



УКРАЇНА

(19) UA

(11) 5152

(13) U

(51) 7 A63F9/04

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ  
І НАУКИ УКРАЇНИДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ  
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ  
ВЛАСНОСТІ

## ОПИС

ДО ДЕКЛАРАЦІЙНОГО ПАТЕНТУ  
НА КОРИСНУ МОДЕЛЬвидається під  
відповідальність  
власника  
патенту

(54) АЗАРТНА НАСТІЛЬНА ГРА В КОСТІ

1

2

(21) 20040705652

(22) 12.07.2004

(24) 15.02.2005

(46) 15.02.2005, Бюл. №2, 2005р.

(72) Процик Василь Васильович, Саліхов Фаніль  
Фанович(73) Процик Василь Васильович, Саліхов Фаніль  
Фанович

(57) Азартна настільна гра в кості, яка складається з дна у вигляді пластини з відділеннями для розміщення кісток та накривтя, яка відрізняється тим, що дно виконано будь-якої геометричної форми, відділення мають форму комірок, виконаних на дні, причому кожна комірка містить своє окреме непрозоре накривтя, яке закривається та відкривається незалежно одне від одного.

Корисна модель стосується засобів розваги, зокрема азартних настільних ігор з використанням комбінацій позначень на кістках.

Відомі азартні настільні ігри з використанням кісток, принцип гри яких полягає у використанні різноманітних комбінацій позначень на кістках, які кидають на граючу поверхню (1, 2), або кістки розміщують в певній конструкції, яку струшують і тоді ці комбінації позначень на кістках використовують для гри (3). Ця гра (3) вибрана прототипом та являє собою конструкцію, що складається з прямокутного дна та накривки у вигляді прозорої прямокутної призми, яка всередині має безліч відділень для розміщення кісток.

Відома гра є цікавою, розважальною, проте дещо складною у виготовленні.

В основу корисної моделі поставлене завдання спростити конструкцію гри не знижуючи її цікавості.

Поставлене завдання вирішується тим, що в азартній настільній грі в кістки, конструкція якої складається з дна у вигляді пластини з відділеннями для розміщення кісток та накривки, згідно з корисною моделлю, дно виконане будь-якої геометричної форми, відділення мають форму комірок, виконаних на дні, причому кожна комірка містить

свою окрему непрозору накривку, яка закривається та відкривається незалежно одна від одної.

На рисунку зображена конструкція гри в аксонометрії.

Азартна настільна гра в кістки складається з дна 1 будь-якої геометричної (переважно прямокутної) форми, на якій виконані комірки 2, кількість яких необмежена. Кожна комірка 2 має непрозору накривку 3, яка закриває і відкриває комірку 2 незалежно одна від одної. Для гри використовують гральні кістки 4, кількість яких дорівнює кількості комірок у дошці.

Гру проводять таким чином.

В кожному комірку 2 гри кладуть по одній кістці 4, закривають накривками 3 піднімають і струшують таким чином, щоб кістки 4 в комірках 2 покрутилися та зайняли певне положення з комбінаціями позначень, які використовують в грі.

Джерела інформації:

1. Патент Франції №2636246, Кл. А63F9/04, публ. 1990р.

2. Патент США №4247114, Кл. А63F9/04, публ. 1981р.

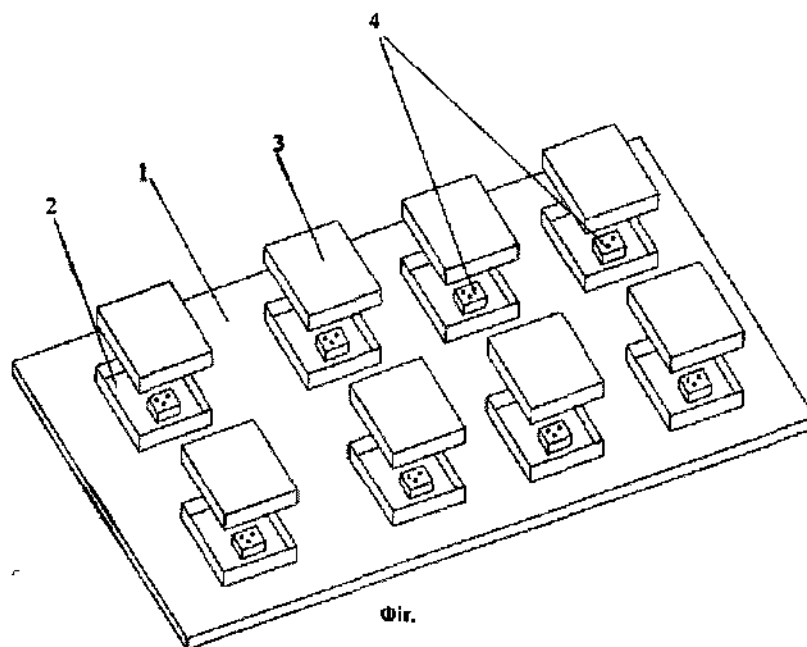
3. Патент США №5014989, Кл. А63F9/04, публ. 1991р.

(19) UA (11) 5152 (13) U

3

5152

4



---

Комп'ютерна верстка Д. Шеварун

Підписне

Тираж 37 прим

---

Міністерство освіти і науки України

Державний департамент інтелектуальної власності, вул. Урицького, 45, м. Київ, МСП, 03680 Україна

---

ДП "Український інститут промислової власності", вул. Глазунова, 1, м. Київ – 42, 01601