

Винахід відноситься до інтелектуально-розважальних ігор типу питання-відповідь, у яких ті, що грають, перевіряють свої знання й ерудицію, і може використовуватися як засіб для проведення дозвілля, а також для проведення різних вікторин і розіграшів призів.

Відомий спосіб інтерактивної гри, який полягає в тім, що спочатку організатори гри передають через засоби масової інформації деяку інформацію про відповідність частини букв алфавіту цифрам і номер контактного телефону. Учаснику, що зареєструвався по телефону, передають додаткову інформацію, у яку вкладають тлумачення значення слова, що відгадується, і відомості про кількість букв у ньому. Учасник угадує послідовність цифр, що відповідає послідовності букв у слові, яке відгадується, (див. патент РФ №2152238, А63F9/18, 2000р.).

Недоліком зазначеної гри є її складність, те, що тільки невеликий відсоток бажаючих може стати її учасниками і те, що в основу гри покладені розрахунок і везіння, а не знання й інтелект.

Відомий спосіб розігрування призів, шляхом розміщення на закритому від гравця ігровому полі наборів символів, що розігруються, у кожному з яких . закладена виграшна комбінація, і відкривання закритих символів шляхом відкривання окремих частин на ігровому полі, причому кількість відкритих частин полю дорівнює кількості символів у виграшній комбінації (див. Патент України № 40907 А, А63F 3/00, 2001р.).

Недоліком відомого способу є те, що в основу гри покладене відгадування виграшної комбінації, а не використання знань.

За прототип прийнятий спосіб проведення гри типу питання-відповідь "Перший мільйон", у якому через засоби масової інформації організатори повідомляють номер телефону, по якому серед тих, хто зателефонував, комп'ютер довільно вибирає учасників, запрошуваних у телестудію, з тими, хто виграв, другий тур питань учасниками ведучий веде діалог, при якому він ставить запитання, а на моніторі з'являються чотири відповіді, серед яких учасник вибирає правильну, на його думку, відповідь.

Недоліком прототипу є те, що дуже маленький відсоток бажаючих може брати участь у грі, а також те, що відповідає знаходиться в студії, у незвичайній для нього обстановці, в оточенні множини людей, що є обставиною, що викликає хвилювання і зниження здатності зосередитися. Крім того, основним мотивом для гри в учасників є одержання виграшу, а не оцінка власних знань.

В основу винаходу покладене завдання створити такий спосіб інтелектуально - розважальної гри, у якому шляхом використання спеціального носія інформації, на якому відображені питання, варіанти відповідей і зашифрована вказівка на правильність або неправильність того або іншого варіанта відповіді, досягається можливість у спокійній обстановці виявити власні знання або поповнити їх, знайшовши з доступних джерел правильну відповідь, і відразу переконатися так це чи ні. Це підвищує зацікавленість до гри, розвиває кругозір і уточнює наявні знання.

Для вирішення завдання запропонований спосіб інтелектуально-розважальної гри, що полягає у відповіді на поставлене питання, обраний з декількох запропонованих варіантів відповідей, у якому, відповідно до винаходу, питання і відповідні їм варіанти відповідей розміщують на одному носії інформації, на якому додатково проти кожного варіанта відповіді, або на окремій ділянці ігрової зони розміщують позначку, що вказує на правильність або неправильність відповіді, покриту захисним шаром, відповідають на запитання, вибираючи відповідне з варіантів відповіді, а правильність вибору перевіряють шляхом руйнування вищезгаданого захисного шару.

Найбільш простий і доступний спосіб руйнування захисного шару - це стирання або зафарбовування закритої їм ділянки носія інформації.

У залежності від правил гри можна зруйнувати захисний шар проти правильного, на думку гравця, варіанта відповіді або проти всіх неправильних, залишивши правильний цілим. У будь-якому випадку гравець дізнається, правильно він вибрав варіанти чи ні.

Приклад

Гравцю пропонується друкований носій інформації, на якому у визначеній послідовності розташовані питання, варіанти відповідей на кожний з них і знакові символи, які позначають правильність або неправильність відповіді, що сховані від візуального сприйняття під захисним шаром. Гравцю пропонується вибрати з переліку відповідей правильну, або декілька правильних. Вибір перевіряється шляхом стирання захисного шару на символи, що відповідає обраний відповіді, або на декількох символах. Захисний шар легко знімається будь-яким твердим предметом. Тому, хто грає, можна запропонувати стирати захисний шар з символів, що відповідають правильним відповідям, або навпаки, стерти шар 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.

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

На кресленні показаний приклад оформлення картки з питаннями.

У гру можна грати декільком гравцям. У цьому випадку за кожну правильну відповідь дається визначена кількість балів і гравець, що набрав більшу кількість балів виграє. Це підвищує інтерес і азарт до гри.

