

PATENTOVÝ SPIS

(11) Číslo dokumentu:

306 989

(13) Druh dokumentu: **B6**

(51) Int. Cl.:

G07C 15/00 (2006.01)
A63F 3/08 (2006.01)
A63F 9/00 (2006.01)
A63F 11/00 (2006.01)

(19)
ČESKÁ
REPUBLIKA



ÚŘAD
PRŮMYSLOVÉHO
VLASTNICTVÍ

(21) Číslo přihlášky: **2016-40**
(22) Přihlášeno: **27.01.2016**
(40) Zveřejněno: **01.11.2017**
(Věstník č. 44/2017)
(47) Uděleno: **20.09.2017**
(24) Oznámení o udělení ve věstníku: **01.11.2017**
(Věstník č. 44/2017)

(56) Relevantní dokumenty:

DE 9216260U1; GB 2107996; ES 1067683U; US 1116911.

(73) Majitel patentu:

Notre Game s.r.o., Praha 8 - Karlín, CZ

(72) Původce:

Mgr. Jiří Mikoláš, Praha 9 - Kbely, CZ

(74) Zástupce:

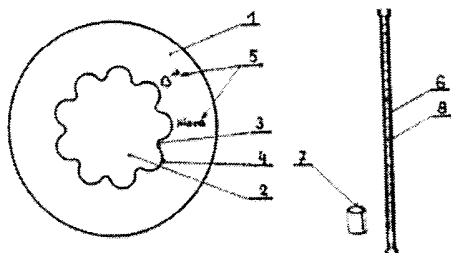
Chytilová & spol., patentová kancelář, s.r.o., Mgr.
Michaela Chytilová, Revoluční 725/11, 110 00
Praha 1 - Staré Město

(54) Název vynálezu:

Herní losovací souprava

(57) Anotace:

Herní losovací souprava obsahuje alespoň jednu tyčku (6) opatřenou číselnou stupnicí (8) s posuvným korálkem (7) a alespoň jeden tenký herní kotouč (1), vybavený středovým kruhovým otvorem (2), podstatně větším, než je průměr tyčky (6). Kruhový otvor (2) každého herního kotouče (1) je opatřen zaoblenými zuby (3), vykazujícími v jejich mezerách (4) konkávní oblouky, jejichž poloměr je uspořádán pro volné uložení tyčky (6) v některé z mezer zvoleného herního kotouče v kolmém směru na začátku hry. Nad každou z mezer (4) je na ploše mezikruží herního kotouče (1) umístěn herní symbol (5).



CZ 306989 B6

Herní losovací souprava

Oblast techniky

5

Vynález se týká herní losovací soupravy s herními kotouči, jíž je možno využít k vlastní hře či k vylosování herních čísel, respektive symbolů, a to jak u známých klasických her, tak při navrhování nových her a nových herních systémů.

10

Dosavadní stav techniky

Je známo, že existují různé hry, které k určení herní hodnoty, tedy čísla, respektive symbolu, užívají běžných vrhacích hracích kostek či pevných nebo točících se talířů, disků nebo kotoučů, jako jsou různé rulety, kola štěstí apod.

Hrací kostky, talíře rulet či kola štěstí jsou obvykle vyrobeny ze dřeva, plastu, případně z kovu. Nevýhodou těchto předmětů je zejména to, že v případě nedostatečné velikosti jsou kostky nebezpečné pro děti, zejména kvůli možnosti jejich spolknutí.

20

U talířů a kotoučů je jejich větší provedení drahé a špatně skladovatelné. Například v dokumentu ES 1067683 U je popsáno losovací zařízení tvořené sadou masivních kotoučků, které jsou shodně po obvodu popsány číslicemi od nuly do devíti, umístěných na společné ose. Středový otvor kotoučků je ozubený, zoubky jsou špičaté, ostré. Takové uspořádání kotoučků může být jen masivní, nejlépe kovové. Zařízení nemůže sloužit k volné rotaci kotoučků kolem horizontální osy, neboť by po vylosování čísel mohly kotoučky snadno sklouznout a losování by bylo neplatné. Losování horizontálním způsobem je navíc nevhodné, zvýhodňuje jen určité znaky, neboť zařízení se točí převážně v rámci jednoho zářezu a navíc se při uplatnění materiálu jako je papír či tenká plastová folie ničí. Proto je zařízení umístěné na vertikální ose, zdola opatřené pružinou a navíc umístěné v krytu opatřeném otvory pro přečtení vylosovaných čísel. Kotoučky jsou umístěné v zařízení trvale, hráč je nemůže měnit. Při snaze o výměnu kotoučků hráčem by se mohlo zařízení poškodit a hráč by se mohl zranit. Zařízení tedy není variabilní, herní symboly pro losování jsou dány již při výrobě.

O poznání jednodušší zařízení popisuje dokument GB 2107996 A. Je tvořeno tyčkou, na níž jsou umístěny v podstatě šestihránné matice, kde každá z matic je opatřena na svých šesti ploškách číslicemi od jedné do šesti, obdobně jako běžná hrací kostka, známá například ze hry Člověče, nezlob se. Tyčka je na obou koncích opatřena zarážkami, které neumožňují sundání matic. Při hře dochází ke sporným situacím, kdy není jasné, které číslo je vylosováno. Kruhový otvor není opatřen žádnými vybráními, matice po vylosování mohou při lehkém pohybu ruky sklouznout do jiné polohy a vylosovaná čísla se změnit, což se dá jen do určité míry zmírnit jen masivností zařízení.

Žádné ze známých herních losovacích zařízení neumožňuje snadnou výměnu kotoučků se symboly, tedy variabilitu v kombinaci s jednoduchostí obsluhy losovacího zařízení. Nelze je použít při jízdě vlakem, letadlem či autem, aniž by byl negativně ovlivněn výsledek losování.

45

Podstata vynálezu

Uvedené nedostatky do značné míry odstraňuje herní losovací souprava podle tohoto vynálezu, která obsahuje alespoň jednu tyčku opatřenou číselnou stupnicí s posuvným korálkem a alespoň jeden tenký herní kotouč, vybavený středovým kruhovým otvorem, podstatně větším, než je průměr tyčky. Kruhový otvor každého herního kotouče je opatřen zaoblenými zuby, vykazujícími v jejich mezerách konkávní oblouky, jejichž poloměr je uspořádán pro volné uložení tyčky

50

v některé z mezer zvoleného herního kotouče v kolmém směru na začátku hry, a nad každou z mezer je na ploše mezikruží herního kotouče umístěn herní symbol.

5 S výhodou je herní kotouč zhotovený z kartonu, papíru nebo tenké plastové fólie, což umožňuje jeho nenákladnou výrobu a vysokou zaměnitelnost v kombinaci s variabilním tiskem, přičemž lze dosáhnout kvalitního a jednoduchého zobrazení symbolů, respektive herních hodnot. Herní kotouč může mít formu vyloupávací nebo stírací karty. Herní symboly mohou tvořit čísla, písmena, ikony, slova nebo věty, což je výhodné například u kvízových otázek.

10 Počet mezer herního kotouče je nejvýhodnější 2 až 30. Při jejich větším množství by narůstal průměr herních kotoučů do nepraktických rozměrů.

Je též výhodné, jestliže je tyčka zhotovena z plastu nebo dřeva.

15 V nejvýhodnějším provedení je vnější průměr herního kotouče 56 mm, průměr středového otvoru 24 mm a hloubka mezer 4 mm.

Tyčka má v nejvýhodnějším provedení průměr 4 mm a délku 106 mm s koncovými osazeními o průměru 6 mm a délce 3 mm.

20 Posuvný korálek má v nejvýhodnějším provedení vnější průměr 5 mm a délku 5 mm

Herní kotouče jsou v herní losovací soupravě nejvýhodněji čtyři, přičemž počet mezer každého z herních kotoučů je 9.

25 K roztočení hracího kotouče na tyčce, ose, kterou hráč drží v ruce, není potřeba mít k dispozici rovnou plochu, jako například v případě hracích kostek či u rulety. Na rozdíl od vrhání kostek ani nehrozí, že by se kotouč ztratil nebo někam zapadl, přičemž jednodušší je i skladování, tedy ukládání, herních kotoučů. Velmi snadná je pak i změna hry, spočívající toliko ve výměně hracích kotoučů za jiné. U tyčky obsahující číselnou stupnici, po níž se pohybuje korálek, je možno navíc zaznamenat či nastavit určité herní hodnoty i v tomto směru. Velká plocha mezikruží herních kotoučů umožňuje i rozmístění většího objemu informací. Na rozdíl od losovacího zařízení typu rulety zde ani nedochází ke sporným situacím, kdy se ukazatel zastaví mezi dvěma hodnotami, neboť hrací kotouč vždy zapadne do jedné konkrétní mezery.

35

Objasnění výkresů

40 Vynález bude blíže osvětlen pomocí výkresů, kde na obr. 1 je znázorněn zvětšený herní kotouč s devíti mezerami a příklady symbolů u dvou mezer, přičemž je na tomto herním kotouči dobře patrné zaoblení zubů a konkávně tvarovaných oblouků mezer. Obr. 2 pak zobrazuje příkladné provedení herních kotoučů se třemi, devíti, dvanácti a dvaceti mezerami. Na obr. 3 je vyobrazena tyčka a na obr. 4 je znázorněn sejmutý posuvný korálek a obdobná tyčka opatřená číselnou stupnicí. Jednotlivé kroky při losování herní losovací soupravou podle předmětného vynálezu jsou patrné z obr. 5.

45

Příklady uskutečnění vynálezu

50 Herní losovací souprava podle předmětného vynálezu sestává minimálně z jednoho nebo několika herních kotoučů 1 a tyčky 6. Herní kotouč 1 je vybavený středovým kruhovým otvorem 2 podstatně větším, než je průměr tyčky 6, přičemž kruhový otvor 2 každého herního kotouče 1 je opatřen zaoblenými zuby 3 vykazujícími v jejich mezerách 4 konkávní oblouky, jejichž poloměr je uspořádán pro volné uložení kolmo vložené tyčky 6 a nad každou z mezer 4 je na ploše mezikruží herního kotouče 1 umístěn herní symbol 5. Herní kotouče 1 různých her se uvedenými

55

5 symboly 5 i počty mezer 4 zpravidla liší. Na obr. 1 je zobrazen herní kotouč 1 z tenké plastové fólie s devíti mezerami 4, kde u dvou mezer 4 jsou na mezikruží příkladně uvedeny symboly 5, zde je to číslo 7, srdce a slovo „Hlava“, přičemž jako optimální se v tomto případě herního kotouče 1 jeví velikost vnějšího průměru 56 mm, průměru středového otvoru 24 mm a hloubka mezer 4 mm. Obr. 2 znázorňuje již zmíněné příkladné provedení herních kotoučů 1 se třemi, devíti, dvanácti a dvaceti mezerami 4. Tyčka 6 na obr. 3 a tyčka 6 s číselnou stupnicí 8 a s posuvným korálkem 7 na obr. 4 jsou z plastu, přičemž v obou případech vykazují tyčky 6 průměr 4 mm a délku 106 mm s koncovými osazeními o průměru 6 mm a délce 3 mm a posuvný korálek 7 má vnější průměr 5 mm a délku též 5 mm.

10 Vlastní losování pomocí předmětné herní losovací soupravy probíhá, jak je vyobrazeno na obr. 5, tak, že hráč jednou rukou drží tyčku 6, na kterou do některé z mezer 4 kolmo navlékne zvolený herní kotouč 1, přičemž tyčka 6 tak tvoří osu otáčení tohoto herního kotouče 1, a prstem druhé ruky lehkým úhodem na obvod se tento herní kotouč 1 roztočí. Po ztrátě energie se roztočený
15 herní kotouč 1 zastaví a tyčka 6 zapadne do jedné z mezer 4 herního kotouče 1, nad níž je vyobrazen příslušný vylosovaný symbol 5. V případě tyčky 6 s posuvným korálkem 7 lze posuvem korálku 7 po číselné stupnici 8 nastavit nebo sledovat i počet losování s příslušným herním kotoučem 1.

20 Následují příklady využití herní losovací soupravy.

a) Ve známé hře „Člověče nezlob se“

Místo klasické hrací kostky se šesti stranami používají hráči herní kotouče 1 se šesti mezerami 4. Nad každou mezerou 4 je zde zobrazeno jako symbol 5 jedno z řady čísel 1 až 6. Hráč, který je
25 na tahu, roztočí, jak již bylo uvedeno, herní kotouč 1 jemným úderem na jeho obvodovou hranu. Mezera 4, ve které se herní kotouč 1 zastaví na tyčce 6, pak určí jedno číslo uvedené nad touto mezerou 4, které znamená počet polí, o něž může hráč postoupit se svou figurkou vpřed na herním plánu této hry.

30 b) ve slovní hře

Na hracím kotouči 1 například s 20 mezerami 4 je zde nad každou z mezer 4 uvedeno jedno písmeno. Jeden z hráčů roztočí herní kotouč 1 a mezera 4, ve které se herní kotouč 1 zastavil, určí
35 příslušné písmeno. Kdo první z hráčů vymyslí, respektive vysloví, slovo na toto písmeno, získává bod. Kdo nasbírá jako první například 10 bodů je vítěz. Tuto hru lze hrát v mnoha obměnách, kde například jsou vylosována dvě písmena, přičemž jedno je počáteční a druhé poslední písmeno jakéhokoli takového vymyšleného slova. Kdo první takové slovo vysloví je vítězem kola a získává bod.

c) ve hře s rizikem

40 V daném případě se jedná o herní kotouč 1 se 12 mezerami 4, kde každé z mezer 4 je přiřazena jako symbol 5 určitá hodnota herních peněz, například 4x 100, 2x 200, 2x 500 a 2x 1000, přičemž u dvou mezer 4 je symbol „stop“ s hodnotou 0. Hráč na tahu losuje hodnoty peněz 5x, přičemž ale nemusí celou tuto možnost losování vyčerpat, například může přestat již po třech pokusech. Hodnoty vylosovaných peněz každý z hráčů sčítá. Když uplatní všechny pokusy a nevylo-
45 suje symbol „stop“, zapíše součet všech hodnot jako svůj výsledek kola do své výsledkové karty.

V případě, že vylosuje symbol „stop“ s hodnotou 0, přijde v daném kole o všechny dosud nasbírané hodnoty peněz, do své výsledkové karty zapíše 0 peněz a herní kotouč předá spoluhráči.

50 d) v soubojové hře

Hráči mají na začátku hry určitý shodný počet životů, které si mohou zaznamenat pomocí tyčky 6 s posuvným korálkem 7. Tato tyčka 6 je opatřena číselnou stupnicí 8 a hráč posunutím korálku 7 na příslušné číslo číselné stupnice 8 označí svůj počáteční stav životů. Hráči se střídají v tazích.

V této hře má každý hráč svou sadu čtyř herních kotoučů 1, představujících zbraně. Herní kotouče 1 mají 9 mezer 4 a u každé mezery 4 je jedno číslo z intervalu 0 až 10. Pokud je využito variabilního tisku, mohou být i herní kotouče, kde je například u 5-ti mezer stejné číslo. Ve svém tahu si hráč vybere libovolný ze svých herních kotoučů 1 a vylosuje výše popsaným postupem jedno číslo. Poté musí rozhodnout, zda dané číslo uplatní jako hodnotu útoku na jednoho ze svých spoluhráčů, nebo použitý herní kotouč 1 odloží na hromádku odložených herních kotoučů 1 a vybere si ze své sady herních kotoučů 1 jiný, na kterém bude znovu losovat. Hráč vždy vybírá jen z herních kotoučů 1, které v daném tahu ještě nepoužil. Hráč takto může popořadě vyzkoušet všechny své herní kotouče 1 a využít například až vylosované číslo z posledního herního kotouče 1. Pokud chce hráč vylosované číslo uplatnit, zvolí jednoho ze spoluhráčů, na kterého zaútočí. Vylosované číslo udává hodnotu, tedy sílu útoku, a tuto hodnotu si musí určený spoluhráč odečíst od aktuálního počtu svých životů. Po útoku pokračuje další hráč v pořadí. Vyhrává ten hráč, kterému jako poslednímu z hráčů zůstanou nějaké životy.

15 e) ve vyprávěcí hře

V daném případě je použit herní kotouč 1 například s 15 mezerami 4. U každé z mezer 4 je ikona vyjadřující nějaký obecně známý symbol 5, například láska, štěstí, boj apod. Hráč, který je na tahu, si vylosuje jeden z těchto symbolů 5, tedy slov. Okamžitě po vylosování symbolu 5, tedy slova, začne vyprávět příběh, ve kterém musí uplatnit význam vylosovaného symbolu 5, tedy slova. Pokud se mu to podaří, získává bod a předá herní kotouč 1, respektive herní losovací soupravu, spoluhráči. Spoluhráč opět losuje symbol 5, slovo, který následně musí významově zakonponovat do již započatého příběhu. Hráč, který vylosuje symbol 5, slovo, a nebude vědět, jak tento symbol 5, slovo, v pokračování příběhu uplatnit, získává trestný bod. Hra končí, jakmile někdo získá 5 trestných bodů. Hráč s nejmenším počtem trestných bodů je vítěz.

25 f) v sázkové hře

Všichni hráči mají na začátku hry na papíru poznamenaný stejný stav bodů, např. 20, svého herního konat. Herní kotouč 1 má v tomto případě 6 mezer 4. Tři mezery 4 jsou podbarveny modrou barvou a tři červenou. Na herním kotouči 1 jsou dále nad mezerami 4 uvedeny jako symboly 5 číselné hodnoty 1 až 6. Každý hráč na začátku kola vsadí určitý počet bodů ze svého konta. Velikost sázky si mohou hráči zaznamenat například pomocí tyčky 6 s číselnou stupnicí 8 a korálkem 7. Každý z hráčů se dále rozhodne, na co vsadí, přičemž může vsadit buď na barvu, dvojici čísel nebo na konkrétní číslo. Poté jeden z hráčů zatočí herním kotoučem 1 a vylosuje „výherní číslo“. Pokud hráč vsadil na správnou barvu u tohoto výherního čísla, získává navíc nad svou sázkou ještě polovinu své sázky v počtu bodů zaokrouhleno dolů. Pokud je výherní číslo jedno ze dvojice čísel, na které hráč vsadil, vyhrává hráč dvojnásobek bodů své sázky. Pokud hráč vsadil na konkrétní číslo a toto číslo padne jako výherní, získává hráč trojnásobek bodů své sázky. V případě, že hráč vsadil na jiné, než vylosované číslo, sázka hráče propadá. Vyhrává hráč, který jako první získá 100 bodů.

40

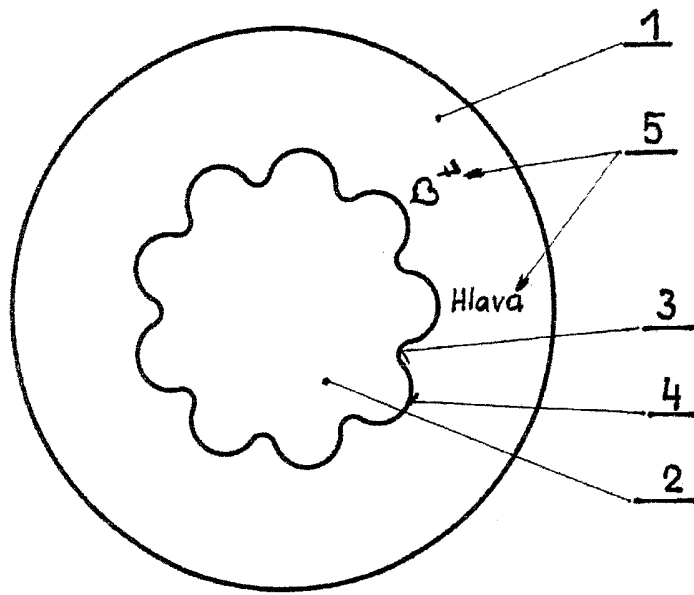
Průmyslová využitelnost

45 Herní losovací soupravu podle tohoto vynálezu lze průmyslově vyrábět, a to samostatně nebo jako součást různých her.

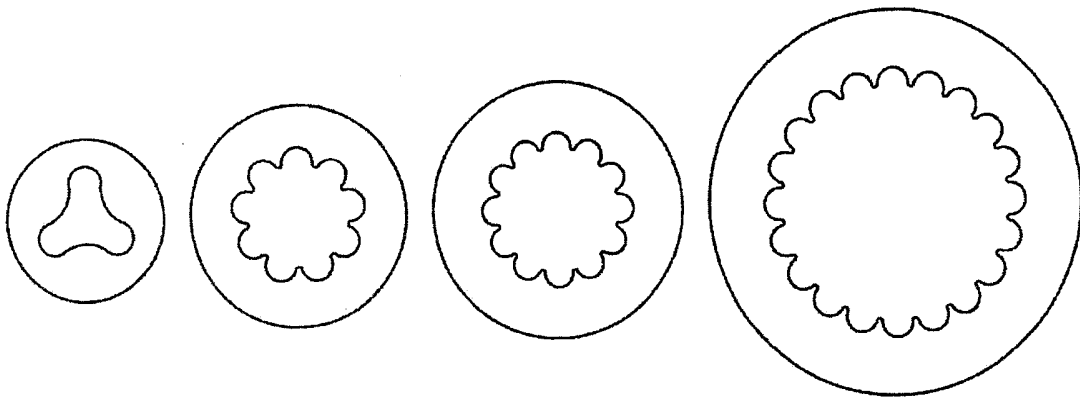
PATENTOVÉ NÁROKY

- 5
10
15
20
25
30
35
40
1. Herní losovací souprava, obsahující alespoň jednu tyčku a alespoň jeden herní kotouč, **vyznačující se tím**, že tyčka je opatřena číselnou stupnicí (8) s posuvným korálkem (7) a herní kotouč (1) je tenký a je vybavený středovým kruhovým otvorem (2), podstatně větším, než je průměr tyčky (6), přičemž kruhový otvor (2) každého herního kotouče (1) je opatřen zaoblenými zuby (3) vykazujícími v jejich mezerách (4) konkávní oblouky, jejichž poloměr je uspořádán pro volné uložení tyčky (6) v některé z mezer (4) zvoleného herního kotouče (1) v kolmém směru na začátku hry, a nad každou z mezer (4) je na ploše mezikruží herního kotouče (1) umístěn herní symbol (5).
 2. Herní losovací souprava podle nároku 1, **vyznačující se tím**, že herní kotouč (1) je vyrobený z kartonu, papíru nebo tenké plastové fólie.
 3. Herní losovací souprava podle nároků 1 a 2, **vyznačující se tím**, že herní kotouč (1) je ve formě vyloupávací nebo stírací karty.
 4. Herní losovací souprava podle nároků 1 až 3, **vyznačující se tím**, že počet mezer (4) herního kotouče (1) je 2 až 30.
 5. Herní losovací souprava podle nároků 1 až 4, **vyznačující se tím**, že herní symbol (5) je tvořen číslem, písmenem, ikonou, slovem nebo větou.
 6. Herní losovací souprava podle nároku 1, **vyznačující se tím**, že tyčka (6) je vyrobena z plastu nebo dřeva.
 7. Herní losovací souprava podle nároků 1 až 6, **vyznačující se tím**, že herní kotouč (1) má vnější průměr 56 mm, průměr středového otvoru 24 mm a hloubku mezer 4 mm
 8. Herní losovací souprava podle nároků 1 až 7, **vyznačující se tím**, že tyčka (6) má průměr 4 mm a délku 106 mm s koncovými osazeními o průměru 6 mm a délce 3 mm.
 9. Herní losovací souprava podle nároků 1 až 8, **vyznačující se tím**, že posuvný korálek (7) má vnější průměr 5 mm a délku 5 mm
 10. Herní losovací souprava podle nároků 1 až 9, **vyznačující se tím**, že herní kotouče (1) jsou čtyři a počet mezer (4) každého z herních kotoučů (1) je 9.

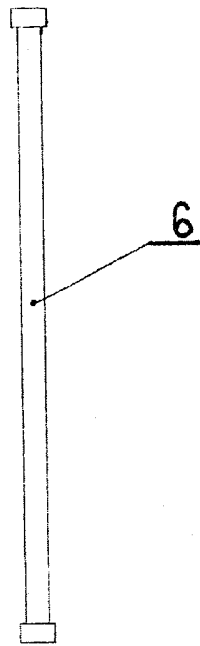
2 výkresy



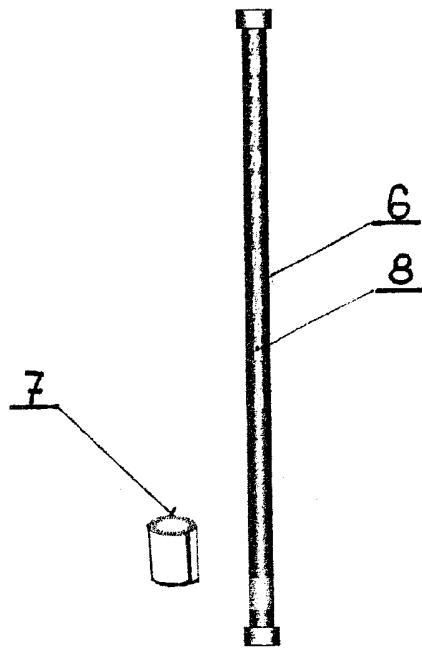
Obr. 1



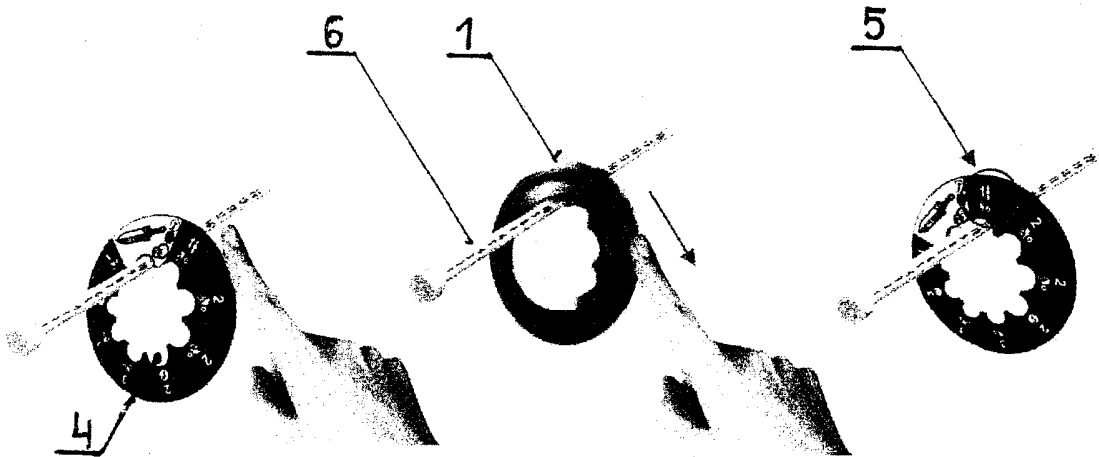
Obr. 2



Obr. 3



Obr. 4



Obr. 5

Konec dokumentu
