



УКРАЇНА

(19) **UA** (11) **102024** (13) **U**
(51) МПК (2015.01)
A63F 3/00
A63F 7/00
A63F 9/00

ДЕРЖАВНА СЛУЖБА
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІ
УКРАЇНИ

(12) ОПИС ДО ПАТЕНТУ НА КОРИСНУ МОДЕЛЬ

(21) Номер заявки: u 2015 03825	(72) Винахідник(и): Захарченко Микита Сергійович (UA)
(22) Дата подання заявки: 22.04.2015	(73) Власник(и): Захарченко Микита Сергійович, вул. Кропивницького, 4, кв. 12, м. Київ, 01004 (UA)
(24) Дата, з якої є чинними права на корисну модель: 12.10.2015	(74) Представник: Боровик Петро Антонович, реєстр. №166
(46) Публікація відомостей про видачу патенту: 12.10.2015, Бюл.№ 19	

(54) НАСТІЛЬНА ГРА

(57) Реферат:

Настільна гра містить комплект ігрових елементів та засіб підрахунку ігрових балів кожного гравця. Комплект ігрових елементів містить щонайменше два комплекти ігрових фішок, щонайменше два генератори випадкових чисел та щонайменше один комплект ігрових карток. На плоску лицьову поверхню карток кожного з комплектів ігрових карток нанесено позначення з букв та/або цифр, та/або символів, та/або графічних елементів, що формують поле "Назва картки", поле "Опис картки" та поле "Тип картки".

UA 102024 U

Корисна модель належить до життєвих потреб людини, зокрема до ігор та розваг, а саме до імітаційних настільних ігор, які розвивають логічне мислення, та може бути використана при виробництві настільних ігор для розваг та розвитку дітей та дорослих.

Заявнику відомо багато настільних ігор, серед яких найближчими є наступні.

Відомо настільну гру, що містить ігрове поле з ігровими ділянками для переміщення маркерів, призначених для ідентифікації гравців та для переміщення по ігровому полю, генератор випадкових чисел, виконаний у вигляді кубика, ігрові елементи, виконані у вигляді набору ігрових карток. При цьому ігрові ділянки для переміщення фішок на ігровому полі складають разом умовне кільце, кожна ігрова ділянка якого має задане значення, що визначає дію гравця. Ігрові картки містять зображення літер. Ігрові ділянки також виконані у вигляді заданого зображення і кружків із зображенням літер і/або цифр, які відповідають літерам, нанесеним на ігрові картки. Під час гри шляхом переміщення маркерів на ігрових ділянках гравці збирають ігрові картки у відповідності до літери ігрової ділянки, де розташований маркер у поточному стані, з наступним формуванням слів з ігрових карток та отриманням додаткових балів у настільній грі [патент України № 63682 на корисну модель "Настільна гра "Кубарик", опублікований 10.10.2011, Бюл. № 19, 2011 р.].

Також відомо настільні ігри, які містять комплект ігрових карток, кожна з яких містить нанесенні на її поверхню позначення з індикацією типу картки, її ефекту, вартості [патент US 7,144,013 B2, опублікований 05.12.2006] або позначення напрямку руху, дистанції, типу руху [патент US 7,628,403 B2, опублікований 08.12.2009].

Також відомо настільну гру для молодіжних вечірок "Душа компанії", описану у патенті на корисну модель RU 42 177 U1, 29.01.2004, яка містить комплект ігрових елементів та засіб підрахунку ігрових балів кожного гравця. Комплект ігрових елементів виконаний у вигляді передбаченого для кожного зі згаданих етапів гри набору ігрових карток, на лицьовій стороні кожної з яких нанесено назву відповідного етапу і номер картки, а на зворотному - інформацію із завданням або питанням для гравця. Настільна гра також містить ігрове поле, розділене допомогою розмітки на ряд ігрових секторів і позицій, і ігрові елементи. Ігрові позиції виконані у вигляді розміщених в них назв етапів гри. Ігрові сектори виділені графічно та/або різним кольором. В складі ігрових елементів для кожного з секторів, відповідно до його кольорового виконання, передбачена того ж кольору ігрова фішка. Засіб підрахунку ігрових балів кожного гравця містить ігрові картки-оцінки, виконані кольором, який співпадає з кольоровим виконанням відповідного сектора ігрового поля та фішки, на лицьовій стороні кожної з яких нанесена, наприклад у вигляді цифрового позначення, оцінка в балах, що виставляється, відповідно до встановлених правил гри.

За прототип прийнято настільну гру, яка містить ігрове поле, два комплекти ігрових карток "Позитивні" та "Негативні" і генератор випадкових чисел у вигляді гральних кубиків. Ігрове поле виконане переважно двовимірним та містить нанесені на його поверхню позначення з індикацією позицій, сформовані у вигляді геометричної фігури з початковою позицією та кінцевою позицією, а також сектори для розміщення ігрових карток кожного з комплектів [заявка US20070241499 A1, опублікована 18.10.2007].

Описана настільна гра в цілому дозволяє розвинути логічне мислення гравців, проте має певний недолік, обумовлений зниженням зручності підрахунку ігрових балів як у процесі гри так і при її закінченні через недостатню інформативність засобів ідентифікації ігрових елементів, зокрема на ігрових картках, що знижує зручність проведення ігрового процесу в цілому.

В основу корисної моделі поставлена задача створення настільної гри, яка дозволяє розвинути логічне мислення гравців, а також підвищити зручність проведення ігрового процесу та наступного підрахунку ігрових балів за рахунок введення додаткових ігрових елементів, зокрема фішок, використання засобів ідентифікації ігрових елементів, зокрема через об'єднання ігрових елементів у групи кольоровим виконанням, а також шляхом нанесення додаткових засобів ідентифікації ігрових карток на поверхню ігрових карток. Додатковим завданням є спрощення виготовлення комплекту ігрових елементів з одночасним збереженням функції ідентифікації ігрових елементів шляхом виконання комплекту ігрових елементів у формі простих геометричних фігур з використанням кольорових засобів ідентифікації та позначень, нанесених на лицьову поверхню ігрових карт.

Поставлена задача вирішується тим, що у настільній грі, яка містить комплект ігрових елементів та засіб підрахунку ігрових балів кожного гравця, відповідно до корисної моделі, комплект ігрових елементів містить щонайменше два комплекти ігрових фішок, які відрізняються один від іншого кольором, щонайменше два генератори випадкових чисел та щонайменше один комплект ігрових карток, плоска лицьова поверхня яких щонайменше частково виконана кольором, який співпадає з кольором одного з комплектів ігрових фішок, щонайменше один

комплект ігрових карток, плоска лицьова поверхня яких щонайменше частково виконана кольором, який співпадає з кольором другого з комплектів ігрових фішок та щонайменше один комплект ігрових карток, плоска лицьова поверхня яких щонайменше частково виконана іншим кольором, ніж кольори комплектів ігрових фішок. Поверхня кожного генератора випадкових чисел щонайменше частково виконана кольором, який співпадає з одним з кольорів комплектів ігрових фішок. На плоску лицьову поверхню карток кожного з комплектів ігрових карток нанесено позначення з букв та/або цифр та/або символів та/або графічних елементів, що формують поле "Назва картки", поле "Опис картки", поле "Вартість картки" та поле "Тип картки".

При цьому комплект ігрових фішок одного кольору може містити щонайменше один комплект фішок меншого розміру та щонайменше один комплект фішок більшого розміру.

Комплект ігрових фішок може містити додатковий комплект фішок, виконаних кольорами кожного з комплектів.

При цьому кожна з ігрових фішок може мати щонайменше одну плоску поверхню, виконану щонайменше частково кольорова.

При цьому засобом підрахунку ігрових балів може бути ігрове поле.

При цьому ігрове поле може містити плоску поверхню переважно прямокутної форми, на якій розташовано центральну ділянку та ігрові ділянки, послідовно розташовані у двох протилежних напрямках відносно центральної ділянки. При цьому ігрові ділянки протилежних напрямків ігрового поля можуть бути виконані різного кольору, кожен з яких співпадає з кольором одного з комплектів ігрових фішок.

При цьому на ігрові ділянки може бути нанесено символи.

При цьому ігрове поле може додатково містити лічильник раундів гри.

При цьому настільна гра може додатково містити маркери різних кольорів для відображення положення гравця на ігровому полі.

При цьому ігрові картки можуть мати прямокутну форму з плоскою лицьовою поверхню, на яку нанесені позначення з букв та/або цифр та/або символів та/або графічних елементів.

При цьому поле "Опис картки" може містити ідентифікатор властивостей активної сили ігрової картки у щонайменше одну фазу настільної гри або ідентифікатор властивостей активної сили ігрової картки у різні фази настільної гри або ідентифікатор властивостей одноразового ефекту або дії ігрової картки.

При цьому поверхня ігрової картки додатково може містити ідентифікатор максимальної кількості однакових ігрових карток з ідентифікатором властивостей активної сили ігрової картки, задіяних для одного гравця.

При цьому поле "Тип картки" може містити ідентифікатор одноразової чи багаторазової дії ігрової картки.

При цьому на плоску лицьову поверхню карток може бути нанесено позначення з букв та/або цифр та/або символів та/або графічних елементів, що формують поле "Вартість картки".

При цьому поле "Вартість картки" може містити ідентифікатор вартості активації ігрової картки та/або вартості ігрової картки для підрахунку балів.

При цьому настільна гра може містити додатковий комплект ігрових карток для заповнення гравцем поля "Назва картки" та/або поля "Опис картки" та/або поля "Вартість картки" та/або поля "Тип картки".

При цьому кожен генератор випадкових чисел може бути виконаний як гральна кість з нанесеними на грані числами від 1 до 6.

Причинно-наслідковий зв'язок між сукупністю ознак, що заявляються, та технічним результатом є наступний.

Так, застосування у настільній грі комплекту ігрових елементів, який містить щонайменше два комплекти ігрових фішок, які відрізняються один від іншого кольором, щонайменше два генератори випадкових чисел та щонайменше один комплект ігрових карток, плоска лицьова поверхня яких щонайменше частково виконана кольором, який співпадає з кольором одного з комплектів ігрових фішок, щонайменше один комплект ігрових карток, плоска лицьова поверхня яких щонайменше частково виконана кольором, який співпадає з кольором другого з комплектів ігрових фішок та щонайменше один комплект ігрових карток, плоска лицьова поверхня яких щонайменше частково виконана іншим кольором, ніж кольори комплектів ігрових фішок, при цьому поверхня кожного генератора випадкових чисел щонайменше частково виконана кольором, який співпадає з одним з кольорів комплектів ігрових фішок, дозволяє створити для настільної гри засоби візуального поєднання різних елементів гри, що дозволяє спростити процес гри та підрахунок балів у її результативній частині. При цьому використання таких поєднаних з іншими елементами гри ігрових карток, на поверхню яких нанесено позначення з букв та/або цифр та/або символів та/або графічних елементів, що формують поле "Назва

картки", поле "Опис картки" та поле "Тип картки", з використанням ідентифікатора властивостей активної сили ігрової картки у щонайменше одну фазу настільної гри або у різні фази настільної гри або ідентифікатора властивостей одноразового ефекту ігрової картки, розміщених на полі "Опис картки", використанням ідентифікатора одноразової чи багаторазової дії ігрової картки, розміщеного на полі "Тип картки" та використання ідентифікатора вартості активації ігрової картки та/або вартості ігрової картки для підрахунку балів, розміщеного на полі "Вартість картки", створює настільну гру, яка дозволяє розвинути логічне мислення гравців, а також підвищити зручність проведення ігрового процесу та наступного підрахунку ігрових балів за рахунок кольорових засобів ідентифікації, зазначених вище.

Створення комплекту ігрових фішок одного кольору з щонайменше одного комплекту фішок меншого розміру та щонайменше одного комплекту фішок більшого розміру дозволяє додатково підвищити зручність проведення ігрового процесу та наступного підрахунку ігрових балів за рахунок створення підмасиву ігрових елементів, сполучених з основним масивом ігрових елементів за кольором.

Обладнання комплекту ігрових фішок додатковим комплектом фішок, виконаних кольорами кожного з комплектів, дозволяє уніфікувати ігрові елементи для використання з комплектами різних кольорів.

Використання кожної з ігрових фішок з щонайменше однією плоскою поверхнею, виконаною щонайменше частково кольоровою, дозволяє спростити виготовлення комплекту ігрових елементів та забезпечити засоби індикації приналежності ігрових елементів для комплекту.

Використання ігрового поля як засобу підрахунку ігрових балів дозволяє додатково спростити процес підрахунку ігрових балів та підвищити його надійність шляхом забезпечення елементів візуалізації підрахунку ігрових балів, що робить його більш наглядним.

Виконання ігрового поля у вигляді плоскої поверхні переважно прямокутної форми, на якій розташовано центральну ділянку та ігрові ділянки, послідовно розташовані у двох протилежних напрямках відносно центральної ділянки, дозволяє спростити виготовлення засобу підрахунку ігрових балів та одночасно підвищити зручність його використання у процесі гри за рахунок додаткових елементів візуалізації підрахунку ігрових балів, поєднаних з ігровим процесом.

Виконання ігрових ділянок протилежних напрямків ігрового поля можуть бути виконані різного кольору, кожен з яких співпадає з кольором одного з комплектів ігрових фішок, додатково спрощує використання засобу підрахунку ігрових балів у процесі використання настільної гри за рахунок додаткової візуалізації поєднання різних елементів ігрового комплекту.

Шляхом нанесення на ігрові ділянки символів додатково спрощують використання засобу підрахунку ігрових балів за рахунок додаткової візуалізації етапів процесу настільної гри.

Обладнання ігрового поля лічильником раундів гри дозволяє спростити процес використання настільної гри та підрахунок балів за рахунок забезпечення засобом для автоматичного відстеження етапів ігрового процесу.

Обладнання настільної гри додатково маркерами різних кольорів для відображення положення гравця на ігровому полі також дозволяє спростити процес використання настільної гри за рахунок додаткової візуалізації ігрового процесу.

Виконання ігрових карток прямокутної форми з плоскою лицьовою поверхнею, на яку нанесені позначення з букв та/або цифр та/або символів та/або графічних елементів, дозволяє спростити виготовлення комплекту ігрових елементів з одночасним забезпеченням ігрових елементів засобами ідентифікації здійснення ігрового процесу.

При цьому виконання поля "Вартість картки" на лицьовій поверхні ігрових карток з ідентифікатором вартості активації ігрової картки та/або вартості ігрової картки для підрахунку балів додатково забезпечує ігрові елементи засобами ідентифікації здійснення ігрового процесу та спрощує підрахунок балів.

Виконання поля "Тип картки" на лицьовій поверхні ігрових карток з ідентифікатором одноразової чи багаторазової дії ігрової картки додатково забезпечує ігрові елементи засобами ідентифікації здійснення ігрового процесу.

Нанесення на поверхню ігрової картки позначення з ідентифікатором максимальної кількості однакових ігрових карток, на які нанесено ідентифікатор властивостей активної сили ігрової картки, які можна задіяти одним гравцем, дозволяє розширити можливості проведення настільної гри та підвищити ступінь логічного мислення гравців при її використанні.

При цьому виконання зазначених вище ідентифікаторів з використанням позначень з букв та/або цифр, та/або символів, та/або графічних елементів дозволяє спростити використання ігрових карт, самої настільної гри та підрахунок балів, а також підвищити зручність проведення ігрового процесу.

Обладнання настільної гри додатковим комплектом ігрових карток для заповнення гравцем поля "Назва картки" та/або поля "Опис картки", та/або поля "Вартість картки", та/або поля "Тип картки" сприяє розширенню функціональних можливостей настільної гри та підвищення зацікавленості гравця за рахунок створення додаткового комплекту ігрових елементів, створених самим гравцем, але, відповідно до вимог до основного комплекту ігрових елементів, зокрема до кольорових засобів ідентифікації ігрових елементів.

Виконання кожного генератора випадкових чисел як гральної кістки з нанесеними на грані числами від 1 до 6 додатково спрощує як виконання настільної гри, так і її використання, за рахунок забезпечення поверхні цих ігрових елементів кольоровими засобами ідентифікації.

Заявлена корисна модель ілюструється наступним прикладом виконання настільної гри та способом її використання, а також відповідними зображеннями, а саме:

Фіг. 1-4 - загальний вид ігрових карток різних типів з комплекту ігрових карток,

Фіг. 5 - загальний вид ігрового поля.

Зображувальні матеріали, що ілюструють заявлену корисну модель, а також наведений приклад конкретного виконання заявленої настільної гри та способу її використання ніяким чином не обмежують обсяг домагань, викладений у формулі, а тільки пояснюють суть корисної моделі.

Настільна гра містить комплект ігрових елементів та ігрове поле як засіб підрахунку ігрових балів кожного гравця.

Комплект ігрових елементів містить щонайменше два комплекти ігрових фішок, переважно два комплекти ігрових фішок, кожен з яких містить однакову кількість ігрових фішок. При цьому кожен ігрова фішка може бути виконана як пластиковий плоский прямокутник. При цьому фішки одного комплекту можуть бути виконані синім кольором, а фішки іншого комплекту - червоним кольором.

Комплект ігрових фішок кожного з кольорів може містити щонайменше один комплект фішок меншого розміру та щонайменше один комплект фішок більшого розміру, наприклад прямокутників синього та червоного кольору з меншою площею поверхні та прямокутників синього та червоного кольору з більшою площею поверхні. Також настільна гра може містити додатковий комплект фішок, виконаних кольорами кожного з комплектів, тобто синім та червоним, наприклад, як прямокутники, половина поверхні яких виконана синього кольору, а інша половина - червоного кольору.

Комплект ігрових елементів також містить щонайменше дві гральні кості з нанесеними на грані числами від 1 до 6, які виконують роль генератора випадкових чисел. Кожна гральна кість має колір, який співпадає з одним з кольорів комплектів ігрових фішок, тобто виконана синьою або червоною.

Комплект ігрових елементів також містить щонайменше один комплект ігрових карток, виконаний синім кольором (як один з комплектів ігрових фішок), щонайменше один комплект ігрових карток, виконаний червоним кольором (як другий з комплектів ігрових фішок) та щонайменше один комплект ігрових карток, виконаний зеленим кольором (іншим, ніж обидва комплекти ігрових фішок).

Кожна з ігрових карток (Фіг. 1-3) зазначених вище комплектів має плоску лицьову поверхню 1, на яку нанесено позначення з букв та/або цифр та/або символів та/або графічних елементів, що формують поле 2 ("Назва картки"), поле 3 ("Опис картки"), поле 4 ("Вартість картки") та поле 5 ("Тип картки"). Поле 3 ("Опис картки") містить ідентифікатор властивостей активної сили ігрової картки у щонайменше одну фазу настільної гри або ідентифікатор властивостей активної сили ігрової картки у різні фази настільної гри або ідентифікатор властивостей одноразового ефекту ігрової картки (в залежності від картки). Поле 4 ("Вартість картки") містить ідентифікатор вартості активації або ефекту ігрової картки та/або вартості ігрової картки для підрахунку балів. Поле 5 ("Тип картки") містить ідентифікатор одноразової чи багаторазової дії ігрової картки. Усі вказані ідентифікатори можуть бути сформовані будь-яким відомим з рівня техніки методом, наприклад, як позначення, виконані з букв та/або цифр, та/або символів, та/або графічних елементів. Зокрема на Фіг. 1 та Фіг. 4 наведено приклад ігрових карток типу "Сила", на Фіг. 2 наведено приклад ігрової картки типу "Ефект", на Фіг. 3 наведено приклад ігрової картки типу "Момент".

Згідно з Фіг. 1, ігрова картка типу "Сила" на своїй плоскій лицьовій поверхні 1 містить поле "Назва картки" 2, виконане як словесне позначення, поле "Опис картки" 3, виконане як комбінація словесного, цифрового та графічного позначення, яке формує ідентифікатор властивостей активної сили ігрової картки у одну фазу настільної гри, поле "Вартість картки" 4, виконане як цифрове позначення, яке формує ідентифікатор вартості активації ігрової картки та/або вартості ігрової картки для підрахунку балів, та поле "Тип картки" 5, виконане як

словесне позначення, яке формує ідентифікатор багаторазової дії ігрової картки. При цьому поруч з полем "Опис картки" 3 на плоску лицьову поверхню 1 ігрової картки нанесено додатковий ідентифікатор ігрової фази 6 для введення в дію ігрової картки, виконаний як графічне позначення. При цьому лицьова поверхня 1 ігрової картки додатково містить

ідентифікатор 7 максимальної кількості однакових ігрових карток з ідентифікатором властивостей активної сили ігрової картки, задіяних для одного гравця.

На Фіг. 4 також показано ігрову картку типу "Сила", яка містить поле "Опис картки" 3 з ідентифікатором властивостей активної сили ігрової картки у різні фази настільної гри та відповідними ідентифікаторами ігрової фази 6 для введення в дію ігрової картки.

На Фіг. 2 показано ігрову картку типу "Ефект", яка на своїй плоскій лицьовій поверхні 1 містить поле "Назва картки" 2, виконане як словесне позначення, поле "Опис картки" 3, виконане як комбінація цифрового та графічного позначення, яке формує ідентифікатор властивостей одноразового ефекту ігрової картки, та поле "Тип картки" 5, виконане як словесне позначення, яке формує ідентифікатор одноразової дії ігрової картки.

На Фіг. 3 показано ігрову картку типу "Момент", яка на своїй плоскій лицьовій поверхні 1 містить поле "Назва картки" 2, виконане як словесне позначення, поле "Опис картки" 3, виконане як комбінація словесного та графічного позначення, яке формує ідентифікатор властивостей одноразової дії ігрової картки, поле "Вартість картки" 4, виконане як цифрове позначення, яке формує ідентифікатор вартості активації ігрової картки та/або вартості ігрової картки для підрахунку балів, та поле "Тип картки" 5, виконане як словесне позначення, яке формує ідентифікатор одноразової дії ігрової картки.

Ігрове поле (Фіг. 5) містить плоску поверхню переважно прямокутної форми, на якій розташовано центральну ділянку 8 та ігрові ділянки 9 та 10, послідовно розташовані у двох протилежних напрямках відносно центральної ділянки. Ігрові ділянки 9 та 10 виконані різними кольорами, які співпадають з кольорами двох комплектів фішок та двох комплектів ігрових карток, наприклад синім та червоним кольорами. На ігрові ділянки 9 та 10 може бути нанесено символи, зокрема цифри, літери або графічні елементи. Кількість ділянок може бути наприклад 100.

Ігрове поле додатково містить лічильник раундів гри 11, який має пронумеровані ділянки, відповідно до кількості раундів (наприклад від 1 до 10).

Настільна гра додатково містить маркери різних кольорів для відображення положення гравця на ігровому полі. Такі маркери можуть бути виконані у вигляді двох фішок круглої форми, виконані різними кольорами, які співпадають з кольорами двох комплектів фішок та двох комплектів ігрових карток, наприклад, синім та червоним кольорами.

Заявлену настільну гру використовують таким чином.

Спочатку гравці обирають маркер виконаний одним з кольорів та розміщують його у центральній ділянці ігрового поля. Додатково здійснюють розміщення одного з маркерів (будь-якого кольору) на ігровому полі на початковій ділянці лічильника раундів. Потім кожен гравець отримує набір ігрових карток рівної кількості (наприклад 5 карток), виконаних синім кольором та/або червоним кольором, та/або зеленим кольором з загального комплекту ігрових карток. Як варіант, кожен гравець може отримувати ігрові картки з окремого набору ігрових карток. Окремі набори ігрових карток кожного гравця формують на початку гри.

Настільна гра складається з певної кількості раундів, визначеної попередньо (наприклад 10 раундів). Кожен з раундів складається з трьох фаз: фаза заряду, фаза впливу та фаза результату.

Під час фази заряду гравці за допомогою кубиків обох кольорів визначають кількість фішок червоного кольору та/або фішок синього кольору, яку отримують під час цієї фази для наступного використання фішок під час фази впливу та/або фази результату. У випадку першого раунду гри це є єдина дія гравців.

Гравці можуть здійснювати активацію ігрових карток типу "Сила" у фазі заряду та/або фазі впливу або фазі результату, згідно з додатковим ідентифікатором ігрової фази 6, для фази заряду, відповідно до ідентифікатора властивостей активної сили ігрової картки, зазначеного у полі "Опис картки" 3. При цьому властивості активної сили ігрової картки діють у відповідній фазі (фазі заряду або фазі результату), починаючи з наступного раунду протягом терміну дії, зазначеному у полі "Опис картки" 3. Активація картки типу "Сила" здійснюється шляхом витрати гравцем кількості фішок, визначеної у полі "Вартість картки" 4.

Ігрові картки типу "Сила" обов'язково потребують попередньої активації з наступною її дією, відповідно до ідентифікатора властивостей активної сили ігрової картки, зазначеного у полі "Опис картки" 3.

При цьому активація ігрових карток типу "Сила" у цій фазі гри є можливою відносно гравця, якому належить ця ігрова картка. У випадку наявності однакових ігрових карток типу "Сила" у одного гравця можуть здійснювати багатократну активацію у відповідності до ідентифікатора 7 максимальної кількості однакових ігрових карток з ідентифікатором властивостей активної сили ігрової картки, задіяних для одного гравця.

При цьому застосування властивостей ігрових карток типу "Сила" здійснюють у тій же послідовності що й їх активація.

Введення в гру ігрових карток типу "Ефект" або "Момент" може бути у будь-яку фазу настільної гри, відповідно до ідентифікатора властивостей одноразового ефекту або дії ігрової картки, зазначеного в полі "Опис картки" 3. При цьому ігрові картки зазначених типів мають одноразову дію та після здійснення її здійснення виводять з гри. Ігрова картка типу "Момент" відрізняється від ігрової картки типу "Ефект" тим, що діє у певний момент ігрового процесу, відповідно до рішення гравця та поля "Опис картки".

У випадку відсутності поля "Вартість картки" її активація або введення у дію здійснюють без використання фішок.

При відсутності умов для дії ігрової картки, відповідно до ідентифікатора властивостей активної сили ігрової картки у певні фази настільної гри або ідентифікатора властивостей одноразового ефекту або дії ігрової картки, розташованих на полі "Опис картки", дія ігрової картки не застосовується.

У випадку другого або наступних раундів гри під час фази зарядку при наявності активованої ігрової картки типу "Сила" будь-якого кольору, відповідно до властивості її активної дії, зазначеної в полі "Опис картки" 3, гравець отримує фішки відповідного кольору у кількості, відповідно до кількості активованих карточок зазначеного типу.

Метою наступної фази впливу є збільшення кількості фішок одного кольору та зменшення кількості фішок іншого кольору. Фазу впливу здійснюють у три етапи, протягом кожного з яких усі гравці здійснюють дії, описані нижче.

У кожному етапі цієї фази гравці здійснюють активацію ігрової картки, згідно з додатковим ідентифікатором ігрової фази б, як описано вище, з використанням фішок у відповідності до ідентифікатора на полі "Вартість картки". При цьому дія активованої картки типу "Сила" здійснюється відносно інших гравців, згідно з ідентифікатором властивостей активної сили ігрової картки, зазначеним у полі "Опис картки" 3, за вибором гравця, якому належить картка. Дія активованої картки типу "Сила" здійснюється багатократно протягом усього періоду активації, зазначеного у полі "Опис картки" 3. У випадку наявності декількох однакових карток типу "Сила" їх дія збільшує пропорційно їх кількості.

Також під час цієї фази гравці можуть здійснювати обмін карток на фішки (без залежності від кольору обох елементів настільної гри) з подальшим виведенням ігрових карток з гри. Також гравці можуть отримати додаткову ігрову картку з загального комплекту ігрових карт до кількості п'ять для одного гравця.

Фаза результату служить для підрахунку балансу (різниці) між фішками різних кольорів у кожного гравця. Перед підрахунком гравці використовують властивості активної сили ігрової картки у відповідну фазу настільної гри, згідно з ідентифікатором, зазначеним у полі "Опис картки" 3. Після цього визначають баланс між кількістю фішок різних кольорів і, відповідно до цього, пересувають маркери на ігровому полі від центральної ділянки 8 у напрямку ігрових ділянок 9 або 10. При цьому, при потраплянні фішки на ігрову ділянку, на яку нанесено символ, гравці здійснюють дії, відповідно до значення символу, а саме: здійснення додаткової дії аналогічно діям у фазі впливу або отримання гравцем додаткових ігрових карток з загального комплекту або з набору карток іншого гравця або деактивація активної сили цього або іншого гравця або пересування маркера на кількість ігрових ділянок, визначених за допомогою генератора випадкових чисел або відповідно до символу, зазначеного у цій ділянці тощо.

Після визначення балансу усі фішки кожного гравця у кінці кожного раунду виводяться з гри. У випадку необхідності кожен гравець отримує ігрові картки з загального комплекту до кількості п'ять. Після фази результату поточний раунд завершується.

У випадку закінчення комплекту ігрових карток використовують ігрові картки, виведені з гри.

Також під час фази заряду при активації або введення в дію ігрової картки (типу "Сила" або "Момент") гравцем відносно іншого гравця з використанням певної кількості фішок будь-якого кольору у попередньому раунді цей гравець отримує збільшену у два рази кількість фішок відповідного кольору у наступному раунді. Отримані таким чином фішки не застосовують до настання наступної фази заряду.

При завершенні гри здійснюють підрахунок кількості фішок шляхом визначення положення маркера гравця на ігровому полі. У випадку розташування маркера за останньою ігровою

ділянкою враховують усі фішки, отримані гравцем під час останнього раунду. Також визначають цінність кожної активної на момент підрахунку ігрової картки типу "Сила" з використанням ідентифікатора, зазначеного у полі "Вартість картки" та конвертують цінність у кількість фішок відповідного кольору. Також визначають кількість фішок, отриманих у подвійному розмірі за активацію карток на іншого гравця у попередніх раундах, як зазначено вище. При підрахунку кількості фішок зазначеними вище засобами враховують не загальну кількість фішок обох кольорів (наприклад, кількість синіх фішки додають до кількості червоних), а різницю між фішками різних кольорів, тобто з більшої кількості фішок одного кольору віднімають меншу кількість фішок іншого кольору.

Фінальний результат отримують шляхом визначення суми зазначених вище кількості фішок, відповідно до положення маркера, кількості фішок, відповідно до цінності активних ігрових карток типу "Сила" та кількості фішок, отриманих у подвійному розмірі за активацію карток на іншого гравця у попередніх раундах.

Таким чином, при використанні настільної гри досягають розвинення логічного мислення гравців, а також підвищення зручності проведення ігрового процесу та наступного підрахунку ігрових балів, а також спрощення виготовлення комплекту ігрових елементів з одночасним збереженням функції ідентифікації ігрових елементів.

ФОРМУЛА КОРИСНОЇ МОДЕЛІ

1. Настільна гра, яка містить комплект ігрових елементів та засіб підрахунку ігрових балів кожного гравця, яка **відрізняється** тим, що комплект ігрових елементів містить щонайменше два комплекти ігрових фішок, які відрізняються один від іншого кольором, щонайменше два генератори випадкових чисел та щонайменше один комплект ігрових карток, плоска лицьова поверхня яких щонайменше частково виконана кольором, який співпадає з кольором одного з комплектів ігрових фішок, щонайменше один комплект ігрових карток, плоска лицьова поверхня яких щонайменше частково виконана кольором, який співпадає з кольором другого з комплектів ігрових фішок та щонайменше один комплект ігрових карток, плоска лицьова поверхня яких щонайменше частково виконана іншим кольором, ніж кольори комплектів ігрових фішок, при цьому поверхня кожного генератора випадкових чисел щонайменше частково виконана кольором, який співпадає з одним з кольорів комплектів ігрових фішок, при цьому на плоску лицьову поверхню карток кожного з комплектів ігрових карток нанесено позначення з букв та/або цифр, та/або символів, та/або графічних елементів, що формують поле "Назва картки", поле "Опис картки" та поле "Тип картки".

2. Настільна гра за п. 1, яка **відрізняється** тим, що комплект ігрових фішок одного кольору містить щонайменше один комплект фішок меншого розміру та щонайменше один комплект фішок більшого розміру.

3. Настільна гра за п. 1, яка **відрізняється** тим, що містить додатковий комплект фішок, виконаних кольорами кожного з комплектів.

4. Настільна гра за п. 2, 3, яка **відрізняється** тим, що кожна з ігрових фішок має щонайменше одну плоску поверхню, виконану щонайменше частково кольоровою.

5. Настільна гра за п. 1, яка **відрізняється** тим, що засобом підрахунку ігрових балів є ігрове поле.

6. Настільна гра за п. 5, яка **відрізняється** тим, що ігрове поле містить плоску поверхню переважно прямокутної форми, на якій розташовано центральну ділянку та ігрові ділянки, послідовно розташовані у двох протилежних напрямках відносно центральної ділянки.

7. Настільна гра за п. 6, яка **відрізняється** тим, що ігрові ділянки протилежних напрямків виконані різного кольору, кожен з яких співпадає з кольором одного з комплектів ігрових фішок.

8. Настільна гра за п. 6, яка **відрізняється** тим, що на ігрові ділянки нанесено символи.

9. Настільна гра за п. 5, яка **відрізняється** тим, що ігрове поле додатково містить лічильник раундів гри.

10. Настільна гра за п. 5, яка **відрізняється** тим, що додатково містить маркери різних кольорів для відображення положення гравця на ігровому полі.

11. Настільна гра за п. 1, яка **відрізняється** тим, що ігрові картки мають прямокутну форму з плоскою лицьовою поверхнею, на яку нанесені позначення з букв та/або цифр, та/або символів, та/або графічних елементів.

12. Настільна гра за п. 1, 11, яка **відрізняється** тим, що поле "Опис картки" містить ідентифікатор властивостей активної сили ігрової картки у щонайменше одну фазу настільної гри.

13. Настільна гра за п. 1, 11, яка **відрізняється** тим, що поле "Опис картки" містить ідентифікатор властивостей активної сили ігрової картки у різні фази настільної гри.
14. Настільна гра за п. 1, 11, яка **відрізняється** тим, що поле "Опис картки" містить ідентифікатор властивостей одноразового ефекту або дії ігрової картки.
- 5 15. Настільна гра за п. 1, 12, 13, яка **відрізняється** тим, що поверхня ігрової картки додатково містить ідентифікатор максимальної кількості однакових ігрових карток з ідентифікатором властивостей активної сили ігрової картки, задіяних для одного гравця.
16. Настільна гра за п. 1, 11, яка **відрізняється** тим, що поле "Тип картки" містить ідентифікатор одноразової чи багаторазової дії ігрової картки.
- 10 17. Настільна гра за п. 1, яка **відрізняється** тим, що на плоску лицеву поверхню карток нанесено позначення з букв та/або цифр, та/або символів, та/або графічних елементів, що формують поле "Вартість картки".
18. Настільна гра за п. 17, яка **відрізняється** тим, що поле "Вартість картки" містить ідентифікатор вартості активації ігрової картки та/або вартості ігрової картки для підрахунку
- 15 балів.
19. Настільна гра за п. 17, яка **відрізняється** тим, що поле "Опис картки" містить щонайменше один додатковий ідентифікатор ігрової фази для введення в дію ігрової картки.
20. Настільна гра за п. 1, 11-18, яка **відрізняється** тим, що містить додатковий комплект ігрових карток для заповнення гравцем поля "Назва картки" та/або поля "Опис картки", та/або поля "Вартість картки", та/або поля "Тип картки".
- 20 21. Настільна гра за п. 1, яка **відрізняється** тим, що кожен генератор випадкових чисел виконаний як гральна кість з нанесеними на грані числами від 1 до 6.

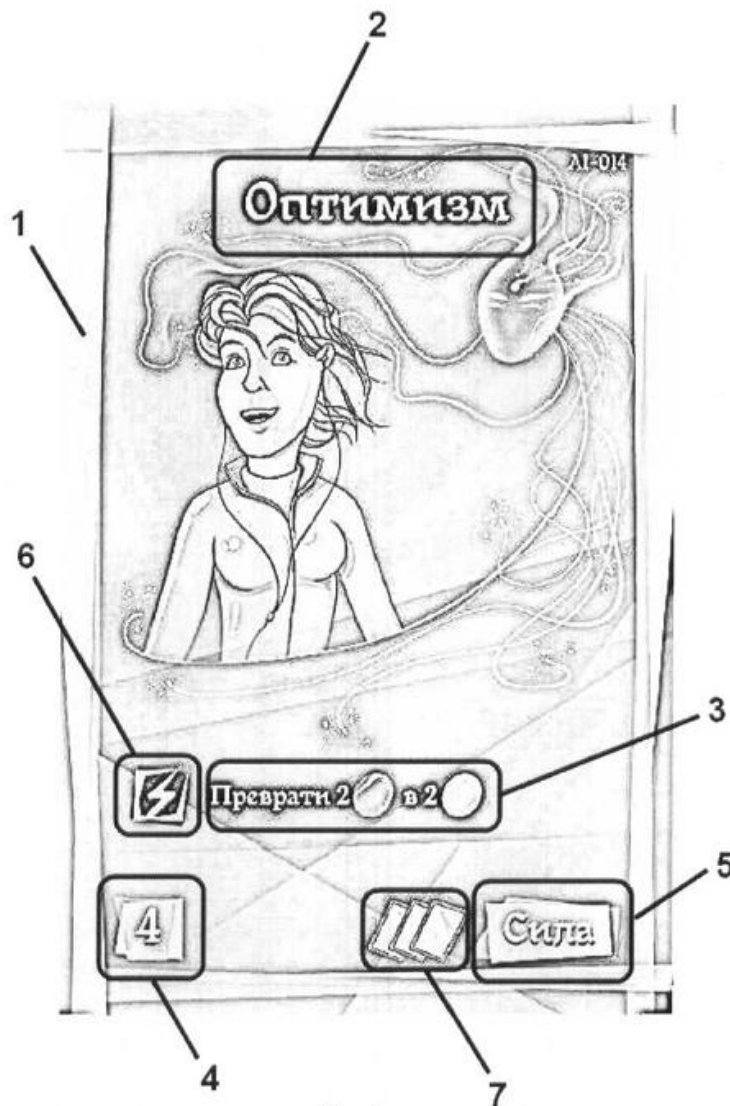


Fig. 1



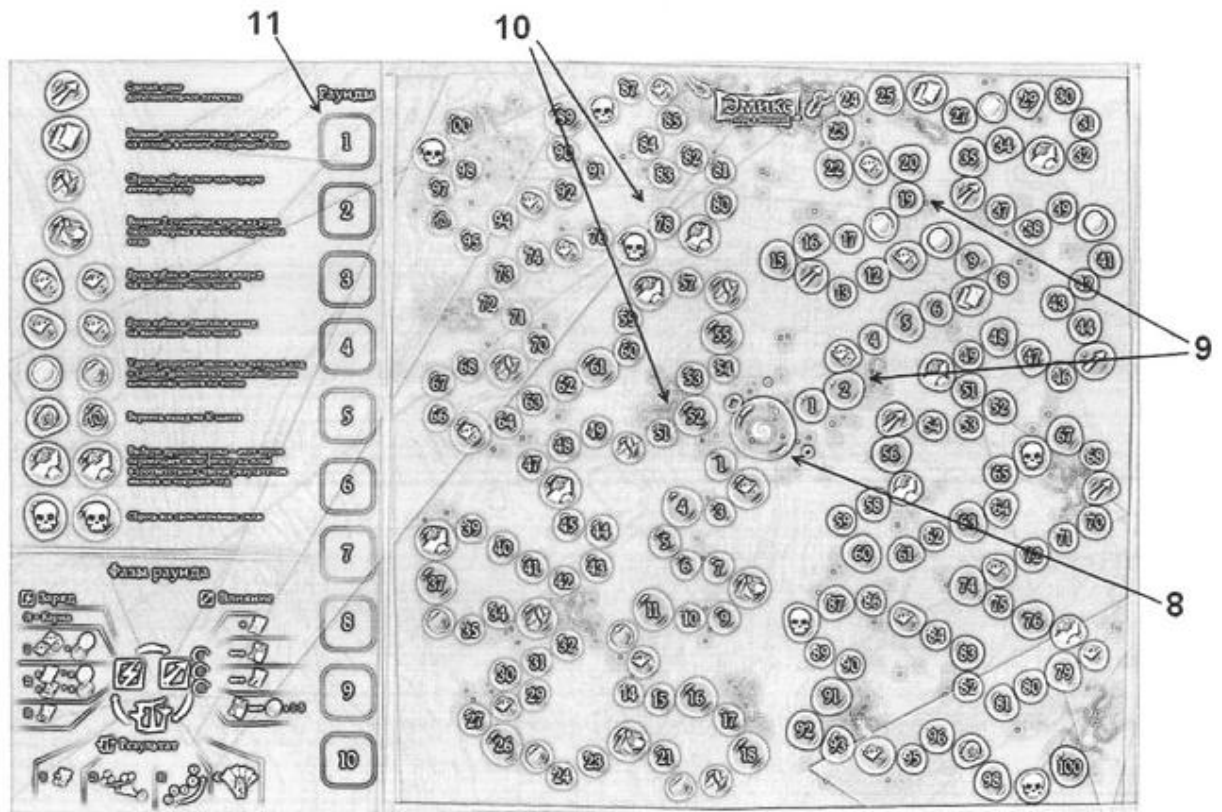
Фиг. 2



Фиг. 3



Фиг. 4



Фиг. 5

Комп'ютерна верстка Г. Паяльніков

Державна служба інтелектуальної власності України, вул. Урицького, 45, м. Київ, МСП, 03680, Україна

ДП "Український інститут промислової власності", вул. Глазунова, 1, м. Київ – 42, 01601