



BREVET DE INVENȚIE

(12)

Hotărârea de acordare a brevetului de invenție poate fi revocată
în termen de 6 luni de la data publicării

(21) Nr. cerere: **96-00211**(22) Data de depozit: **08.02.96**

(30) Prioritate:

(41) Data publicării cererii:
BOPI nr.(42) Data publicării hotărârii de acordare a brevetului:
30.07.96 BOPI nr. **7/96**(45) Data eliberării și eliberării și publicării brevetului:
BOPI nr.(61) Perfecționare la brevet:
Nr.(62) Divizată din cererea:
Nr.(86) Cerere internațională PCT:
Nr.(87) Publicare internațională:
Nr.(56) Documente din stadiul tehnicii:
CBI FR 2252859

(71) Solicitant: (72)

(73) Titular: (72)

(72) Inventatori: **Constantinescu Mirela Iulia; Constantinescu George, Brăila, RO**

Mandatar:

(54) Joc electoral

(57) **Rezumat:** Prezenta invenție se referă la un joc electoral, destinat relaxării și dezvoltării perspicacității jucătorilor. Jocul electoral, conform invenției, se desfășoară pe o tablă de joc (1), inscripționată corespunzător, pe care se mută, în urma aruncării unor zaruri (9), niște pioni (2). La joc concură niște jetoane (4) și stegulețe (3) care, în cursul jocului, ocupă diverse locuri pe tabla de joc (1). Stabilirea jucătorului câștigător se face în urma manevrării unor sume dintr-o bancă (8) și a unor depozite de județe (5), de prefecți (6) și a unor surprize (7).

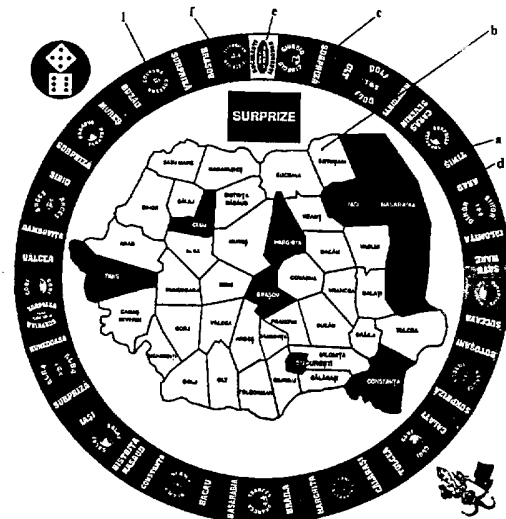


Fig. 2

Revendicări: 2
Figuri: 3



Prezenta invenție se referă la un joc electoral, destinat relaxării și dezvoltării perspicacității jucătorilor.

Se cunosc jocuri pentru copii sau adulți, care se desfășoară pe o tablă de joc, care are figurate pe ea o hartă și pe care se mută niște jetoane în urma aruncării unor zaruri, pe rând, de către fiecare jucător, zonele ocupate de pe hartă fiind marcate cu niște stegulețe.

Jocul electoral, conform invenției, rezolvă problema simulării desfășurării unor alegeri, în diverse situații date în timp și spațiu, în fața unei table de joc.

Jocul electoral, conform invenției, rezolvă problema de mai sus, prin aceea că folosește pentru desfășurare o tablă de joc, pe care se mișcă, într-o anumită ordine impusă de regulile de joc, niște pionii, niște jetoane și niște stegulețe. Modul de desfășurare a jocului este impus de aruncarea unor zaruri și de utilizarea unor depozite de județe, de "prefecți", de surprize, alături de o bancă. Tabla de joc are în centru imprimată imaginea hărții unei țări, țară care este împărțită în suprafețe administrative, harta este înconjurată de un traseu, de regulă circular, traseu pe care sunt mai multe suprafețe cu diverse funcții și o suprafață de începere a jocului; între hartă și traseu se află un locaș destinat surprizelor. Stegulețele utilizate de jucători și care vor marca cucerirea puterii în câte o suprafață administrativă au un postament de sprijin, un suport port-drapel și drapelul respectiv.

Jocul conform invenției prezintă următoarele avantaje:

- este distractiv și cu o desfășurare simplă;
- se adresează unei mari categorii de jucători, de la elevi la pensionari;
- este simplu și ușor de realizat.

Se dă, în continuare, un exemplu de realizare a invenției, în legătură și cu fig. 1...3, care reprezintă:

- fig.1, vedere de ansamblu a jocului electoral;

- fig.2, vedere de ansamblu a tablei de joc;

- fig.3, vedere a unui steguleț.

Jocul electoral, conform invenției, se desfășoară pe o tablă de joc **1** cu ajutorul unor pionii **2**, a unor stegulețe **3** și a unor jetoane **4**. Tot în compunerea jocului, intră un depozit de județe **5**, un depozit de "prefecți" **6**, un depozit de surprize **7** și o bancă **8**. pentru desfășurarea jocului, mai sunt necesare două zaruri **9**.

Tabla de joc **1** are în centru o hartă **a**, de exemplu România, pe care sunt figurate niște județe **b**, aflate în concordanță cu depozitul de județe **5**. Într-un traseu **c**, de exemplu circular, care înconjoară harta **a**, sunt dispuse niște suprafețe **d** care au diverse funcții. O suprafață de începere a jocului **e** este, de regulă, capitala țării respective. Suprafețele **d** sunt inscripționate în trei feluri, cu numele județului, cu surpriza și cu funcții. În partea de sus a tablei de joc **1**, se află un locaș **f** pentru depunerea surprizelor.

Stegulețul **3** are în compunere un postament **g** de sprijin, un suport port-drapel **i** și un drapel **k**.

În joc sunt puse valori nominale: județele **5** și prefecții **6** și valori nenominale: reprezentante prin jetoane **4** colorate în două culori, ce prezintă presa și organul de siguranță al statului.

Jocul electoral începe cu alegerea ordinii intrării în joc a participanților prin utilizarea zarurilor **9**. Primul jucător pornește pe traseul **c** în sensul acelor de ceasornic. În prealabil, dintre jucători se stabilește unul, care este gestionar al depozitelor de județe **5**, prefecți **6** și bani **8**. Bani **8** se dau în sume egale fiecărui jucător.

În continuare, primul jucător, după ce a dat cu zarul, deplasează unul din pionii, care i-a fost repartizat, pe suprafața indicată de suma zarurilor. Suprafața respectivă indică jucătorului mișcarea următoare, numele județului indică luarea lui în posesie, primind depozitul de județe **5** cartonașul respectiv, surpriza indică extragerea unui

cartonaș din depozitul de surprize **7** și urmarea instrucțiunilor acestuia și ultima situație, nimerirea suprafeței care indică intrarea în posesie a județului indicat și a posibilității de cumpărare a acestuia. În această situație, jucătorul poate cumpăra de la gestionarul depozitelor presa sau organul de siguranță al statului, care sunt indicate pe căsuța respectivă. Jocul se continuă de următorul jucător și de ceilalți până la parcurgerea completă a întregului traseu **c**. După terminarea primului traseu, în funcție de rezultatele obținute, jucătorii, individual sau în coaliție, formează un prim guvern. Acest guvern are obligația de a scoate la licitație doi prefecți, indiferent de județ. Jocul continuă, în același mod, încă un traseu complet și, în funcție de rezultat, se poate forma un nou guvern sau menține cel anterior. În continuare, se scot din nou la licitație două posturi de prefect.

Pe parcurs jucătorii, prin joc și prin licitație, câștigă conducerea câte unor județe pe care o marchează printr-un steguleț **3** care are câte o culoare pentru fiecare jucător și care au fost primite de aceștia la începutul jocului. Stegulețul pus într-un județ indică deținerea a trei valori care pot fi nominalizate. Supremația în județ este obținută în momentul în care au fost obținute toate cele patru valori; în cazul în care sunt numai trei valori se trece la balotaj care se rezolvă prin înțelegeri sau negocieri între jucători sau prin hazardul zarului.

Jocul se încheie în momentul în care toate județele sunt marcate cu câte

un steguleț **3**. Jucătorul care are cele mai multe stegulețe și deci județe, este desemnat învingător și ales președinte.

Stegulețele, pionii și jetoanele pot fi făcute din material plastic, în timp ce tabla de joc și celelalte elemente sunt imprimate pe carton.

Jocul, prin modul în care se desfășoară, permite și alegerea unor alte variante prin modificarea periodică a surprizelor și chiar a funcțiilor.

Revendicări

1. Joc electoral, conform invenției, care necesită utilizarea unor zaruri, care prin cifrele indicate, determină o anumită mișcare, **caracterizat prin aceea că**, acestă se desfășoară pe o tablă de joc **(1)** cu ajutorul unor pionii **(2)**, a unor stegulețe **(3)** și a unor jetoane **(4)**; în timpul jocului, sunt utilizate, pentru desfășurarea lui, un depozit de județe **(5)**, un depozit de "prefecți" **(6)** și un depozit de surprize **(7)**, alături de o bancă **(8)**, în care se depun banii.

2. Joc electoral, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că**, tabla de joc **(1)** are în centru o hartă **(a)** împărțită în niște județe **(b)**, harta **(a)** este înconjurată de un traseu **(c)** de regulă circular, format din niște suprafețe **(d)** cu diverse funcții și o suprafață **(e)** de începere a jocului; între harta **(a)** și traseul **(c)** se mai află un locaș **(f)** pentru depunerea surprizelor **(7)**.

Președintele comisiei de examinare: **Ing. Gurzău Ioan**
Examinator: **Ing. Eane Adrian**

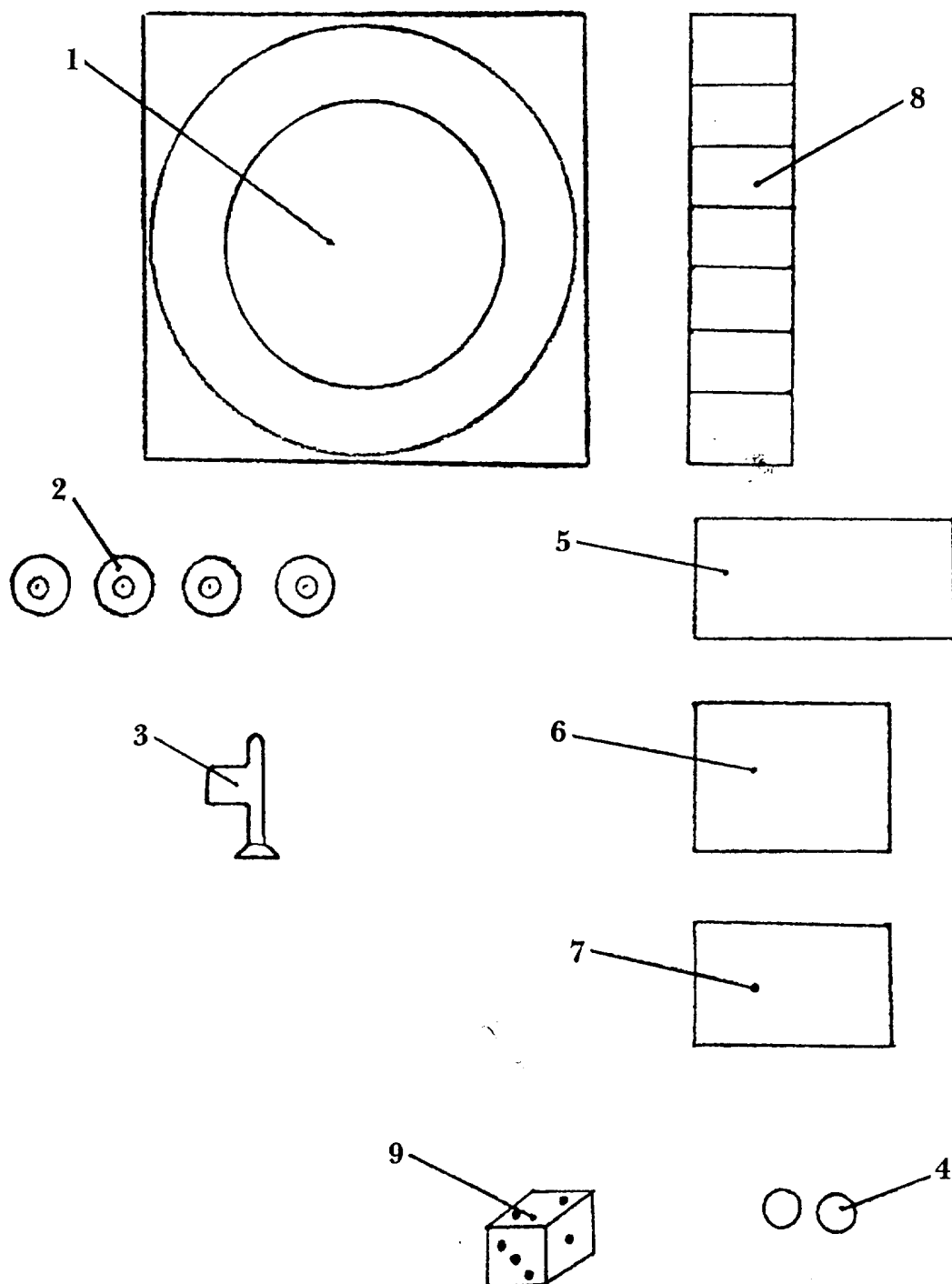


Fig. 1

