

(11) Patent numeris: **3185**

(51) Int.Cl.⁵: **A63F 9/08**

(21) Paraiškos numeris: **IP116**

(22) Paraiškos padavimo data: **1992 08 11**

(41) Paraiškos paskelbimo data: **1994 03 25**

(45) Patent paskelbimo data: **1995 03 27**

(72) Išradėjas:
Henrikas Želudevičius, LT

(73) Patent savininkas:
Henrikas Želudevičius, Karoliniškių g. 20-44, 2000 Vilnius, LT

(54) Pavadinimas:
Žaidimas-galvosūkis

(57) Referatas:

Išradimas priskiriamas prie žaidimų-galvosūkių. Išradimo tikslas-pajvairinti laisvalaikio praleidimą, lavinti erdvinį mąstymą-pasiekiamas, jungiant atskirų grandinių (1,2,3) elementus (4) kaiščiais (6) ir skylėmis (7) į uždara Miobuso juostą. Žaidimą sudaro uždara trumpa grandinė (1) ir per ją perversos, dvigubai ilgesnės, tarpusavyje perversos uždaros grandinės (2,3). Kiekvienos grandinės elementai (4) tarpusavyje sujungti lanksčiu ryšiu (5), tai yra elementai (4) gali būti suverti ant virvės (5) arba išilgai jungiami žiedais (5).

Išradimas priskiriamas prie įdomių žaidimų-galvosūkių. Žinomas galvosūkis, susidedantis iš standžių strypų, sujungtų paeiliui lanksčiu ryšiu (TSRS aut. 1. Nr. 1683801, A63F 9/08, 1991). Galvosūkio uždavinys-
 5 surinkti daugiakampį, nesudvejinant tos pačios kraštinės dviem strypais, o jei neįmanoma išpildyti šios sąlygos, tai reikia minimaliai sumažinti strypų sudvejinimą.

10 Žaidimas įdomus, bet leidžia žaidėjui ir, nesilaikant reikalavimų, surinkti norimą daugiakampį.

Išradimo tikslas-paivairinti laisvalaikio praleidimą, lavinti erdvinį mąstymą.

15 Išradimo tikslas pasiekiamas tuo, kad paeiliui sujungti elementai sudaro vieną uždara trumpą grandinę, per kurią pervertos dvigubai ilgesnės tarpusavyje pervertos uždaros grandinės, o atskirų grandinių elementai
 20 kaiščiais ir skylėmis jungiami į uždara Miobiuso juostą. Jei elementai sujungiami neteisingai, surinkti Miobiuso juostos negalima. Lyginant išradimą su žinomais sprendiniais galima pastebėti, kad žaidimas atitinka pagrindinius patentabilumo reikalavimus, nes
 25 yra naujas ir turi esminius skirtumus.

Išradimo esmė paaiškinama brėžiniais:

30 Fig. 1-žaidimo pradinės padėties scheminis vaizdas.

Fig. 2,3-elementų ir jų jungimo vaizdas.

35 Fig. 4-surinkto žaidimo fragmentas.

Žaidimas-galvosūkis susideda iš trumpos grandinės 1 ir per ją pervertų dvigubai ilgesnių grandinių 2,3. Grandinės 1,2,3 sudaro elementai 4, išilgai sujungti lanksčiu ryšiu 5. Elementai 4 išilgai gali būti jungiami žiedais 5 (Fig. 2) arba jie gali būti suverti ant virvės 5 (Fig. 3).

Elementai 4 turi kaiščius 6 ir skylės 7 (Fig. 2,3), kuriais jungiasi grandinių 1,2,3 elementai 4, sudarydami uždarą Miobiuso juostą.

IŠRADIMO APIBRĖŽTIS

Žaidimas-galvosūkis, sudarytas iš lanksčiai, paeiliui į
 grandinę sujungtų elementų, b e s i s k i r i a n -
 5 t i s tuo, kad jis sudarytas iš vienos trumpos uždaros
 grandinės, per kurią pervertos dvigubai ilgesnės
 tarpusavyje taip pat pervertos grandinės, o atskirų
 grandinių elementai tarpusavyje jungiami kaiščių ir
 skylių pagalba į uždara Miobiuso juosta.

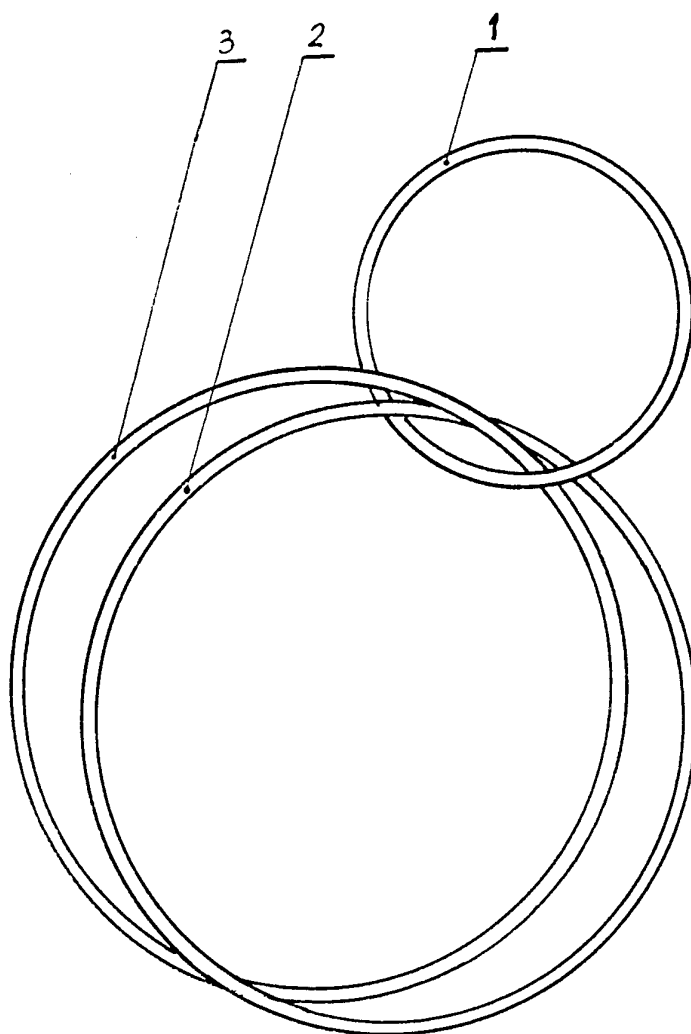


Fig.1

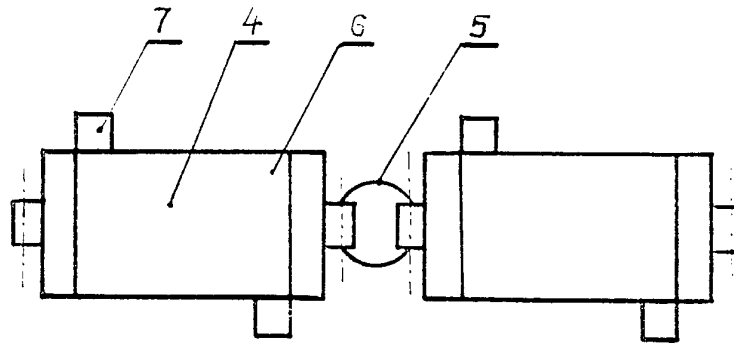


Fig. 2

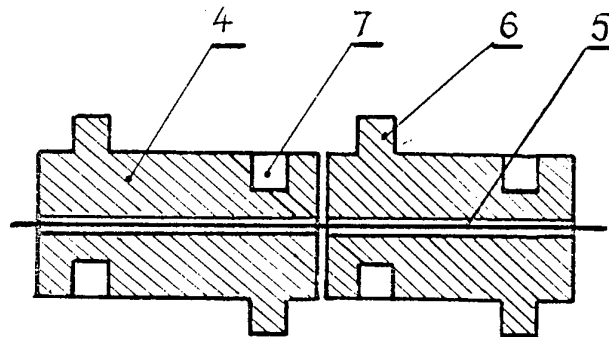


Fig. 3

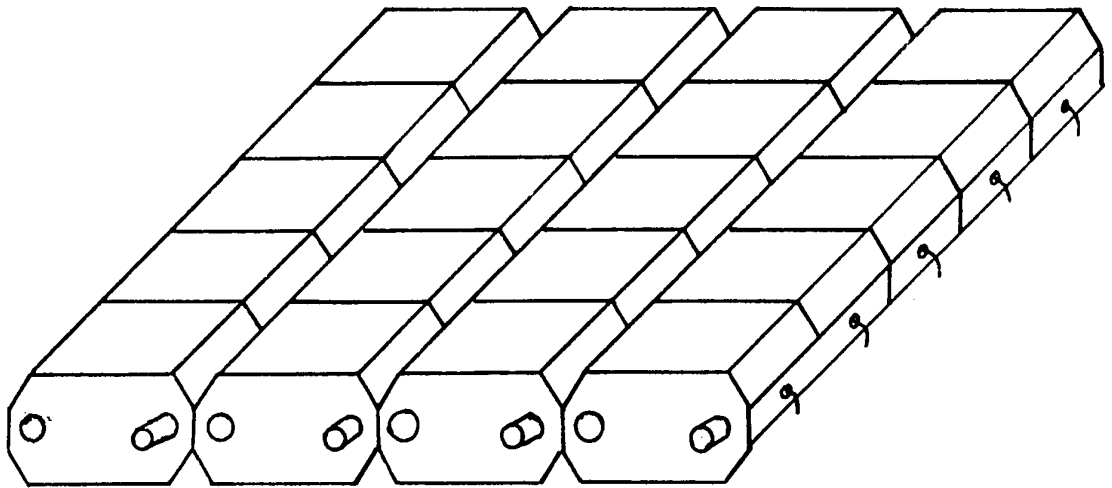


Fig.4