

Винахід відноситься до засобів розваги, зокрема, до азартних ігор.

Відома гра (див. А.С. СССР №709101, МПК А63F9/18, 1980, Бюл.2), що складається з корпусу, що має смотрове вікно та, розміщені з можливістю обертання, барабани, на поверхні яких розміщена інформація у вигляді запитань та відповідей, при цьому кожний барабан виконаний з декількома циліндричними секціями, які установлені на одній осі.

Основним недоліком цієї гри є її вузька направленість.

Відома гра (див. А.С. СССР №35438, МПК G09B9/00, 1934), що містить корпус з вікном, встановлений у корпусі з можливістю рухатися барабан, на поверхні якого розміщена інформація у вигляді запитань, носій інформації у вигляді відповідей на запитання та реєстратор правильності відповідей з контактами, кількість яких відповідає кількості запитань та відповідей, при цьому реєстратор за допомогою електрики пов'язаний з барабаном та носієм інформації.

Дану гру обрано прототипом.

Загальним у прототипа та заявляємої гри є корпус з вікном, барабан, встановлений у корпусі з можливістю рухатися, на поверхні якого розміщена інформація та реєстратор, пов'язаний з барабаном.

Однак, недоліком прототипу є складність конструкції та функціональна обмеженість, що знижує її розважальність.

В основу винаходу поставлено задачу створення гри, яка поширювала б можливості гравця завдяки збільшенню варіантів гри та забезпечувала би підвищення цікавості гри.

Поставлена задача вирішена у грі, що містить корпус з оглядовим вікном, барабан, установлений усередині корпусу з можливістю обертання, носій інформації та реєстратор, сполучений з барабаном тим, що вона забезпечена додатковими оглядовими вікнами та барабанами з реєстраторами, барабани установлені паралельно, а носій інформації виконаний у вигляді стрічок, закріплених на барабанах, при цьому кожна стрічка поділена по вертикалі на два поля, на правому полі розташовані символи основної гри, а лівому полі розташовані символи додаткової гри.

Новим у заявляємій грі є забезпечення корпусу додатковими оглядовими вікнами. Виконання носія інформації у вигляді стрічки, яка поділена по вертикалі на два поля, при цьому, на правому полі розташовані символи основної гри, а на лівому полі розташовані символи додаткової (бонусної) гри.

Суть винаходу пояснюється фігурами графічного зображення, де:

фіг.1 - загальний вигляд ігрового поля гри,

фіг.2 - розташування виграшних ліній гри,

фіг.3 - загальний вигляд барабанів,

фіг.4 - схематичний вигляд барабанів,

фіг.5 - схематичний вигляд ігрового поля гри,

фіг.6 - загальний вигляд стрічки,

фіг.7 - приклад послідовності символів стрічки.

Гра включає ігрове поле (див. фіг.1), яке має корпус 1 з оглядовими вікнами 2, 3, 4 (див. фіг.2) барабанами 5, 6, 7 (див. фіг.3) з реєстраторами 8, 9, 10 (див. фіг.4) та носіями інформації у вигляді стрічок 11, 12, 13.

Барабани 5, 6, 7 установлені усередині корпусу 1 паралельно з можливістю обертання, при цьому реєстратор 8 сполучений з барабаном 5 на якому закріплена стрічка 11, реєстратор 9 сполучений з барабаном 6, на якому закріплена стрічка 12, реєстратор 10 сполучений з барабаном 7 на якому закріплена стрічка 13. Стрічки 11, 12, 13 (див. фіг.6) поділені по вертикалі на два поля, при цьому на правому полі 14 розташовані символи основної гри, а на лівому полі 15 розташовані символи додаткової гри. Приклад послідовності символів основної гри на стрічці наведено на фіг.7.

Гра здійснюється таким чином.

За правилами гри гравець активізує барабани 5, 6, 7 та вони починають обертатися. Через деякий час барабани зупиняються, при цьому у разі основної гри розглядається послідовність розташування основних символів 14 по виграшних лініях. Далі здійснюється аналіз ігрового поля на наявність виграшу за умовами гри. Якщо на виграшних лініях після зупинки барабанів сформувалась така послідовність символів 14 при якій гравець отримує будь-яку кількість балів або кредитів, то гравець отримує виграш та може здійснити своє право на додаткову гру. У разі додаткової гри розглядається послідовність розташування додаткових символів 15.

Символи додаткової гри розташовані на лівому полі стрічки та можуть уявляти собою послідовність кольорів, чи іншу послідовність.

За правилами гри гравець може вибрати, що він буде робити у разі додаткової гри.

Наприклад, необхідно реалізувати помноження на 2 при грі на червоне/чорне з процентом віддачі 92% на барабані з 24-ма символами. Для цього на барабані необхідно розмістити 11 символів (червоних), 11 символів (чорних), 2 символа (зелених). У разі коли гравець вибирає червоний (чорний) символи та випадає червоний (чорний) - ставка подвоюється, у разі випадіння зеленого - виграш нульовий.

При грі може бути реалізовано помноження з різною кратністю множення нарізних барабанів.

Так, у трьохбарабанній грі на 2, 4, 8 відносно на першому, другому та третьому барабанах, гравець має право вибору кратності помноження. Мить зупинки барабанів після початку додаткової гри здійснюється гравцем за допомогою натискання на кнопку.

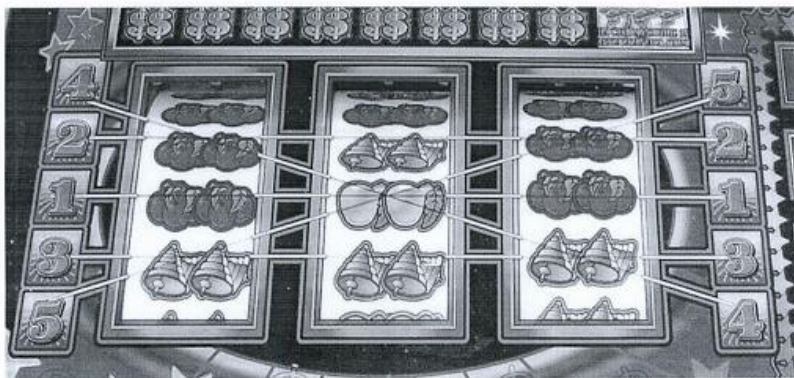
Приклад 1.

Три барабани, три типа символів на барабанах, три виграшні лінії, додаткова гра - помноження на 2, 4, 8 відносно на барабанах 1, 2, 3, червоне/чорне.

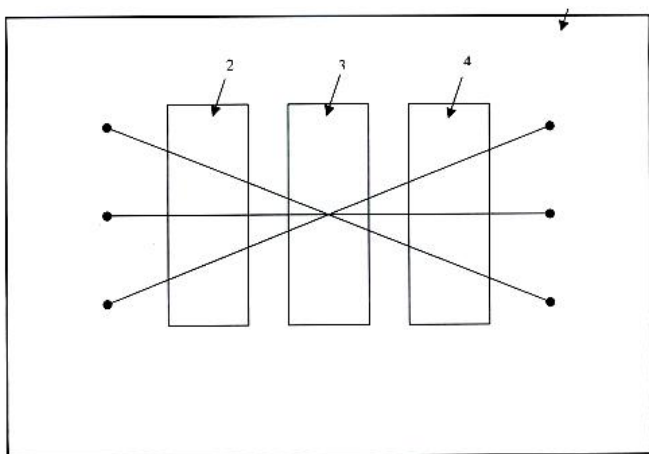
Після початку основної гри при зупинки барабанів сформувалося ігрове поле. Виграшно стає центральна виграшна лінія (див. фіг.1). Гравець отримує виграшну суму кредиту. Після закінчення основної гри гравець отримує виграшну суму кредиту. Після закінчення основної гри гравець приймає рішення розпочати додаткову гру (натискає відносно кнопку). Після чого барабани починають обертатися та гравець приймає рішення здійснити помноження на 4. Відносно вибирається другий барабан. Після цього гравець зупиняє барабан, вибирає червоне або чорне. Коли гравець натискає, наприклад, червону кнопку, барабан зупиняється. Якщо на центральній виграшній лінії 1 зупиняється додатковий символ червоного кольору - сума кредиту, яка була отримана при основній грі, помножується на 4. Якщо на центральній виграшній лінії 1 зупиняється додатковий символ чорного або зеленого кольору - сума кредитів, яка була виграна на основній грі, стає рівною 0.

Гру закінчено.

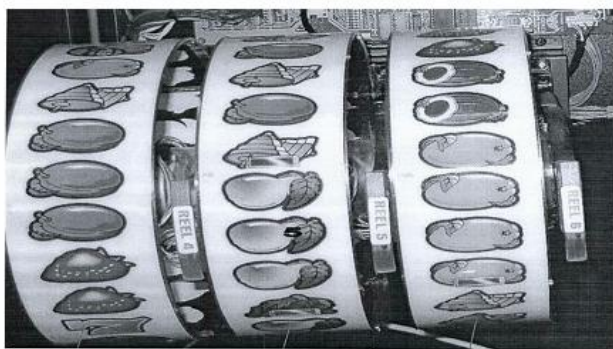
Для збільшення варіантності гри можливо установити усередині корпусу барабани кількістю до 10.  
Запропонована гра може також використовуватись як комп'ютерна.



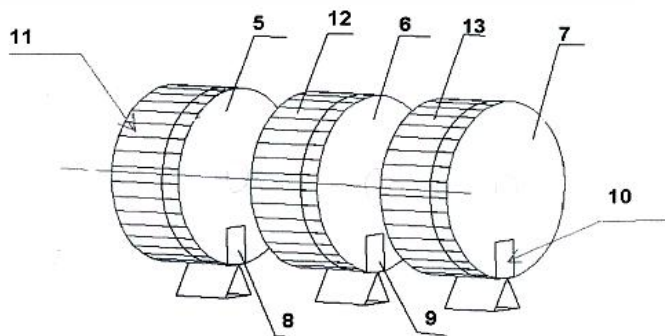
Фиг. 1



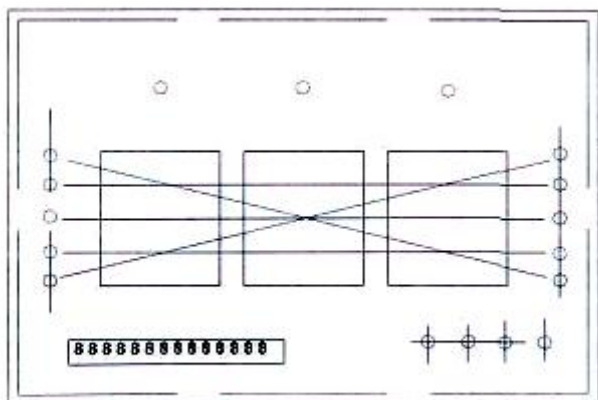
Фиг. 2



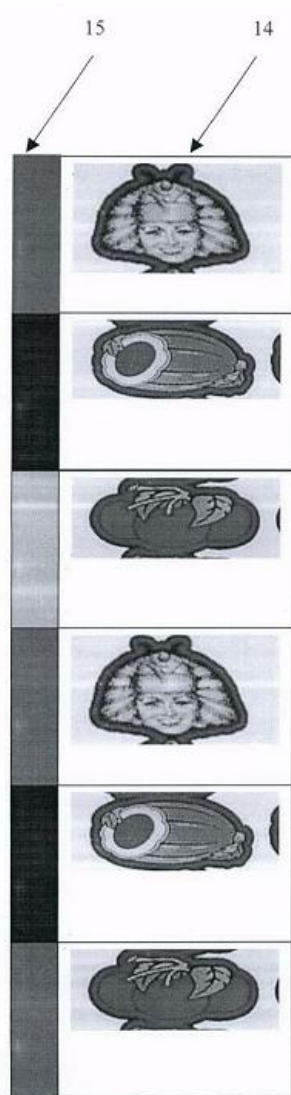
Фиг. 3



Фиг. 4



Φir. 5



Φir. 6

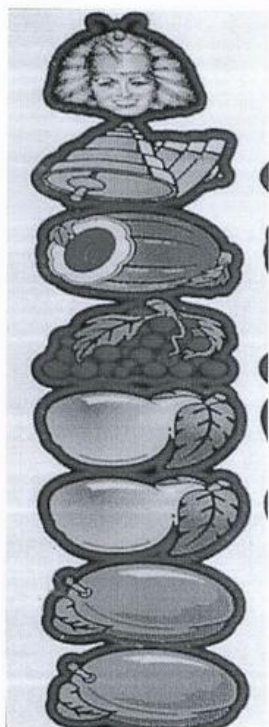


Fig. 7