

Винахід відноситься до галузі розваг.

Відомі гральні кості [див. Игральные кости и игры с ними "Библио-маркет" 1994, стр. 5]. Зазначені кості виконані у вигляді невеликих кубиків кожна грань яких має від одної до шести крапок або інших символів.

З цієї ж книги відомі восьмигранні кості [див. стор. 8] обрані за прототип. Недоліком як кубічних, так і восьмигранних кісток є недостатня розважальність гри з їх використанням, а також висока імовірність шахрайства.

В основу винаходу поставлена задача створити такі гральні кості які, за рахунок придання їм іншої геометричної форми та іншого оформлення його граней, дозволили б підвищити розважальність гри і знизити імовірність шахрайства.

Поставлена задача вирішується таким чином - у гральних костях в формі багатогранника грані якого мають точки або інші символи, багатогранник здійснено у вигляді ромбічного додекаедра, причому його грані забарвлені в різноманітні кольори.

Таке виконання кісток, за рахунок збільшення кількості комбінації сполучень символів та кольорів, дозволяє підвищити розважальність гри. І, за рахунок збільшення кількості граней, зменшити імовірність шахрайства, оскільки кості такої форми практично неможливо кидати таким чином щоб вони лягли заздалегідь передбаченими гранями. На кресленні наведено зовнішній вигляд однієї кості у аксонометричній проекції.

У статичному стані кості знаходяться або в руці гравця, або в пристрої для їх вистрілювання, або в спеціальній ємності.

Гра за допомогою костей здійснюється в такий спосіб - кості кидаються з руки гравця, вистрілюються або викачуються з ємності. Вирішальними вважаються грані з тією кількістю точок або з тими символами, які знаходяться зверху після повної зупинки костей. Комбінація точок (символів) і кольорів на верхніх гранях костей вирішує виграв чи програв гравець який кидав кості.

