi magneti i cui poli sono nell'uso allineati sostanzialmente perpendicolarmente al piano di gioco, ed in cui le polarità di detti magneti sono disposte dalla stessa parte in modo tale per cui, allorché detto corpo di manovra viene avvicinato manualmente al pezzo, questo viene sottoposto ad un moto di repulsione magnetica in modo da percorrere detta pista.

Il pezzo simulante il veicolo include normalmente una base avente una superficie di appoggio al piano di gioco di preferenza lievemente convessa, così da ridurre il proprio attrito radente sul piano di gioco generando al tempo stesso divertenti effetti di rotazione del pezzo intorno ad un asse verticale per effetto della sua interazione di repulsione magnetica con il corpo di manovra.

Allo scopo di rendere il gioco ancor più divertente, potranno anche essere previsti ostacoli di varia natura da appoggiare sul piano di gioco lungo la pista e che dovranno essere evitati dal pezzo simulante il veicolo durante i suoi spostamenti.

Un esempio di attuazione del trovato verrà descritto dettagliatamente con riferimento ai

**BUZZI, NOTARO &
ANTONELLI D'OUX**
s.r.l.

disegni annessi, forniti a puro di titolo di esempio non limitativo, nei quali:

la figura 1 è una vista prospettica schematica di un gioco da tavolo secondo il trovato, e

le figure 2 e 3 mostrano in maggiore scala due componenti del gioco.

Riferendosi inizialmente alla figura 1 il gioco secondo il trovato comprende essenzialmente un piano di gioco 1 di materiale non magnetico ed a basso coefficiente di attrito, ad esempio una lastra flessibile di materia plastica, simulante una pista di gara 2 la cui configurazione, con rettilinei e curve, potrà essere la più varia.

Il gioco include inoltre almeno un pezzo 3 (nell'esempio illustrato ne sono previsti due) ed almeno un corpo di manovra 4.

Come è illustrato anche in maggiore dettaglio nella figura 2 il pezzo 3 comprende una base 5 recante superiormente un modello in scala di un veicolo 6, ad esempio di un'autovettura o di una motocicletta. La base 5 presenta normalmente una forma cilindrica, con superficie inferiore di appoggio al piano di gioco 1 piana o leggermente convessa, ed incorpora un magnete permanente 7. Tale magnete permanente 7, tipicamente a forma di disco circolare presenta i suoi poli nord/sud N-S fra loro

BUZZI, NOTARO &
ANTONIELLI D'OULX
s.r.l.

allineati lungo l'asse della base 5 ovvero, quando il pezzo 3 è appoggiato sul piano di gioco 1, perpendicolarmente a questo.

Il corpo di manovra 4, rappresentato anche in maggiore dettaglio nella figura 3, consiste in un'impugnatura 8 portata da una base 9 anch'essa generalmente cilindrica, incorporante anch'esso un magnete permanente 10 i cui poli nord/sud N-S sono orientati come quelli del magnete 7 del pezzo 3.

Con la disposizione sopra descritta, l'interazione fra il o ciascun pezzo 3 simulante un veicolo e il corpo di manovra 4 è tale per cui, quando il secondo viene avvicinato manualmente al primo, si realizza fra i due un effetto di repulsione magnetica. In tal modo il o ciascun pezzo 3 può essere sospinto lungo il piano di gioco 1, nel tentativo di percorrere la pista 2.

Le regole del gioco potranno premiare il giocatore che percorrerà la pista 2 nel minor tempo possibile, con penalità nel caso di uscita di pista, e potranno anche essere previsti ostacoli da posizionare lungo la pista e destinati ad essere evitati.

In alternativa il gioco potrà consistere nella sfida fra due o più pezzi 3 e rispettivi corpi 4 manovrati da altrettanti giocatori, così da

BUZZI, NOTARO &
ANTONIELLI D'OULX
s.r.l.

percorrere simultaneamente la pista 2 premiando chi per primo completerà uno o più giri. In tal caso il gioco sarà complicato, ma anche reso ancor più divertente, dall'interazione reciproca fra i diversi pezzi 3 che tenderanno, avvicinandosi, a respingersi l'uno con l'altro.

L'eventuale conformazione lievemente convessa della base 5 del o di ciascun pezzo 3, oltre a ridurre l'attrito di strisciamento lungo il piano di gioco 1, genererà anche divertenti effetti di rotazione del pezzo stesso intorno all'asse della base 5 per effetto della sua interazione con il corpo di manovra 4 e/o con altri pezzi 3 presenti sul piano di gioco.

Naturalmente i particolari di costruzione e le forme di realizzazione potranno essere ampiamente variati rispetto a quanto descritto ed illustrato, senza per questo uscire dall'ambito del presente trovato, così come definito dalle rivendicazioni che seguono.

BUZZI, NOTARO &
ANTONIELLI D'OUX
s.r.l.

RIVENDICAZIONI

1. Gioco da tavolo, comprendente un piano di gioco non magnetico (1) simulante una pista di gara (2), almeno un pezzo simulante un veicolo (3) quale un'automobile o una motocicletta, ed almeno un corpo di manovra (4), in cui detto almeno un pezzo (3) e detto almeno un corpo di manovra (4) includono rispettivi magneti (7, 10) i cui poli (N-S) sono nell'uso allineati sostanzialmente perpendicolarmente al piano di gioco (1) e sono disposti dalla stessa parte in modo tale per cui, allorché detto corpo di manovra (4) viene avvicinato a detto pezzo (3), quest'ultimo viene sottoposto ad un moto di repulsione magnetica in modo da percorrere detta pista (2).

2. Gioco secondo la rivendicazione 1, caratterizzato dal fatto che comprende una pluralità di detti pezzi simulanti un veicolo (3) ed una pluralità di detti corpi di manovra (4).

3. Gioco secondo la rivendicazione 1 o la rivendicazione 2, caratterizzato dal fatto che il o ciascun pezzo simulante un veicolo (3) include una base (5) avente una superficie di appoggio al piano di gioco (1) a configurazione piana o leggermente convessa.

4. Gioco secondo una o più delle rivendicazioni

BUZZI, NOTARO &
ANTONELLI D'OUX
s.r.l.

precedenti, caratterizzato dal fatto che detto
veicolo è un'autovettura o una motocicletta.

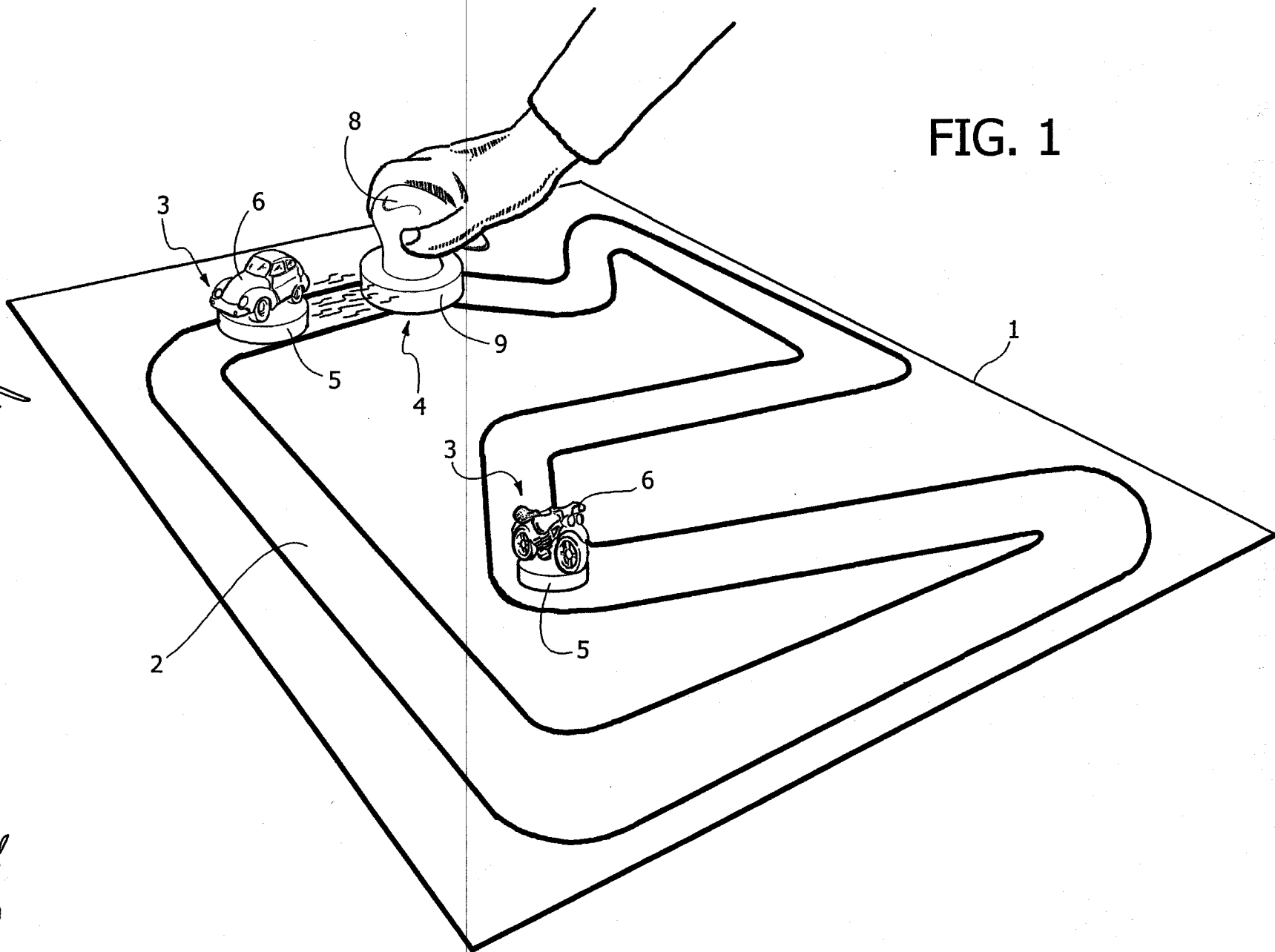
5. Gioco sostanzialmente come descritto ed
illustrato e per gli scopi specificati.

Ing. Franco BUZZI

N. Iscriz. ALBO 259
(in proprio e per gli altri)

TO 2004U 000074

FIG. 1



**CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA ARTIGIANATO E AGRICOLTURA
DI TORINO**

Ing. Franco BUZZI
N. iscriz. ALBO 259
(in proprio e per gli altri)

FIG. 2

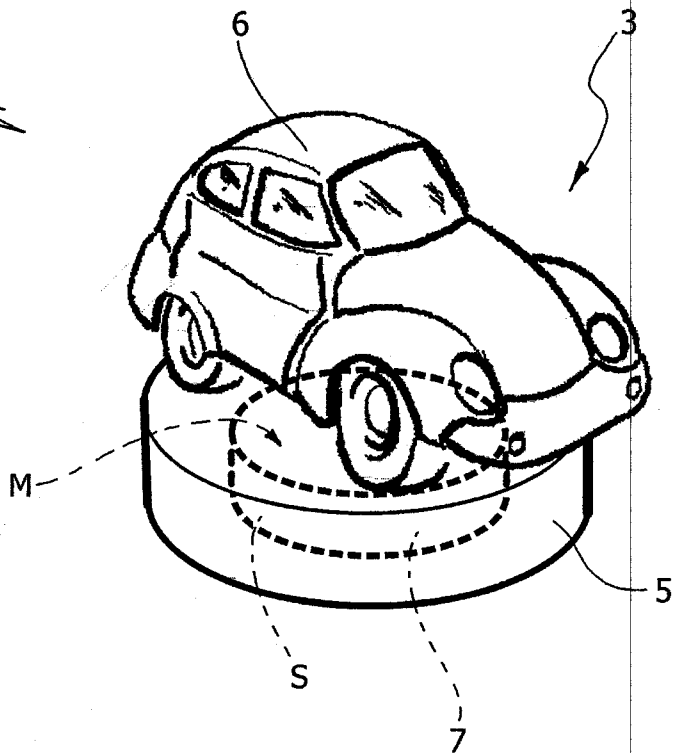
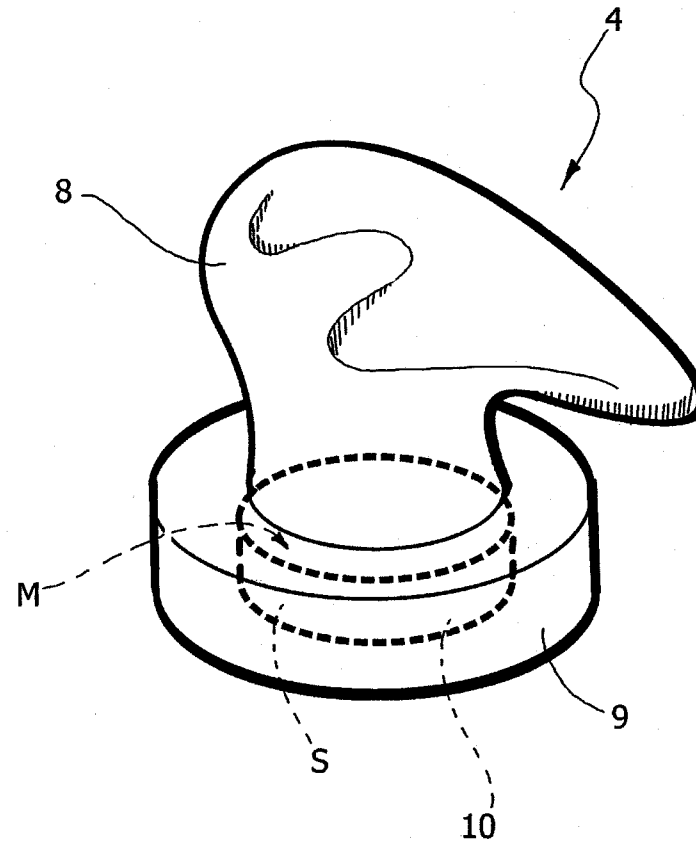


FIG. 3



TO 2004U 000074