



**ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА  
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ**

**(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ**(21)(22) Заявка: **2009130330/13, 06.08.2009**(24) Дата начала отсчета срока действия патента:  
**06.08.2009**

Приоритет(ы):

(22) Дата подачи заявки: **06.08.2009**(43) Дата публикации заявки: **20.02.2011** Бюл. № 5(45) Опубликовано: **27.03.2013** Бюл. № 9(56) Список документов, цитированных в отчете о поиске: **US 6260847 B1, 17.07.2001. RU 22888 U1, 10.05.2002. US 2004/0150160 A1, 05.08.2004. US 6578848 B1, 17.06.2003. CA 1319375 C, 22.06.1993.**

Адрес для переписки:

**603105, г.Нижний Новгород, ул. Ошарская, 88, кв.207, Ю.А. Дудину**

(72) Автор(ы):

**Дудин Юрий Аркадьевич (RU)**

(73) Патентообладатель(и):

**Дудин Юрий Аркадьевич (RU)****(54) СПОСОБ ИГРЫ, В ЧАСТНОСТИ, В ШАХМАТЫ, ШАШКИ, ГО И АНАЛОГИЧНЫЕ ИМ**

(57) Реферат:

Изобретение относится к настольным играм типа шахмат. Способ игры заключается в том, что в соответствии с установленными правилами игровые элементы перемещают по игровому полю, выполненному из эластичного материала с геометрически криволинейной формой как самого поля, так и игровых ячеек. При этом играющие производят изменение

геометрической формы линий сетки игрового поля с сохранением порядка расположения и количества игровых клеток. Изменение геометрической формы линий сетки игрового поля осуществляют путем механического растяжения игрового поля. Способ расширяет игровые возможности классических настольных игр, повышает их динамичность. 4 ил.



FEDERAL SERVICE  
FOR INTELLECTUAL PROPERTY

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**

(21)(22) Application: **2009130330/13, 06.08.2009**

(24) Effective date for property rights:  
**06.08.2009**

Priority:

(22) Date of filing: **06.08.2009**

(43) Application published: **20.02.2011 Bull. 5**

(45) Date of publication: **27.03.2013 Bull. 9**

Mail address:

**603105, g.Nizhnij Novgorod, ul. Osharskaja, 88,  
kv.207, Ju.A. Dudinu**

(72) Inventor(s):

**Dudin Jurij Arkad'evich (RU)**

(73) Proprietor(s):

**Dudin Jurij Arkad'evich (RU)**

(54) **METHOD OF PLAYING, IN PARTICULAR, CHESS, CHECKERS, GO AND SIMILAR**

(57) Abstract:

FIELD: games.

SUBSTANCE: invention is related to table games, such as chess. The method of playing consists in the fact that according to the established rules game elements are moved on a game field made of elastic material with a geometrically curvilinear shape of both the field itself and the game cells. At

the same time the players change the geometric form of the game field grid lines while retaining the order of arrangement and number of game cells. The geometric form of the game field grid lines is changed by mechanical stretching of the game field.

EFFECT: method expands playing capabilities of classic table games, increases their dynamics.

4 dwg

RU 2 4 7 8 0 0 4 C 2

RU 2 4 7 8 0 0 4 C 2

Изобретение относится: к настольным играм фигурами на клеточном поле типа шахмат, шашек, го и аналогичных им в традиционном (в виде доски и фигур) или комбинированном (с видоизмененным выполнением игрового поля) исполнении и может быть использовано в качестве игрового ресурса проведения экстремальных игр, средства тренировки игроков в жестких условиях визуального восприятия непрерывно изменяющегося игрового поля, связанного с большим количеством нестандартных игровых ситуаций, а также в качестве креативной игры с повышенной динамичностью и занимательностью без изменения правил самой игры.

Известны игры фигурами на клеточном поле (шахматы), в которых для повышения занимательности игры изменена геометрическая форма сетки игрового поля, например игра «Кольцевые шахматы» (см. патент РФ №2004290, А63F 3/02, 1993). В известном аналоге доска выполнена с игровым полем в форме кольца и в игре, несмотря на сохранение двух групп шахматных фигур, по шестнадцать каждая, изменены правила классической шахматной игры.

Известна игра «Военные шахматы» (патент РФ №2123371, А63F3/02, 1998), в которых, также для повышения занимательности, изменена геометрическая форма поверхности игрового поля, а именно шахматная поверхность выполнена многогранной с возможностью поворота игрового поля для поочередного образования двух игровых слоев, и в этой игре в военные шахматы, несмотря на сохранение правил классических шахмат для каждой из двух групп по шестнадцать игровых фигур, изменено количество и форма фигур каждого игрока.

Приведенные выше аналоги, а также другие аналогичные игры (см. патент РФ №2075991, А63F 3/02, 1997, шахматная игра «TRANSLEVELS», патент РФ №23577 А63F 3/02, А63F 7/36, 2002, Шахматы трехмерного пространства), с измененными сеткой или поверхностью игрового поля, характеризуются измененными или количеством игровых ячеек, или фигур, и/или правилами игры, что, в связи с усложнением восприятия и овладения игрой, снижает интерес к классическим шахматам или шашкам. Заявитель выражает согласие с выводом авторов Трошичева Б.А. и Рыбакова Ю.В. статьи «О некоторых недоразумениях в теории шахмат» (см. сборник Рыбакова Ю.В. Стоклеточные шахматы «Соколиная охота». С-Петербург, Фонд поддержки стоклеточной шахматной игры «Соколиная охота», 2006, с.12): «Но, очевидно, что сами люди в основной своей массе всегда будут относиться к таким новациям с определенным скепсисом и, по-видимому, в силу их «трудноуправляемости» (если хотите, «неудобоваримости»)».

За прототип предлагаемого изобретения выбран известный способ игры, включающий перемещение игровых элементов в соответствии с установленными правилами на игровом поле с геометрически криволинейной формой как самого поля, так и игровых ячеек (патент США №6260847 от 17.07.2001 г.).

По известному техническому решению игра может проводиться на шахматной доске в двух измерениях: плоской, в форме почки с 64 криволинейными игровыми ячейками, при которой игроки могут располагаться друг напротив друга или на одной и той же стороне в зависимости от выбранной конфигурации искривления шахматной доски. Игровая доска может быть выполнена в виде рыбного пруда или поля для игры в гольф. Еще одним, аспектом известного изобретения является представление шахматной доски с 64 игровыми ячейками, цвет которых плавно изменяется со светлого на темный.

Положительным моментом известной игровой шахматной доски является то, что известная шахматная доска заставляет игроков думать в нестандартной манере, по

сравнению с прямолинейной ментальностью клеток традиционных шахматных досок, а также бросает дополнительный вызов уму игрока.

По мнению авторов, известная шахматная доска криволинейной формы незаменима для проведения игры в самолете, так как игроки могут находиться с одной стороны доски, она является эстетически более приятной конфигурацией формы поверхности по сравнению с традиционной квадратной (в случае ее выполнения в виде рыбного пруда или игрового поля для гольфа), а также плавного изменения цвета игровых ячеек со светлого на темный. Известная доска может выглядеть как предмет «современного изменяющегося искусства и, может быть (как пишут авторы прототипа), на ней нельзя будет играть, и она будет использоваться как верхняя крышка кофейного столика, интригуя и бросая вызов лучшим умам». Техническим результатом известного решения является создание шахматной игровой доски криволинейной формы, которая может быть использована только лучшими и хорошо разбирающимися в искусстве игроками, которая включает в себя всю привлекательность традиционной игры, но представляет тем, кого привлекает вызов в игре, немного безрассудность, а также которая, может быть использована как альтернатива столешнице кофейного столика в виде современного искусства.

Однако главным недостатком известной игры является невозможность самому игроку отменять геометрию как игровую поля шахматной доски и соответственно игровых ячеек, так и невозможность усложнять и разнообразить ситуацию шахматной партии. Относительно выявленного аналога можно обратить внимание на то, что в нем не рассматривается возможность непрерывного изменения игровой доски в процессе самой игры, что является существенным признаком новизны, так как позволяет повысить динамику игры, которая является характеристикой интереса к игре. Динамичность и связанная с ней сложность визуального восприятия игровой поверхности, которая отсутствует в аналоге, привлекает игроков, у которых возникает естественная потребность преодолеть невероятные трудности и препятствия пусть и психологического характера (врожденное свойство человека, наряду с потребностью в познании окружающего мира), а также проверить свои силы и, в конечном итоге, повысить свое мастерство. Этот эффект еще более ярко выражен за счет непрерывного перехода игровой поверхности в третье измерение, что также способствует повышению динамичности и сложности игры. Также следует отметить, что в выявленном аналоге речь идет в основном об удовлетворении эстетической потребности и применении изобретения в качестве интерьерного оформления,

Задачей предлагаемого изобретения является создание игры, которая обеспечивает получение большого количества нестандартных игровых ситуаций, имеет более высокую динамичность, а также расширение круга потребителей за счет повышения интереса к игре за счет особой непрерывно изменяющейся геометрии игрового поля.

Поставленная задача решается тем, что в известном способе игры, в частности в шахматы, шашки и го, включающем перемещение игровых элементов в соответствии с установленными правилами на игровом поле с геометрически криволинейной формой как самого поля, так и игровых ячеек, во время проведения игры играющие производят изменение геометрической формы игрового поля и соответственно игровых ячеек или путем механического неравномерного растяжения игрового поля, при условии выполнения шахматной доски из эластичного материала, или путем изменения геометрии игрового поля и соответственно игровых ячеек с помощью компьютерных программ, при условии проведения игры на горизонтально расположенном мониторе, в том числе и реальными фигурами, или путем изменения

игрового поля и соответственно игровых ячеек в трехмерном виртуальном изображении с помощью компьютерных программ, или путем использования наборов игровых полей с измененной геометрической формой и игрового поля и соответственно игровых ячеек, или путем использования набора игровых полей с различным трехмерным изменением геометрической формы поверхности игрового поля и соответственно игровых ячеек.

Предлагаемое техническое решение отвечает требованиям изобретения «новизна» и «изобретательский уровень», так как проведенные патентно-информационные исследования не выявили технических решений, порочащих новизну предлагаемого способа, равно как и технических решений с существенными признаками предлагаемого изобретения.

Техническим результатом является создание игры, которая обеспечивает получение большого количества нестандартных игровых ситуаций, имеет более высокую динамичность, а также расширение круга потребителей за счет повышения интереса к игре за счет особой геометрии игрового поля.

На фиг.1, 2, 3, 4 представлены примеры возможности изменения геометрии игрового поля во время игры.

На фиг.1 показан пример изменения геометрической формы как игрового поля, так и игровых ячеек путем неравномерного их растяжения механическим способом при условии выполнения шахматной доски из эластичного материала, например латекса или лайкры. На фиг.2 представлен пример изменения игрового поля и соответственно игровых ячеек при игре в классические шахматы с помощью компьютера, при этом поверхность представляет собой горизонтально расположенный монитор с изображением виртуальной доски, но с реально стоящими на ней фигурами. На фиг.3 показан один из вариантов игрового поля, которые входят в наборы игровых полей с различной кривизной игровых полей и соответственно игровых ячеек. На фиг.4 изображены наборы игровых полей с различной трехмерной геометрической формой поверхности игрового поля и игровых ячеек.

В частных случаях осуществления заявляемого способа игры в шахматы изменение геометрической формы игрового поля и соответственно игровых ячеек осуществляют:

- путем механического неравномерного растяжения игрового поля и соответственно игровых ячеек при условии выполнения игрового поля из эластичного материала (латекс, лайкра) и наличия механизма его растягивания;

- использованием горизонтально расположенного монитора с компьютерным обеспечением изменения кривизны виртуального игрового поля и соответственно игровых ячеек;

- наборы игровых полей с различной кривизной игрового поля и соответственно игровых ячеек;

- наборы игровых полей с различной трехмерной геометрической формой поверхности игрового поля и игровых ячеек.

Предлагаемый способ осуществляют следующим образом.

Игру проводят по правилам классической игры, типа шахмат, шашек, го и аналогичных им традиционными по количеству и игровому назначению фигурами на игровом поле, с сохранением порядка, расположения и количества игровых ячеек и внешнего вида игровых фигур. Минимальное количество игроков - 1. Игроки во время игры подвергают изменениям геометрическую форму игрового поля и соответственно игровых ячеек. Это может быть выполнено следующим образом. При условии выполнения игрового поля из эластичного материала (латекса, лайкры и др.)

путем навешивания грузов по краям игрового поля происходит неравномерное его растяжение посредством радиальных тяг, что влечет за собой изменение геометрии игрового поля и игровых ячеек. Устройство может быть выполнено в любом варианте. В частном случае реализации на фиг.1 представлено устройство, содержащее игровое поле, выполненное из эластичного материала, например латекса или лайкры, в виде пленки 1, имеющей форму круга, на поверхность которой нанесена сетка игрового поля (причем пленка 1 размещена на твердой опорной поверхности с малым коэффициентом трения по отношению к эластичному материалу пленки 1 и скреплена с равномерно распределенными по периметру круга радиальными тягами 2, перекинутыми под опорную поверхность игрового поля с помощью роликов 3, зафиксированных на краю опорной поверхности), с помощью шаговых электродвигателей 4, установленных под игровым полем, соединенных радиальными тягами 2 с периметром пленки 1 и подсоединенных к двум пультам их управления, посредством последних производят путем растягивания пленки 1 в плоскости игрового поля желаемое изменение кривизны линии. При этом игровые фигуры остаются на своих игровых ячейках, перемещаясь вместе с пленкой 1. Игровое поле может быть выполнено квадратным, овальным, прямоугольным и т.д., а тяги могут располагаться в углах игрового поля.

В частном случае реализации игры на горизонтально расположенном мониторе с помощью компьютера (например, с помощью игровых компьютерных пультов управления игрой) производят заданное или желаемое изменение кривизны игрового поля и соответственно игровых ячеек (результат такого изменения см. на фиг.2) с расположенными на них (на поверхности монитора) фигурами. Игровую ситуацию можно изменить и в трехмерном виртуальном изображении с помощью компьютерных программ.

В частном случае реализации третьего варианта изменения геометрии игрового поля используют набор игровых досок с игровыми полями с различной кривизной и соответственно игровых ячеек, которые меняют либо в процессе проведения одной партии, либо от игровой партии к следующей партии в определенном режиме для усложнения игровых ситуаций (см. фиг.3).

В частном случае реализации - во время проведения одной партии или от игровой партии к следующей партии меняют в заданном режиме усложнения игровые доски с игровыми полями и игровыми ячейками с различной трехмерной кривизной (см. фиг.4) геометрической формы игровой поверхности, изготовленные из традиционных материалов традиционными методами.

К достоинствам предлагаемой игры кроме занимательно-тренинговых качеств относятся ее универсальный характер, расширяющий область ее применения как для классических игр, так и для новых игр, что способствует привлечению внимания потенциальных потребителей, имеющих различные игровые предпочтения и разные возрастные категории.

#### Формула изобретения

Способ игры, в частности, в шахматы, шашки и го, включающий перемещение игровых элементов в соответствии с установленными правилами на игровом поле с геометрически криволинейной формой как самого поля, так и игровых ячеек, отличающийся тем, что во время проведения игры играющие производят изменение геометрической формы линий сетки игрового поля с сохранением порядка расположения и количества игровых клеток путем механического растяжения

игрового поля при его выполнении из эластичного материала.

5

10

15

20

25

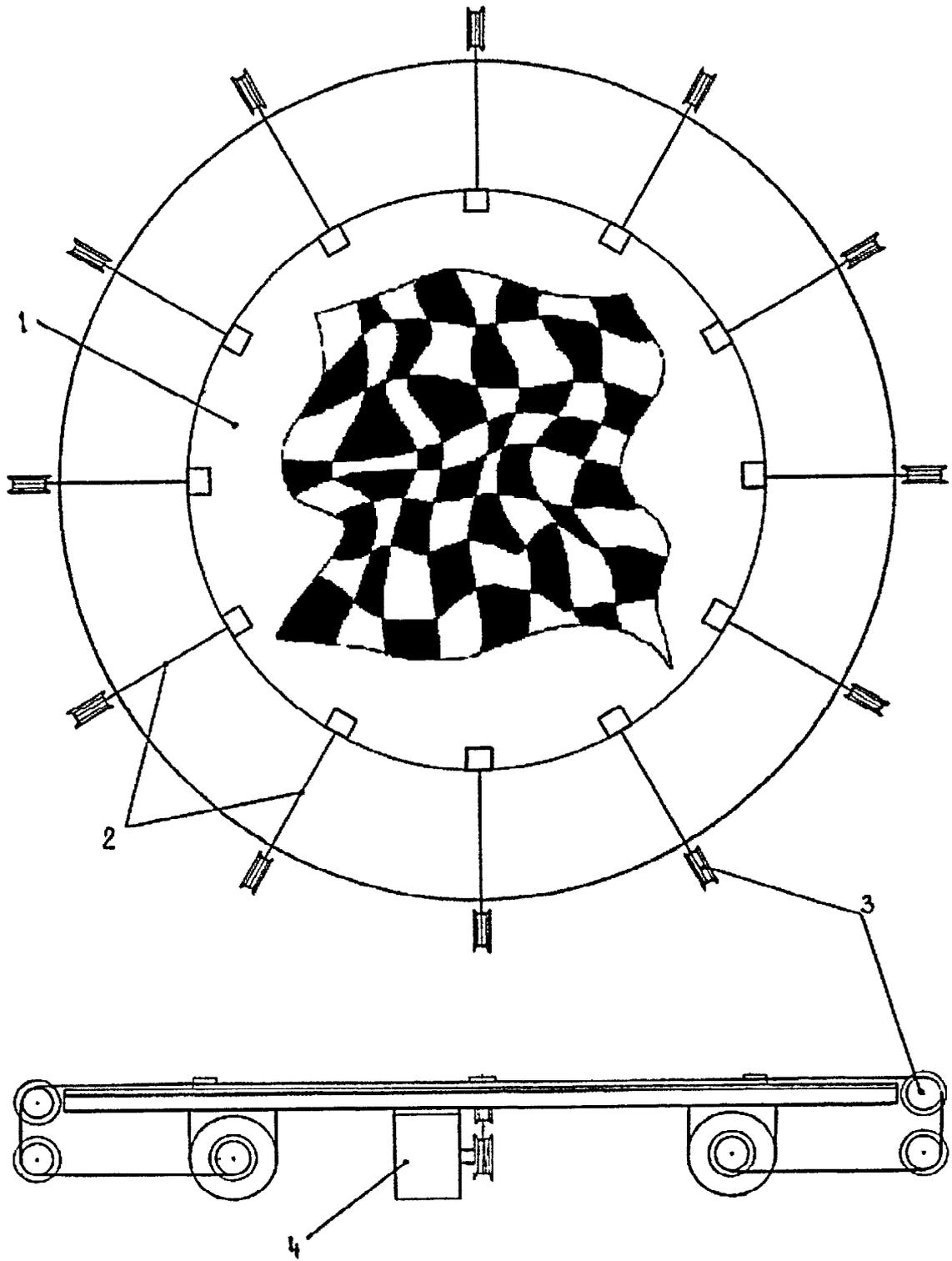
30

35

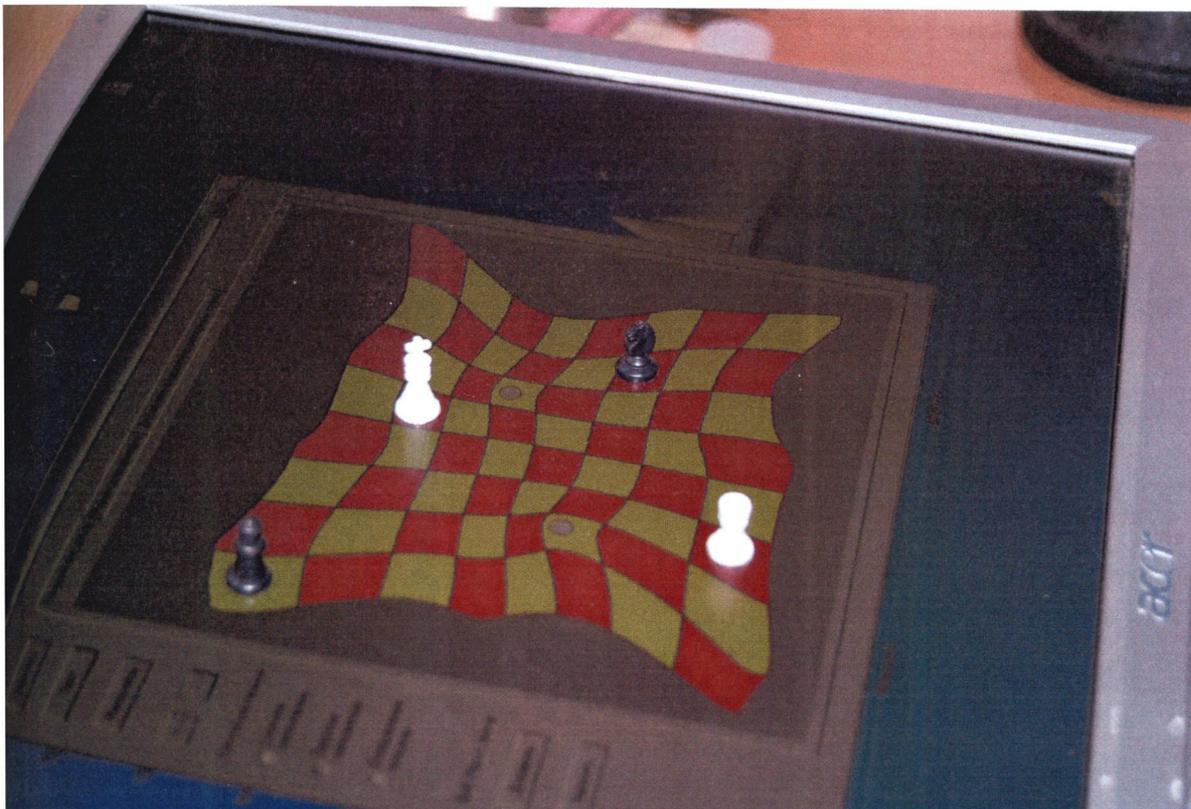
40

45

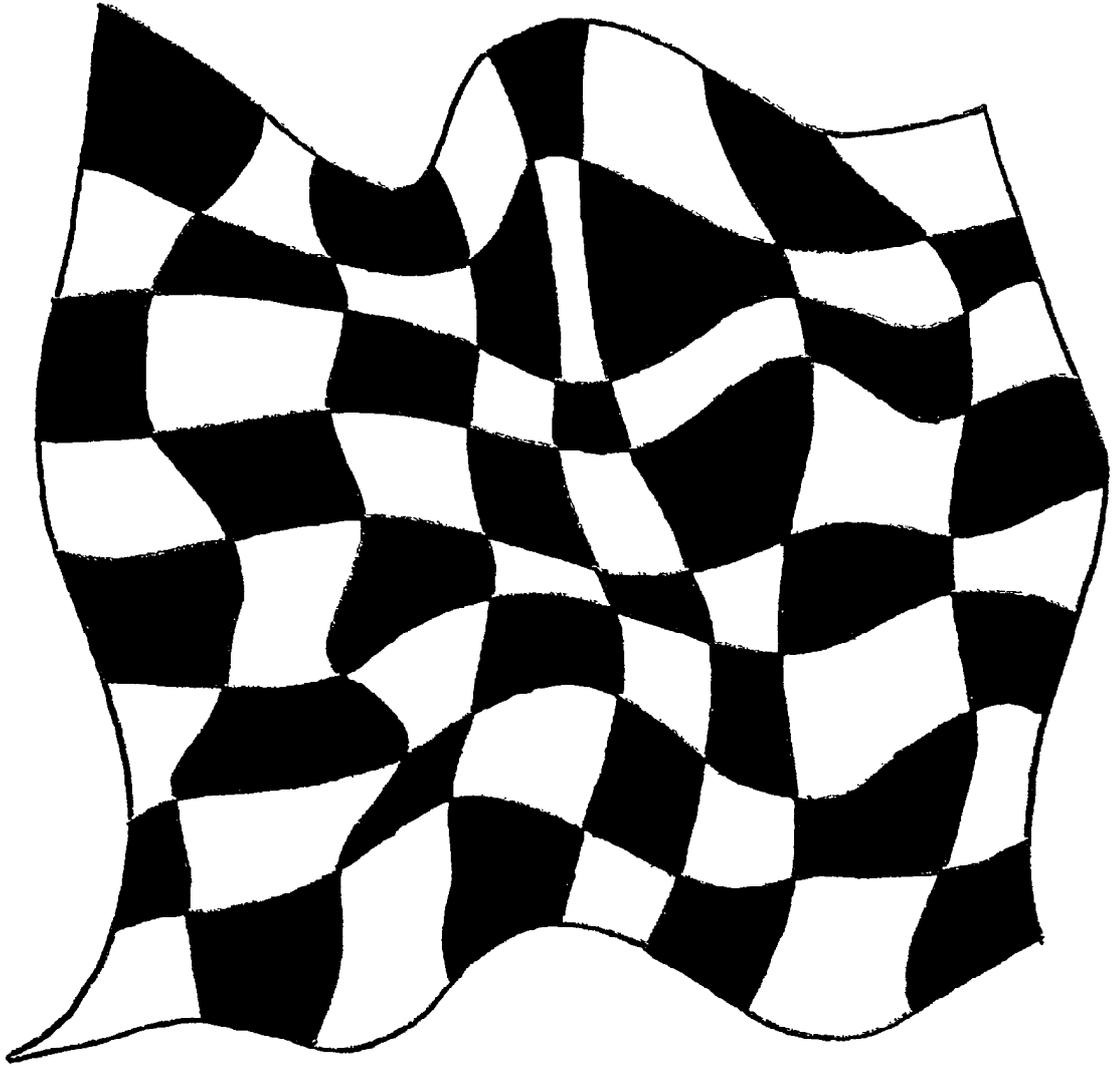
50



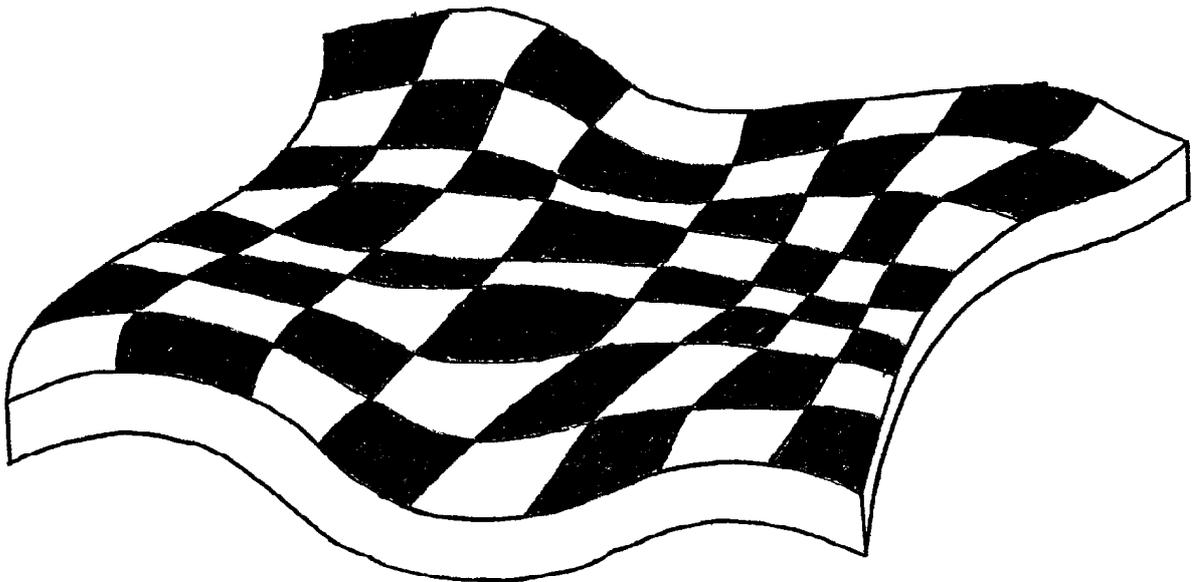
Фиг.1



Фиг. 2.



Фиг. 3



Фиг.4