



(19) **RU** <sup>(11)</sup> **2 033 232** <sup>(13)</sup> **C1**  
(51) МПК<sup>6</sup> **A 63 F 9/06, 9/00**

РОССИЙСКОЕ АГЕНТСТВО  
ПО ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) **ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

(21), (22) Заявка: 5024404/12, 23.07.1991  
(46) Дата публикации: 20.04.1995  
(56) Ссылки: Патент Польши N 59725, кл. А 63F 9/00, 1970.

(71) Заявитель:  
Проскуров Валерий Степанович[UA]  
(72) Изобретатель: Проскуров Валерий  
Степанович[UA]  
(73) Патентообладатель:  
Проскуров Валерий Степанович[UA]

(54) **ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА-АТТРАКЦИОН "ОРБИТА" В.С.ПРОСКУРОВА**

(57) Реферат:  
Использование: для развития логического мышления. Сущность изобретения: логическая игра содержит по меньшей мере две плоские фигуры с секторами одинакового размера, установленные на плоском основании, фишки и плоские направляющие.

Плоские направляющие разделены на клетки, имеющие обозначения. Плоские фигуры и плоские направляющие установлены на основании с возможностью перестановок одной относительно другой и контакта их между собой. 2 з.п. ф-лы, 3 ил.

RU 2 033 232 C1

RU 2 033 232 C1



(19) **RU** <sup>(11)</sup> **2 033 232** <sup>(13)</sup> **C1**  
(51) Int. Cl.<sup>6</sup> **A 63 F 9/06, 9/00**

RUSSIAN AGENCY  
FOR PATENTS AND TRADEMARKS

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**

(21), (22) Application: 5024404/12, 23.07.1991

(46) Date of publication: 20.04.1995

(71) Applicant:

Proskurov Valerij Stepanovich[UA]

(72) Inventor:

Proskurov Valerij Stepanovich[UA]

(73) Proprietor:

Proskurov Valerij Stepanovich[UA]

(54) **ORBITA LOGICAL GAME-ATTRACTION**

(57) Abstract:

FIELD: development of logical thinking.  
SUBSTANCE: logical game has, at least, two flat pieces with sectors of same size, installed on flat base, counters and flat guides. Flat guides are separated into

squares having designation. Flat pieces and flat guides are installed on base for possible reinstallation of one relative to another and their contact with one another.  
EFFECT: higher efficiency. 3 cl, 3 dwg

Изобретение относится к логическим играм на столе.

Известна игра, содержащая по меньшей мере одно плоское кольцо с радиальными линиями и метками между ними, по меньшей мере 2 фишки с метками. Однако игра имеет недостаточные игровые возможности и занимательность.

Цель изобретения расширение игровых возможностей и повышение занимательности.

Поставленная цель достигается тем, что внутри и снаружи кольца размещено по меньшей мере по одному плоскому диску, каждый из которых имеет одинаковый размер и равное количество радиальных и кольцевых линий, образующих клетки, снабженные метками.

На фиг.1 показана принципиальная схема N 2 игры, расположенной на столе; на фиг.2 тыльная сторона фишки; на фиг.3 принципиальная схема N 3 игры, вид сверху.

Плоское кольцо 1 находится на столе и снабжено радиальными линиями 2, образующими клетки типа 3, каждая из которых снабжена своей меткой, например "плюс", "минус" и др. Снаружи кольца 1 размещен плоский диск 4, у которого клетки типа 5, 6 с метками образованы радиальными и кольцевыми линиями, а центральный круг 7 обозначает "полюс" с меткой игрока N 1. Аналогичный диск 8 игрока N 2 с клетками 9 и полюсом 10 расположен с противоположной стороны кольца 1. Внутри кольца расположены с возможностью независимых поворотов вокруг своей оси аналогичные вторые диски: 11(12,13)игрока N 1 и 14 (15,16) игрока N 2. Ось вращения кольца 1.

Фишка 17 имеет квадратную форму с отверстием и метками на тыльной стороне из условия считывания только на одной стороне по вертикали. Концентричные кольца 18 и 19 аналогичны кольцу 1, и снаружи и внутри них размещены диски 20-29 и диск 30 с полюсом 31. Все диски аналогичны друг другу. Однако диски 11 и 14 могут быть одинаковы, но больше или меньше дисков 4 и 8, которые также должны быть идентичными. Диски 21, 28, 24 и 26 должны быть идентичными, но могут быть не равными по размерам и меткам (количеству меток) дисков 27, 23 или 22, 29, 25, 27.

Игра заключается в следующем.

Схема 1. Достаточно только элементов 1, 4 и 14. Игрок N 1 начинает ходить фишками с зоны М, через метки на клетках диска 4, затем переходит через метки-поля кольца 1 и стремится первым попасть в полюс 16. Каждый раз делает только один ход или фишкой на одной поле, или поворот одного из дисков 4 или 14 вокруг своих осей на одну клетку (здесь 90°), или поворачивает фишку на тыльную сторону и при этом заказывает номер считывания, после чего ходит тем элементом, который выпал на фишке, на столько-то полей (больше, чем на одно обычно).

Аналогично игрок N 2 ходит от зоны 00 навстречу игроку N 1 и стремится попасть на полюс 7. Игроки ходят поочередно. У каждого по одинаковому количеству фишек, причем идентичных. При каждом ходе фишкой надо повернуть ее вокруг своей оси для того, чтобы было затруднено считывание показаний перемещений угловых и радиальных перемещений элементов.

Лицевая сторона фишки может иметь такие же деления, как диски, например только 4 деления, где будут "плюс", "минус", "плюс-минус" и "ноль". Тогда надо, чтобы "плюс" попадал на "плюс" дисков 4 или 14, или кольца 1, что резко повышает логичность игры. Надо думать, в какую сторону повернуть фишку, по часовой стрелке или против часовой стрелки, чтобы получить "плюс" или иное показание для нужного хода на идентичное поле дисков или кольца 1.

Аналогично для образования моста переходного с диска 4 на кольцо 1 надо, чтобы "плюс" диска совпал со встречным "плюсом" или "плюс-минус" кольца 1, тогда можно идти фишкой с диска 4 на кольцо 1 и т.д. Центры радиусов клеток дисков должны совпадать всегда с центрами радиусов меток кольца 1 после любого хода. Если фишки противников (разного цвета) оказываются рядом или один игрок ходит специально фишкой под другого игрока под его фишку, то производят бой, как в шашках. При этом фишки должны "разбежаться", чтобы не находиться вместе. Такие условия обогащают игру на сложность, делают ее более занимательной (разбежаться отойти дополнительно тут же ходом друг от друга).

На фиг.2 показаны масштабные перемещения; Р4 это "ротатор", т.е. кольцо, и его надо повернуть против часовой стрелки на 1/7, т.е. на 1 деление, т.к. на Р 7 клеток. Если заказан 1.1, где показано 3/4, то значит, надо диск 4 повернуть по часовой стрелке на 270°.

Схема 2. Здесь реализуется вся фиг.1. Игрок N 1 начинает своими фишками с зоны М, а игрок N 2 с зоны К. N 1 надо пройти первому в полюс диска 8, а N 2 пройти в полюс диска 4. Диски 11, 4 принадлежат игроку N 1, диск 14 игроку N 2, как и диск 8. На этих дисках каждый игрок может иметь льготы. Лучше, если диски 11 и 14 нейтральные, обычные, через них надо обязательно пройти обоим игрокам. В остальном игра, как в схеме 1.

Схема 3 (фиг.3). На дисках здесь метки не показаны (для упрощения). Вариант 1. Игрок N 1 фишками ходит с зоны К2, а игрок N 2 с зоны М2. Выигрывает тот, кто скорее проберется в полюс 31. Задействуют оба кольца 18 и 19, т.е. ими ходят, вращая их, также и все диски. Поворачивают фишки на тыльную сторону и считывают масштабные перемещения колец и дисков, подвижек фишек. Игра так же, как и описано ранее. Можно на тыльной стороне фишки давать перемещения и для самой этой фишки или для другой фишки, что сбивает все планы и противника, и свои.

Вариант 2. Диски 20 и 23 удаляются, играют сразу 4 игрока с зон К2, М2, К1, М1. Игра становится интереснее, "ералашнее", планы каждого будут непрерывно меняться, что повышает занимательность. Каждый игрок должен пройти через свой диск 26 (предварительно кольцо 19), затем кольцо 18, потом через один из дисков 22, 27, 25 или 29, затем на диск 30 и в полюс 31. Колец типа 18, 19 может быть сколько угодно. Между ними диски типа 26, 24, 28, 21.

Принципиально диски между кольцами 18 и 19 и вне их могут иметь разные размеры, разное количество клеток с метками.

Например, диск 20 может быть диаметром, как диск 21 и ему подобные. А диски типа 22 (внутри кольца самого центрального) могут отличаться также от кольца 21 и 20 и размерами, и количеством меток. При игре все диски должны стоять так, чтобы через центр всех клеток включая кольца можно было провести радиус из центра 00.

Схема 4. Вместо колец 18 и 19 квадраты, между ними диски 21 и др. Вместо дисков 21 и др. могут быть квадратные элементы с клетками и метками. Но здесь ограничения в игре квадраты-кольца 18 и 19 нельзя поворачивать, что снижает занимательность. Вместе с тем использование в качестве дисков квадратов упрощает изготовление игры, создает лишний вариант игры.

Схема 5. Снимают диски 20 и 23 и играют вчетвером или вдвоем с зон M1, K1, M2, K2.

Схема 6. Оставляют только кольца 18, 19 и три диски 20, 21, 22 и играют вдвоем с зон M2 и между дисками 22 и 30. Игроку надо попасть в полюс диска (среднего) 21 для выигрыша.

Новые признаки: по обе стороны кольца по диску с клетками и метками и полюсами для прохождения в них фишек; два концентрических кольца разделены диском, снаружи наружного кольца диск, внутри внутреннего кольца также диск. Все с клетками и метками. Центральный диск с полюсом может отличаться по размерам и количеству клеток и меток от "боковых", дополнительно симметрично оси 00 по меньшей мере аналогичное количество идентичных во всем дисков; дополнительно симметрично относительно оси 00 по меньшей мере такое же количество

идентичных элементов.

Эти свойства повышают игровые возможности и занимательность за счет логических вариантов игры, их многообразия, возможности варьирования вариантов. За счет подвижек дисков, на которых фишки находятся во время игры, вокруг своих осей, а также вокруг оси 00. Часто фишки на дисках "бродят" на противоположную от игрока сторону, что усложняет игру, делает ее более высокой степени логичной.

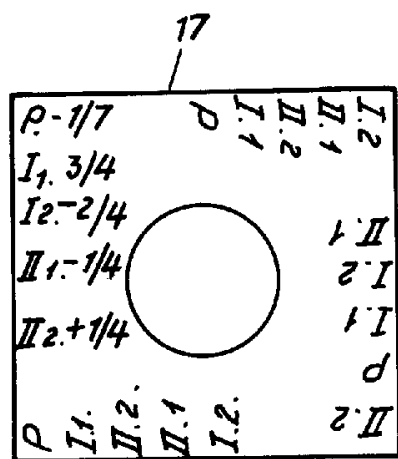
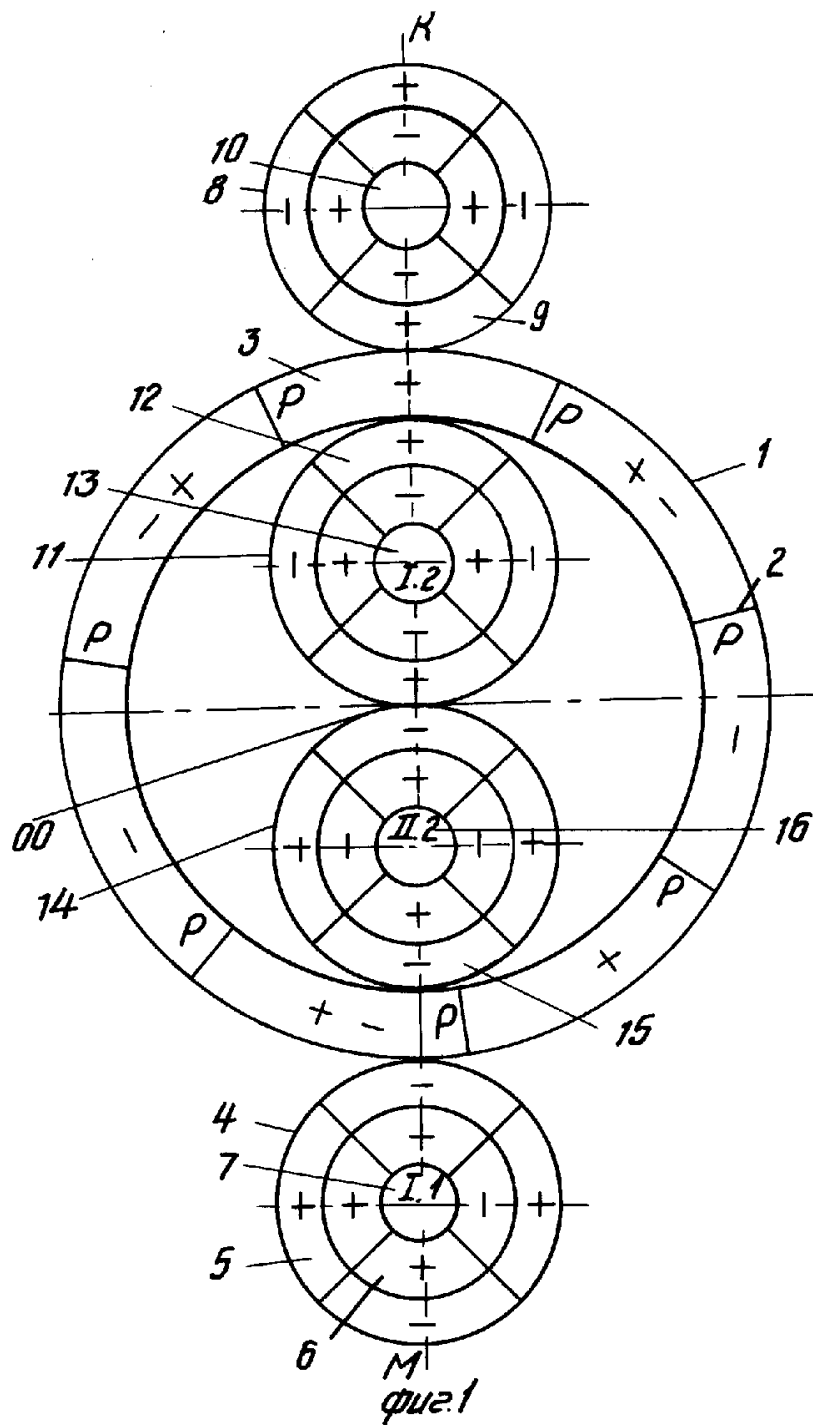
Увеличивается количество вариантов игры, ее модификаций.

### Формула изобретения:

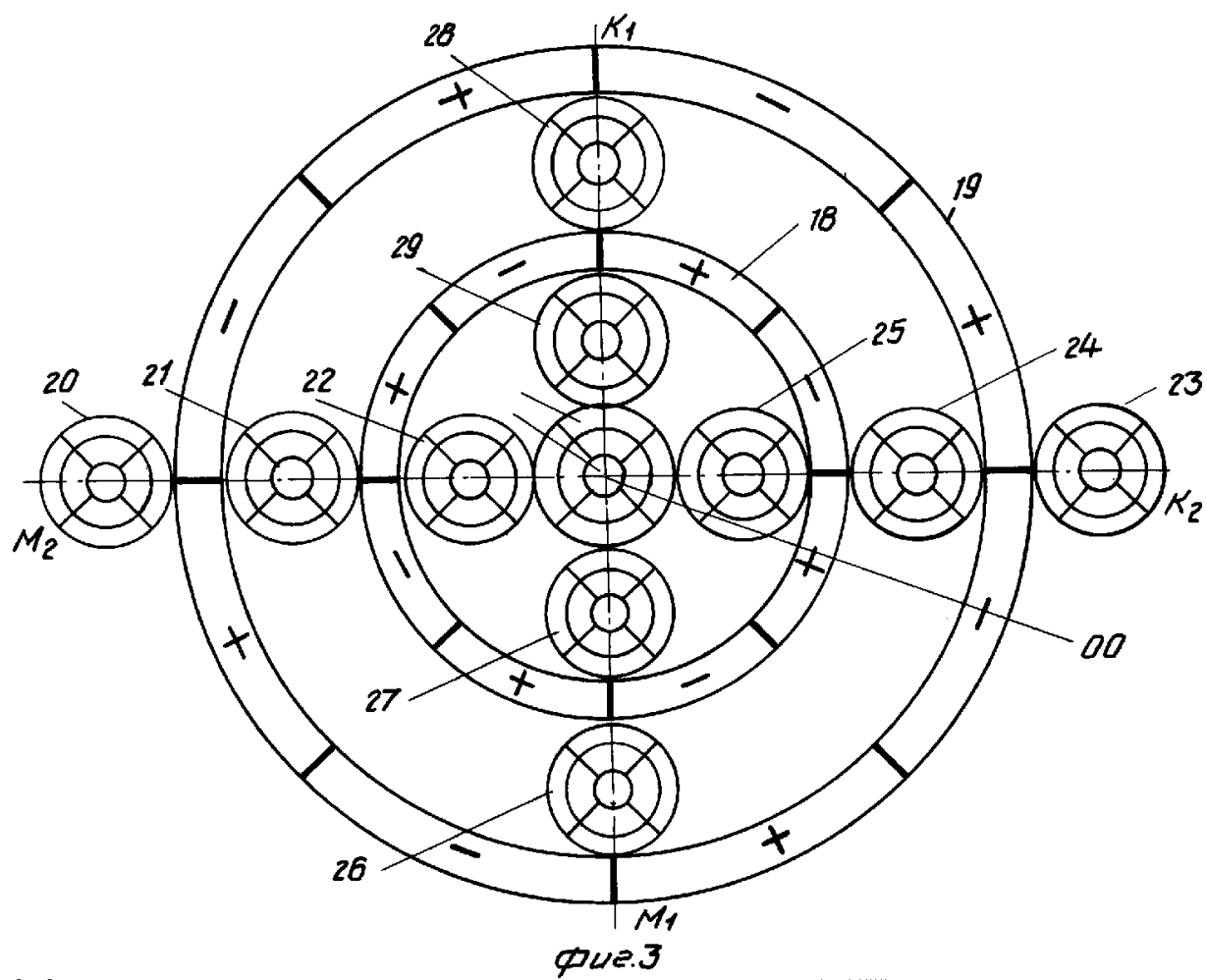
1. Логическая игра-аттракцион, содержащая установленные на плоском основании по меньшей мере две плоские фигуры с секторами одинакового размера, на каждой из которых нанесены разметки, разделяющие секторы по меньшей мере на две клетки с обозначениями, и фишки, отличающаяся тем, что она снабжена по меньшей мере одной плоской направляющей, разделенной на клетки, имеющие обозначения, причем плоские фигуры и плоские направляющие установлены на основании с возможностью перестановки одна относительно другой и контакта их между собой.

2. Игра-аттракцион по п.1, отличающаяся тем, что плоская направляющая выполнена в форме кольца, внутренний размер которого выбран из условия размещения в нем по меньшей мере двух плоских фигур.

3. Игра-аттракцион по п.1, отличающаяся тем, что плоская направляющая и плоская фигура выполнены по форме квадрата.



RU 2033232 C1



RU 2033232 C1