

(19) **KG** (11) **412** (13) **C1**

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АГЕНТСТВО
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ ПРИ
ПРАВИТЕЛЬСТВЕ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ (КЫРГЫЗПАТЕНТ)

(51)⁷ **A63F 9/20**

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

к предварительному патенту Кыргызской Республики

(21) 980100.1

(22) 30.10.1998

(46) 29.12.2000, Бюл. №4

(76) Ибрагимов А.К., Ибрагимов Т.А. (KG)

(56) Домино точечное. Большая советская энциклопедия, т. 15, 2-е изд., 1952. - С. 82.

(54) **Домино**

(57) Изобретение относится к разряду настольных игр и предназначено для облегченного обучения детей дошкольного и школьного возраста операциям устного математического счета. Домино состоит из 55 костей, лицевая сторона которых разделена на два поля с числами очков в виде арабских цифр от 0 до 9 в возрастающем порядке. Изобретение отличается от традиционных домино тем, что имеет нумерацию костей арабскими цифрами вместо точек, содержит полный цифровой набор от 0 до 9, что составляет 55 костей вместо 28. Игра проводится как по традиционным правилам, так и по вновь предлагаемым 1 ил.

Изобретение относится к настольным играм. Предназначается для ускоренного и облегченного обучения детей дошкольного и школьного возраста операциям устного математического счета.

Известный аналог - "Домино точечное" - содержит комплект из 28 костей (дощечек), лицевая сторона которых разделена на 2 поля с числом очков в виде точек от 0 до 6 в различных сочетаниях. Кости распределяются поровну между участниками игры и приставляются ими поочередно один к другому так, чтобы в местах сочленения приходились поля с одинаковым количеством очков. При наличии удачного сочетания костей и продуманности ходов одному из партнеров удастся раньше других приставить к фигуре все свои кости и выиграть партию (Домино точечное. Большая советская энциклопедия, т 15, 2-е изд., 1952. -С. 82.

Недостатком устройства является наличие на полях костей точек вместо арабских цифр, что затрудняет ориентацию играющих и делает устройство непригодным для обучения детей.

Задачей изобретения является усовершенствование конструкции и технологии игры, придание устройству универсальности и расширение зоны применения.

Задача решена с помощью усовершенствованной конструкции комплекта домино,

содержащем не менее 55 костей, лицевая сторона которых разделена на два поля с числом очков, выполненных арабскими цифрами от 0 до 9 в возрастающем порядке.

На чертеже изображен общий вид комплекта.

Устройство содержит комплект из 55 костей, лицевая сторона которых разделена на два поля с числом очков в виде арабских цифр от 0 до 9 в возрастающем порядке.

Способ игры на устройстве: кости распределяются по 5, 6, 7, 8 или 9 штук между участниками игры по общей договоренности игроков. Из оставшихся костей формируется касса, из которой по необходимости игроки берут кости, при отсутствии у них кости для хода с нужной нумерацией. В игре могут участвовать от 2 до 8 человек. На середину стола первой выставляется кость с двумя нулями, к ней со всех четырех сторон по очереди участниками игры приставляются кости, которые должны совпадать одинаковым количеством очков в местах сочленения. Каждый из игроков после установления своей кости подсчитывает сумму очков всех внешних полей выставленных в фигуру костей домино, если сумма делится на цифру 5 без остатка, то игрок получает частное, как очко в игре. Например, к кости с двумя нулями - "дубль 0" - игрок №1 приставил кости 0-5, 5 делится на 5 без остатка, частное получается 1, игрок получает одно очко. Игрок №2 приставляет к фигуре кость 0-2, сумма внешних полей костей равна (0-5, 0-2), $5+2=7$, 7 на 5 без остатка не делится, игрок ничего не получает. Игрок №3 приставляет к фигуре кость 0-3, сумма очков внешних полей фигуры будет равна (0-5, 0-2, 0-3), $5+2+3=10$, 10 разделить на 5 равно 2, это частное будет выигрышным очком игрока. Игрок №4, приставивший, например, 0-6, в сумме наберет (0-5, 0-2, 0-3, 0-6), $5+2+3+6=16$, 16 не делится на 5 без остатка, значит игрок не получает очко. Далее, игру продолжает игрок №1, он приставляет к фигуре кость 2-1, теперь сумма всех внешних полей фигуры будет исчисляться (0-5, 2-1, 0-3, 0-6) $5+1+3+6=15$ сумма равна 15, разделить на 5 получится 3 - выигрышные очки игрока. Следующий игрок №2 приставляет к фигуре кость 5-5, по условиям игры кость с двойной одинаковой нумерацией полей именуется "дубль 5", ставится поперек и при подсчете учитывается сумма обеих полей (5-5, 2-1, 0-3, 0-6) $5+5+1+3+6=20$, 20 разделить на 5 равно 4, это частное будет выигрышным очком игрока. Игрок №3 приставляет кость 6-9, сумма костей (5-5, 2-1, 0-3, 6-9) $5+5+1+3+9=23$, 23 на 5 без остатка не делится, игрок не получает очка, игру продолжает игрок №4, он приставляет к фигуре кость 5-8, сумма костей (5-8, 2-1, 0-3, 6-9), $8+1+3+9=20$, 20 разделить на 5 получится 4, это выигрышное очко игрока. Игрок №1 приставляет к фигуре кость 3-7, сумма (5-8, 2-1, 3-7, 6-9), $8+1+7+9=25$, 25 на 5 делится, игрок получает 5 очко, а игрок №2 приставляет к фигуре кость 1-6, сумма (5-8, 1-6, 3-7, 6-9), $8+6+7+9=30$, 30 разделить на 5 получится 6, это выигрышное очко игрока. Игра прекращается после того, как у одного из игроков кончатся кости. У каждого из оставшихся игроков подсчитывается сумма очков оставшихся костей и делится на цифру 5 (здесь уже независимо от остатка), частное вычитается из общей суммы набранных за игру очков игрока. Победитель определяется по количеству набранных очков.

При начале следующей партии игры заходящая кость может заменяться следующим дублем: 1-1; 2-2; 3-3; 4-4; 5-5; 6-6; 7-7; 8-8; 9-9. Для облегчения игры можно использовать неполный набор костей домино, например, 0-5; 0-6; 0-7; 0-8.

Формула изобретения

Домино, состоящее из комплекта костей, лицевая сторона которых разделена на два поля с числом очков в различных сочетаниях, отличающееся тем, что на каждом поле число очков выполнено арабскими цифрами от 0 до 9 в возрастающем порядке, при этом комплект содержит не менее 55 костей.

$\frac{0}{0}$	$\frac{0}{1}$	$\frac{0}{2}$	$\frac{0}{3}$	$\frac{0}{4}$	$\frac{0}{5}$	$\frac{0}{6}$	$\frac{0}{7}$	$\frac{0}{8}$	$\frac{0}{9}$
	$\frac{1}{1}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{7}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{9}$
		$\frac{2}{2}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{2}{5}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{2}{7}$	$\frac{2}{8}$	$\frac{2}{9}$
			$\frac{3}{3}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{3}{6}$	$\frac{3}{7}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{3}{9}$
				$\frac{4}{4}$	$\frac{4}{5}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{4}{7}$	$\frac{4}{8}$	$\frac{4}{9}$
					$\frac{5}{5}$	$\frac{5}{6}$	$\frac{5}{7}$	$\frac{5}{8}$	$\frac{5}{9}$
						$\frac{6}{6}$	$\frac{6}{7}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{6}{9}$
							$\frac{7}{7}$	$\frac{7}{8}$	$\frac{7}{9}$
								$\frac{8}{8}$	$\frac{8}{9}$
									$\frac{9}{9}$

Составитель описания
Ответственный за выпуск

Никифорова М.Д.
Арипов С.К.

Кыргызпатент, 720021, г. Бишкек, ул. Московская, 62, тел.: (312) 68 08 19, 68 16 41; факс: (312) 68 17 03