



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ,
ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ

(21), (22) Заявка: 2003111229/12, 22.04.2003

(24) Дата начала отсчета срока действия патента:
22.04.2003

(43) Дата публикации заявки: 27.12.2004

(45) Опубликовано: 27.05.2007 Бюл. № 15

(56) Список документов, цитированных в отчете о
поиске: US 5503399 A, 02.04.1996. GB 2132907
A, 18.07.1984. US 4915392 A, 10.04.1990. GB
1460511 A, 06.01.1974. RU 2090231 C1,
20.09.1997.

Адрес для переписки:

199106, Санкт-Петербург, Средний пр., 82,
М.В.Колпаковой

(72) Автор(ы):

Самашка Павел Ромуальдович (RU)

(73) Патентообладатель(и):

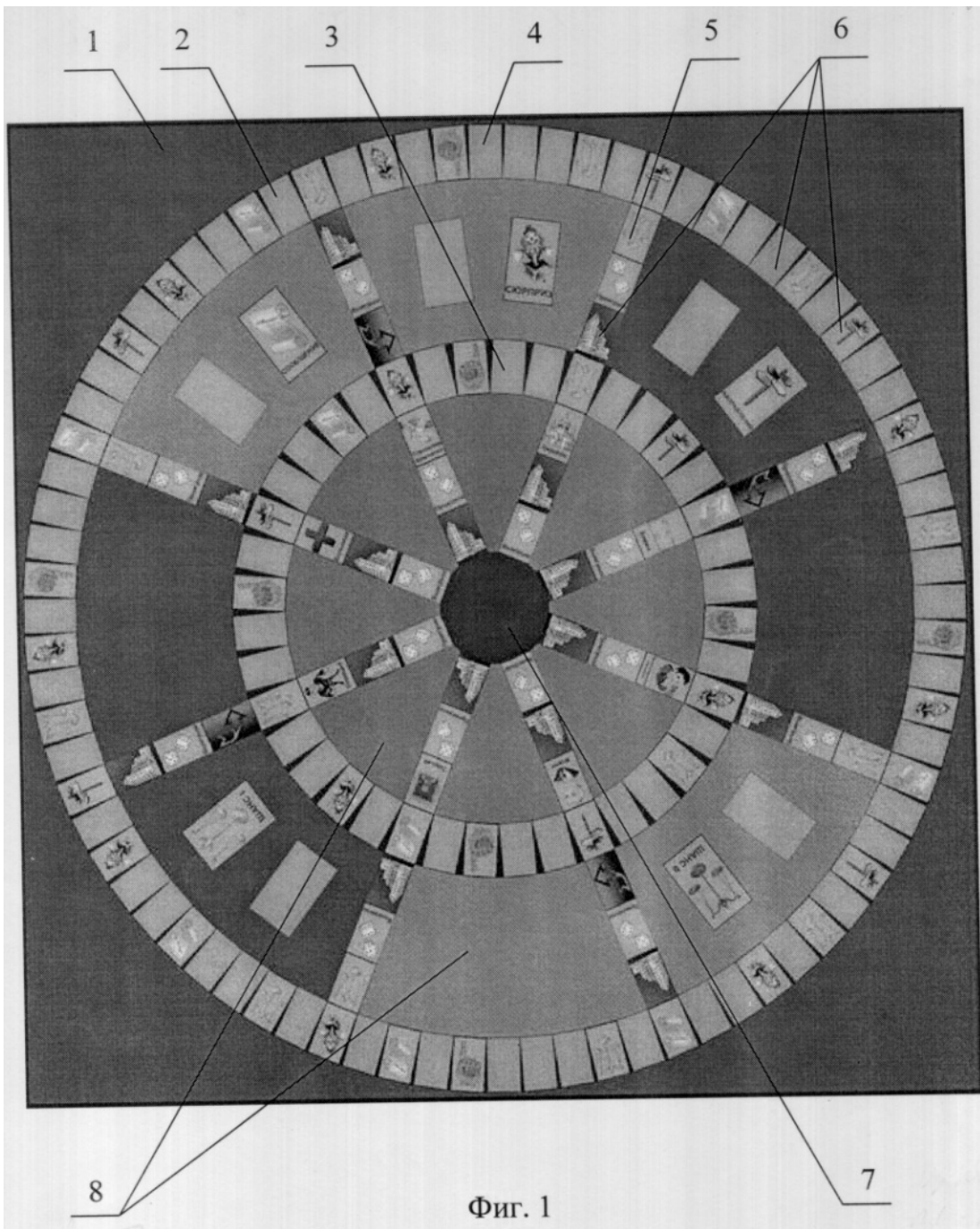
Самашка Павел Ромуальдович (RU)

(54) НАСТОЛЬНАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА

(57) Реферат:

Изобретение относится к настольным играм, а именно к интеллектуальным экономическим играм. Игра содержит игровое поле с игровой дорожкой, разделенной на участки, два вида игровых карточек, один из которых включает указания на действия игроков или ситуационные задания, а другой - вопросы и варианты ответов на них, комплект карточек, имитирующих денежные знаки, комплект игровых элементов для обозначения места каждого игрока на игровом поле и генератор случайных чисел. Игровая дорожка выполнена в виде структуры типа паутины, включающей по меньшей мере два концентрических кольцевых участка и по меньшей мере два радиальных участка. Участки игровой дорожки выполнены с произвольно чередующимися пустыми и маркированными клетками. Игровые карточки выполнены в виде комплектов карт с маркировкой,

соответствующей клеткам игровой дорожки, причем оба вида игровых карточек выполнены двусторонними. Набор игровых карточек, содержащих указания на действия игроков, выполнен в виде трех комплектов карточек с различной маркировкой. Игровые карточки, содержащие вопросы и ответы, выполнены в виде по меньшей мере двух комплектов карточек, различных по уровню сложности, а игра дополнительно снабжена комплектом карточек, выполненных различными по цвету и имеющих маркировку, обозначающую объекты недвижимости. Игра позволяет не только использовать элементарные экономические навыки, но также приобретать новые экономические познания, умение прогнозировать экономические ситуации и ориентироваться в них. 7 з.п. ф-лы, 5 ил.



Фиг. 1



FEDERAL SERVICE
FOR INTELLECTUAL PROPERTY,
PATENTS AND TRADEMARKS

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**(21), (22) Application: **2003111229/12, 22.04.2003**(24) Effective date for property rights: **22.04.2003**(43) Application published: **27.12.2004**(45) Date of publication: **27.05.2007 Bull. 15**

Mail address:

**199106, Sankt-Peterburg, Srednij pr., 82,
M.V.Kolpakovoj**

(72) Inventor(s):

Samashka Pavel Romual'dovich (RU)

(73) Proprietor(s):

Samashka Pavel Romual'dovich (RU)(54) **INTELLECTUAL-ECONOMIC TABLE GAME**

(57) Abstract:

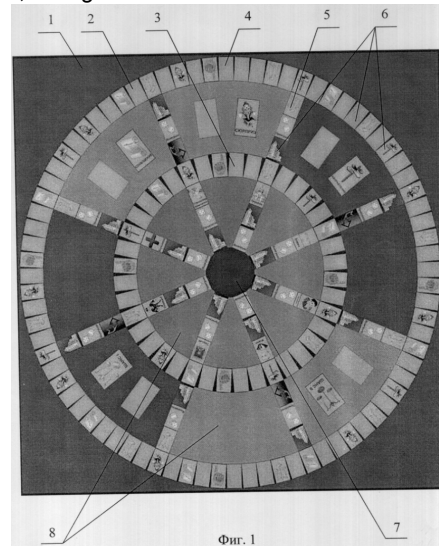
FIELD: table games, in particular, intellectual-economic games.

SUBSTANCE: game has playing field with playing path divided into portions, two kinds of playing cards, one of said cards including commands on player's actions or situation tasks, and other card including questions and versions of answers to said questions, set of cards simulating monetary symbols, and set of playing members for designating place for each player on playing field and random figures generator. Playing path is made in the form of web-type structure including at least two concentric annular portions and at least two radial portions. Playing path portions include randomly alternating blank and marked cells. Playing cards are made in the form of sets of cards with marking corresponding to cells of playing path, with both kinds of playing cards being made double-sided. Set of playing cards comprising commands on player's actions is made in the form of three sets of cards with different marking. Playing cards comprising questions and answers are made in the form of two sets of cards with different complexity extent. Game is additionally provided with set of cards of different colors

and having marking designating immovable property objects.

EFFECT: increased efficiency owing to usage of elementary economic skills, provision for acquiring of novel knowledge by players and ability to forecast economic situations and orient themselves in these situations.

8 cl, 7 dwg



Фиг. 1

Изобретение относится к настольным играм, а именно к интеллектуальным экономическим играм, позволяющим не только использовать элементарные экономические навыки, но также приобретать новые экономические познания, умение прогнозировать экономические ситуации и ориентироваться в них, развивать эрудицию и творческое воображение участников.

Широко известны настольные игровые устройства, содержащие доску с игровой поверхностью, размеченной в соответствии с тематикой игры, маркеры или фишки, число которых соответствует числу участников игры, и генератор случайных чисел, функцию которого выполняет кубик, бросаемый для определения очередности, в которой участники игры могут перемещать свои фишки по игровой поверхности в соответствии с правилами проведения игры. В конце игры производится подсчет очков, набираемых участниками, для определения победителя в ней. К таким играм относится, в частности, игровое устройство по патенту США №5988642, А63F 3/00, 1998 г. Такие игры довольно просты в использовании и хорошо воспринимаются детьми дошкольного и младшего школьного возраста, но быстро теряют игровую привлекательность из-за своего однообразия и отсутствия возможности проявления индивидуальных способностей игроков.

Известна настольная игра по патенту РФ №2111785, А63F 3/04, А63F 3/06, 1998 г., предназначенная для имитации коммерческих операций и процессов с целью получения первичных навыков по рыночной экономике, включающая доску с двумя игровыми полями, одно из которых разделено на секторы (личное игровое поле), а другое выполнено в виде ограниченной со всех сторон плоскости (поле выбора), генератор случайных чисел, условные деньги, игровые фишки и игровые элементы. Поле выбора имеет внутри себя места для размещения указаний, относящихся к игроку, участкам личного игрового поля или игровым элементам. Каждый участок личного игрового поля обозначает определенный объект и имеет внутри себя места для размещения игровых фишек и основных игровых элементов, причем эти места и игровые элементы имеют обозначения частей объекта данного участка. Между личным игровым полем и полем выбора расположено поле контроля, каждый участок которого соответствует участку личного игрового поля и имеет внутри себя места для размещения игровых фишек и основных игровых элементов. Эта игра имеет гораздо более сложные правила и требует некоторых познаний в области экономики, однако по принципу ее устройства она аналогична предыдущей, носит тоже чисто вероятностный характер и обладает теми же недостатками.

Известна также настольная экономическая игра для имитации деятельности предпринимателя по патенту РФ №2090231, А63F 3/00, 1997 г., содержащая игровую доску, разделенную на последовательно расположенные клетки с произвольно чередующимися обозначениями, игральные кости, фишки для обозначения места каждого игрока на доске, набор игровых карт, включающий карты, имитирующие денежные знаки, и карты, обозначающие команды для действия игроков, средства, имитирующие признаки материальной собственности и средства возможности выбора, определяющие ход игры, также карту с таблицей уровня цен на товары и вспомогательные карты, одна из групп которых имеет маркировку, обозначающую патент, вторая - оборудование, третья - сырье, материалы, комплектующие, четвертая - персонал. При этом средства, имитирующие признаки материальной собственности, выполнены в виде индивидуальных карт с маркировкой, обозначающей модель предприятия, и разделенных на части, каждая из которых соответствует одной из групп вспомогательных карт. Средства возможности выбора выполнены в виде комплектов карт с маркировкой, соответствующей клеткам игрового поля, причем один из комплектов имеет маркировку, обозначающую собственность, второй - консультацию, третий - неожиданности бизнеса, четвертый - страховое свидетельство, пятый - вексель. Клетки игрового поля имеют обозначения институтов, объектов рыночной экономики и команд, часть из которых имитирует ситуации, предполагающие определенные платежи. В ходе игры участники выполняют действия, предусмотренные соответствующими картами. При этом каждый из участников должен самостоятельно вручную вести учет сумм долгов, времени получения кредитов и

выдачи векселей. Расчет годовых процентов по банковским кредитам и векселям производится с помощью таймера в зависимости от числа игроков.

Правила этой игры изобилуют сложными финансово-экономическими понятиями и вычислениями, а игровое поле с расположенными последовательно по его периметру 5 клетками предполагает многократное перемещение по одному и тому же пути, что снижает ее занимательность и доступность различным возрастным группам игроков. Кроме того, в этой игре также присутствует слишком большая зависимость результатов игры от датчиков случайных чисел (игральных костей) и командных карт, что приводит к ограничению 10 возможностей игрока проявить инициативу и собственную эрудицию, повлиять на уровень своих доходов и, тем самым, на обитую игровую ситуацию.

Наиболее близким по технической сущности к заявляемому является игровое устройство по патенту США №5503399, A63F 3/00, 1996 г., содержащее доску с проходящей по ее периметру игровой дорожкой, разделенной на квадраты, каждый из которых снабжен 15 надписью, характеризующей какую-либо затруднительную ситуацию, в которых могут оказаться люди, занимающиеся бизнесом. Эта игровая дорожка определяет путь перемещения фишек во время игры. Устройство содержит также игровые жетоны по числу играющих, игральные кости, три вида игровых карточек с заданиями и вопросами и несколькими ответами, один из которых является правильным, а также игровые карточки, имитирующие денежные знаки (средства платежа). Для успешного продвижения по игровой 20 дорожке играющий должен выбрать оптимальный ответ на вопрос в полученной им карточке.

Первый вид игровых карточек включает вопросы и ситуационные задания, касающиеся какой-либо одной профессии, и несколько ответов на эти вопросы; второй вид карточек 25 включает определения различных терминов и основных положений из области бизнеса и несколько ответов на выбор; третий вид представляет собой набор так называемых спорных карточек, касающихся профессиональных ситуационных задач, исключающих разнообразие ответов на них. При этом правильность ответов на профессиональные вопросы первого вида карточек и определений для второго вида карточек определяется по Руководству для этой игры, выполненному в виде отдельной книги. Корректность ответов 30 на задачи «спорных» карточек определяется остальными игроками коллегиально. Уровень сложности вопросов может быть различным.

Эта известная игра дает возможность участникам изучить возможные выходы из различных деловых ситуаций и как эти выходы могут привести к положительному росту 35 зарплаты и карьеры. Однако лица, освоившие эту игру, со временем теряют к ней первоначальный интерес, что вызвано ограниченной возможностью игроков проявить инициативу и свою эрудицию и повлиять на общую игровую ситуацию. Это выражается в следующем. В ходе игры ее участники перемещаются вокруг игровой доски в зависимости от счета, полученного с помощью игральной кости, вдоль одной и той же игровой дорожки. Достигнув стартовой клетки, они получают определенный бонус (вознаграждение) 40 и продолжают двигаться по этой же дорожке раз за разом. При этом игроки выполняют жестко регламентированные однотипные действия. Даже уровень сложности вопросов, на которые должны отвечать участники, т.е. соответствующий комплект карточек, выбирается перед началом игры не по желанию игроков, а в зависимости от уровня их образования. Постоянное обращение к Руководству за проверкой правильности ответов неудобно, не 45 говоря уже о том, что оно вообще может быть со временем потеряно или испорчено; а наличие «спорных» карточек, содержащих неоднозначные ответы, может привести к ненужным и продолжительным спорам и даже к ссоре игроков. Кроме того, вопросы и ситуационные задачи в карточках касаются только сферы бизнеса и профессиональной деятельности, не позволяют игрокам в достаточной степени проявить свою общую 50 эрудицию и тем самым повлиять на конечный результат игры, что снижает игровые возможности известной игры.

Изобретение решает задачу расширения игровых возможностей, повышения занимательности и информативности игры. При этом результат, достигаемый при

использовании заявленного изобретения, позволяет играющему приобрести навыки общения с партнерами и конкурентами, способствует развитию логического мышления, обучению системному подходу, приобретению уверенности в принятии решений в условиях реальных жизненных ситуаций (риска, неопределенности, конфликта интересов, разного

5 уровня контроля над ситуацией), приобретению в игровой форме знаний не только в области экономики и бизнеса, но и по разным разделам науки, литературы и искусства.

Достижение этого результата обеспечивается тем, что настольная игра содержит игровое поле с нанесенной на нем игровой дорожкой, разделенной на участки, по меньшей мере два вида комплектов игровых карточек, один из которых включает указания на

10 действия игроков или ситуационные задания, а другой - вопросы и варианты ответов на них, один из которых является правильным, комплект карточек, имитирующих денежные знаки, комплект игровых элементов для обозначения места каждого игрока на игровом поле и генератор случайных чисел, например, в виде игральных костей.

При этом игра дополнительно снабжена комплектом карточек с маркировкой, обозначающей объекты недвижимости, содержащих указания на вид объекта

15 недвижимости, отрасль городского хозяйства, к которой он относится, и стоимостные характеристики объекта, а игровая дорожка выполнена в виде структуры типа паутины, включающей по меньшей мере два концентрических кольцевых участка и по меньшей мере два радиальных участка, с возможностью выбора направления перемещения по ним в зависимости от желания игроков в случаях, установленных правилами игры.

20

Участки игровой дорожки выполнены с произвольно чередующимися обозначениями и пустыми клетками, а игровые карточки выполнены в виде комплектов карт с маркировкой, соответствующей клеткам игровой дорожки.

Набор комплектов игровых карточек, включающий указания на действия игроков,

25 выполнен в виде трех комплектов карточек с различной маркировкой, например, «Сюрприз», «Направление» и «Сообщение».

Игровые карточки, содержащие вопросы и ответы, выполнены по меньшей мере двух уровней сложности и включают вопросы, выявляющие общую эрудицию игроков.

В каждой из игровых карточек, содержащих вопросы и ответы, правильный вариант

30 ответа выполнен выделенным. Оба вида игровых карточек выполнены двусторонними, на титульной стороне которых нанесены изобразительные элементы, указывающие на вид карточек, а на обратной - текстовая часть.

В карточки с маркировкой, обозначающей объекты недвижимости, включены указания на вид объекта недвижимости, отрасль городского хозяйства, к которой он относится, и

35 стоимостные характеристики объекта, причем эти карточки выполнены различными по цвету в зависимости от отрасли хозяйства.

Карточки, имитирующие денежные знаки, выполнены различными по номиналу.

Кольцевые участки игрового поля могут быть выполнены круговыми или многоугольными, в том числе прямоугольными. Внутренние поля (пространства) кольцевых

40 участков игрового поля разделены на сектора, различные по цвету: внутреннее поле меньшего кольцевого участка разделено на два сектора, а внутреннее поле большего кольцевого участка разделено по меньшей мере на два сектора.

Изобретение поясняется чертежами, на которых на фиг.1 показан общий вид игрового поля; на фиг.2 (а-в) - примеры выполнения игровых карточек, содержащих указания на

45 действия игроков; на фиг.3 - пример выполнения игровых карточек, содержащих вопросы и варианты ответов на них; на фиг.4 - пример выполнения карточек, имитирующих денежные знаки; на фиг.5 - пример выполнения карточек, обозначающих объекты недвижимости.

Настольная игра содержит игровое поле 1 (фиг.1) с размещенной на нем игровой дорожкой 2, выполненной в виде структуры типа паутины, включающей по меньшей мере

50 два концентрических кольцевых участка 3 (малый, или внутренний) и 4 (большой, или наружный) и по меньшей мере два радиальных участка 5. Участки 3, 4 и 5 игровой дорожки 2 разделены на произвольно чередующиеся пустые и маркированные клетки 6, соответствующие маркировке игровых карточек. Часть клеток 6 может иметь и другую

маркировку, обозначающую так называемые «специальные поля», попадание на которые определяется правилами игры.

Концентрические кольцевые участки 3 и 4 игровой дорожки 2 могут быть выполнены в виде кругов или многоугольников с любым количеством углов, в том числе в виде
 5 прямоугольников. Радиальные участки 5 пересекают кольцевые участки 3 и 4, соединяя центральную площадку 7 игрового поля 1 с наружным участком игровой дорожки 2. В варианте исполнения игры, представленном на фиг.1, восемь радиальных участков 5, что является оптимальным с точки зрения соотношения размеров игрового поля 1 и количества
 10 и размеров игровых карточек, размещаемых на нем. Число кольцевых участков 3 и 4 должно быть как минимум два (как показано на фиг.1), хотя их может быть и больше, что повлечет за собой увеличение количества игровых карточек и размеров игрового поля.

Внутренние поля (пространства) 8 кольцевых участков 3 и 4 игрового поля 1 разделены на сектора, подобно районам городской застройки. При этом внутреннее поле меньшего
 15 кольцевого участка 3 разделено на два сектора, а внутреннее поле большего кольцевого участка 4 - на четыре сектора, различающиеся по цвету. Такое строение игрового поля 1, а также деление его на отдельные участки и различная их окраска позволяют игрокам в ходе игры передвигаться с одного уровня (кольцевого участка) на другой с
 возможностью выбора направления перемещения по своему желанию, когда это предусмотрено правилами игры, а, с другой стороны, правильно и быстро ориентироваться
 20 в секторах игрового поля с тем, чтобы избежать размещения в одном и том же районе города двух предприятий одной отрасли, что правилами игры не допускается.

В состав игры входит также набор комплектов карточек, включающий по меньшей мере два вида комплектов игровых карточек, один из которых включает указания на действия
 25 игроков или ситуационные задания (карточки 9), а другой - вопросы и варианты ответов на них (карточки 10); комплект карточек 11, имитирующих денежные знаки (фиг.4); комплект карточек 12 с маркировкой, обозначающей объекты недвижимости (фиг.5).

В свою очередь игровые карточки 9, содержащие указания на действия игроков или ситуационные задания, могут быть нескольких видов. В частности, в варианте исполнения
 30 игры по изобретению игровые карточки 9 выполнены в виде трех комплектов карточек с маркировкой «Сюрприз», «Направление» и «Сообщение», соответственно (фиг.2, а-в).

В каждой из карточек 10 (фиг.3), содержащей вопрос и варианты ответа на него, один из ответов является правильным и выделен либо размером или формой шрифта, либо
 35 цветным шрифтом, либо каким-нибудь значком (буквой, «галочкой», «звездочкой», символом и т.п.). Это позволяет игрокам сразу, по ходу игры, проконтролировать правильность ответа, данного участником, и не тратить время на его поиски.

Карточки 10 содержат вопросы, выявляющие общую эрудицию игроков и касающиеся
 40 различных областей знаний, от истории древнего мира и мифологии до литературы, астрономии и географии. Эти карточки выполнены по меньшей мере двух уровней сложности, обозначенных, например, маркировкой «Шанс» и «Шанс II», соответственно. Каждый игрок самостоятельно может выбрать уровень сложности вопросов; от этого
 выбора будет зависеть результативность ответов игрока (большее или меньшее количество полученных им очков).

Оба вида игровых карточек 9 и 10 выполнены двусторонними, на титульной стороне
 45 которых нанесена маркировка (изобразительные элементы и надписи), указывающая на вид карточек, а на обратной - текстовая часть.

Комплект карточек 11, имитирующих денежные знаки, содержит несколько видов
 карточек, различающихся по номиналу обозначаемой ими стоимости (например, 500, 1000, 5000, 10000, 50000 и 100000 единиц). Для красочности и повышения различительной
 50 способности на каждый из видов карточек 11 могут быть нанесены различные изображения, в частности, представителей растительного или животного мира (как показано на фиг.4), объектов техники (транспортных средств разных эпох) произвольные орнаменты и т.п.

Карточки 12 с маркировкой, обозначающей объекты недвижимости, выполнены
 односторонними и содержат указания на вид объекта недвижимости, отрасль городского

хозяйства, к которой он относится, и стоимостные характеристики объекта, причем эти карточки выполнены различными по цвету в зависимости от отрасли хозяйства. В варианте исполнения карточки этого вида могут быть и двусторонними.

Кроме того, в состав игры входят также комплект игровых элементов для обозначения
5 места каждого игрока на игровом поле, например, фишки, различающиеся по цвету или форме, и генератор случайных чисел, например, в виде игральные костей. Количество фишек соответствует максимальному числу играющих, а в качестве генератора случайных чисел в принципе может быть использована также рулетка или счет пальцев рук, одновременно показываемых игроками.

10 Игральные кости, фишки и другие возможные принадлежности игры не отличаются от общеизвестных и потому на чертежах не показаны.

Игра предназначена для 2-6 и 12 игроков и используется следующим образом.

Предполагается, что игровое поле 1 представляет собой город в виде центрального
15 округа (внутреннего круга), в процессе игры расширяющегося до периферии (наружного круга). Каждый игрок получает одну или несколько отраслей для развития бизнеса (из комплекта карточек 12). Каждая отрасль включает «участок под строительство» и действующие предприятия нескольких уровней, отличающиеся по стоимости. Бизнес в этих отраслях необходимо развивать как можно шире путем повышения уровня предприятий и размещения их по всему городу, от центра и до периферии. Чем более развита отрасль,
20 тем больше она приносит доход.

Задача игроков заключается в том, чтобы максимально развить все полученные отрасли и как можно быстрее набрать указанное в правилах игры количество очков.

Игру начинают с территории центра города (малого круга). После того, как игроки приобретут все участки поля в центральной части в соответствии с правилами, игра
25 расширяется до второго круга.

Перед началом игры все игровые карточки («ШАНС» и «ШАНС II», «СЮРПРИЗ», «НАПРАВЛЕНИЕ» и «СООБЩЕНИЕ») раскладывают на соответствующие поля текстом
вниз, а также ставят на центральную площадку 7 игрового поля на старт все фишки, количество которых соответствует числу играющих. Затем игроки делят между собой
30 карточки отраслей (карточки 12) и решают, кто из них будет банкиром, управляющим финансами банка. Каждый игрок при этом является монополистом в доставшихся ему отраслях городского хозяйства.

Все карточки 11, имитирующие денежные знаки, помещают в банк, а каждому из игроков выдается из банка определенное одинаковое количество денежных знаков.

35 Затем участники разыгрывают очередность ходов. Для этого каждый из них бросает игральные кости. Первым ходит тот игрок, у которого выпало больше всего очков, за ним остальные - по убывающей. Перед тем, как сделать первый ход, игрок должен выбрать направление движения.

В процессе игры участники кидают игральные кости и двигаются вперед в соответствии
40 с выпавшим числом очков. Попав на какую-либо клетку игровой дорожки 2, участники игры выполняют действия, связанные с этой клеткой.

Если клетка пустая, игрок может купить этот участок, заплатив в банк стоимость
«участка под строительство», указанную в нижней части карточки 12, обозначающей объект недвижимости, выбранной для развития отрасли. Если участок принадлежит
45 другому игроку, то попавший на него выплачивает владельцу арендную плату в размере, указанном в боковой части соответствующей карточки 12. Если же участок поля уже принадлежит игроку, попавшему на него, то он может получить прибыль из банка в размере той же арендной платы или поднять стоимость предприятия этой отрасли до следующего уровня, уплатив в банк соответствующую сумму, указанную в нижней части
50 карточки 12 следующего уровня отрасли (например, развивая магазин до уровня универмага в отрасли «Торговля» с соответствующей заменой карточек на игровом поле).

В том случае, когда игрок попадает на клетки с обозначением «СООБЩЕНИЕ», «СЮРПРИЗ» и «НАПРАВЛЕНИЕ», он берет верхнюю карточку из стопки карточек 9

соответствующего наименования и выполняет указание, написанное на ней, после чего кладет ее рядом со стопкой текстом вниз. После того, как колода закончится, она перемешивается и кладется на место снова.

5 Правилами установлено, что движение по кругу можно осуществлять только по часовой стрелке, движение с любого перекрестка - только к центру. Если игрок остановился в центре, то до броска кубиков он может выбрать направление движения по своему усмотрению.

10 Во время игры участники имеют возможность пополнить бюджет своей компании благодаря эрудиции, которую они могут проявить на поле «ШАНС». В игре предусмотрены два уровня сложности вопросов на эрудицию. Каждый игрок выбирает для себя уровень вопросов по своему усмотрению и в процессе игры отвечает, соответственно, на вопросы «ШАНС» или «ШАНС II».

15 Если игрок попадает на поле «ШАНС», то его сосед поднимает очередную карточку 10 из соответствующей стопки, а игрок тем временем объявляет ставку. Стоимость ставки зависит от выбранного игроком уровня сложности вопросов. Затем игроку зачитывают вопрос и варианты ответов, из которых надо выбрать правильный. При правильном ответе банк выплачивает выигрыш, при неправильном - деньги поступают в банк. При любом ответе игрок может решиться на повторную игру, то есть сразу ответить на вопрос еще одной карточки 10. Если ответ правильный, банк выплачивает двойную стоимость

20 начальной ставки, а игрок получает право переместиться на любой участок игрового поля; если ответ неправильный, игрок выплачивает в банк двойную стоимость начальной ставки. Контроль за правильностью ответа ведет игрок, зачитывающий вопрос, непосредственно по этой же карточке, что повышает динамичность игры по сравнению с известными играми, в которых правильность ответа проверяется с помощью отдельного Руководства.

25 Вместо игры на ставку игрок может повысить уровень любой своей клетки поля. При правильном ответе на вопрос из карточки уровень предприятия на выбранном участке поля повышается на один, при неправильном - игрок либо выплачивает в банк стоимость предприятия, указанную в нижней части соответствующей карточки 12, либо понижает уровень предприятия данной отрасли на один.

30 Кроме упомянутых выше маркированных клеток 6, соответствующих видам игровых карточек 9 и 10, часть клеток игровой дорожки 2 может иметь маркировку, обозначающую так называемые «специальные поля», например, «Больница», «Полиция», «Инвестиционная компания», «Страховая компания», «Биржа», «Тюрьма», «Мэрия», «Церковь» и т.п., попадая на которые игроки действуют в соответствии с правилами, а также маркировку «Выигрыш» и «Проигрыш», оказавшись на которых игрок может рискнуть

35 и взять карточку "ШАНС" одного из двух уровней сложности. Если он правильно ответит на вопрос, то либо выигрыш удваивается, либо, вместо того, чтобы заплатить - он получит деньги из банка, соответственно. Если ответ был неправильным, то игрок получает в два раза меньше, чем он выиграл либо, соответственно, выплачивает в банк еще половину от проигранной суммы. В варианте исполнения игрового поля, показанном на

40 фиг.1, эти маркированные клетки расположены преимущественно на радиальных участках 5 игровой дорожки 2.

Игра считается законченной, когда один из игроков наберет указанное в правилах игры количество очков (денежных единиц).

45 Таким образом, заявленная настольная игра отличается от известных расширением игровых возможностей за счет того, что по ходу игры участники могут самостоятельно выбирать направление движения по игровой дорожке, уровень сложности вопросов и необходимость отвечать на них. Кроме того, повышается занимательность и информативность игры. При этом результат, достигаемый при использовании изобретения,

50 позволяет играющему развивать логическое мышление, приобрести в игровой форме знания не только в области экономики и бизнеса, но и по разным разделам науки, литературы и искусства.

Формула изобретения

1. Настольная интеллектуально-экономическая игра, содержащая игровое поле с нанесенной на нем игровой дорожкой, разделенной на участки, два вида игровых карточек, один из которых включает указания на действия игроков или ситуационные задания, а другой - вопросы и варианты ответов на них, комплект карточек, имитирующих денежные знаки, комплект игровых элементов для обозначения места каждого игрока на игровом поле и генератор случайных чисел в виде игральные костей, отличающаяся тем, что игровая дорожка выполнена в виде структуры типа паутины, включающей по меньшей мере два концентрических кольцевых участка и по меньшей мере два радиальных участка, с возможностью выбора перемещения по ним в зависимости от желания игроков, участки игровой дорожки выполнены с произвольно чередующимися пустыми и маркированными клетками, а игровые карточки выполнены в виде комплектов карт с маркировкой, соответствующей клеткам игровой дорожки, причем оба вида игровых карточек выполнены двусторонними, набор игровых карточек, содержащих указания на действия игроков, выполнен в виде трех комплектов карточек с различной маркировкой, игровые карточки, содержащие вопросы и ответы, выполнены в виде по меньшей мере двух комплектов карточек, различных по уровню сложности, а игра дополнительно снабжена комплектом карточек с маркировкой, обозначающей объекты недвижимости, выполненных различными по цвету в зависимости от отрасли хозяйства..
2. Настольная игра по п.1, отличающаяся тем, что на титульной стороне обоих видов двусторонних игровых карточек нанесены изобразительные элементы, указывающие на вид карточек, а на обратной - текстовая часть..
3. Настольная игра по п.1, отличающаяся тем, что в каждой из игровых карточек, содержащих вопросы и ответы, правильный вариант ответа выполнен выделенным.
4. Настольная игра по п.1, отличающаяся тем, что кольцевые участки игрового поля выполнены круговыми..
5. Настольная игра по п.1, отличающаяся тем, что кольцевые участки игрового поля выполнены многоугольными..
6. Настольная игра по п.1, отличающаяся тем, что внутренние поля кольцевых участков игрового поля разделены на сектора, различные по цвету..
7. Настольная игра по п.6, отличающаяся тем, что внутреннее поле меньшего кольцевого участка разделено на два сектора..
8. Настольная игра по п.6, отличающаяся тем, что внутреннее поле большего кольцевого участка разделено по меньшей мере на два сектора..

35

40

45

50



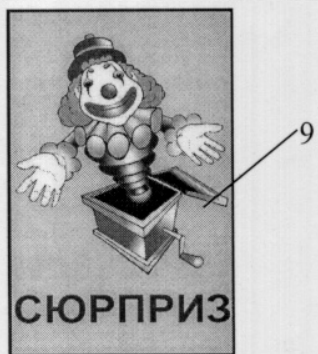
Сделайте еще один ход.

Фиг. 2а



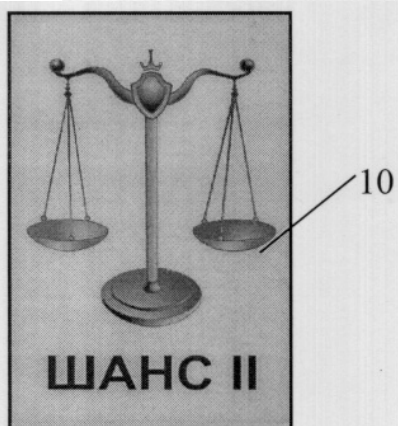
Ваши щедрые пожертвования (10 000) освобождают вас от налога на имущество.

Фиг. 2б



У вас юбилей. Вас поздравляют все игроки, дарят вам по 3 000.

Фиг. 2в



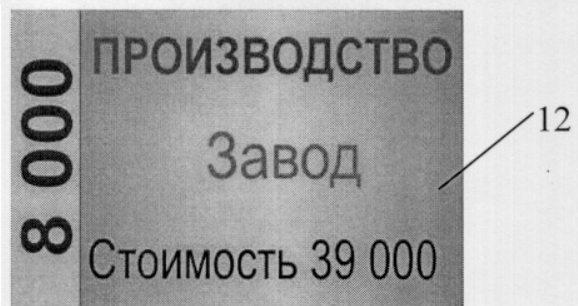
В США праздник, посвященный урожаю, собранному первыми переселенцами после голодной зимы. Называется...

а) День Сурка
 б) День Благодарения
 в) Хэллоуин

Фиг. 3



Фиг. 4



Фиг. 5