



(12) 实用新型专利

(10) 授权公告号 CN 202191678 U

(45) 授权公告日 2012. 04. 18

(21) 申请号 201120341735. 2

(22) 申请日 2011. 08. 30

(73) 专利权人 金华职业技术学院

地址 321007 浙江省金华市婺州街 1188 号

(72) 发明人 杨绍荣

(51) Int. Cl.

A63F 3/02 (2006. 01)

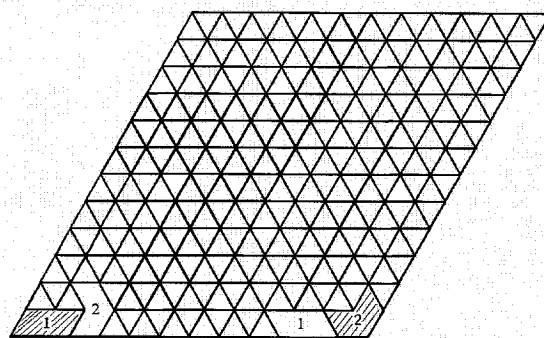
权利要求书 1 页 说明书 2 页 附图 2 页

(54) 实用新型名称

菱形棋

(57) 摘要

本实用新型涉及教具或棋类玩具,菱形棋由二个棋子与棋盘构成,所述二个棋子是在平面上将两个菱形边对边接触地组合在一起形成有且仅有的二种不同的组合,所述棋盘是由所述菱形在平面上边对边接触地组合在一起而形成的相似菱形,所述相似菱形的边长是所述菱形边长的整数倍。本实用新型构造简单成本低,提供了一种类似围棋的棋类玩具,拼玩者需要一定拓扑几何知识,能使人们通过动手动脑,培养形象思维,训练记忆能力,提高智力水平。



1. 一种菱形棋,由二个棋子与棋盘构成,其特征是:所述二个棋子是在平面上将两个菱形边对边接触地组合在一起形成有且仅有的二种不同的组合,所述棋盘是由所述菱形在平面上边对边接触地组合在一起而形成的相似菱形,所述相似菱形的边长是所述菱形边长的整数倍。

菱形棋

技术领域

[0001] 本实用新型涉及教具或棋类玩具,特别是一种类似围棋的高级棋类玩具的菱形棋,能使教师在课余有一种有效的工具使学生应用所学知识,以及动手动脑。通过训练学生的记忆能力,培养形象思维,激发人们潜在的创新能力。

背景技术

[0002] 目前的同类产品中技术含量偏低,特别是现代人们生活水平提高,需要在较高的知识层面上进行娱乐,为适应这一变化,所述菱形棋能解决这一问题,看似简单,要下好并不简单,提供了一种类似围棋的高级棋类玩具。

发明内容

[0003] 为了解决人们动手动脑的用具问题,本实用新型根据拓扑几何知识提供一种菱形棋,能使人们通过动手动脑,培养形象思维,训练记忆能力,提高智力水平。

[0004] 本实用新型所采用的方案是:

[0005] 菱形棋由二个棋子与棋盘构成,所述二个棋子是在平面上将两个菱形边对边接触地组合在一起形成有且仅有的二种不同的组合,将所述二个棋子作为一个基本单位,所述棋盘是由所述菱形在平面上边对边接触地组合在一起而形成的相似菱形,所述相似菱形的边长是所述菱形边长的整数倍。所述棋盘内画有正三角形边对边接触的格线,对弈时规则要求按格线下棋,获胜者为落下棋子多者。对弈中会形成面积小于所述棋子的“空”,这种“空”会由于没有相应棋子拼入而“接不归”,但规则可以允许也可以不允许,所述“空”使得对方棋子拼不进的同时,自己的棋子也拼不进,这时所述菱形棋是通过制造一些所述“空”来围逼堵截逼迫对方最后的棋子拼不进,从而获胜。对弈时双方所持棋子颜色不同,并各持有的棋子是所述基本单位的倍数,当两人各持有 18 个所述基本单位时,即各持 36 个棋子,若所述菱形边长 1 个单位,采用 12×12 的菱形棋盘,即所述棋盘边长是所述菱形边长的 12 倍。还可以各持有不同数量的所述基本单位的棋子,对弈时采用相应的面积不同的棋盘。

[0006] 本实用新型的有益效果是:

[0007] 所述菱形棋构造简单成本低,提供了一种类似围棋的棋类玩具,看似简单之中蕴含着高深。根据不同人群所持棋子可少可多,拼玩者需要一定拓扑几何知识,训练记忆能力,培养形象思维。

附图说明

[0008] 下面结合本实用新型的图形进一步说明:

[0009] 图 1 是所述菱形平面图;

[0010] 图 2、图 3 是所述二个棋子的平面图;

[0011] 图 4 是所述棋盘的一个示例;

[0012] 图 5 是所述“空”的一个示例;

[0013] 图 6 是对弈进行中的前两手的一个示例。

[0014] 图中, 1. 1 号棋子, 2. 2 号棋子。

具体实施方式

[0015] 如图 1 是所述菱形平面图。

[0016] 如图 2 至图 3 是所述二个棋子 (1) (2) 的平面图, 是在平面上将两个菱形边对边接触地组合在一起形成有且仅有的二种不同的组合, 所述菱形棋由所述二个棋子与棋盘构成。

[0017] 如图 4 是所述棋盘的一个示例, 所述棋盘是由所述菱形在平面上边对边接触地组合在一起而形成的相似菱形, 所述相似菱形的边长是所述菱形边长的整数倍, 如图 4 是 12×12 的菱形棋盘, 所述棋盘边长是所述菱形边长的 12 倍。其它面积不同的菱形棋盘依此类推。

[0018] 如图 5 是所述“空”的一个示例, 如图 5 中右上角星号 (★) 部分是所述 2 号棋子做的“空”的一个示例, 双方棋子都不能再拼入了, 规则允许继续对弈。

[0019] 如图 6 是对弈进行中的前两手的一个示例, 最后以落下棋子多者获胜。



图 1

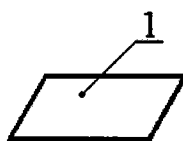


图 2



图 3

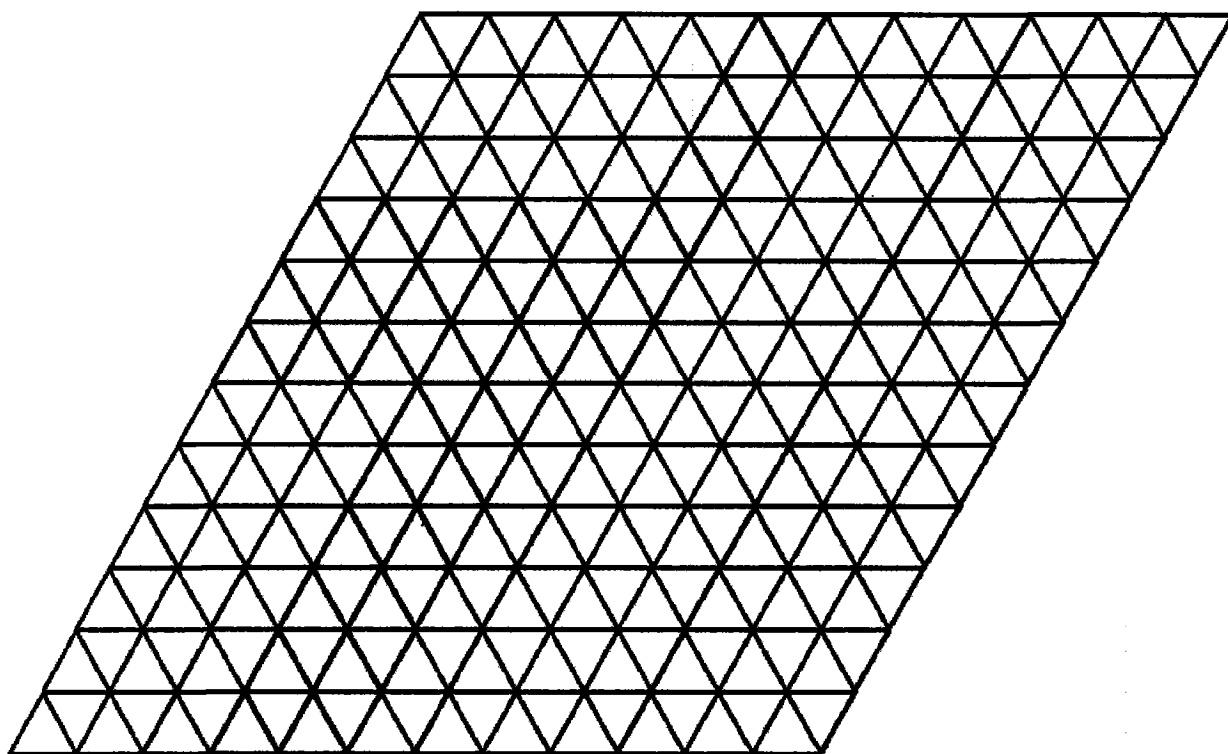


图 4

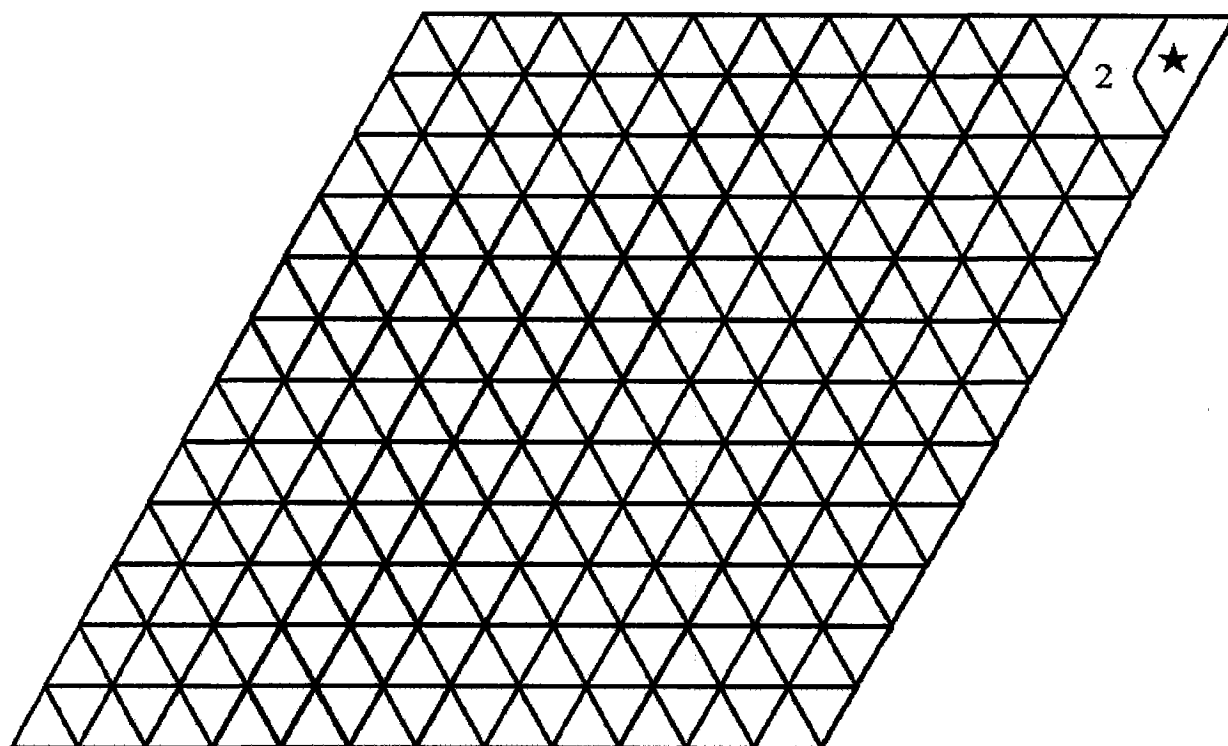


图 5

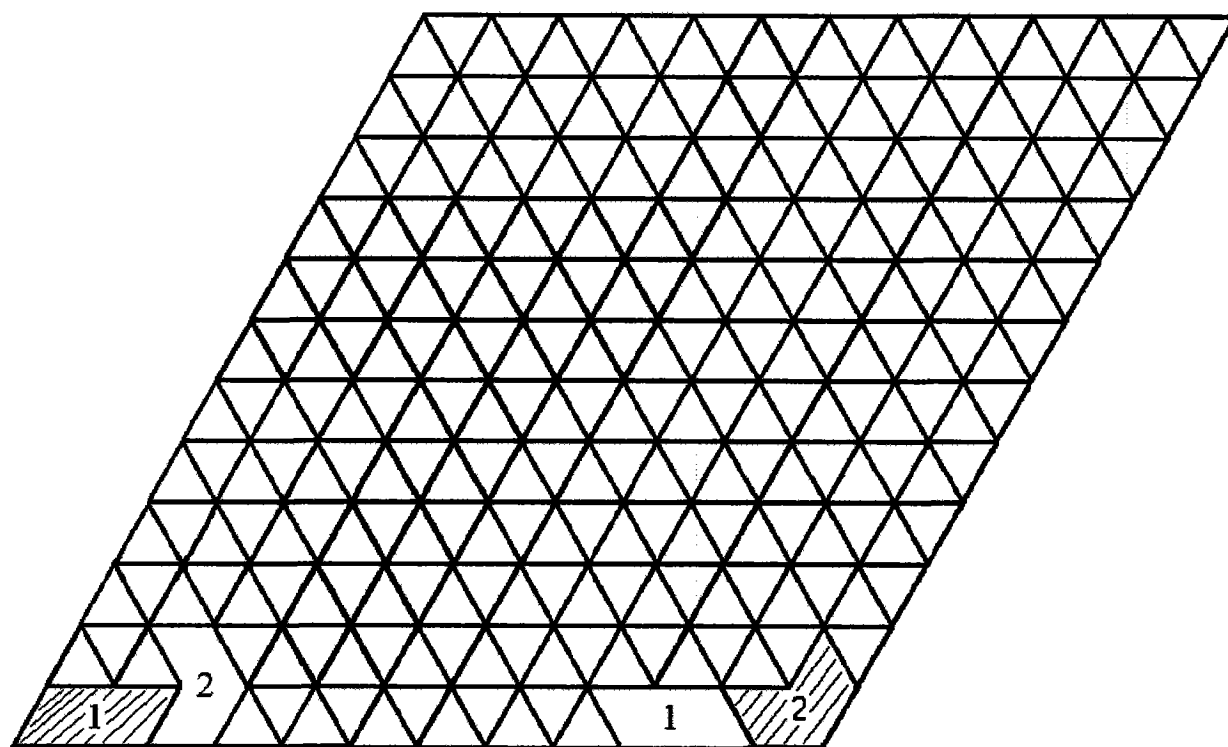


图 6