

Корисна модель відноситься до засобів для гри типу питання-відповідь, і може використовуватися для ігор, при яких ті, що грають, перевіряють свої знання й ерудицію, а також як засіб для проведення дозвілля, різних вікторин і розіграшів призів.

За прототип прийняте пристосування для азартних ігор, зокрема для розіграшів призів, що містить носій інформації з нанесеною на його основу ігровою зоною, яка містить інформацію, сховану під захисним шаром, що не піддається розкриттю без його руйнування. Як сховану під захисним шаром інформацію пристосування містить набори символів, у кожному з яких є, принаймні, одна виграшна комбінація, який той, що грає, може знайти, зруйнувавши захисний шар в окремих частинах ігрового поля (див. патент України №40907 А, А63F3/00, 2001р.).

Недоліком прототипу є те, що в основу його побудови покладена інформація, яку для одержання виграшної комбінації, потрібно або розрахувати, або відгадати, а не використовувати наявні знання. Засіб для гри викликає інтерес і азарт у того, хто грає, але не розвиває його інтелект і не збагачує знаннями.

В основу корисної моделі покладено завдання створити таке пристосування для інтелектуально-розважальної гри, у якому шляхом зміни побудови інформації на ігровій зоні, досягається можливість виявити власні знання того, хто грає, або поповнити їх знайшовши з доступних джерел правильну відповідь, і відразу переконатися так це чи ні. Це підвищує зацікавленість до гри й одночасно розвиває кругозір і уточнює наявні знання того, хто грає.

Для вирішення завдання запропоноване пристосування для інтелектуально-розважальної гри, що містить носій інформації з нанесеною на його основу ігровою зоною, на якій є інформація, схована під захисним шаром, що не піддається розкриттю без його руйнування, у якому, відповідно до корисної моделі, ігрова зона додатково містить, принаймні, два питання і, принаймні, дві відповіді на кожне з них, а як сховану під захисним шаром інформацію ігрова зона містить указівку на правильність або неправильність відповіді, розміщену біля кожної відповіді, або на окремій ділянці ігрової зони.

Для спрощення використання, схована інформація покрита захисним шаром, що руйнується при стиранні або зафарбовуванні.

Найбільше дешево і просто як носій інформації використовувати паперовий або пластиковий носій.

Для зручності, пристосування може бути постачено засобом для руйнування захисного шару, закріпленим з можливістю його легкого роз'єднання.

Для залучення коштів інвесторів пристосування поза ігровою зоною містить рекламну інформацію.

На кресленні показане пристосування для інтелектуально-розважальної гри.

Пристосування складається з носія інформації 1 з нанесеною на його основу ігровою зоною 2, яка містить інформацію, сховану під захисним шаром 3, що не піддається розкриттю без його руйнування. Ігрова зона додатково містить, принаймні, два питання 4 і, принаймні, дві відповіді 5 на кожний з них, а як сховану під захисним шаром інформацію ігрова зона містить указівку на правильність або неправильність відповіді, розміщену біля кожної відповіді.

Пристосування використовують у такий спосіб.

Гравцю пропонується друкований носій інформації 1, на якому у визначеній послідовності розташовані питання 4, варіанти відповідей 5 на кожне з них і знакові символи, що позначають правильність або неправильність відповіді, які сховані від візуального сприйняття під захисним шаром 3. Гравцю пропонується вибрати з переліку відповідей правильну. Вибір перевіряється шляхом стирання захисного шару 3 на символі, що відповідає обраній відповіді. Захисний шар легко знімається будь-яким твердим предметом. Тому, хто грає, можна запропонувати стирати захисний шар 3 з символів, що відповідають правильним відповідям, або навпаки, стерти шар 3 на символах, що відповідають неправильним відповідям, а символ, що відповідає правильній відповіді залишити недоторканим. І в тім і в іншому випадку тому, хто грає, стає відразу, ясно чи правильно він відповів на запитання чи ні.

Корисна модель дозволяє проводити ефективно роботу по популяризації знань, дозволяє тому, хто грає не тільки цікаво, але і корисно і повчально провести дозвілля.

