



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA TUTELA DELLA PROPRIETA' INDUSTRIALE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

UTBM

DOMANDA NUMERO	201996900542444
Data Deposito	13/09/1996
Data Pubblicazione	13/03/1998

Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
A	63	F		

Titolo

STRUTTURA DI GIOCO CON PERCORSO SEMPRE VARIABILE, COSTITUITA DA UN PIANO FISSO E DA UNA SERIE DI TASSELLI MOBILI BICOLORE POSIZIONATI AL SUO INTERNO

Descrizione a corredo della domanda di brevetto per invenzione industriale dal titolo

"Struttura di gioco con percorso sempre variabile, costituita da un piano fisso e da una serie di tasselli mobili bicolore posizionati al suo interno"

a nome di OLIVO TAGLIAPIETRA

nato a Venezia il 09-03-1970

residente in via San Marco 2662, 30124 Venezia

C.F. TGLLVO70C09L736S

inventore designato: OLIVO TAGLIAPIETRA

DESCRIZIONE

Il presente trovato conceme una struttura di gioco costituita da un piano fisso e da una serie di tasselli mobili da collocare in esso, nonchè dagli altri elementi necessari perchè possa praticarsi e svolgersi un nuovo gioco di cui si dettano e formulano sinteticamente le regole.

Come per altri casi, anche in questo, gli elementi oggetto del trovato sono da considerarsi degli oggetti che devono essere preparati e fabbricati onde potere essere usati per lo svolgimento di un nuovo gioco da tavolino tra due giocatori che si sfidano in una partita. A questi elementi possono paragonarsi le pedine del gioco della dama o altri elementi che vengono adoperati su scacchiere per lo svolgimento di un qualsiasi gioco regolato da preordinate norme, mentre la struttura di gioco può paragonarsi ad una scacchiera, anche se da essa ampiamente si diversifica per la sua versatilità e mutabilità di percorso. Sono noti ai tecnici del ramo, diversi tipi di piano da gioco, particolarmente scacchiere o simili, ma nessun piano di gioco si adatta a consentire di muovere contemporaneamente pedine e parti strutturanti del piano, per cui i piano esistenti non consentono di ottenere una grande mobilità e varietà di percorsi.



Olivo Tagliapietra

Il trovato in oggetto consente invece di potere muoversi sul piano ed agire su di esso, in modo sempre nuovo e diverso, dato che il percorso da seguire cambia in base alla sorte e alla volontà dei giocatori.

Scopo della presente invenzione è quello di ottenere un nuovo passatempo diverso dai conosciuti e da praticarsi mediante l'uso di particolari elementi, ed al tempo stesso di fornire una base di gioco che, a differenza delle scacchiere o simili tradizionali, consenta di ottenere un percorso di gioco sempre variabile.

Detto scopo è stato raggiunto mediante la realizzazione di un piano di gioco avente una struttura perimetrale fissa al cui interno vengono collocati e possono essere mossi e ruotati una serie di tasselli quadrati bicolore, tali da costituire un tracciato (o più precisamente una coppia di tracciati corrispondenti ai due colori del tassello) sempre variabile sul quale si muovono le pedine. Detto scopo è stato raggiunto altresì mediante la realizzazione di altri elementi, in particolare pedine, che sono da adoperarsi su detta struttura di gioco con l'ausilio di comuni dadi da gioco.

Il gioco si basa sul movimento delle pedine lungo il percorso di colore scuro (o chiaro) tracciato dal posizionamento dei tasselli, percorso che muta ad ogni tiro dei dadi in base al quale un tassello viene mosso dal giocatore di turno che va in tal modo a cambiare la forma del tracciato.

Ulteriori caratteristiche e vantaggi risulteranno maggiormente dalla descrizione allegata di una realizzazione preferita, ma non esclusiva, di una struttura di gioco rappresentata dalle tavole allegate, di cui:

- la fig. 1, di tavola 1, rappresenta la base di gioco, di forma rettangolare, con una parte vuota (5) internamente entro la quale vengono collocati i tasselli (fig. 2), con ai quattro lati le caselle numerate da 1 a 6, sia in senso orizzontale (1) che in senso verticale (11), più le quattro caselle vuote ai quattro angoli (2); il piano fisso si compone altresì di tre

La Dek



caselle, sia su un lato verticale (3, 3A, 3B) sia sull'altro (13, 13A, 13B) di altezza pari a quella di una casella e con la base pari alla metà della casella stessa, e di due tasselli fissi, di dimensioni pressochè pari a quelli di una casella (4) (12);

- la fig. 2 mostra la conformazione di tre dei 34 tasselli da posizionare all'interno della cornice della struttura di gioco, nello spazio vuoto (5), costituiti da una base quadrata metà di un colore (6) e metà di un altro (7), con al centro un elemento (8) attraverso il quale afferrare e muovere i tasselli stessi;

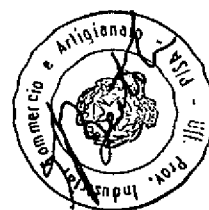
- la fig. 3 rappresenta le pedine che contraddistinguono i due giocatori realizzate in due diversi gruppi di colore (9) (10);

- la fig. 4, di tavola 2, rappresenta il piano di gioco, con inseriti al suo interno tutti i tasselli, e con evidenziati i due tracciati, uno di colore scuro (15), uno di colore chiaro (14);

- la figura 5 mostra, visti dall'alto, tre tasselli e relative tre posizioni degli stessi.

Con riferimento alle citate figure la struttura di gioco con percorso sempre variabile che viene indicato nella sua globalità con riferimento alla figura 4, e nelle sue componenti con riferimento alla figura 1, comprende un piano di gioco fisso (figura 1) che costituisce la cornice del gioco, preferibilmente rettangolare, con sui quattro lati realizzate sei caselle numerate da 1 a 6 in senso orizzontale (1) e verticale (11), più una, quella ad angolo (2) che viene lasciata vuota. Sui lati minori verticali, i numeri (11) rappresentano il numero della riga dei tasselli, mentre sui lati maggiori orizzontali i numeri (1) rappresentano la posizione del tassello nella riga (primo, secondo, terzo, quarto, quinto, sesto). A tal fine i numeri orizzontali sono collocati in posizione decentrata rispetto allo spazio in cui sono inseriti, in modo da consentire di individuare in ogni momento la posizione della casella del tassello sul piano di gioco.

Lu Tjohok



Lungo i due lati minori, sono collocati all'interno del piano, tre tasselli fissi da una parte (3, 3A, 3B) e tre dall'altra (13, 13A, 13B) di altezza pari a quella di una casella verticale e con la base pari alla metà di quella di una casella orizzontale.

Questi tasselli fissi, hanno lo scopo di alternare il posizionamento dei tasselli mobili interni, in modo da consentire una maggiore flessibilità e varietà nelle posizioni di gioco. Parallelamente, e sempre allo scopo di variare il piano di gioco e di offrire la massima flessibilità dei movimenti, all'interno del piano sono collocati altri due tasselli fissi, che simboleggiano due laghi, di dimensioni pari a quelli di un tassello mobile (4 e 12).

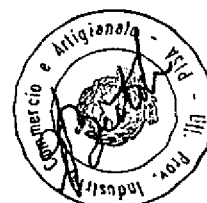
Il piano di gioco, senza i tasselli mobili in esso posizionati, si presenta come in figura 1 di tavola 1, con lo spazio interno (5) atto ad ospitare i tasselli che costituiscono il percorso. Il piano di gioco ha, nell'esempio attuativo proposto, le seguenti dimensioni 361 mm. x 336 mm. Per riempire detto piano occorrono 34 tasselli mobili uguali (fig. 2) di dimensioni 50 mm. x 50 mm., ma le dimensioni sia del piano sia dei tasselli possono mutare in modo proporzionale l'uno agli altri.

Detti tasselli (2) hanno uno spessore uguale a quello del piano di gioco, e sono costituiti da una base quadrata costituita da due metà di colore diverso (6) (7), in modo che dall'accostamento dei vari tasselli vengano a formarsi sul piano di gioco due percorsi (uno bianco, uno nero, nell'esempio attuativo proposto) su cui fare muovere le varie pedine. Ogni tassello si muove attraverso il sollevamento e la rotazione effettuata per mezzo di un relativo elemento (8) intorno al quale il tassello stesso è libero di ruotare.

Fanno altresì parte del gioco 12 pedine divise in due gruppi di sei di diverso colore (9, 10), che vengono da ogni giocatore collocate sul piano e mosse lungo il percorso.

I tasselli vengono posizionati all'interno del piano di gioco in modo casuale, tale che possano formarsi due percorsi, uno rappresentato dalle caselle bianche (14) ed uno dalle caselle nere (15).

Olivero T. P. K.

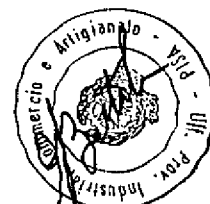


Ogni giocatore posiziona le 6 pedine a propria scelta su entrambi i percorsi. Il primo giocatore tira i dadi e la combinazione dei due dadi corrisponde a due tasselli sul campo (es. "5-2" in questo caso i tasselli interessati sono: il quinto della riga 2 oppure il secondo della riga 5). Il giocatore sceglie uno dei due tasselli e lo ruota di una *posizione* (4 posizioni corrispondono al giro completo) in senso orario o antiorario; se sul tassello ci sono una o più pedine in sosta esse ruotano assieme al tassello; nel caso di numero uguale per entrambi i dadi, il giocatore può ruotare un tassello a propria scelta (di una posizione). Le pedine possono essere mosse in senso orizzontale o verticale passando da una casella all'altra dello stesso percorso comunicante con almeno un lato. In tal modo i percorsi di volta in volta da seguire variano notevolmente con lo svolgersi del gioco e non sono statici per tutta la durata della partita. Ciò determina una grande flessibilità e varietà di mosse e di combinazioni.

La struttura di gioco può essere realizzata in legno o in altro materiale.

Dato che il trovato in oggetto è stato descritto e rappresentato in una sua forma d'attuazione solamente a titolo indicativo e non limitativo per la dimostrazione delle sue caratteristiche essenziali, s'intende che potrà subire numerose varianti a seconda delle esigenze industriali e commerciali, nonchè avvalersi di altri sistemi e mezzi, il tutto senza uscire dal suo ambito.

Pertanto deve essere inteso che nella domanda di privativa sia compresa ogni equivalente applicazione di tali concetti ed ogni equivalente prodotto attuato e/o operante secondo una o più qualsiasi delle caratteristiche indicate nelle seguenti rivendicazioni.



De Tylor

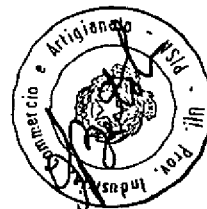
RIVENDICAZIONI

1) Struttura di gioco con percorso sempre variabile, caratterizzata dal fatto di comprendere un piano di gioco costituito da una parte fissa formata da una cornice rettangolare (fig. 1) sui cui lati orizzontali (1) e verticali (2) è riportata una serie di numeri indicanti rispettivamente le colonne e le righe, e da una parte mobile costituita da una serie di tasselli di forma pressochè quadrata (fig. 2) con base bicolore (6, 7) atti ad essere posizionati nello spazio vuoto del piano di gioco (5) in modo da riempirlo completamente andando così a formare i tracciati del percorso (14, 15) su cui si muovono le pedine (9, 10);

2) Trovato di cui alla rivendicazione 1 caratterizzato dal piano di gioco fisso (fig. 1), costituito altresì al suo interno da tre tasselli fissi collocati lungo i due lati verticali (3, 3A, 3B) (13, 13A, 13B) di altezza pari a quella di una casella verticale e con la base pari alla metà di quella della casella stessa, nonché da due tasselli fissi di dimensioni pari a quelli di un tassello mobile (4 e 12), che hanno la funzione di alternare il posizionamento dei tasselli mobili interni, in modo da consentire una maggiore varietà nella conformazione del tracciato;

3) Trovato di cui alle rivendicazioni 1, 2 caratterizzato dai numeri orizzontali (1) collocati preferibilmente in modo decentrato rispetto allo spazio entro cui sono iscritti, in modo da consentire di individuare sempre perfettamente la posizione della casella del tassello all'interno del piano di gioco;

4) Trovato di cui alle rivendicazioni 1, 2, 3 caratterizzato dall'essere costituito da una serie di tasselli mobili (fig. 2) di forma pressochè quadrata, aventi la base divisa in quattro caselle, due delle quali di uguale colore (6) (7), e dotati di un elemento (8) attraverso il quale detti tasselli possono essere sollevati, ruotati e posizionati in una nuova collocazione;



5) Trovato di cui alle rivendicazioni 1, 2, 3, 4 caratterizzato dal fatto che dal posizionamento dei tasselli (fig. 2) vengono a formarsi due percorsi di gioco (14, 15) contraddistinti dalle due diverse colorazioni delle caselle (6) (7) del tassello, in modo che, muovendo i tasselli, muta continuamente il percorso di gioco che non è mai identico ad ogni mossa;

6) Trovato di cui alle rivendicazioni 1, 2, 3, 4, 5 caratterizzato da una serie di pedine, di diverso colore per ogni giocatore (9, 10), che vengono mosse lungo uno dei due tracciati e, se si trovano sul tassello che viene ruotato, anche insieme con esso;

7) Trovato di cui alle rivendicazioni 1, 2, 3, 4, 5, 6 caratterizzato da tutto ciò che è rivendicato come anche descritto e raffigurato nelle tavole allegate.



PI 96A 00 00 42

Tavola 2

Fig.4

14

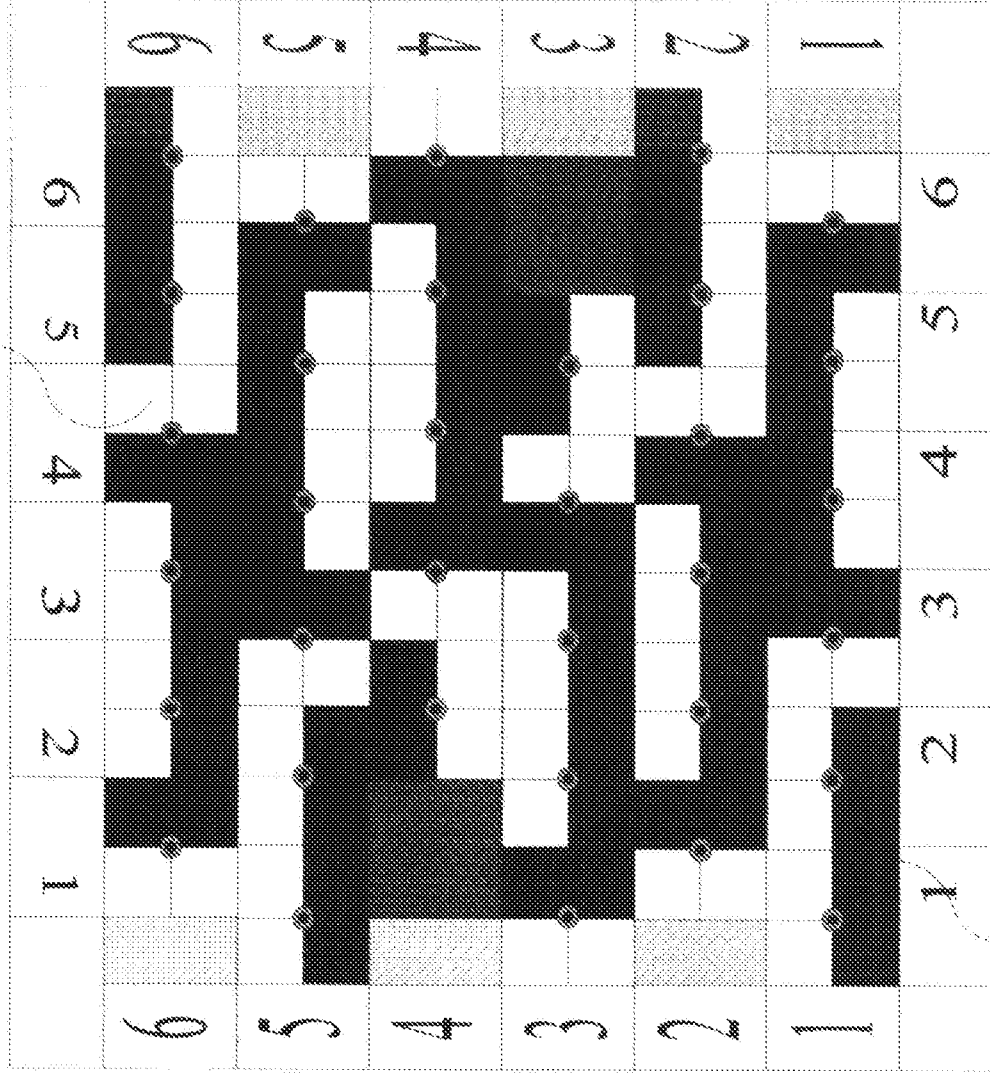
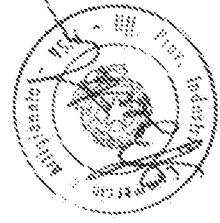
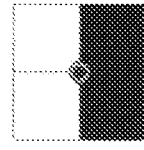
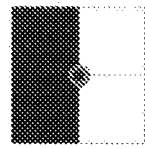
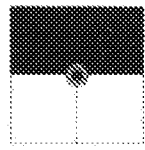


Fig.5



Car TPR

15