

ROMANIA

(19) OFICIUL DE STAT
PENTRU INVENȚII ȘI MĂRCI
București



(11) Nr. brevet: **109276 B1**
(51) Int.Cl.⁵ A 63 F 3/00

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: **93-00145**

(22) Data de depozit: **08.02.93**

(30) Prioritate:

(41) Data publicării cererii:
BOPI nr.

(42) Data publicării hotărârii de acordare a brevetului:
30.01.95 BOPI nr. 1/95

(45) Data 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:
SU 4196905; CBI FR 2604073; 2584301; 2226194

(71) Solicitant: (72)

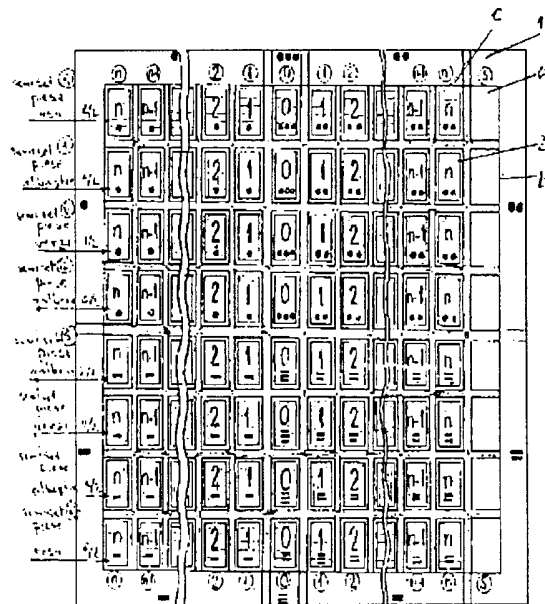
(73) Titular: (72)

(72) Inventatori: **Andrișan Gheorghe, Andrișan Silvia - Mariana, București, RO**

(54) Tablă pentru joc permutativ

(57) **Rezumat:** Invenția se referă la o tablă pentru joc permutativ, combinativ, alcătuită, în principal, dintr-o tablă de joc și niște piese dreptunghiulare și care are tablă de joc (1) cu 8 $(2n+2)$ câmpuri de joc (a), dispuse pe opt benzi orizontale (b), denumite linii și $2n+2$ benzi verticale (c), denumite coloane împărțite în două zone pe verticală (A și B) și patru zone pe orizontală (I.....IV), formând pe tablă (1) opt zone distincte (A I...A IV, B I.....B IV) și 8 $(2n+1)$ piese (2) de joc, dreptunghiulare, care se așează fiecare în câte un câmp de joc (a). Cele 8 $(2n+1)$ piese (2) dreptunghiulare alcătuiesc patru seturi de câte $2(2n+1)$ piese (2) de patru culori diferite, de regulă roșu, albastru, galben, verde, fiecare set fiind constituit din șase subseturi după caracteristicile semnelor (d....k) înscrise pe ele, prima categorie de semne (e....h) constând dintr-un punct (e), două puncte (f), o linie (g), două linii (h), trei puncte (i) și trei linii (k).

Revendicări: 4
Figuri: 11



RO 109276 B1



Invenția se referă la o tablă pentru un joc logic, tip permutativ, cu constituirea șirului ordonat în două direcții față de origine și constituie un nou mijloc de divertisment.

Este cunoscut un joc (FR 2.604.073) alcătuit, în principal, dintr-o cutie și niște piese mobile ca, de exemplu, pionii sau jetoane, care pot fi deplasate, după anumite reguli, pe tabla de joc. Acest joc prezintă următoarele dezavantaje: având piese de aceeași valoare, este monoton; nu contribuie la dezvoltarea unor calități psihice, ale utilizatorului, cum ar fi memoria și spiritul de observație și nu permite o deplasare interesantă și complexă a pieselor.

Problema pe care o rezolvă invenția este de a crea un nou mijloc de divertisment și de a contribui la dezvoltarea unor calități psihice, ale utilizatorilor acesteia, cum ar fi memoria, combinativitatea, spiritul de observație.

Tabla pentru joc permutativ, conform invenției, înlătură dezavantajele mai sus menționate, prin aceea că este alcătuită, în principal, dintr-o tablă de joc și niște piese dreptunghiulare, tabla de joc având un număr de 8 ($2n+2$) câmpuri de joc, dispuse pe opt benzi orizontale, denumite linii și $2n+2$ benzi verticale, denumite coloane, împărțite în două zone, pe verticală și patru zone, pe orizontală, formând pe tablă opt zone distincte, cele opt zone fiind marcate și denumite: zona "UN PUNCT", zona "ZERO PUNCT", zona "DOUĂ PUNCTE", zona "SUPLIMENTARA PUNCT", zona "O LINIE", zona "ZERO LINIE", zona "DOUĂ LINII", zona "SUPLIMENTARĂ LINIE" și 8 ($2n+1$) piese dreptunghiulare, alcătuind patru seturi de câte 2 ($2n+1$) piese de patru culori diferite, de regulă roșu, albastru, galben, verde, fiecare set fiind constituit din șase subseturi, după caracteristicile semnelor înscrise pe ele, prima categorie de semne constând din numere $0...n$, iar a doua categorie de semne constând din: un punct, două puncte, o linie, două linii, trei puncte, trei linii.

Tabla pentru joc permutativ, conform invenției, prezintă avantajul introducerii unui nou mijloc de divertisment, care contribuie și la dezvoltarea unor calități psihice, ale utilizatorului, cum ar fi memoria, spiritul de observație, combinativitatea.

Se dă, în continuare, un exemplu de realizare a invenției în legătură și cu fig. 1...11 care reprezintă:

-fig.1, vedere de sus, a tablei pentru joc permutativ, asamblată conform invenției;

-fig.2, vedere de sus, a tablei pentru joc permutativ;

-fig.3, secțiune transversală, după planul X-X, din fig.2;

-fig.4, împărțirea tablei pentru joc permutativ, în zone;

-fig.5, vedere frontală, a unui prim tip de piesă;

-fig.6, vedere frontală, a unui al doilea tip de piesă;

-fig.7, vedere frontală, a unui al treilea tip de piesă;

-fig.8, vedere frontală, a unui al patrulea tip de piesă;

-fig.9, vedere frontală, a unui al cincilea tip de piesă;

-fig.10, vedere frontală, a unui al șaselea tip de piesă;

-fig.11, vedere de sus, a tablei pentru joc permutativ, conform invenției, având cinci seturi de piese.

Tabla entru joc permutativ, conform invenției, este constituită, în principal, dintr-o tablă dreptunghiulară 1 și optzeci și opt piese 2. Tabla 1 cuprinde 8($2n+2$) câmpuri de joc a, dispuse pe opt benzi orizontale b și $2n+2$ benzi verticale c, împărțite în două zone, pe verticală A și B și patru zone, pe orizontală I...IV.

Cele opt benzi orizontale b și cele $2n+2$ benzi verticale c vor fi numite, în continuare, linii și coloane.

Liniile b vor fi numite, câte două, dispuse simetric față de axul orizontal al tablei de joc, cu câte o culoare a seturilor de piese, descrise mai jos.

Cele $2(n+2)$ benzi verticale c vor fi numite, în continuare, linii și coloane.

- primele n coloane sunt simbolizate cu numere de la 1 la n, în ordine descrescândă, de la stânga la dreapta;

- coloana $n+1$ este simbolizată cu cifra 0 și constituie originea șirurilor de piese ce urmează a fi ordonate;

- coloanele $n+1...2n+1$ sunt simbolizate cu numere de la 1 la n în ordine crescândă, de la stânga la dreapta;

- ultima coloană este simbolizată cu litera S.

Astfel, pe tablă rezultă opt zone de joc **AI...AIV, BI...BIV** așa cum rezultă din fig.4;

Cele opt zone ale tablei marcate se denumesc după cum urmează:

- zona A I "UN PUNCT" 5
- zona A II "ZERO PUNCT"
- zona A III "DOUĂ PUNCTE"
- zona A IV "SUPLIMENTARĂ PUNCT" 10
- zona B I "O LINIE"
- zona B II "ZERO LINIE"
- zona B III "DOUĂ LINII"
- zona B IV "SUPLIMENTARĂ LINIE"

Cele $8(2n+1)$ piese 2 sunt constituite din patru seturi de câte $2(2n+1)$ piese de patru culori diferite, de regulă roșu, albastru, galben, verde, culori care denumesc și liniile tablei **b** în această ordine, cu galbenul lângă axul orizontal, al tablei. 20

Fiecare dintre cele patru seturi de piese sunt constituite din șase grupe de piese după semnele (**d...k**) așa cum se arată în fig.5...10, înscrise pe ele.

Semnul **d** constă din numerele $0...n$, iar **e** reprezintă un punct, **f** reprezintă două puncte, **g** reprezintă o linie, **h** reprezintă două linii, **i** reprezintă trei puncte și **k** reprezintă trei linii. Pe aceeași piesă 2, numerele și semnele sunt de aceeași culoare. 25

Această marcă se face după cum urmează:

- grupa "ZERO PUNCT", formată dintr-o piesă pe care sunt inscripționate semnul cifrei 0 și trei puncte **i**; 35
- grupa "ZERO LINII" formată dintr-o piesă pe care sunt inscripționate cifra 0 și trei linii **k**;
- grupa "UN PUNCT" formată din n piese pe care sunt inscripționate câte un număr de la 1 la n și un punct **e**; 40
- grupa "DOUĂ PUNCTE" formată din n piese pe care sunt inscripționate câte un număr de la 1 la n și două puncte **f**;
- grupa "O LINIE" formată din n piese pe care sunt inscripționate câte un număr de la 1 la n și o linie **g**; 45
- grupa "DOUĂ LINII" formată din n piese pe care sunt inscripționate câte un număr de la 1 la n și două linii **h**; 50

Obiectivul tablei pentru joc permutativ este așezarea ordonată, a celor $8(2n+1)$ piese

în toate câmpurile a ale zonelor **A I...A III, B I...B III** așa cum se arată în fig.1.

Regulile de bază ale jocului, conform invenției, sunt următoarele:

- în unul din câmpurile libere, din zonele **A I, B I** se poate aduce o piesă de pe tablă, care are culoarea piesei 2 din dreapta câmpului liber, numărul cu o unitate mai mare decât cea inscripționată pe piesa din dreapta câmpului liber și semnul un punct, o linie sau două puncte, două linii, după cum pe piesa din dreapta câmpului liber este inscripționat semnul un punct sau o linie, respectiv două puncte sau două linii;

- în unul din câmpurile libere din zonele **A II, B II** se poate aduce numai piesa de pe tablă, care are culoarea liniei a corespunzătoare și pe care este inscripționată cifra 0 și puncte pentru zona **A II** și linii pentru zona **B II**;

- în unul din câmpurile libere din zonele **A III, A IV, B III, B IV** se poate aduce o piesă de pe tablă, pentru care culoarea și inscripționarea față de piesa din stânga câmpului liber, respectă aceleași reguli ca cele stabilite mai sus pentru zonele **A I, A II, B II**.

Se începe prin așezarea celor $8(2n+1)$ piese 2 în zonele **A I...A III, B I...B III** ale tablei 1.

Urmează o primă mutare a unei piese într-un câmp liber din zonele **A IV, B IV** respectând regulile de bază, enunțate mai sus.

În continuare, prin mutări succesive, piesele trebuie ordonate conform fig.1.

Impasurile se rezolvă prin mutarea unei piese 2 aleasă de jucător, într-un câmp liber.

În cadrul unei partide, se pot admite un număr determinat de rezolvări ale impasurilor, cu reducerea corespunzătoare a punctajului acordat.

Revendicări

1. Tablă pentru joc permutativ, alcătuită, în principal, dintr-o tablă de joc și niște piese dreptunghiulare, caracterizată prin aceea că, pentru a contribui la dezvoltarea unor calități psihice, ale utilizatorilor, respectiv memorie, spirit de observație etc. , are o tablă de joc (1) cu $8(2n+2)$ câmpuri de joc (a), dispuse pe opt benzi orizontale (b),

denumite linii și $2n+2$ benzi verticale (c) denumite coloane împărțite în două zone, pe verticală (A și B) și patru zone, pe orizontală (I...IV), formând pe tabla (1) opt zone distincte

(AI...AIV, BI...BIV) și $8(2n+1)$ piese (2) de joc, dreptunghiulare, care se așază fiecare în câte un câmp de joc (a).

2. Tablă conform revendicării 1, caracterizată prin aceea că cele opt zone (AI...AIV, BI...BIV) sunt marcate și denumite: zona "UN PUNCT" (AI), zona "ZERO PUNCT" (AII), zona "DOUĂ PUNCTE" (AIII), zona "SUPLIMENTARĂ PUNCT" (AIV), zona "O LINIE" (BI), zona "ZERO LINIE" (BII), zona "DOUĂ LINII" (BIII) și zona "SUPLIMENTARĂ LINIE" (BIV).

3. Tablă conform revendicărilor 1 și 2, caracterizată prin aceea că cele $8(2n+1)$ piese dreptunghiulare alcătuiesc patru seturi de câte $2(2n+1)$ piese (2) de patru culori diferite, de regulă, roșu, albastru, galben, verde, fiecare set fiind constituit din șase subseturi, după caracteristicile semnelor (d...k) înscrise pe ele, prima categorie de semne (d) constând din numere $0...n$, iar a doua categorie de semne constând dintr-un punct (e), două puncte (f), o linie (g), două linii (h), trei puncte (i) și trei linii (k).

4. Tablă conform revendicărilor 1, 2 și 3, caracterizată prin aceea că semiseturile de aceeași culoare se dispun simetric față de axul orizontal.

Președintele comisiei de examinare: ing. Anca Vasilescu
Examinator: ing. Hașiu Alexandra

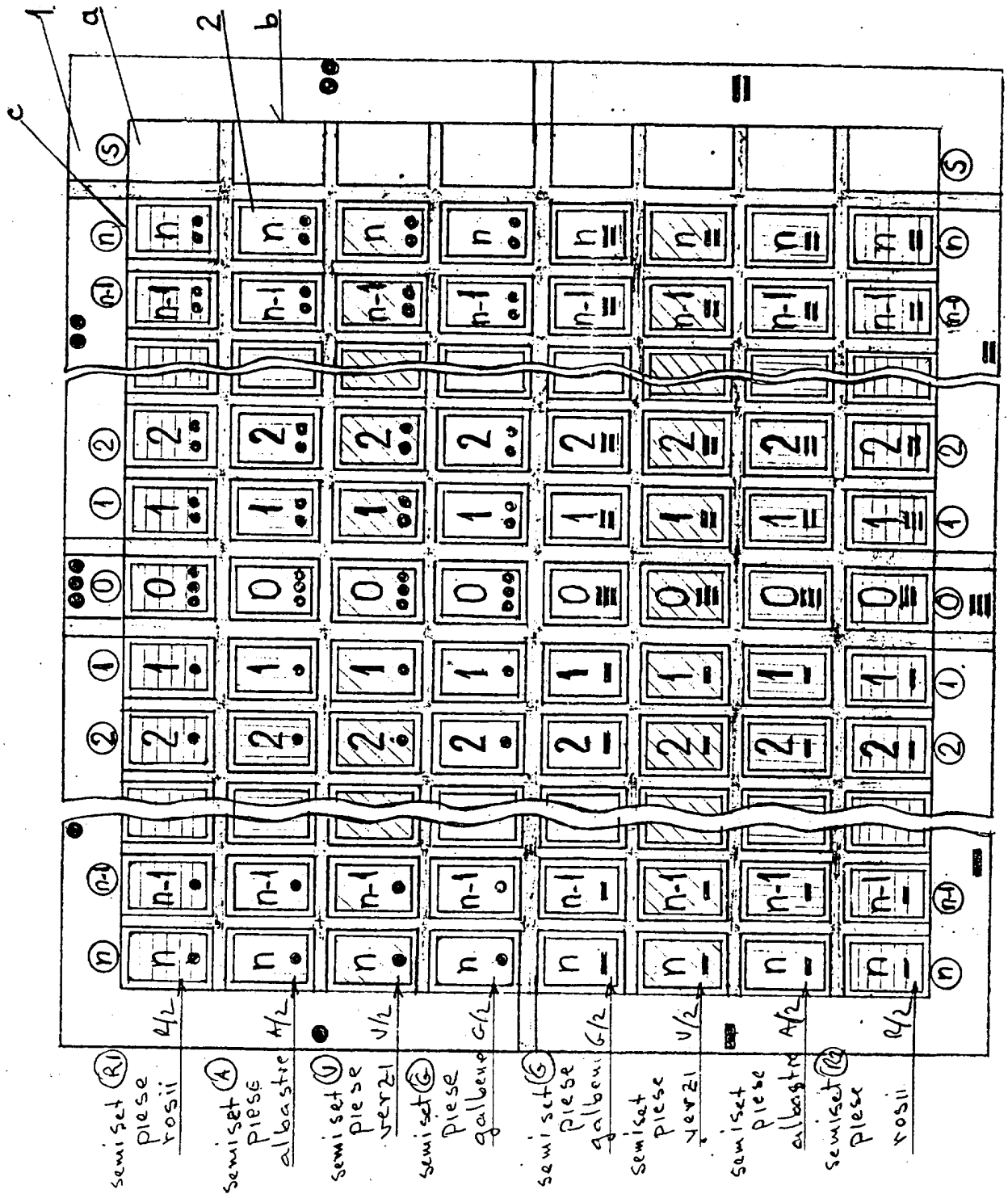


Fig. 1

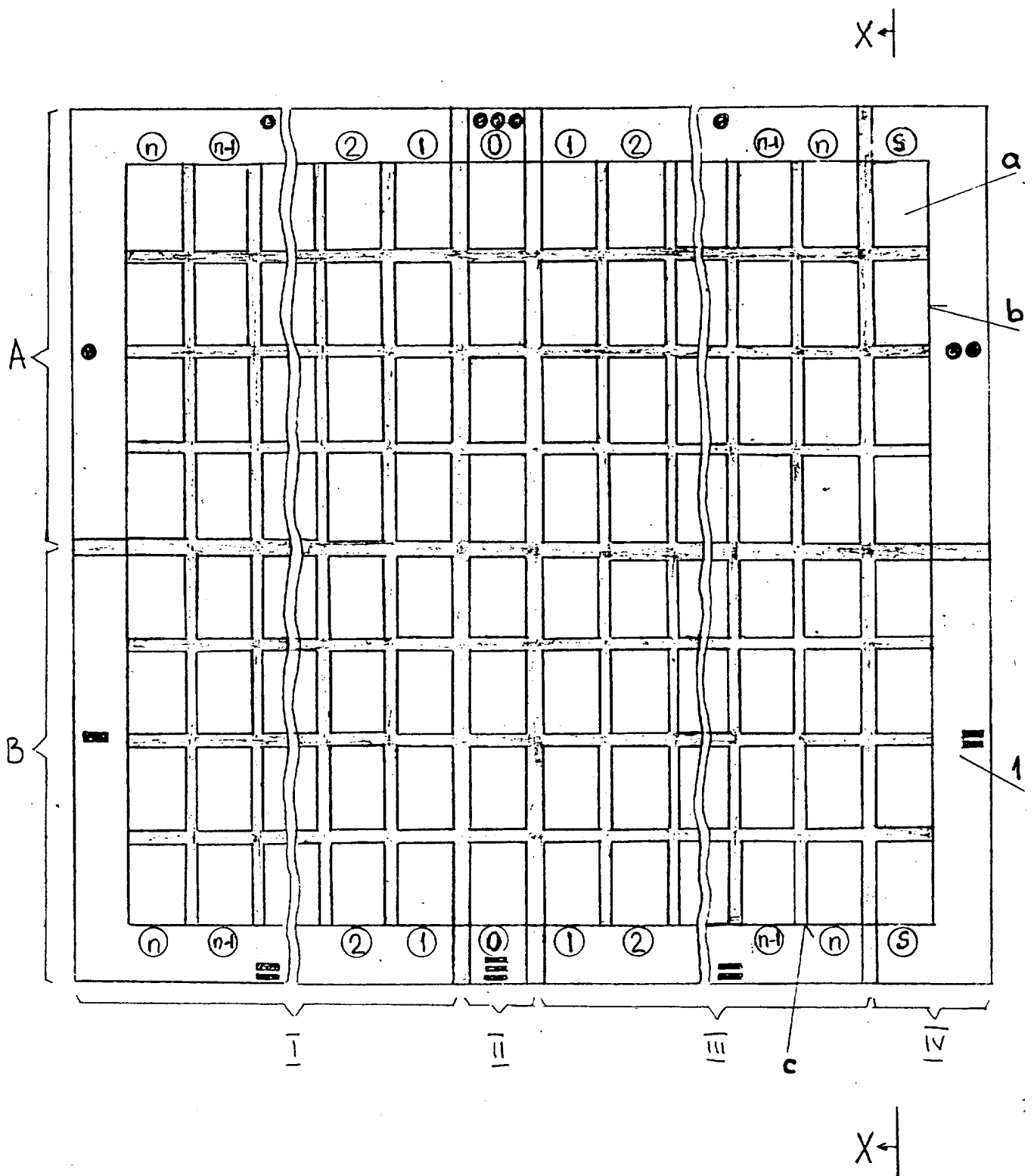


Fig.2

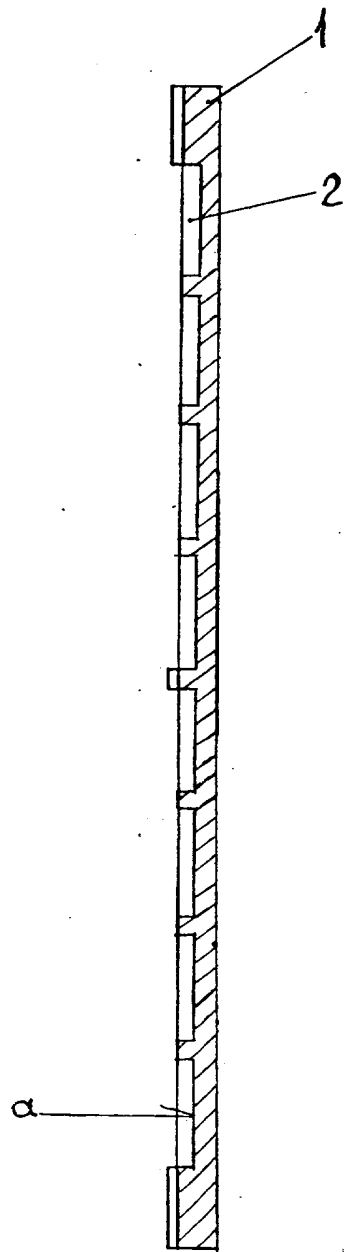


Fig.3

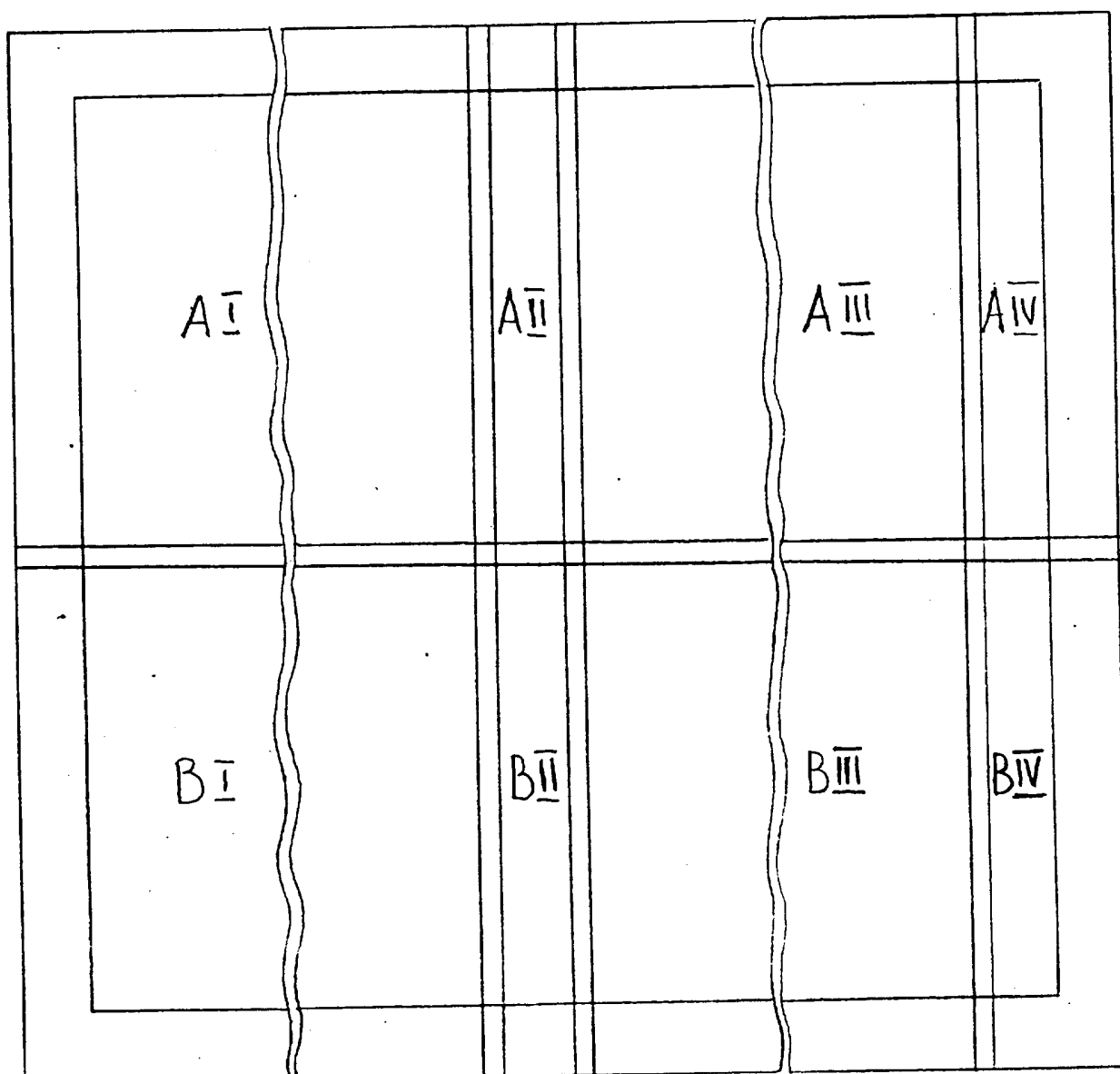


Fig.4

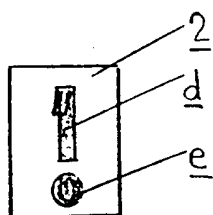


Fig. 5

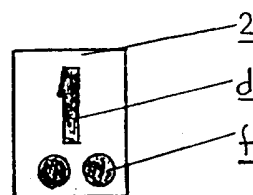


Fig. 6

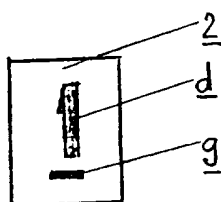


Fig. 7

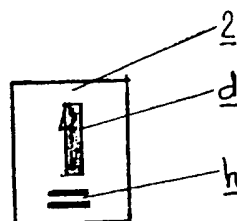


Fig. 8

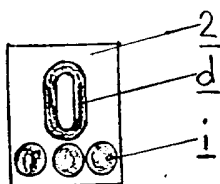


Fig. 9

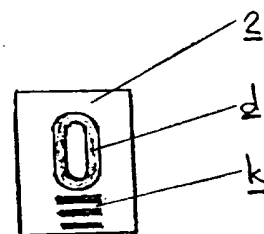


Fig. 10

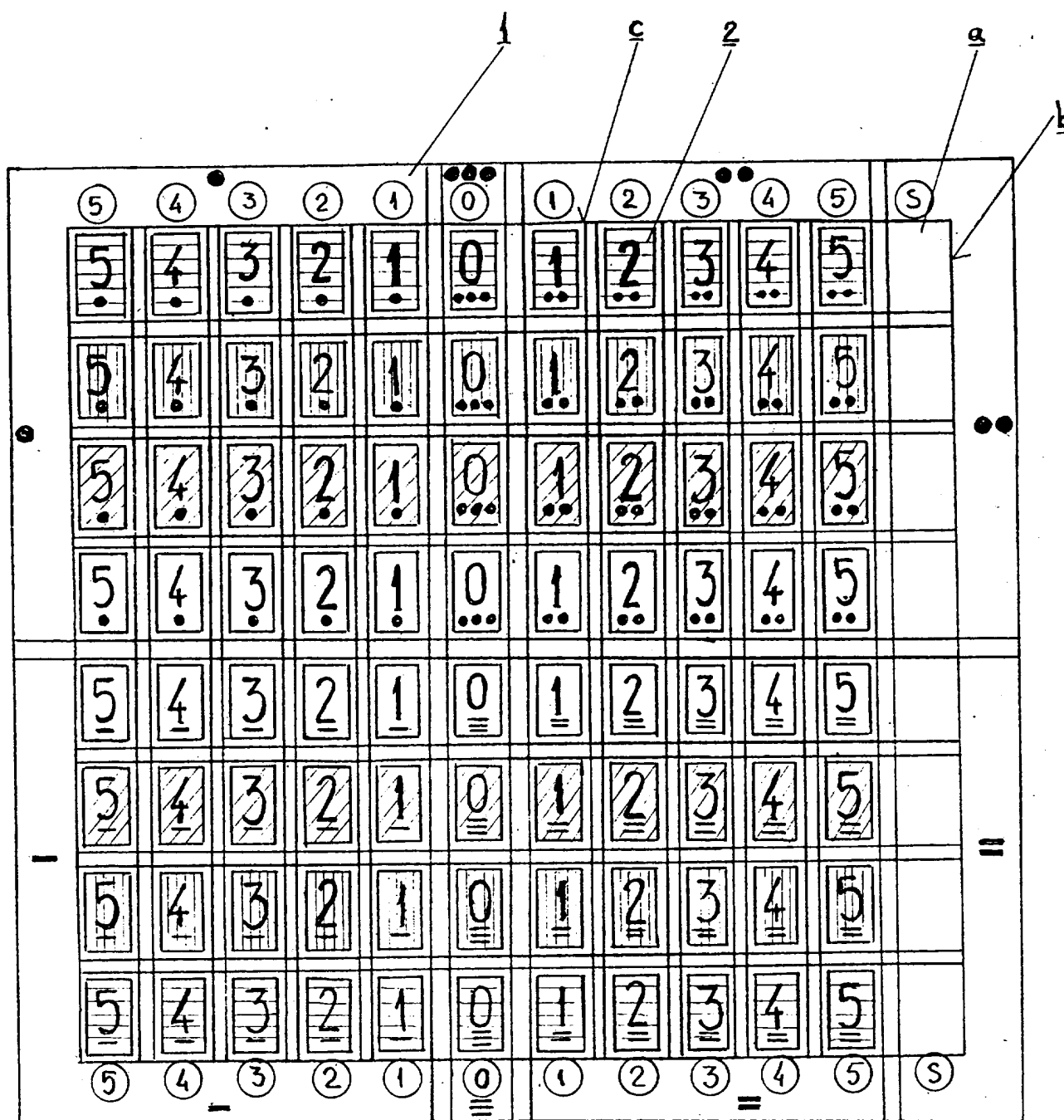


Fig.11

Grupa 4

Preț lei 3900



Editare și tehnoredactare computerizată: Editura OSIM
Tipărit la: "Societatea Autonomă de Informatică SAI" SRL