



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

UIBM

DOMANDA NUMERO	201996900509461
Data Deposito	03/04/1996
Data Pubblicazione	03/10/1997

Titolo

SEQUENCE GIOCO DI SOCIETÀ'

DESCRIZIONE DEL MODELLO

SEQUENCE "Esci dalla Piramide" (da 2 a 6 giocatori).

Il gioco è formato da 1 tavola (Allegato a), 2 dadi (Allegato B), 6 segnalini (allegato C), 20 carte SEQUENZA (Allegato D), 60 obiettivi numerati (Allegato E), 90 carte Piramide (Allegato F).

La tavola, è di forma quadrata e raffigura un labirinto. In questo labirinto, vi sono dislocate 10 caselle numerate da 1 a 10, 30 caselle Piramide gialle, 30 caselle Piramide rosse e 30 caselle Piramide verdi. Nelle caselle numerate vengono posizionati gli obiettivi, il numero varia a seconda dei giocatori.

Le caselle Piramide, servono per poter prendere le carte PIRAMIDE, ogni qualvolta un giocatore ci finisce sopra. (Attenzione!! La carta da prendere è del colore della casella).

I dadi, servono per poter muovere i segnalini, all'interno del labirinto. Le 20 carte SEQUENZA, sono diverse tra loro e servono ai giocatori per stabilire la sequenza da seguire durante il gioco. (Queste carte vengono date una per giocatore dopo aver sistemato i segnalini sulla tavola e prima di cominciare a tirare i dadi).

Le 90 carte PIRAMIDE, sono suddivise in tre mazzi di 30 carte (gialle, rosse, verdi). A sua volta ogni mazzo è suddiviso in 6 tipi di carte diverse.



CARTA N. 1 (Allegato F1) "PRENDI UN NUMERO DELLA TUA SEQUENZA DA UN AVVERSARIO A TUA SCELTA" (6 carte per mazzo)

Il giocatore che prende questa carta può prendere un numero qualsiasi della sua sequenza da un altro giocatore (purché gli manchi).

CARTA N. 2 (Allegato F2 a, b, c) "SALTA IN UN'ALTRA CASELLA..." (4 carte per mazzo)

Il giocatore deve saltare in un'altra casella colorata. (Il colore è scritto sulla carta che prende).

CARTA N. 3 (Allegato F3) "RITIRA I DADI" (4 carte per mazzo)

Il giocatore che prende questa carta, deve ritirare i dadi.

CARTA N. 4 (Allegato F4) "PECCATO!!! DEVI RESTARE FERMO UN TURNO" (3 carte per mazzo)

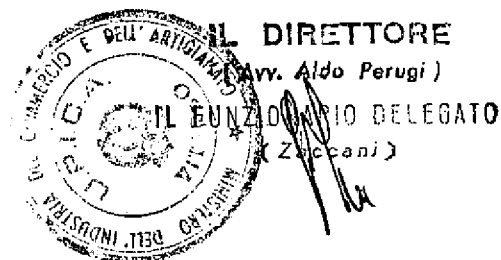
Il giocatore che prende questa carta, non può tirare i dadi nel turno successivo

CARTA N. 5 (Allegato F5) "PECCATO!! DEVI RESTARE FERMO DUE TURNI" (1 carta per mazzo).

Il giocatore che prende questa carta, non può tirare i dadi nei due turni successivi.

CARTA N.6 (Allegato F6) "JOLLY" (12 carte per mazzo)

I jolly se pescati, vanno tenuti fino a che non se ne accumulano tre di colore diverso. (1 giallo, 1 rosso, 1 verde), a questo punto i tre



jolly, danno il diritto al giocatore che li possiede di prendere il primo numero della sequenza che gli manca.

Il gioco è ambientato nel labirinto della Piramide del grande Faraone ROTONKAMEN, dove si sono perduti sei ricercatori e l'unico modo di uscirne è quello di completare una delle sequenze ritrovate nella Piramide.

La preparazione del gioco consiste nell'aprire la tavola, collocare gli obiettivi nelle apposite caselle, sistemare le carte PIRAMIDE accanto alla tavola ed ogni giocatore sceglie un segnalino che serve a rappresentarlo per tutta la durata del gioco.

Una volta sistemati tutti i pezzi sulla tavole, si può iniziare a giocare.

Tutti i giocatori gettano i dadi, chi fa il numero più alto inizia per primo. A questo punto ogni giocatore colloca il proprio segnalini in una casella bianca qualsiasi, poi si distribuiscono le carte SEQUENZA, una per ogni giocatore e si comincia.

Le Regole del gioco:

1. Nello stesso tiro non si può transitare più di una volta sopra una casella.
2. I segnalini degli altri giocatori e le colonnine degli obiettivi non possono essere oltrepassati.
3. Fermandosi sopra una qualsiasi delle caselle colorate, si ha il diritto di pescare una carta del colore della casella.
4. I numeri della carta SEQUENZA, vanno presi in "sequenza", come sono scritti, tranne quando, pescando dalle carte



IL DIRETTORE
(Avv. Aldo Perugi)

IL FUNZIONARIO DELEGATO
(Pecconi)

PIRAMIDE si trova la carta "PRENDI UN NUMERO DELLA TUA SEQUENZA DA UN AVVERSAIO A TUA SCELTA".

5. Quando ad un giocatore viene preso un numero della sua sequenza da un avversario, questi deve immediatamente andarlo a riprendere, a meno che non sia un numero che abbia preso in precedenza, (es. con la carta PIRAMIDE) ma che non sia in sequenza.

6. Se un giocatore rimane intrappolato da uno o più avversari e non può effettuare il tiro, salta il turno.

Per vincere, bisogna completare la propria sequenza prima degli altri giocatori, ovvero bisogna andare a prendere gli obiettivi sparsi sulla tavola nel modo indicato dalla propria carta SEQUENZA.

FIRMA

RIVENDICAZIONI

- 1) SEQUENCE (Esci dalla Piramide) Gioco di società, caratterizzato da una tavola raffigurante un labirinto con dieci caselle numerate da uno a dieci, trenta caselle piramide gialle, trenta caselle piramide rosse e trenta caselle piramide verdi.
- 2) SEQUENCE (Esci dalla Piramide) Gioco di società, come a rivendicazione precedente, caratterizzate da sei segnalini e due dadi.
- 3) SEQUENCE (Esci dalla Piramide) Gioco di società, come a rivendicazione precedente, caratterizzato da sessanta obiettivi numerati da uno a dieci, suddivisi in sei obiettivi per numero.
- 4) SEQUENCE (Esci dalla Piramide) Gioco di società, come a rivendicazione precedente, caratterizzato da venti carte SEQUENCE, una diversa dall'altra.
- 5) SEQUENCE (Esci dalla Piramide) Gioco di società, come a rivendicazione precedente, caratterizzato da novanta carte PIRAMIDE, suddivise in tre mazzi di trenta carte ciascuno di tre colori diversi (giallo, rosso e verde).

Ogni mazzo all'interno ha sei tipi di carte diverse.

"PRENDI UN NUMERO DELLA TUA SEQUENZA DA
UN AVVERSARIO A TUA SCELTA"

6 carte

"SALTA IN UN'ALTRA CASELLA..."

(gialla verde o rossa a seconda del colore della carta)

4 carte

"RITIRA I DADI"

4 carte



"PECCATO!! DEVI RESTARE FERMO UN TURNO" 3 carte
 "PECCATO!! DEVI RESTARE FERMO DUE TURNI" 1 carta
 "JOLLY" 12 carte
 con un TOTALE per mazzo di 30 carte

6) SEQUENCE (Esci dalla Piramide) Gioco di società, come a rivendicazione precedente, è caratterizzato da sei regole:

1. Nello stesso tiro, non si può transitare più di una volta sopra una casella.

2. I segnalini degli altri giocatori e le colonnine degli obiettivi non possono essere oltrepassati.

3. Fermandosi sopra una casella colorata, si ha il diritto di pescare una carta del colore della casella.

4. I numeri della carta sequenza, vanno presi in "sequenza" come sono scritti, tranne quando, pescando dalle carte piramide, si trova la carta "PRENDI UN NUMERO DELLA TUA SEQUENZA DA UN AVVERSARIO A TUA SCELTA".

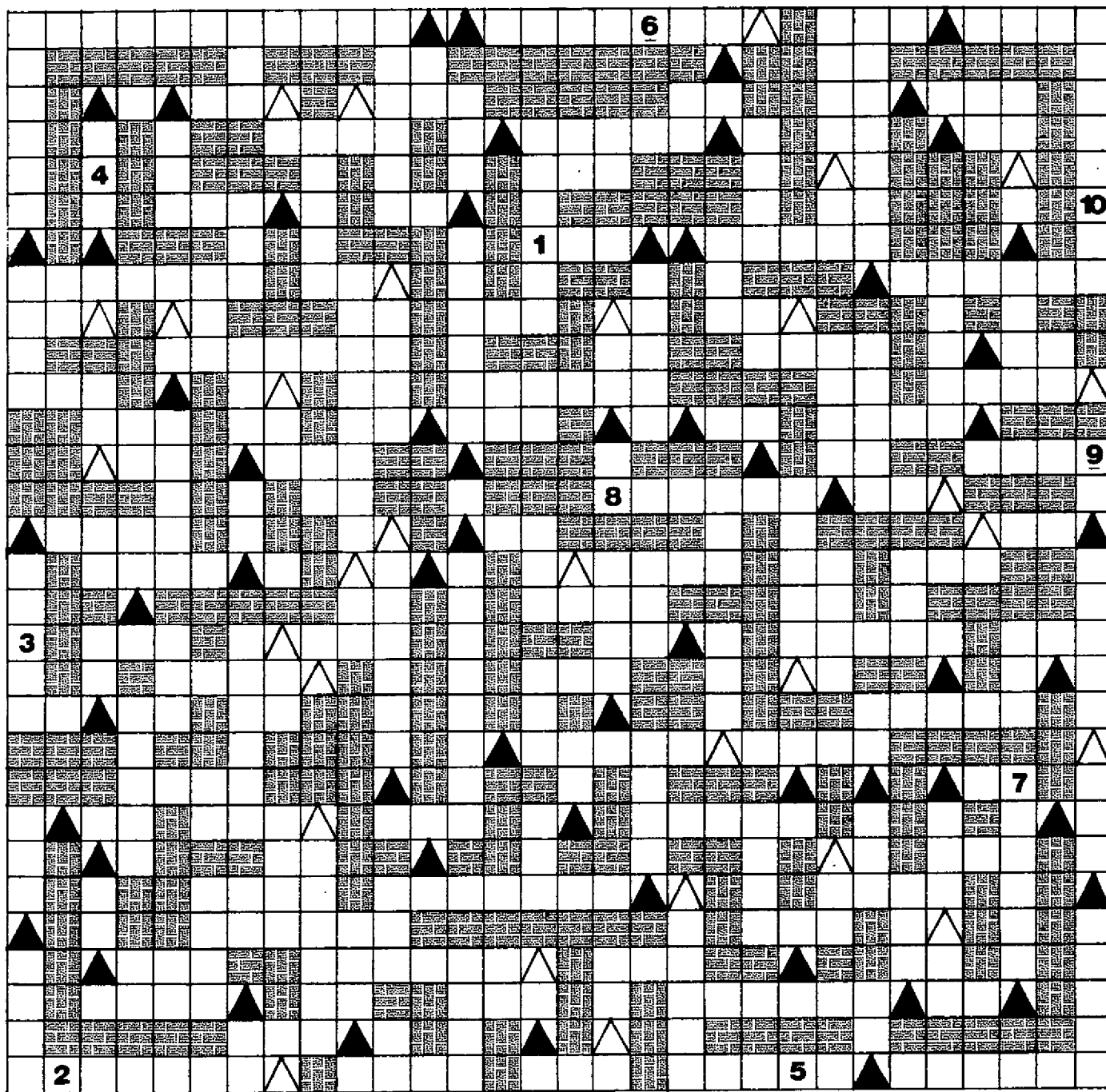
5. Quando a un giocatore viene preso un numero della sua sequenza, questi deve immediatamente andarlo a riprendere, a meno che non sia un numero che abbia preso in precedenza, (es. con la carta piramide) ma che non sia in sequenza.

6. Se un giocatore rimane intrappolato da uno o più avversari e non può effettuare il tiro, salta il turno.

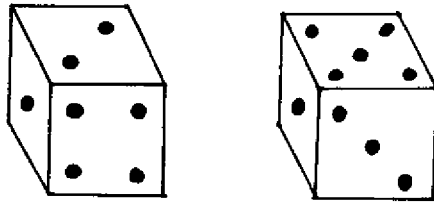
7) SEQUENCE (Esci dalla Piramide) Gioco di società, come a rivendicazione precedente, è caratterizzato dallo scopo, che per vincere bisogna completare la propria sequenza prima degli altri

giocatori, ovvero bisogna andare a prendere gli obiettivi sulla
tavola nel modo indicato dalla propria carta SEQUENZA.



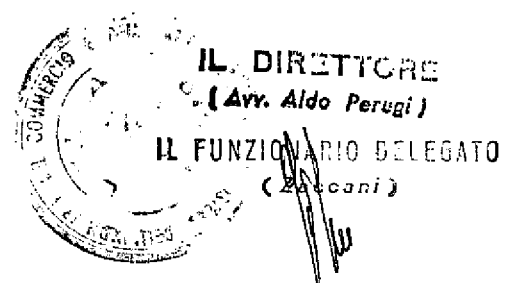


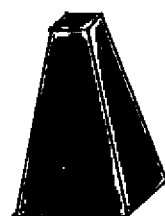
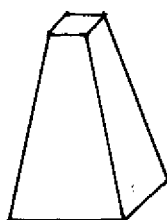
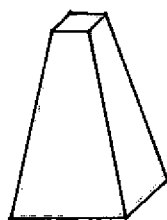
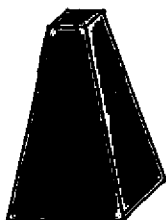

IL DIRETTORE
 (Avv. Aldo Perugi)
IL FUNZIONARIO DELEGATO
 (Zecconi)



2 DADI

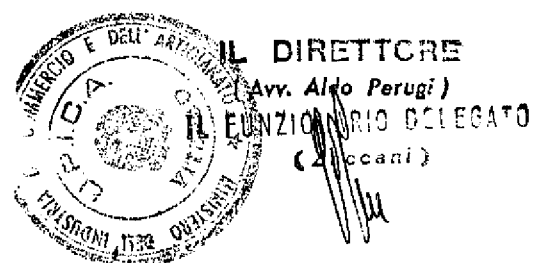
((ALLEGATO B))

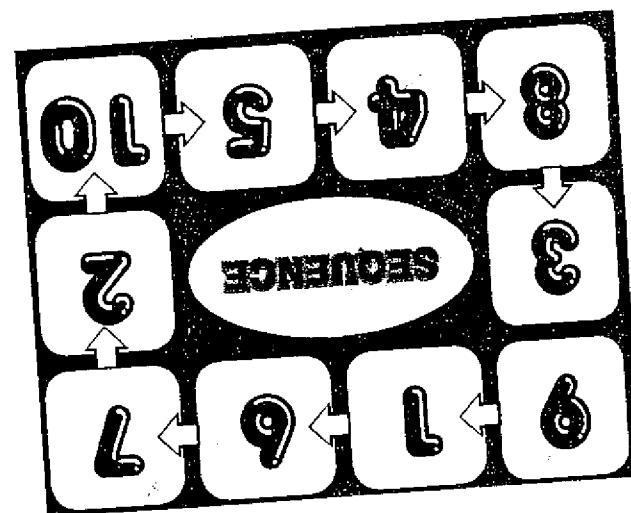
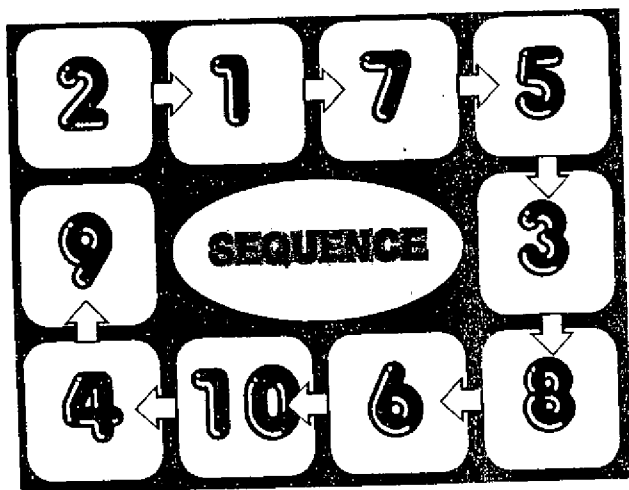




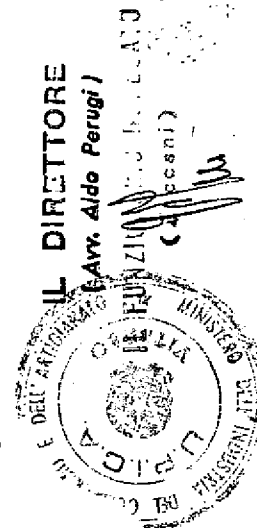
6 SEGNALE DI COLORE DIVERSO

(ALLEGATO C)

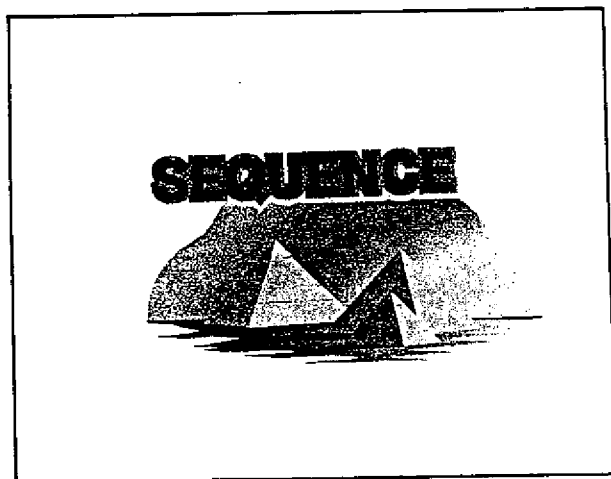




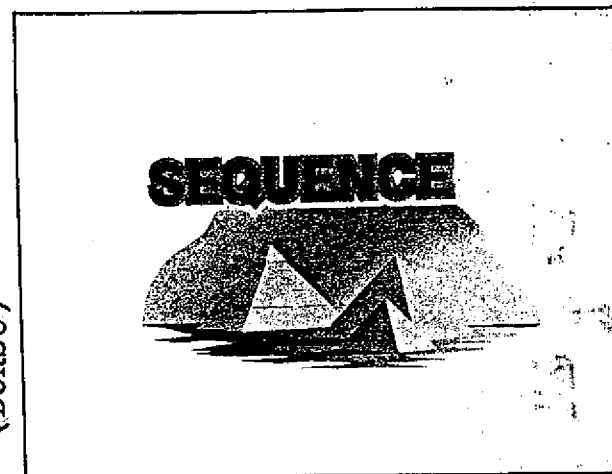
((Allegato D))



((DORSO))



((DORSO))



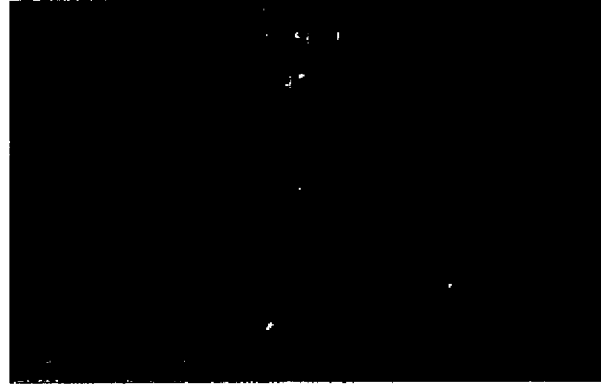
F 6



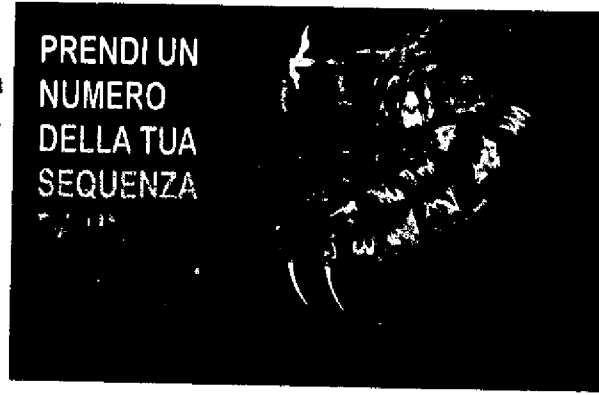
F 4



F 2a

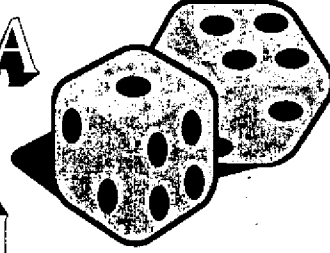


F 1



F 3

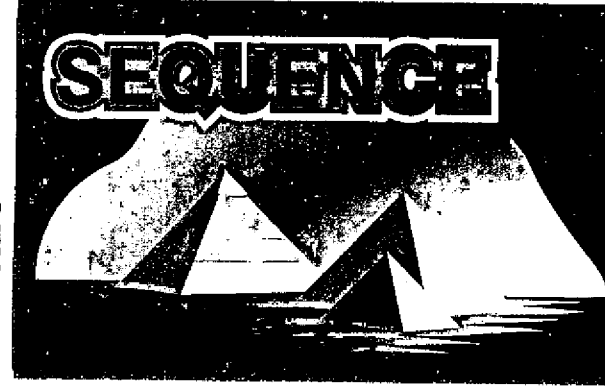
RITIRA
I
DADI



F 2b



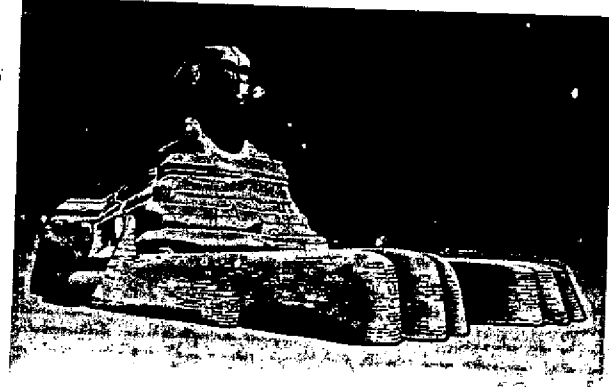
DORSO



F 5



F 2c



((Allegato F))

IL DIRETTORE
CAV. Aldo Peruzzi
IL FORNITORE
F. 2



60 OBIETTIVI. SUDDIVISI IN 6 PEZZI PER NUMERO.

((Allegato E))

