



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА  
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ,  
ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

**(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ**(21), (22) Заявка: **2005123178/12, 24.10.2003**(24) Дата начала отсчета срока действия патента:  
**24.10.2003**(30) Конвенционный приоритет:  
**22.01.2003 ES U200300150**(43) Дата публикации заявки: **20.02.2006**(45) Опубликовано: **27.05.2010** Бюл. № 15(56) Список документов, цитированных в отчете о  
поиске: **GB 2185894 A, 05.08.1987. GB 2228422 A,  
29.08.1990. US 3030112 A, 17.04.1962. GB  
284536 A, 02.02.1928. FR 2034413 A, 11.12.1970.  
RU 2057566 C1, 10.04.1996.**(85) Дата перевода заявки РСТ на национальную  
фазу: **22.08.2005**(86) Заявка РСТ:  
**ES 03/000546 (24.10.2003)**(87) Публикация РСТ:  
**WO 2004/064956 (05.08.2004)**Адрес для переписки:  
**191036, Санкт-Петербург, а/я 24,  
"НЕВИНПАТ", пат.пов. А.В.Поликарпову**

(72) Автор(ы):

**ОРТУБАЙ БАЛАНСАТЕГИ Кристина (ES)**

(73) Патентообладатель(и):

**ГЕРРА НАВАС Антонио Мануэль (ES),  
ОРТУБАЙ БАЛАНСАТЕГИ Кристина (ES)****(54) КОНСТРУКЦИЯ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ**

(57) Реферат:

Изобретение относится к настольным играм с участием двух соревнующихся игроков. Конструкция содержит тело пирамидальной формы, имеющее правильное четырехугольное основание и разделенное по горизонтали на независимые уровни. Уровни расположены с возможностью вращения вокруг вала, совпадающего с вертикальной осью симметрии, при этом каждый из указанных уровней имеет четыре боковых поверхности с расположенными на них одинаковыми углублениями. В каждое из углублений может

быть помещена игровая фигура такого же контура. На каждой боковой поверхности верхнего уровня, который образует вершину пирамидального тела, расположено по одному углублению, при этом количество углублений на каждой боковой поверхности каждого уровня изменяется, возрастая начиная с верхнего уровня, содержащего только одно углубление, к нижнему уровню, содержащему одиннадцать углублений. Изобретение обеспечивает расширение ассортимента настольных игр. 3 з.п. ф-лы, 3 ил.



FEDERAL SERVICE  
FOR INTELLECTUAL PROPERTY,  
PATENTS AND TRADEMARKS

**(12) ABSTRACT OF INVENTION**

(21), (22) Application: **2005123178/12, 24.10.2003**  
 (24) Effective date for property rights:  
**24.10.2003**  
 (30) Priority:  
**22.01.2003 ES U200300150**  
 (43) Application published: **20.02.2006**  
 (45) Date of publication: **27.05.2010 Bull. 15**  
 (85) Commencement of national phase: **22.08.2005**  
 (86) PCT application:  
**ES 03/000546 (24.10.2003)**  
 (87) PCT publication:  
**WO 2004/064956 (05.08.2004)**  
 Mail address:  
**191036, Sankt-Peterburg, a/ja 24, "NEVINPAT",  
pat.pov. A.V.Polikarpovu**

(72) Inventor(s):  
**ORTUBAJ BALANSATEGI Kristina (ES)**  
 (73) Proprietor(s):  
**GERRA NAVAS Antonio Manuehl' (ES),  
ORTUBAJ BALANSATEGI Kristina (ES)**

**(54) CONSTRUCTION OF BOARD GAME**

(57) Abstract:  
 FIELD: games.  
 SUBSTANCE: invention refers to the board games for two competitive players. The construction contains the body of the pyramidal form having the correct quadrangular foundation and divided across into the independent levels. The located levels have a rotation possibility round a shaft coinciding with a vertical axis of symmetry, thus each of the mentioned levels has four lateral surfaces with the identical deepening located on them. In each of

deepenings the game figure of the same contour can be placed. Each lateral surface of top level which forms top of a pyramidal body, has one deepening, thus the quantity of deepening on each lateral surface of each level changes increasing from the top level containing only one deepening, to the bottom level containing eleven deepenings.

EFFECT: invention expands the assortment of the board games.  
 4 cl, 3 dwg

RU 2 3 9 0 3 6 1 C 2

RU 2 3 9 0 3 6 1 C 2

Данное изобретение относится к конструкции, предназначенной для настольной игры, позволяющей создать весьма привлекательную игру с участием двух соревнующихся игроков.

Предлагаемая конструкция предназначена для создания игры с простыми правилами, в которую может играть любой человек, при этом она дает возможность каждому игроку использовать методы ведения игры для достижения, с одной стороны, максимально возможного количества очков, а с другой стороны, для воспрепятствования или создания помех другому игроку в приобретении очков.

Предлагаемая игра содержит опору, имеющую большое количество углублений, размеры которых позволяют размещать в каждом из них игровую фигуру, причем данная игра основана на расположении игроком наибольшего количества рядов из игровых фигур в предварительно заданном количестве, например из четырех.

В соответствии с изобретением данная конструкция, служащая в качестве основы для создания игры, содержит тело правильной геометрической формы с вертикальной осью симметрии. Это тело разделено по горизонтали на независимые уровни, которые могут вращаться вокруг вала, совпадающего с вертикальной осью симметрии, и на боковых поверхностях которых имеются одинаковые углубления, в каждом из которых может быть размещена игровая фигура такого же контура.

Данное тело геометрической формы, образующее опору для создания игры, может иметь форму, например, пирамиды, усеченного конуса, цилиндра, призмы и т.д., а в общем случае, любую геометрическую форму с вертикальной осью симметрии.

Предпочтительно все указанные уровни имеют одинаковую высоту, а углубления расположены в виде горизонтальных рядов на их боковой поверхности. Высота боковой поверхности каждого уровня слегка превышает диаметр углубления, так что на каждом уровне имеется горизонтальный ряд углублений.

Тело, образующее опору игры, в нижней части под нижним уровнем может переходить в основание или полую подставку, которая по бокам на противоположных поверхностях открыта снаружи, и в эти отверстия вставлены два выдвижных ящика, предназначенных для размещения игровых фигур.

Как указано выше, данная игра основана на выполнении рядов из предварительно заданного количества игровых фигур, например из четырех, максимально возможное число раз, причем этот ряд может проходить горизонтально, вертикально или по диагонали. Игра может заключаться не в создании этих рядов, а в построении определенного геометрического рисунка, выполненного посредством игровых фигур. Одновременно каждый игрок пытается достичь максимально возможного количества комбинаций, при этом он или она должны пытаться воспрепятствовать противнику в достижении создания таких рядов или рисунков.

Для того чтобы каждый игрок мог отличать игровые фигуры, они могут быть двух различных цветов, при этом каждый игрок выбирает один из них. Дополнительно на одной из сторон каждой игровой фигуры может быть расположена индикация, соответствующая количественному показателю, получаемому в результате размещения этой игровой фигуры и завершения ряда или геометрического рисунка, выполняемых из них.

Каждый игрок размещает игровые фигуры так, что он или она могут создать ряд или искомый геометрический рисунок. С другой стороны, игрок должен пытаться установить свои игровые фигуры так, чтобы они создавали препятствие другому игроку добиваться создания ряда из последовательности игровых фигур.

После соблюдения определенных условий в игру можно играть с различными

правилами, а также с введением различных уровней трудности, которые дополнительно могут быть усложнены за счет возможности вращения каждого уровня относительно смежных вращающихся уровней, при этом возможность вращения каждого уровня может дополнительно изменяться.

Для более легкого понимания строения конструкции данного изобретения, а также возможностей создания посредством нее игры, ниже приведено более подробное описание конструкции с помощью прилагаемых чертежей, на которых показан не ограничивающий вариант выполнения.

На чертежах:

фиг.1 изображает вид в аксонометрии конструкции настольной игры, в соответствии сданным изобретением;

фиг.2 изображает вертикальный разрез конструкции, показанной на фиг.1;

фиг.3 изображает вид в аксонометрии конструкции, показанной на фиг.1, с нижним уровнем, повернутым на  $90^\circ$  по отношению к нижнему основанию и смежному верхнему уровню.

Предлагаемая конструкция содержит опору или тело правильной геометрической формы с вертикальной осью симметрии. В примере, показанном на данных чертежах, она имеет геометрическую форму правильной прямоугольной пирамиды. Это пирамидальное тело разделено по горизонтали на уровни, обозначенные номерами 1-6 позиций, причем все они имеют одинаковую высоту. Как можно понять, количество уровней может быть различным, и высота каждого из них также может изменяться.

Каждый из этих уровней на боковых поверхностях имеет углубления 7, количество которых на поверхностях каждого уровня меняется, возрастая начиная с верхнего уровня 1, содержащего только одно углубление, до нижнего уровня 6, содержащего одиннадцать углублений. Боковая поверхность каждого уровня имеет достаточную высоту, так что на каждой стороне может быть расположен горизонтальный ряд углублений 7.

Тело описанного строения может быть установлено на нижнем полом основании или подставке 8, открытой с двух противоположных сторон, так что могут быть присоединены два ящика 9, предназначенные для размещения игровых фигур 10 и 11.

Игровые фигуры 10 и 11, расположенные в этих двух ящиках, каждый из которых предназначен для одного игрока, могут отличаться по цвету. Дополнительно эти игровые фигуры на одной из сторон или поверхностей могут иметь индикацию или количественный показатель для ведения игры.

Как можно видеть из фиг.2, различные уровни 1-6 установлены на валу 12, который совпадает с осью симметрии пирамиды, с возможностью независимого вращения относительно него. Для обеспечения возможности вращения каждый из этих уровней может содержать втулку 13 и шайбу 14, которые обеспечивают надежную опору различным уровням с возможностью свободного вращения каждого уровня по отношению к смежным уровням.

Вал 12 одним своим концом может быть надежно прикреплен к верхнему уровню или вершине 1, а к основанию 8 он может быть прикреплен посредством гайки 15.

При таком строении во время игры любой из уровней, например уровень 6 на фиг.3, может быть повернут на определенный угол, например на  $90^\circ$ , по отношению к основанию 8 и/или смежному уровню.

Как указано выше, описанная конструкция позволяет создать игру, целью которой является размещение каждым игроком определенного числа игровых фигур с образованием некой композиции, которая дополнительно может служить

препятствием, по определенной стратегии, для формирования указанной композиции противоположным игроком.

Благодаря нанесению чисел на различные поверхности, а также благодаря возможности вращения уровней и т.д., возможны различные способы организации 5 игры с различными степенями трудности.

Несмотря на то, что в описанном примере конструкция имеет пирамидальную форму, она может иметь любую геометрическую форму с вертикальной осью симметрии, например коническую, цилиндрическую, призматическую и т.д., причем во 10 всех случаях геометрическое тело подразделено на горизонтально расположенные уровни, на боковых поверхностях которых расположены углубления 7, предназначенные для размещения игровых фигур.

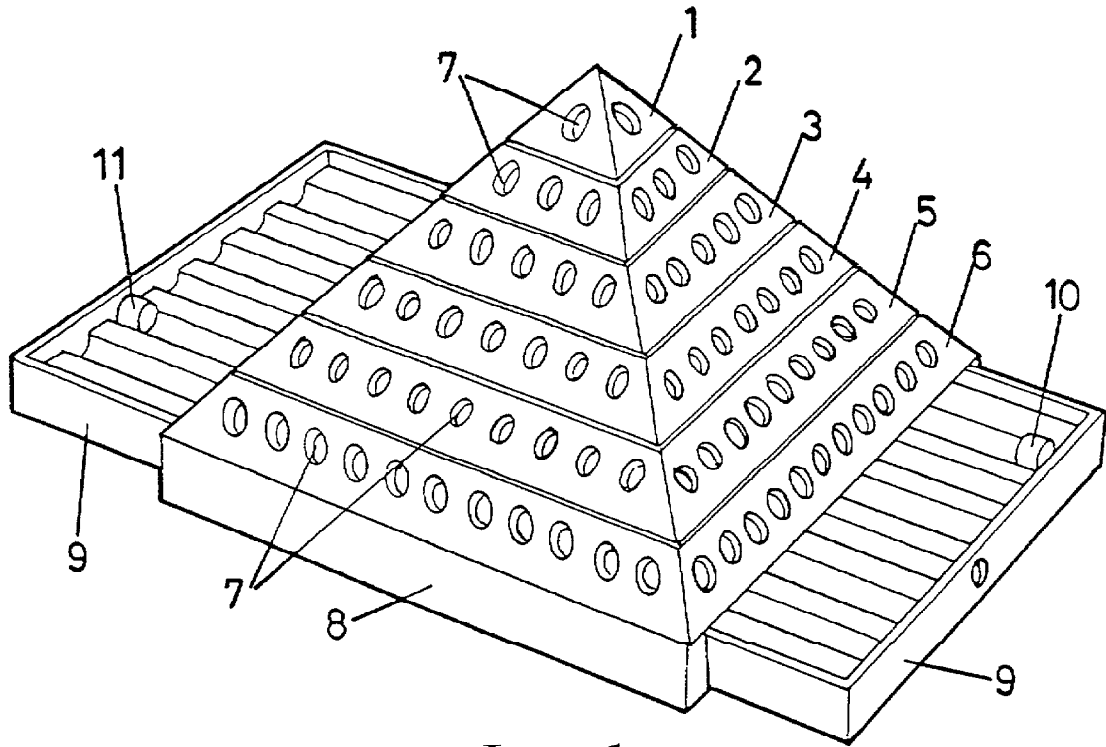
#### Формула изобретения

15 1. Конструкция для настольной игры, содержащая тело пирамидальной формы, имеющее правильное четырехугольное основание и вертикальную ось симметрии и разделенное по горизонтали на независимые уровни (1-6), которые расположены с возможностью вращения вокруг вала (12), совпадающего с указанной вертикальной 20 осью симметрии, при этом каждый из указанных уровней имеет четыре боковых поверхности с расположенными на них одинаковыми углублениями (7), в каждое из которых может быть помещена игровая фигура (10-11) такого же контура, отличающаяся тем, что на каждой боковой поверхности верхнего уровня, который образует вершину пирамидального тела, расположено по одному углублению (7), а 25 количество углублений на каждой боковой поверхности каждого уровня изменяется, возрастая начиная с верхнего уровня (1), содержащего только одно углубление, к нижнему уровню (6), содержащему одиннадцать углублений.

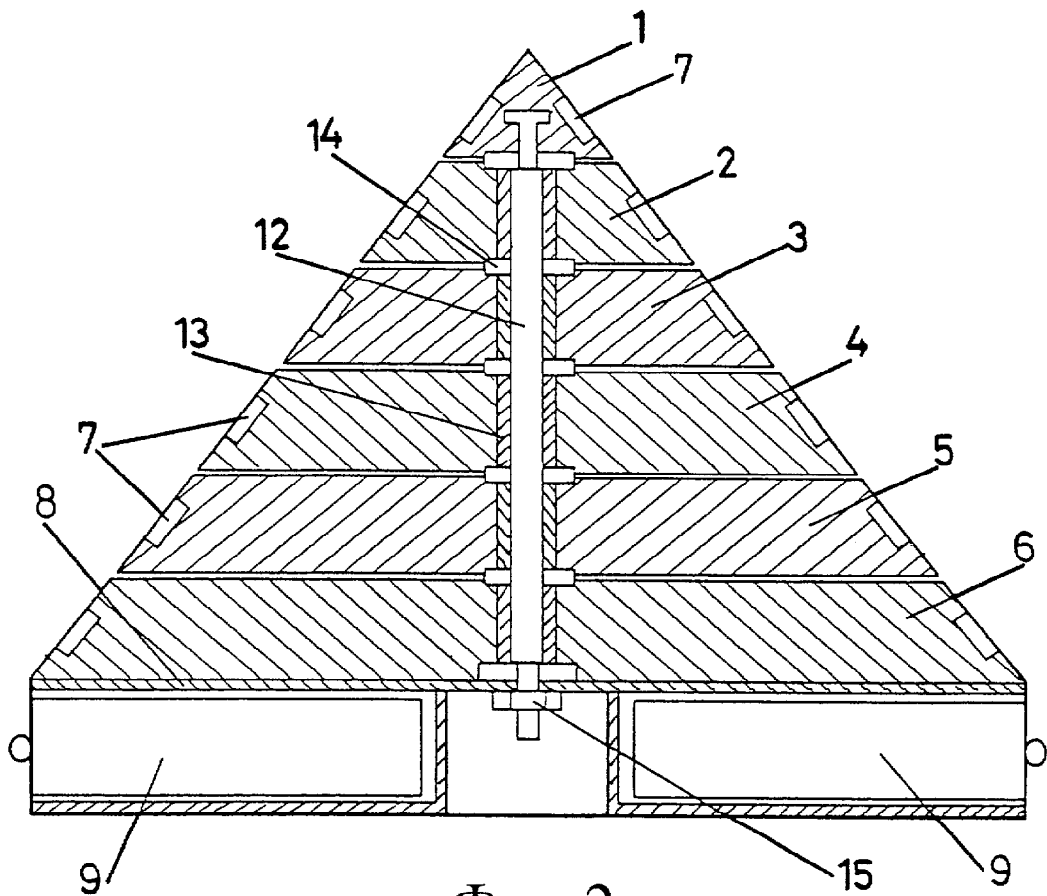
2. Конструкция по п.1, отличающаяся тем, что уровни (1-6) имеют одинаковую 30 высоту.

3. Конструкция по п.1, отличающаяся тем, что указанное тело в нижней части переходит в полое основание или подставку (8), которое (которая) по бокам на противоположных поверхностях открыто (открыта) снаружи, и в эти отверстия могут 35 быть вставлены два выдвижных ящика (9), в которых расположены игровые фигуры (10-11).

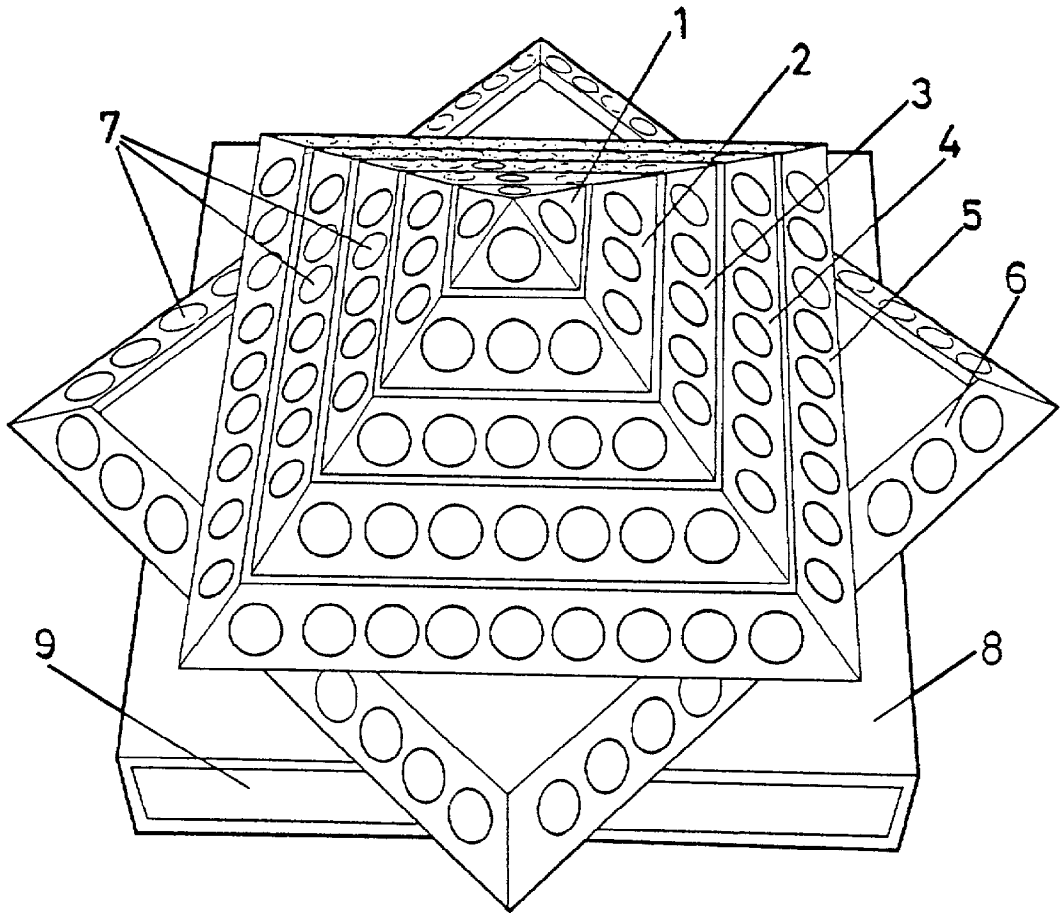
4. Конструкция по любому из предыдущих пунктов, отличающаяся тем, что каждый уровень содержит втулку (13), установленную вокруг вала (12), а конструкция 40 содержит шайбы (14) между втулками (13) для облегчения вращения одного уровня относительно смежных уровней.



Фиг. 1



Фиг. 2



Фиг. 3