

PŘIHLÁŠKA VYNÁLEZU

zveřejněná podle § 31 zákona č. 527/1990 Sb.

(21) Číslo dokumentu:

2000 -617

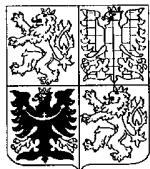
(13) Druh dokumentu: **A3**

(51) Int. Cl. ⁷ :

A 63 F 9/14

A 63 F 9/00

(19)
ČESKÁ
REPUBLIKA



ÚŘAD
PRŮMYSLOVÉHO
VLASTNICTVÍ

(22) Přihlášeno: **21.02.2000**

(40) Datum zveřejnění přihlášky vynálezu: **17.10.2001**
(Věstník č. 10/2001)

(71) Přihlašovatel:
JÍŠA Radek, Pyšely, CZ;

(72) Původce:
Jíša Radek, Pyšely, CZ;

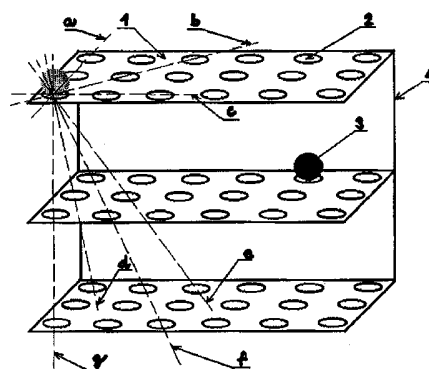
(74) Zástupce:
Kubíčková Květoslava Ing., Doubravčická 2201, Praha
10, 10000;

(54) Název přihlášky vynálezu:

Stojánek pro hru prostorových piškvorek

(57) Anotace:

Stojánek pro hru prostorových piškvorek sestává z nejméně tří hracích polí (1), v nichž jsou umístěny pozice (2) pro hrací kameny (3), přičemž každá jednotlivá pozice s alespoň nejméně dvěma dalšími pozicemi (2) pro hrací kameny (3) leží v prostoru v přímce (a, b, c, d, e, f, g) a v této přímce (a, b, c, d, e, f, g) jsou vzdálenosti mezi vedlejšími pozicemi (2) shodné a každou pozici (2) procházejí nejméně čtyři přímky (a, b, c, d, e, f, g) spojující vždy alespoň tři pozice (2) pro hrací kameny (3). Stojánek s výhodou sestává z nejméně tří hracích polí (1) v rovnoběžných rovinách, s nejméně třemi řadami po nejméně třech pozicích (2) pro hrací kameny (3), přičemž tyto roviny hracích polí (1) jsou vzájemně spojeny nejméně jednou stojinou (4). Všechny jednotlivé pozice (2) pro hrací kameny (3) v jednotlivých hracích polích (1) jsou s výhodou nad sebou. Stojánek je s výhodou vytvořen z průhledného materiálu.



Stojánek pro hru prostorových piškvorek

Oblast techniky

Vynález se týká stojánku pro hru prostorových piškvorek.

Dosavadní stav techniky

Známa hra piškvorky je rozšířena hlavně mezi dětmi pro její přístupnost a jednoduchost. Jedná se o plošnou hru (na papíře-křížek-kolečko), při níž hra spočívá v tom, že ji hrají dva protihráči, z nichž se každý snaží, aby nejméně 3 své hrací kameny popřípadě křížky či kolečka umístil za sebou v přímce na čtvercové síti (čtverečkováném papíře). Další variantou této hry je verze počítačová, která je sice prostorová, ale orientace v prostoru na ploché obrazovce je poněkud obtížná. Další nevýhodou známé počítačové hry je nastavení obtížnosti hry. Při nastavení maximální obtížnosti nelze vyhrát (počítač nedělá chyby); při jiném nastavení obtížnosti jsou tahy počítače velmi primitivní. Také přístup mladší generace, zejména dětí předškolního věku, je k počítači omezen.

Podstata technického řešení

Uvedené nevýhody odstraňuje stojánek pro hru prostorových piškvorek , který podle vynálezu sestává z nejméně tří hracích polí, v nichž jsou umístěny pozice pro hrací kameny , přičemž každá jednotlivá pozice s alespoň nejméně dvěma dalšími pozicemi pro hrací kameny leží v prostoru v přímce a v této přímce jsou vzdálenosti mezi vedlejšími pozicemi shodné a každou pozici procházejí nejméně čtyři přímky spojující vždy alespoň tři pozice pro hrací kameny.

Stojánek s výhodou sestává z nejméně tří hracích polí v rovnoběžných rovinách , s nejméně třemi řadami po nejméně třech pozicích pro hrací kameny , přičemž tyto roviny hracích polí jsou vzájemně spojeny nejméně jednou stojinou.

Všechny jednotlivé pozice pro hrací kameny jednotlivých hracích polích jsou s výhodou nad sebou.

Stojánek je s výhodou vytvořen z průhledného materiálu, popřípadě skládací.

Stojánek lze využít ke hraní piškvorek, kdy se dva protihráči snaží obsadit všechny pozice v určité přímce a přitom současně se snaží aby se totéž nepodařilo jeho protihráči.

Se stojánkem podle vynálezu si však může hrát i jeden hráč a sice tak, že hraje s oběma barvami a snaží se umístit kameny tak, aby žádná z přímek nebyla plně obsazena jednou barvou.

Výhodou tohoto stojánu je jednak jednodušší orientace hráčů v průběhu hry (stojánek lze kdykoliv pootočit) a jednak ve snadné dostupnosti, zejména pro malé děti. Provedení stojánu z průhledného plastu a barevných hracích kamenů umožňuje snadno identifikovat všechny výherní varianty.

Přehled obrázků na výkresech

Obr. 1 znázorňuje provedení stojánu pro hru prostorových piškvorek 4x4x4.

Obr. 2 znázorňuje provedení stojánu pro hru prostorových piškvorek 6x3x3.

Příklady provedení vynálezu

Příklad 1

Obr. 1 znázorňuje provedení stojánu 4x4x4. Sestává ze čtyř hracích polí 1 se čtyřmi řadami po čtyřech pozicích 2 pro hrací kameny 3 a spojnice 4. Na obr. 1 jsou vyznačeny přímky a, b, c, d, e, f, g, z jedné vybrané pozice 2 pro hrací kameny 3, spojující čtyři pozice 2 pro hrací kameny 3 o jejichž obsazení, například, usiluje jeden z hráčů.

Pravidla hry pro tento příklad: dva protihráči, z nichž má jeden světlé a druhý tmavé hrací kameny 3, střídavě umísťují hrací kameny 3 své barvy do pozic 2 pro hrací kameny 3 tak, aby jejich čtyři hrací kameny 3 byly umístěny v přímce; ten z obou hráčů, který toho dosáhne první, vyhrává.

Příklad 2

Obr. 2 znázorňuje provedení stojánu 6x3x3. Sestává ze tří hracích polí 1 se třemi řadami po šesti pozicích 2 pro hrací kameny 3 a dvou spojnic 4. Na obr. 2 jsou vyznačeny přímky a, b, c, d, e, f, g, z jedné vybrané pozice 2 pro hrací kameny 3, spojující tři pozice 2 pro hrací kameny 3 o jejichž obsazení, například, usiluje jeden z hráčů.

Příklad 3

Provedení stojánu může být i hlavolamem pro jednoho hráče. Hráč například se stojánkem 4x4x4 se snaží obsadit všechny pozice 2 32 bílými a 32 tmavými kameny 3 tak , aby čtyři kameny 3 jedné barvy neležely v římce.

Průmyslová využitelnost

Stojánek podle vynálezu je vhodný pro zábavu i zlepšení prostorové představivosti dětí ve věku 3 až 10 let.

Stojánek může být vhodným výrobkem plastikářského průmyslu.

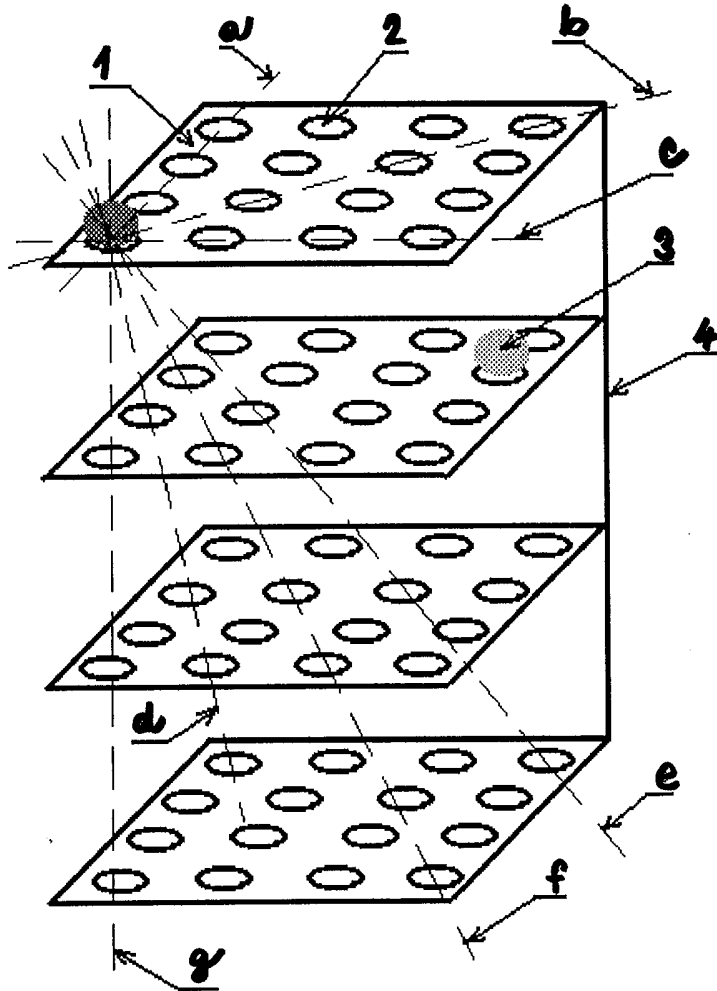
Patentové nároky

1. Stojánek pro hru prostorových piškvorek sestává z nejméně tří hracích polí (1), v nichž jsou umístěny pozice (2) pro hrací kameny (3), přičemž každá jednotlivá pozice s alespoň nejméně dvěma dalšími pozicemi (2) pro hrací kameny (3) leží v prostoru v přímce a v této přímce jsou vzdálenosti mezi vedlejšími pozicemi (2) shodné a každou pozicí (2) procházejí nejméně čtyři přímky spojující vždy alespoň tři pozice (2) pro hrací kameny (3).
2. Stojánek podle nároku 1, vyznačující se tím, že sestává z nejméně tří hracích polí (1) v rovnoběžných rovinách, s nejméně třemi řadami po nejméně třech pozicích (2) pro hrací kameny (3), přičemž tyto roviny hracích polí (1) jsou vzájemně spojeny nejméně jednou stojinou (4).
3. Stojánek podle nároku 1 a 2, vyznačující se tím, že všechny jednotlivé pozice (2) pro hrací kameny (3) v jednotlivých hracích polích (1) jsou nad sebou.
4. Stojánek podle nároku 1 a 2, vyznačující se tím, že je vytvořen z průhledného materiálu.

21.02.00

1/2

Obr. 1



Obr. 2

