

(11) Patent numeris: **3116**

(51) Int.Cl.⁵: **A63F 3/00,
A63F 3/02**

(21) Paraiškos numeris: **IP476**

(22) Paraiškos padavimo data: **1993 04 05**

(41) Paraiškos paskelbimo data: **1994 09 25**

(45) Patent paskelbimo data: **1994 12 25**

(31,32,33) Prioritetas: **33, 1992 01 09, LT**

(72) Išradėjas:
Vytautas Mondelka, LT

(73) Patent savininkas:
Vytautas Mondelka, Vytauto 61-8 g., 5408 Šiauliai, LT

(54) Pavadinimas:
Žaidimas

(57) Referatas:

Išradimas yra susijęs su kultūrinėmis ir masinėmis prekėmis ir gali būti panaudotas kaip kišeninis žaidimas žaisti šachmatais ir šaškėmis. Miniatiūrinės figūros yra apsaugotos nuo pametimo. Žaidimo partija gali būti atidėta išsaugant figūrų išdėstymą.

Žaidimas turi dėžutę su permatomu dangteliu, žaidimo lentą dėžutės dugne, žaidimo figūras, palaikomas ant lentos medžiagų tarpusavio sąveikos jėgų (pavyzdžiui, magnetinių), įtaisą figūroms uždaroje dėžutėje pervesti iš vieno laukelio į kitą (pav., magnetinį vedžiotuvą), siekiant patogesnio naudoti dėžutės aukščio ir dugno perimetro santykio, figūros iš vieno laukelio į kitą pervedamos nepakeliant jas nuo lentos, pačioms figūroms suteikta plokščia (plėvelinė) forma, figūrų fiksacijai lentoje panaudota tepalo adhezija (lipnumas), o figūrų pervedimui iš vieno laukelio į kitą bei pašalinimui nuo žaidimo lentos panaudotas vedžiotuvas-plokštelė su kabliuku, vadžiotuvo prispaudimui prie vidinės permatomo dangtelio pusės panaudota elastinė tarpinė.

Išradimas leidžia sumažinti dėžutės aukščio ir perimetro santykį 2,5 - 3,5 karto. Kišeninio žaidimo atveju - tai esminis patogumas. Panaikinta galimybė pamesti vedžiotuvą dėl nepatogumo naudotis miniatiūrinėmis detalėmis. Adhezijos pritaikymas leidžia panaudoti medžiagas, turinčias magnetinių savybių.

Išradimas yra susijęs su kultūrinėmis ir masinėmis prekėmis ir gali būti naudojamas kaip kišeninis žaidimas žaisti šachmatais bei šaškėmis.

5

Plačiai žinomi kišeniniai šachmatai yra stalinų šachmatų su atvira žaidimo lenta kopijos. Nors yra įvairių šachmatų figūrų fiksavimo atviroje lentoje būdų, tačiau jų pametimo tikimybė auga. Tik staliniai žaidimai (žr. SU aut. liud. Nr. 950413, 1982), kuriuose figūros perstumiamos uždaroje dėžutėje su permatomu dangteliu, tokio nepatogumo neturi.

15 Tačiau, mažinant šio stalinio žaidimo dydį iki kišeninio, išauga tikimybė pamesti figūrų vedžiotuvą dėl nepatogumo pirštais paimti smulkų daiktą. Be to, išstętos į aukštį figūros, vedžiotuvai, vertikalūs kanalai, žaidimo figūroms patalpinti (fiksuoti) ir vedžiotuvams saugoti, bei būtinybė pakelti figūrą nuo žaidimo lentos, perkeliant ją iš vieno kanalo į kitą, neleidžia sumažinti dėžutės aukščio iki patogesnio, o jos minimalų aukštį sąlygoja patogumas suimti vedžiotuvą pirštais.

25 Būtinybė dėžutę laikyti horizontalioje padėtyje, perkeliant figūrą iš vieno kanalo į kitą, yra papildomas nepatogumas.

30 Išradimo tikslas - patogesnis naudoti dėžutės aukščio ir dugno perimetro santykis sumažinto (kišeninio) žaidimo atveju.

35 Tuo tikslu žaidimo figūroms suteikta įvairi plokščia (plėvelinė) forma, vertikalūs kanalai likviduoti, fiksuojant plokščias (plėvelines) figūras tepalo lipnumu (adhezija). Būtinybė, pervedant figūrą iš vieno laukelio į kitą, pakelti ją nuo lentos pašalinta

- pritaikant slydimą, ištęstas į aukštį vedžiotuvas pakeistas vedžiotuvu-plokštele su kabliuku. Vedžiotuvas neturi tiesioginės įtakos dėžutės aukščiui, nes, būdamas ištęstos į ilgį plokštelės formos, yra patogus
- 5 paimti pirštais neištraukiant viso vedžiotuvo iš dėžutės. Vedžiotuvas-plokštelė sudaro palankias sąlygas sumažinti dėžutės aukštį ir pašalina galimybę jį pamesti, nes lieka dėžutėje žaidimo metu.
- 10 Jeigu teigti, kad minimalus patogus magnetinio vedžiotuvo aukštis yra 20 mm, tai 80x80 mm bandomojo pavyzdžio dėžutės aukštis lygus 8 mm, iš kurių 3,5 mm - stiklo storis. Vadinasi, santykis tarp dėžutės aukščio ir dugno perimetro sumažintas 2,5 karto.
- 15 Tepalo sluoksnio adhezijos pritaikymas pašalina ir papildomą nepatogumą - būtinybę laikyti dėžutę horizontalioje padėtyje, pervedant figūrą iš vieno laukelio į kitą. Be to, elastinga tarpinė,
- 20 prispaudžianti vedžiotuvą-plokštelę prie vidinės permatomo dangtelio pusės (pavyzdžiui, paralonas), suspaustoje būklėje neturi įtakos dėžutės aukščiui, nes panaudojamas aukštis skirtas figūrai, vedžiotuvui bei darbiniam tarpeliui tarp figūros ir vedžiotuvo.
- 25 Besiliečiantis su vedžiotuvu-plokštele elastingos tarpinės paviršius, padengtas plėvele (pavyzdžiui, celofanu), sumažinančia trintį. Elastinė tarpinė uždengia angą 2 ir apsaugo lentą 4 nuo dulkių.
- 30 Adhezijos panaudojimas fiksacijai, be tiesioginės įtakos dėžutės aukščiui, leidžia panaudoti neturinčias magnetinių savybių medžiagas ir išvengti didelio nepatogumo tuo atveju, kai, atsitiktinai nukritus
- 35 dėžutei, magnetinės figūrėlės priešingais poliais sukimba į krūvą.

Gerinant miniatiūrinės diagramos ryškumą, priimtas šachmatų kariuomenės vaizdavimas silueto ar atributikos piešiniu pakeistas skrituliu, kvadratu ir trikampių, kurių dydis nusako figūros kokybę.

5

Fig.1 parodytas kišeninis žaidimas, bendras vaizdas; Fig.2 - tas pats, vaizdas iš šono ir pjūvis A-A.

10

Kišeninis žaidimas sudarytas iš dėžutės 1, turinčios angą 2 vienoje iš sienelių, permatomo dangtelio 3, plonu tepalu sutepto žaidimo lentos piešinio 4, trijose pusėse pagal perimetrą išdėstytų laukelių 5, nedalyvaujančioms žaidimo figūroms 6 saugoti, vedžiotuvo-plokštelės 7 su kabliuku, elastinės tarpinės 8, esančios prie vienos iš dėžutės sienelių.

15

Kišeninis žaidimas naudojamas taip: žaidėjas vedžiotuvą-plokštelę 7 nustato taip, kad kabliuko viršūnėlė būtų virš figūros 6, nugalėdamas elastinės tarpinės 8 pasipriešinimą, prispaudžia figūrą prie lentos ir perveda ją į kitą laukelį, pasinaudodamas tarpais tarp figūrų. Pasiekęs kitą laukelį, atleidžia vedžiotuvą-plokštelę 7, kuris, veikiamas elastinės tarpinės 8, grįžta į pradinę padėtį.

25

Ne žaidimo metu vedžiotuvas-plokštelė 7 laikomas dėžutėje 1 ties išambine, nepažeidžiant dėželės gabarito.

IŠRADIMO APIBRĖŽTIS

- Žaidimas, turintis dėžutę su permatomu dangteliu, žaidimo lentą dėžutės dugne, laukelius nedalyvaujančioms žaidime figūroms saugoti, išdėstyti 5 pagal žaidimo lentos perimetrą, žaidimo figūras, galinčias judėti ir palaikomas ant lentos medžiagų tarpusavio sąveikos jėgomis, vedžiotuvą figūroms uždaroje dėžutėje pervesti iš vieno laukelio į kitą, 10 b e s i s k i r i a n t i s tuo, kad figūroms suteikta plokščia forma, figūras fiksuoti lentoje panaudota tepalo adhezija, figūrų vedžiotuvas yra plokštelės su kabliuku pavidalo, be to, vedžiotuvas prie vidinės permatomo dangtelio pusės prispaustas elastine tarpine, 15 o dėžutės šone padaryta skylė vedžiotuvo galui iškišti.

