



УКРАЇНА

(19) UA (11) 4734 (13) U

(51) 7 A63F1/00, A63F3/00

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

(54) ГРА НАСТІЛЬНА

1

2

(21) 2004010221

(22) 12 01 2004

(24) 15 02 2005

(46) 15 02 2005, Бюл. №2, 2005р

(72) Бурдасов Олександр Костянтинович, Шумаков  
Юрій Михайлович(73) Бурдасов Олександр Костянтинович, Шумаков  
Юрій Михайлович

(57) 1 Гра настільна, що містить один комплект ігрових елементів, з однієї сторони яких позначені очки, а так само ігрове поле, клітки якого мають позначення і форму, аналогічну ігровим елементам, яка відрізняється тим, що клітки на ігровому полі розташовані в два однакових ланцюжки по периметру, навпроти один одного, кожен з яких, із двох сторін замикається клітками з однаковим позначенням на них очок

2 Гра настільна за п 1, яка відрізняється тим, що кількість кліток у ланцюжках, на які у процесі гри гравцями виставляються ігрові елементи, щонайменше на дві менше ніж ігрових елементів у комплекті

3 Гра настільна за п 1, яка відрізняється тим, що на ігровому полі нанесені додатково чотири клітки, по дві поруч з кожним з ланцюжків

4 Гра настільна за п 1, яка відрізняється тим, що до комплекту ігрових елементів додано два елементи з однаковим позначенням на них очок, що мають відмінності від інших ігрових елементів лінійними розмірами і/чи колірною гамою

5 Гра настільна за п 1, яка відрізняється тим, що до комплекту ігрових елементів доданий один елемент, на якому нанесений відмінний від всіх інших пізнавальний знак - (Джокер)

Ця корисна модель має відношення до ігор, заснованих на принципах гри в доміно і карткових ігор

Усім відома гра в доміно - гра в 28 каменів, розділених рискою на дві частини з очками

Так само відома гра в доміно, що включає в собі комплект із 42 каменів з очками і знаками (Англійський патент №774160, 1957)

Недоліком даних ігор є те, що для проведення чесної гри необхідно створити визначені умови, що запобігають можливості довідатися камені супротивника під час гри. Така ситуація іноді приводить до нервозності гравців і конфліктам

Відомі ігри з числами, що містять комплект карток чи фішок з числами й ігрове поле. Ігрові елементи в цих іграх викладаються на клітки ігрового поля відповідно до математичних дій чи викладаються фішки, відповідно до чисел на картках і числами на клітках (патент США 4302015, 1981, Ав. св. СРСР 1140806, 1985, патент Росії №2205049, 2003)

Так само відомі карткові ігри, що містять ігрові поля, на клітки яких нанесені позначення, аналогічні позначенням мастей і достоинств карт, а так само кількість кліток ігрового поля відповідає двом ідентичним по числу мастей і достоинств

комплектів карт (патенти США 5029871, 1991, 5377992, 1995, 5601288, 1997)

Недоліком подібних ігор є необхідність використовувати кілька комплектів ігрових елементів і дублюючих їх елементів, тим самим обмежуються ігрові можливості

Ціль корисної моделі полягає в створенні такого комплекту ігрових елементів і ігрового поля, що дозволяють проводити гру з одночасним застосуванням принципів, закладених у гри «доміно» і карткових іграх з виключенням описаних вище недоліків

З цією метою комплект ігрових елементів виконаний у виді половинок відомих ігрових елементів - каменів «доміно», щонайменше, у кількості 24 штук. На лицьовій стороні ігрових каменів нанесені «очки», від одного до шести так, що в комплекті знаходяться по 4 камені кожного достоїнства. До комплекту ігрових елементів можуть входити два елементи, що мають відмінності від інших ігрових елементів лінійними розмірами і/чи колірною гамою з однаковим позначенням на них очок. Так само в комплект ігрових каменів може додатково входити ігровий камінь, на якому нанесений відмінний від всіх інших пізнавальний знак, - «Джокер». Ігрові камені виставляються гравцями на

(13) U  
(11) 4734  
(19) UA

клітки ігрового поля, що мають позначення і форму, аналогічну ігровим елементам. Клітки розташовані в дві однакові ціпочки по периметрі ігрового поля напроти граючих сторін, а кожна з ціпочок із двох сторін замикається клітками з однаковим позначенням на них «очками». Кількість кліток в обох ціпочках, щонайменше, на дві менше, ніж ігрових елементів у комплекті. На ігровому полі нанесені додатково чотири клітки з позначенням на них очок, по дві клітки поруч з кожної з ціпочок, розташування яких указує на дефіцит місця в ціпочках для ігрового елемента даного значення.

На Фіг.1 показаний вид ігрового поля; на Фіг.2 - комплект ігрових елементів. Можливі різні варіанти гри, із застосуванням 24, 25 і 27 ігрових елементів. Базовий варіант гри, коли в грі застосовують усі 27 каменів комплекту, 24 камені з «очками» (Фіг.2а), два настільних камені (Фіг.2б) і один камінь - «Джокер» (Фіг.2в).

До загальних правил гри можна віднести наступні положення. Грати можна вдвох, втрох і вчотирих. Перемішані камені, лицьовою стороною вниз, здаються гравцям, по 4 камені кожному гравцю. Камені, що залишилися після роздачі, залишаються на столі лицьовою стороною вниз. Після здачі, гравці перевертають свої камені лицьовою стороною нагору для загального огляду і по черзі виставляють на ігрове поле, у строго визначеному порядку. На ігровому полі ясно видно, куди який камінь потрібно ставити, а гравці, у залежності від свого місця розташування стосовно ігрового поля, знають які клітки вони можуть використовувати для виставлення своїх каменів, керуючись простими правилами. Якщо в гравця немає необхідного каменю для продовження ходу, він бере додатковий камінь зі столу. Якщо й у цьому випадку гравцю нічого виставити на ігрове поле, хід переходить іншому гравцю. Виграє той, хто першим виставить усі камені, чи по закінченні гри має меншу кількість очок у каменях, що залишилися.

При грі вдвох гравці розташовуються навпроти один одного (Фіг.1 гравець А і гравець В) і визначають черговість ходу по старшинству каменю.

При грі втрох місця і право першого ходу також визначаються по ігрових каменях. Вийнявший молодший камінь, займає місце гравця А і має право першого ходу. Наступний займає місце гравця В і ходить другим. Третій займає місце гравця С, ходить третім і називається «контровим». Першим здає камені гравець С - «контровий». Після кожного кола гравці міняються місцями по годинній стрілці (ліворуч праворуч): гравець С займає місце гравця А і має право першого ходу, гравець А займає місце гравця В і ходить другим, гравець В займає місце «контрового», здає камені і ходить третім.

Гравець А і гравець В виставляють свої камені на клітки, розташованих напроти кожного з них ціпочок. «Контровий» не має свого ігрового поля і виставляє свої камені на ігрових полях обох гравців. При цьому, на кожне ігрове поле «контровий» може виставляти свої камені тільки після того, як гравець, якому належить це поле, виставить на ньому хоч один камінь

При грі вчотирих гравець, що витяг самий великий камінь, є «вихідним» (Фіг.1, гравець D). Вихідний не бере участь у грі в даному ігровому колі, цей гравець збирає камені після ігрового кола, перемішує, роздає камені граючим, стежить за правилами гри і веде підрахунок очок після завершення ігрового кола. Після кожного кола гравці міняються місцями в напрямку по годинній стрілці, або повертають ігрове поле на 90град. проти годинної стрілки. «Вихідний», гравець D, займає місце гравця В і має право другого ходу, гравець А займає місце «Вихідного» і не приймає участі в грі, гравець В стає «контровим», а гравець С має право першого ходу.

Свої камені гравці виставляють на ігрове поле, починаючи від настільного каменю, закриваючи послідовно клітки по «довгому ходу» і «короткому ходу» (Фіг.1). Гра закінчується, якщо один із гравців виставив усі свої камені і в обов'язковому порядку на його ігровому полі виставлена одиниця, чи по короткому, чи по довгому ході. Гра закінчується так само, коли в гравців залишилися камені, але в жодного з гравців немає ходу, а зі столу обрані всі додаткові камені. Переможець у даному випадку визначається різницею очок у каменях, що залишилися у кожного гравця.

Гравець може виставляти непотрібні йому камені (крім одиниці і «Джокера») на ігровому полі суперника - «дуплється». На незакритий камінь (виставлений гравцем останнім) на ігровому полі суперника можна виставити (стопочкою) один чи кілька каменів того ж достоїнства. Каменем, тільки що узятим зі столу «дуплється» не можна, це можна робити тільки на момент переходу ходу, якщо в гравця, якому перейшов хід є можливість це зробити вже наявними на столі відкритими каменями. У цьому випадку, гравець, що «віддуплився», не виставляє інших каменів на своєму ігровому полі (відмовляється від ходу, для того що б «віддуплитися») і додаткових каменів зі столу не бере. Після того як гравець «віддуплився», право ходу переходить іншому гравцю.

Якщо на ігровому полі суперника замість каменю будь-якого достоїнства незакритим виявиться «Джокер», на нього «дуплється» не можна.

«Джокер» - додатковий ігровий камінь, грає ті ж функції що і «Джокер» у карткових іграх. Ігровий камінь «Джокер» виконує функції будь-якого каменю, крім одиниці, «дуплється» цим каменем не можна. Гравець може виставляти «Джокер» у будь-який момент, коли зазначить необхідним. Якщо «Джокер» залишився в гравця після закінчення гри, то його вартість при розрахунках дорівнює 11 очок.

Гравець повинен прагнути закінчити ігрове коло без залишку відкритих каменів на своєму ігровому столі, і, при цьому, по можливості виставити дві одиниці, тобто, закрити «довгий» і «короткий» ходи. У цьому випадку очки в каменях, що залишилися у суперників, переможець записує в триразовому розмірі.

Якщо гравець закрив тільки довгий хід, і в нього не залишилися на ігровому столі відкритих каменів, він може оголосити про закінчення гри. У цьому випадку очки гравців, що програли,

записуються в дворазовому розмірі. В усіх інших випадках:

- як що гравець закрив малий хід і частину довгого ходу, і на його столі закінчилися камені, і він оголосив про закінчення гри;

- як що гравець закрив і малий і довгий ходи, але в нього на ігровому столі залишилися відкриті камені, незалежно від того, є на столі додаткові камені, чи ні, гра вважається кінченою;

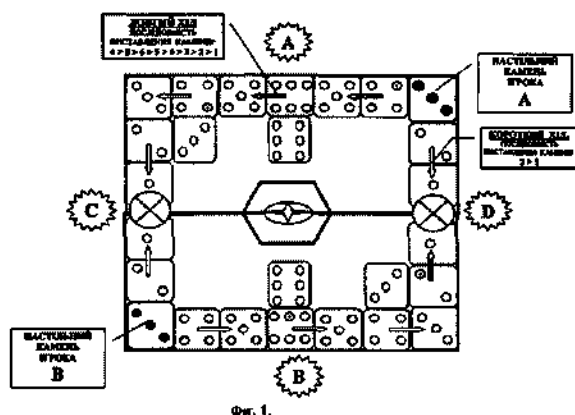
- як що гра «застопорилася», тобто, у жодного з гравців немає ходу і обрані всі додаткові камені, гра вважається кінченою, гравцями записуються прості очки.

Гравець може двійку й одиницю, як і «Джокер», притримати на своєму ігровому столі і не поспішати закривати короткий хід, прагнучи до більш ефективної гри. При цьому, необхідно правильно оцінити можливості суперника по його відкритих каменях на ігровому столі і визначити

імовірність закінчення їм гри після можливої передачі йому ходу

Якщо після завершення гри в гравців виявиться однакова кількість очок у каменях, що залишилися, то очки гравців сумуються і проводиться розиграш (у звичайному доміно «яйця»). Камені здає гравець, що здавав до розиграшу. У результаті розиграшу підсумовані очки плюуються до очок гравця, що програв.

Перед початком гри гравці обумовлюються, скільки кіл будуть грати до закінчення партії. Звичайно при грі вдвох число зіграних кіл в одній партії повинне бути кратним двом, тобто два кола, чотири кола, шість кіл і т.д., так, щоб кожен гравець здав камені однакової кількості разів. Відповідно, при грі в трьох число кіл повинне бути кратним трьом, а при грі в чотирьох - кратним чотирьом, після чого підводяться підсумки партії різницею набраних очок.



Фиг. 1.

а). ігрові камені з очками, по 4 камені кожного достоїнства.



б). Два настільних камені.



в). Джокер

Фиг. 2.

