



УКРАЇНА

(19) UA (11) 36256 (13) A

(51) 6 A63F3/00, A63F1/00

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ
І НАУКИ УКРАЇНИДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІОПИС
ДО ДЕКЛАРАЦІЙНОГО ПАТЕНТУ
НА ВИНАХІДвидається під
відповідальність
власника
патенту

(54) ГРА, ЯКА ІМІТУЄ БОРОТЬБУ МІЖ ВІЙСЬКАМИ "СТРАТЕГІЯ" ТА СПОСІБ ЇЇ ПРОВЕДЕННЯ

(21) 99116385

(22) 24.11.1999

(24) 16.04.2001

(33) UA

(46) 16.04.2001, Бюл. № 3, 2001 р.

(72) Балан Олександр Васильович

(73) БАЛАН ОЛЕКСАНДР ВАСИЛЬОВИЧ

(57) 1. Гра, яка імітує боротьбу між військами, містить розділене квадратами однакової величини гральне поле з розмітками, імітуючими місцевість, гральний кубик та два комплекти фігур, розташованих на гральному полі в квадратах з можливістю переміщення, яка **відрізняється** тим, що розташовані з протилежних сторін грального поля фігури виконані як військо, сформоване в моделях з основними його складовими або підрозділами чи бойовими одиницями (далі підрозділами), найменший із яких складає шість умовних одиниць, а інші підрозділи - кількість умовних одиниць, яка є кратною трьом або шести, причому гра має не менше чим один додатковий гральний кубик.

2. Гра по п. 1, яка **відрізняється** тим, що підрозділи по статуту діляться на три групи:

- Легкі, наприклад, лучники чи піхота з рушницями.
- Середні, наприклад, піхота зі списами, гармати.
- Важкі, наприклад, важка кіннота, танки чи підводні човни.

3. Гра по п. п. 1, 2, яка **відрізняється** тим, що підрозділи протилежних сторін установлені на підложах різного кольору.

4. Гра по п. 1, яка **відрізняється** тим, що розмітка, яка імітує місцевість, складається із зафарбованих різним кольором квадратів грального поля наприклад, для позначення водного простору - синім, гірської місцевості - коричневим, лісу - зеленим.

5. Спосіб проведення гри, що імітує боротьбу між військами шляхом розставляння на розділеному квадратами гральному полі з протилежних його кінців чи сторін фігур, що імітують складові протистоячих військ (далі військ), переміщення їх по квадратах, умовну атаку та зняття з грального поля фігур залежно від кількості очок, набраних про-

тистоячими сторонами при почерговому киданні грального кубика, який **відрізняється** тим, що військо формують підрозділами або бойовими одиницями (далі підрозділами), найменший або найменш потужний із яких складає шість умовних одиниць, або їм умовно відповідає, розподіляють військо на дві однакові частини чи за домовленістю в іншому співвідношенні розташовують впродовж ширини грального поля та в глибину його на декілька квадратів по одному чи декілька підрозділів в одному квадраті, кидають гральний кубик або одночасно декілька гральних кубиків на переміщення війська, після чого атакуюча сторона переміщує всі підрозділи свого війська, або окремі з них на кількість, не більшу кількості очок, які випали при одноразовому киданні грального кубика, або декількох гральних кубиків, а для окремих більш мобільних підрозділів ще на додаткову кількість квадратів, а після переміщення хоч би одного до квадрату з підрозділом противника, який знаходиться в межах дистанції можливого знищення, атакуюча, а потім і атакована сторони кидають по черзі гральні кубики на знищення стільки разів, скільки підрозділів знаходиться в зазначених вище межах, після чого кожна воюючих сторін знімає з поля противника таку кількість умовних одиниць, яка дорівнює сумі очок, набраних при киданні кубиків на знищення, причому атакуючій стороні дають право на додаткове кидання гральних кубиків на знищення, а дистанція можливого знищення для кожного виду підрозділів складає певну кількість квадратів.

6. Спосіб проведення гри по п. п. 4-5, який **відрізняється** тим, що легкі підрозділи знищують тільки аналогічні по статусу та середні підрозділи противника і, якщо в квадратах, розташованих в межах дистанції можливого знищення, вони відсутні, набрані очки на знищення противника не враховуються.

7. Спосіб проведення гри по п. п. 5, 6, який **відрізняється** тим, що гравцю при його ході дають право на переміщення всіх чи окремих підрозділів в межах кожного із квадратів, в яких вони розташовані.

(19) UA (11) 36256 (13) A

Винахід відноситься до ігор з використанням гральних дощок та гральних кубиків і може бути використаний дорослими для розваг та дітьми шкільного віку для знайомства з військами в різні історичні періоди і розвитку логічного мислення та математичних здібностей.

Відома гра дає імітації поєдинку одноборців (Патент US 505 6794, кл. А 63 F 1/00, 1991 р.). Три гри, запропоновані винаходом, є моделлю поєдинку спортсменів різних видів єдиноборства. Гра розвиває тактичне мислення для випадків боротьби окремих осіб. Але ця гра не дозволяє, а тому і не навчає дітей логічно мислити при великій кількості учасників протистояння.

Цей недолік частково компенсує прийняте нами за прототип відоме рішення по патенту Російської Федерації N2020995 С1 МПК 6А63F 3/00 «Настольная игра».

Настільна гра містить поділене квадратами гральне поле з розмітками, імітуючими місцевість, на якій протистоять дві групи фігур, в кожному з яких входить король, кіннотники та піхотинці. Гра проводиться наступним способом: Два гравці розставляють на гральному полі кожен свого кольору фігуру - по одному королю, по два кіннотники і по чотири піхотинці. Потім один із гравців кидає гральний кубик і пересуває фігури таким чином: два піхотинці по будь-яких квадратах грального поля на кількість квадратів, яка відповідає кількості очок, що випали на кубик (1...6), або один кіннотник по розмічених «дорогах» на зведеному кількості квадратів чи король по будь-яких квадратах на зведеному їх кількості. При випаданні п'яти очок гравець або може походити, або поставити на поле два піхотинці, а при випаданні шести очок - одного кіннотника. Якщо гравець при падінні кубика отримує кількість очок більшу чи достатню для переміщення своєї фігури на квадрат, зайнятий фігурою суперника, то починається боротьба за знищення фігури: після чергового кидання кубика у кого більше очок, той знімає з грального поля суперника фігуру. Задача гравців зняти з грального поля фігуру «король» суперника.

Основним недоліком відомої гри, при якій використовується зазначений вище спосіб, є неможливість змодельовувати боротьбу між військами одночасно з багатьма його складовими, що більше відповідає дійсності і особливо характерно для сучасного війська. Ліквідація цього недоліку і є основним завданням пропонованого винаходу: гри і способу її проведення.

Вирішення поставленої задачі досягається тим, що у відомій грі, яка містить розділене квадратами однакової величини гральне поле з розмітками, імітуючими місцевість, гральний кубик та два комплекти фігур, розташованих на гральному полі з можливістю переміщення, згідно з винаходом кожний, розташований з протилежних сторін грального поля комплект фігур виконано як військо, сформоване в моделях основними його складовими, або підрозділами чи бойовими одиницями (далі підрозділами) для конкретного історичного періоду, найменший із яких складає шість умовних одиниць, а інші підрозділи - кількість умовних одиниць, яка є кратною трьом, або шести. Гра має не менше, чим один додатковий гральний кубик.

Розмітка на гральному полі, імітуюча місцевість виконана шляхом фарбування квадратів грального поля різним кольором, наприклад, для позначення водного простору - синім, гірської місцевості - коричневим, лісу - зеленим.

Підрозділи по статусу поділені на три групи:

- легкі, наприклад, лучники, піхота з рушницями, катери і інше;
- середні, наприклад, піхота з списами, гармати, невеликі кораблі і інше;
- важкі, наприклад, важка кіннота, танки, авіаносців підводні човни.

Підрозділи протистоячих сторін установлені на підложках різного кольору.

У відомому способі проведення гри, імітуючому боротьбу між військами (див. Патент Російської Федерації №2020995 С1), який використовують шляхом розтавлених на розділеному квадратами гральному полі з протилежних його кінців чи сторін фігур, імітуючи складові протистоячих військ (далі військ), переміщення їх по квадратах, умовну атаку та зняття з грального поля фігур і командного пункту в залежності від кількості очок, набирає сторонами при черговому киданні грального кубика, згідно з запропонованим рішенням військо формують підрозділами або бойовими одиницями (далі підрозділами), найменше або найменш потужний із яких складає шість умовних одиниць, або їм умовно відповідає розподіляють військо пополам чи по домовленості в іншому співвідношенні розташовують впродовж ширини чи довжини грального поля та в глибину його (в сторону противника) на декілька наприклад, п'ять квадратів по одному чи декілька, наприклад, по шість підрозділів в одному квадраті. Кидають гральний кубик, або одночасно декілька наприклад, два гральних кубики, на переміщення війська, після чого атакуюча сторона переміщує всі підрозділи свого війська, або окремі із них на кількість квадратів не більшу кількості очок, які випали при одноразовому киданні гральних кубиків, а для окремих, більш мобільних підрозділів. Ще на додаткову кількість квадратів, регламентованих окремими Правилами, а після переміщення хоч би одного підрозділу до квадрату з підрозділом противника який знаходиться в межах дистанції можливого знищення, атакуюча, а потім і атакує сторона кидають по черзі гральні кубики на знищення стільки разів, скільки підрозділів знаходиться в зазначених вище межах дистанції можливого знищення, після чого кожна із воюючих сторін знімає з поля противника таку кількість умовних одиниць, яка дорівнює сумі очок, набраних при киданні кубиків на знищення, причому всі підрозділи атакують по прямим лініях вздовж і поперек грального поля, а для суміжних квадратів і під кутом до довжини чи ширини поля атакуючій стороні дають право на додаткове кидання гральних кубиків на знищення, а дистанція можливого знищення для кожного виду підрозділів складає певну кількість квадратів, прийнятих умовно в окремих Правилах гри для різних епох та видів озброєнь.

При цьому легкі підрозділи знищують тільки аналогічні по статусу та середні підрозділи противника і, якщо в квадратах, розташованих в межах дистанції можливого знищення, вони відсутні,

набрані очки на знищення противника не враховують.

Гравцю, при його ході дають право на переміщення всіх чи окремих підрозділів в межах кожного із квадратів, в яких вони розташовані.

Технічний результат досягнутий винаходом - наближення гри і способу її проведення до дійсності.

Суть винаходу пояснюється ілюстраціями, на яких зображені на Фіг. 1 - Принципова схема грального поля

Фіг. 2 - Гральний кубик

На фіг. 1 зазначено:

1 - квадрати, на які розділене гральне поле;

2 - ширина грального поля, на якій розташовані підрозділи війська;

3 - глибина грального поля, на якій розташовані підрозділи війська;

4 - підрозділи війська;

5 - водні простори грального поля;

6 - ліс;

7 - командний пункт.

Гра проводиться на гальному полі, розміри якого (кількість квадратів) залежить від видів і кількості взятого в моделях війська та складності зазначеної на полі місцевості. Всі моделі військових підрозділів розташовують на різних по кольору для сторін противника підложках. При цьому одночасно використовують один, а краще два, а можливо і більше гральних кубиків. Квадрати грального поля можуть бути пронумеровані. Всі операції здійснюють в послідовності зазначеній в п. 5 формули згідно з основними правилами гри, зазначеними нижче:

1. Кількість і складові війська для воюючих сторін приймаються однаковими чи за домовленістю.

2. Право вибору сторони грального поля та першого ходу визначається більшою кількістю очок, отриманих гравцями при кожному киданні грального кубика або за домовленістю.

3. Кожна із сторін розташовує своє військо самостійно в межах обумовленої кількості квадратів в глибину поля.

4. В одному квадраті грального поля можуть знаходитися підрозділи тільки одної із воюючих сторін.

5. Переміщення та атакуючі дії підрозділів проводяться з урахуванням розміток місцевості і відповідно до реалій (наприклад через ліс стрільба піхотинцями не проводиться, переміщатися по ньому можуть тільки легкі та середні підрозділи, танки в ліс не заходять, через гору не стріляють і інше).

6. Переміщати підрозділи на гальному полі можна по всіх квадратах, не зайнятих протилежною стороною, в тому числі і по квадратах, на яких розміщені свої підрозділи.

7. У свій хід після кидання грального кубика на переміщення гравець має право повністю чи частково переставити підрозділи в квадраті, в якому вони знаходяться, або все військо чи окремі його підрозділи перемістити чи залишити без перестановки, а після кидання грального кубика на атаку всі підрозділи чи окремі із них перед атакою чи після неї мають право на переміщення в межах квадрата, в якому вони знаходяться.

8. Для проведення атаки гравець повинен перемістити хоч би один свій підрозділ до квадрату з підрозділом противника на відстань, яка знаходиться в межах можливого його знищення.

9. Кожен підрозділ в один хід має право тільки на одну атаку.

10. Атакуюча сторона знімає з поля суперника перші від нього підрозділи, які знаходяться в атакваному квадраті, а атакуюча сторона - на вибір підрозділи, які атакували, з умовою, що легкі підрозділи знищують тільки аналогічні по статусу та середні підрозділи.

11. Передача ходу гравцем іншій стороні проводиться тільки після того, як всі підрозділи першої сторони проведуть всі необхідні їй дії.

12. Кінцевою метою гри може бути знищення всього війська, захват його штабу чи командного пункту, міста, або за домовленістю.

Крім того, для кожної епохи та видів озброєння складаються додаткові Правила, які регламентують:

1. Віднесення бойових одиниць до тої чи іншої категорії (легкі, середні чи важкі).

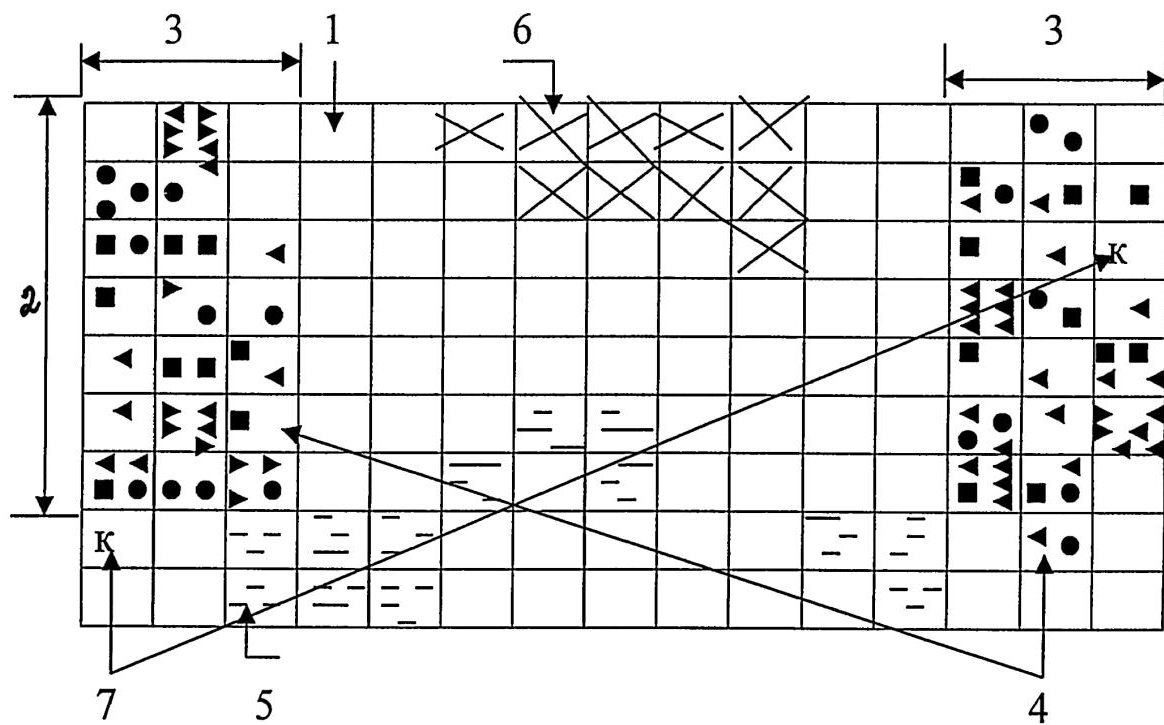
2. Дистанція можливого знищення для різного виду підрозділів, наприклад, для піхоти з автоматами (для сучасної епохи) прийнято, що дистанція можливого знищення дорівнює 5 квадратів, для важкої артилерії - 7 квадратів.

3. Додаткові кидки кубика для атакуючої сторони, наприклад, за кожні два атакуючі кидки в свій хід їм може бути надано право на один додатковий кидок кубика і, як наслідок, додаткові очки при атаці.

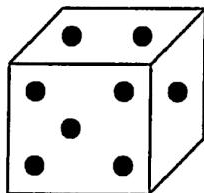
4. Збільшення кількості квадратів на переміщення для окремих більш мобільних підрозділів після кидання гральних кубиків на переміщення війська.

5. Збільшення дистанції можливого знищення в залежності від характеру місцевості, наприклад, при стрільбі з гори дистанція може бути збільшена на один квадрат і інше.

Імітація боротьби між військами шляхом використання реальних моделей військових одиниць для різних історичних епох, яка спирається на закономірності військового протистояння при взаємодії з Правилами гри, дає можливість засвоювати ці закономірності, розвиває тактичне мислення і підіймає інтелектуальний рівень гри.



Фіг. 1



Фіг. 2

ДП "Український інститут промислової власності" (Укрпатент)
Україна, 01133, Київ-133, бульв. Лесі Українки, 26
(044) 295-81-42, 295-61-97

Підписано до друку _____ 2001 р. Формат 60x84 1/8.
Обсяг _____ обл.-вид. арк. Тираж 50 прим. Зам. _____

УкрІНТЕІ, 03680, Київ-39 МСП, вул. Горького, 180.
(044) 268-25-22