



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

UIBM

| | |
|---------------------------|------------------------|
| DOMANDA NUMERO | 201997900597725 |
| Data Deposito | 20/05/1997 |
| Data Pubblicazione | 20/11/1998 |

Titolo

BUCHI - BUCHI

Buchi-Buchi®

di Nicola De Feo & Pietro Gorini

Cos'è il Buchi-Buchi®

Buchi-Buchi® è un gioco che prende il nome dall'oggetto originale con cui viene giocato.

Buchi-Buchi® è una scheda plastificata, di dimensioni variabili, suddivisa in 60 spazi o caselle della stessa dimensione. (N.B. Il numero degli spazi può variare, secondo le richieste del committente. Il numero degli spazi non altera però le caratteristiche basilari del *Buchi-Buchi®*, che rimangono le medesime per ogni forma, dimensione o materiale con cui il *Buchi-Buchi®* venga costruito).

Il Buchi-Buchi® ha come obiettivo quello di rivelare (far vedere) qualcosa, attraverso le caselle-finestra aperte, sovrapponendo due Buchi-Buchi® oppure un Buchi-Buchi® e una scheda preesistente (stampata o venduta a parte).

La scheda *Buchi-Buchi®* presenta tre tipi di caselle o spazi:

1. Simbolo = spazio con un simbolo (animale - figura geometrica - figura umana, lettera alfabetica, numero ecc, secondo le esigenze del committente), che non lascia vedere sotto.
2. Finestra = spazio aperto, buco, che lascia vedere sotto.
3. Muro = spazio chiuso, nero o di un altro colore ma che comunque non lascia vedere sotto.

Il numero dei Simboli su una scheda *Buchi-Buchi*® condiziona il numero degli altri spazi sulla stessa scheda.

Il numero dei Simboli varia da 1 a 30, nell'ipotesi che il *Buchi-Buchi*® abbia 60 spazi - la legge è semplice: il numero dei Simboli in un *Buchi-Buchi*® va da 1 alla metà delle caselle totali.

Esempio: in un *Buchi-Buchi*® da 60, la somma Simboli + Finestre + Muri è sempre 60. In un *Buchi-Buchi*® da 30 la somma è trenta, e così via.

Il numero dei Simboli in una scheda *Buchi-Buchi*® è uguale a quello delle Finestre (se i Simboli sono 10, le Finestre sono 10, se i Simboli sono 30 le Finestre sono 30. L'eventuale numero restante di caselle è completato dai Muri.

Numero minimo Simboli in un *Buchi-Buchi*® da 60: 1 (+ 1 Finestra + 58 Muri).

Numero massimo Simboli in un *Buchi-Buchi*® da 60: 30 (+30 Finestre + 0 Muri).

Il numero delle Finestre è agganciato al numero dei Simboli per compensare la scelta di giocare con un *Buchi-Buchi*® che contenga più simboli contro un *Buchi-Buchi*® che ne contenga di meno: ipotizzando che ogni simbolo sia un soldato, infatti, un esercito più numeroso è più forte perché presenta maggiori probabilità di salvare i propri soldati; ma è anche più debole perché il *Buchi-Buchi*® contiene più Finestre, offrendo al nemico più possibilità di salvare i suoi soldati, come vedremo

Meccanismo di gioco di un Buchi-Buchi®

Il *Buchi-Buchi*® serve per combattere una "battaglia".

La battaglia si combatte confrontando due *Buchi-Buchi*® con simboli diversi.

Il confronto fra i due *Buchi-Buchi*® stabilisce l'esito della battaglia.

Si confrontano i *Buchi-Buchi*® in due fasi, sovrapponendo l'uno all'altro il primo e il secondo *Buchi-Buchi*®:

1. Si mette il *Buchi-Buchi*® (A) sotto il *Buchi-Buchi*® (B) e si contano i simboli rimasti visibili di (A)
2. Si mette il *Buchi-Buchi*® (B) sotto il *Buchi-Buchi*® (A) e si contano i simboli rimasti visibili di (B).

Il giocatore che ha avuto più simboli visibili (in gergo "sopravvissuti") vince la battaglia.

Chi perde la battaglia, cede all'avversario una posta previamente concordata.

Se i simboli sopravvissuti sono in ugual numero, la battaglia finisce in parità.

Il *Buchi-Buchi*® può avere svariati impieghi, che hanno tutti come obiettivo quello di rivelare (far vedere) qualcosa attraverso le finestre aperte, sovrapponendo un *Buchi-Buchi*® all'altro e poi viceversa, oppure un *Buchi-Buchi*® e una scheda preesistente (stampata su un giornale, o comune per tutti i giocatori).

Esempi di impiego di un *Buchi-Buchi*®

1. Con *Buchi-Buchi*® con simboli di soldati (o animali) si combatte una battaglia, ciascun giocatore ha il suo *Buchi-Buchi*®, con numero di simboli variabili. Il giocatore che riporta il maggior numero di sopravvissuti vince.

2) Il *Buchi-Buchi*® può far parte di un mazzo di carte (alcune o tutte le carte sono schede *Buchi-Buchi*®). Sconfitta e vittoria derivano dal confronto delle varie carte secondo il numero di simboli che restano visibili.

3) Il *Buchi-Buchi*® può essere utilizzato per sovrapporlo a una scheda, o a un altro *Buchi-Buchi*®, sulla quale compare il nome del premio da vincere (si vince il premio se attraverso le finestre del proprio *Buchi-Buchi*® si leggono le lettere che formano in sequenza, o combinate, il nome del premio - in questo caso il *Buchi-Buchi*® presenta tre tipi di caselle: la casella muro, piena - la casella finestra, vuota cioè aperta - la casella lettera, con una lettera dell'alfabeto, che va aggiunta alle lettere che rimangono visibili attraverso le finestre dopo la sovrapposizione). N.B. Le lettere del premio possono indicare un oggetto oppure la cifra da vincere (es UNMILIONE - TELEVISORE ecc)

4) Il *Buchi-Buchi*® può essere utilizzato per sovrapporlo a una scheda, o a un altro *Buchi-Buchi*®, sulla quale compare un numero che rappresenta la cifra del premio che si vince (si vince il premio se attraverso le finestre si leggono i numeri che formano in sequenza il numero o la cifra richiesta - in questo caso il *Buchi-Buchi*® presenta tre tipi di caselle: la casella muro, piena - la casella finestra, vuota cioè aperta - la casella numero, con un numero che va aggiunto agli altri numeri che rimangono visibili attraverso le finestre.



Patrizia
Mial Detto

20/5/1997

BUCHI-BUCHI

RIVENDICA BLOM

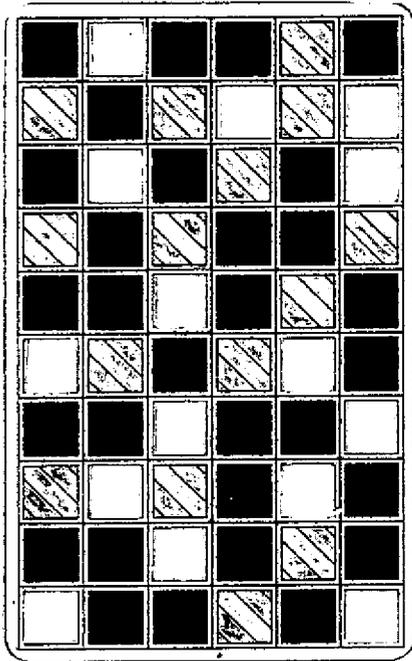
Caratteristiche originali: è la prima
 scheda traforata ideata per fornire
 di utilizzo è semplicissimo: basta
 sovrapporre un buchi-buchi a un
 altro e "vedere" i simboli
 rimasti visibili, così non coperti
 dalle celle vuote. Chi ha già
 simboli visibili vince

Per info
 Miss DePa.



2 ESEMPI DI SCHEDE RM 97 U 000106 BUCHI-BUCHI

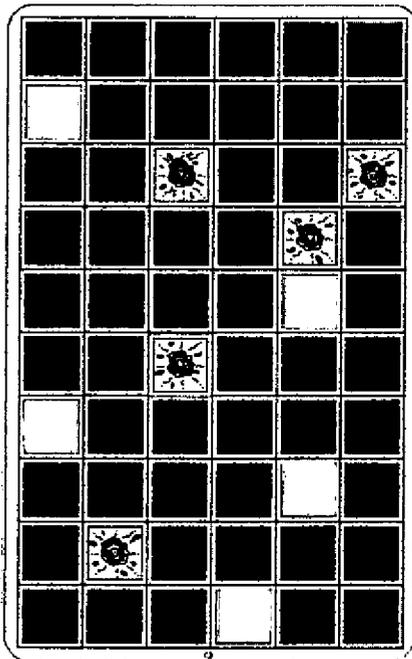
3 TIPI DI CASELLE



 MURO, PIENA

 FINESTRA, APERTA

 SIMBOLO, PIENA
OPPURE

Putzini