



УКРАЇНА

(19) UA (11) 74730 (13) C2
(51) МПК (2006)
A63F 9/04

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ
І НАУКИ УКРАЇНИ

ДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІ

ОПИС ДО ПАТЕНТУ НА ВІНАХІД

(54) ПРИЛАДДЯ ДЛЯ АЗАРТНОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ В КОСТІ

1

2

(21) 20040705221

(22) 01.07.2004

(24) 16.01.2006

(46) 16.01.2006, Бюл. № 1, 2006 р.

(72) Процик Василь Васильович, Саліхов Фаніль
Фанович

(73) Процик Василь Васильович, Саліхов Фаніль
Фанович

(56) US 5014989, 14.05.1991

US 2724595, 22.11.1955

US 4247114, 27.01.1981

US 2152823 A, 14.08.1985

(57) Приладдя для азартної настільної гри в кості, яке складається з дна у вигляді пластини з відділеннями для розміщення костей та накривки, яке **відрізняється** тим, що дно виконано будь-якої геометричної форми, переважно прямокутної, а відділення мають форму комірок, виконаних на дні, причому кожна комірка містить свою окрему непрозору накривку, яка закривається та відкривається незалежно від інших.

Винахід 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 винаходу 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 винаходом, 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 Фігурі 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. A63F9/04, публ. 1990р.
2. Патент США №4247114, Кл. A63F9/04, публ. 1981р.
3. Патент США №5014989, Кл. A63F9/04, публ. 1991р.

(13) C2

(11) 74730

(19) UA

3

74730

4

