



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ

(52) СПК
A63F 3/02 (2019.05)

(21)(22) Заявка: 2019114988, 14.05.2019

(24) Дата начала отсчета срока действия патента:
14.05.2019

Дата регистрации:
28.11.2019

Приоритет(ы):

(22) Дата подачи заявки: 14.05.2019

(45) Опубликовано: 28.11.2019 Бюл. № 34

Адрес для переписки:

199178, Санкт-Петербург, 10 линия, 39, кв. 36,
Рази В.Е.

(72) Автор(ы):

Рази Владимир Емельевич (RU)

(73) Патентообладатель(и):

Рази Владимир Емельевич (RU)

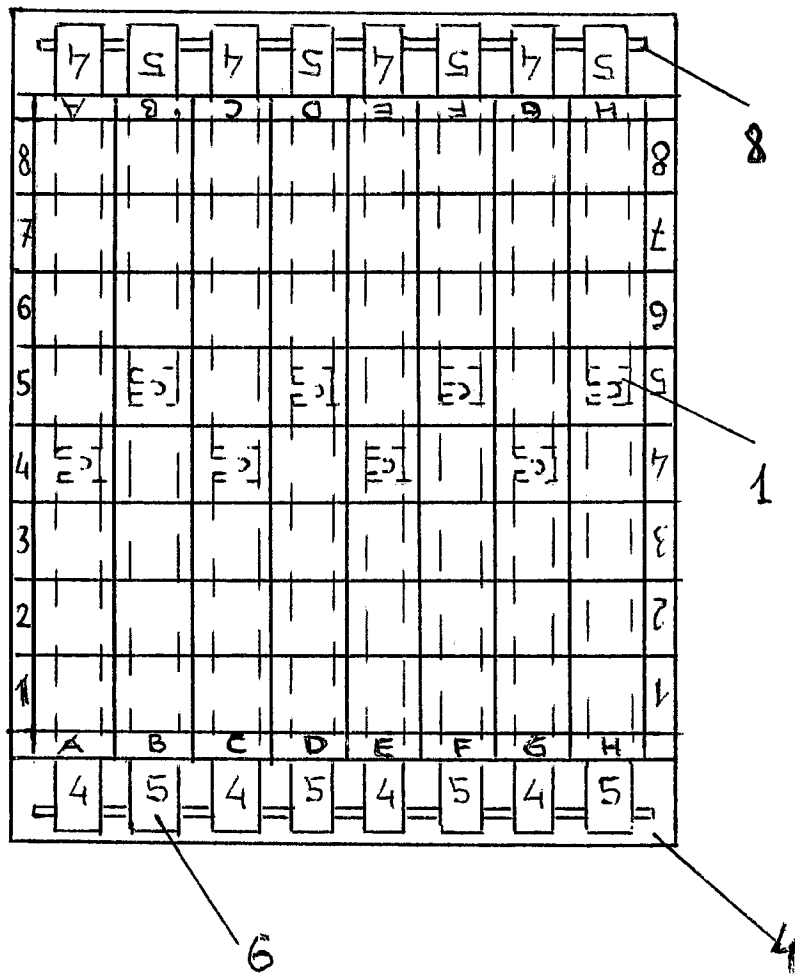
(56) Список документов, цитированных в отчете
о поиске: SU 1734806 A1, 23.05.1992. SU
1788905 A3, 15.01.1993. RU 2004290 C1,
15.12.1993. RU 2123371 C1, 20.12.1998. RU 43471
U1, 27.01.2005. FR 2149627 A5, 30.03.1973. US
2006284374 A1, 21.12.2006. AM 336 U, 25.09.2013.

(54) ШАХМАТЫ С ПОДВИЖНЫМИ КЛЕТКАМИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

(57) Реферат:

Изобретение относится к настольным играм и может быть использовано для игр на досках, например шахмат, сеги, шашек и др. Игра содержит доску с игровым полем, разделенным на подвижные клетки, чередующиеся по цвету и образующие продольные и поперечные ряды, два одинаковых набора шахматных фигур разного цвета, механизмы перемещения подвижных ползунков с фиксирующими скобами. Для игры

в «Шахматы с подвижными клетками игрового поля» сохранены правила и расстановка фигур классических шахмат, но с ограничениями для фигур на активированных клетках игрового поля. Введение в шахматную игру подвижных клеток расширяет возможности настольных игр на шахматных досках, повышается игровой эффект и занимательность игры. 2 з.п. ф-лы, 7 ил.



ФИГ. 1



FEDERAL SERVICE
FOR INTELLECTUAL PROPERTY

(51) Int. Cl.
A63F 9/00 (2006.01)
A63F 3/02 (2006.01)

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**

(52) CPC
A63F 3/02 (2019.05)

(21)(22) Application: **2019114988, 14.05.2019**

(24) Effective date for property rights:
14.05.2019

Registration date:
28.11.2019

Priority:

(22) Date of filing: **14.05.2019**

(45) Date of publication: **28.11.2019 Bull. № 34**

Mail address:

199178, Sankt-Peterburg, 10 liniya, 39, kv. 36, Razi V.E.

(72) Inventor(s):

Razi Vladimir Emelevich (RU)

(73) Proprietor(s):

Razi Vladimir Emelevich (RU)

(54) **CHESS WITH MOVING CELLS OF PLAYING FIELD**

(57) Abstract:

FIELD: games.

SUBSTANCE: invention relates to table games and can be used for games on boards, for example chess, shogi, draughts, etc. Game contains a board with a playing field divided into moving cells alternating in color and forming longitudinal and transverse rows, two identical sets of chess pieces of different color, mechanisms of movement of movable sliders with fixing brackets. For the game "Chess with movable cells

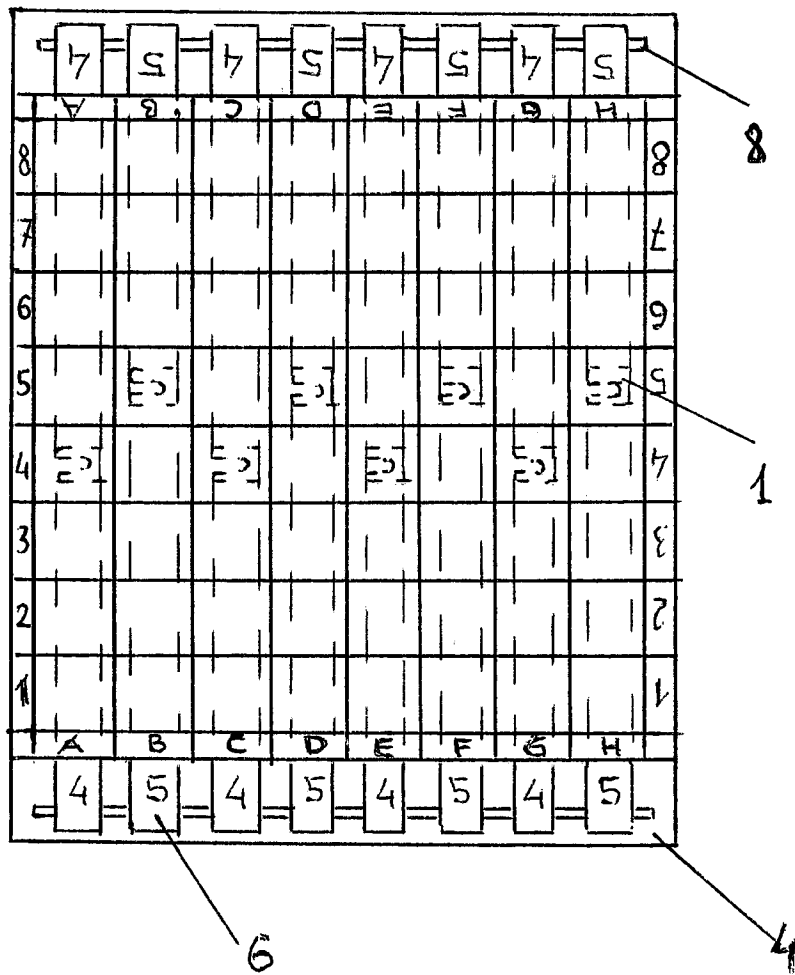
of the playing field" rules and arrangement of figures of classical chess are preserved, but with restrictions for figures on activated cells of the playing field.

EFFECT: introduction of staggered cells into the staggered game widens the possibilities of table games on the chessboards, increases the game effect and playfulness of the game.

3 cl, 7 dwg

RU 2 707 590 C1

RU 2 707 590 C1



ФИГ. 1

Шахматы с подвижными клетками игрового поля относятся к настольным играм и могут быть использованы для игр на досках, например, шахматах. Шахматы были созданы, как отображение сражения на шахматную доску. Участники сухопутного боя переместились на шахматную доску в виде пешек, коней, слонов и т.д. Но существовала и подземная война: с рытьем тоннелей, подкопов и контрподкопов для взятия укреплений противника. Ассоциируя эту часть военного искусства с шахматной игрой, заявитель предлагает дополнить классическую игру в шахматы подвижными клетками игрового поля. Технической задачей настоящего изобретения является расширение возможностей шахмат, повышение игрового эффекта, обеспечение большего количества игровых ситуаций, способствующих повышению занимательности игры. Известны игры фигурами на клеточном поле, в которых для повышения занимательности изменена геометрическая форма сетки игрового поля, например, игра «Кольцевые шахматы» (патент РФ №2004290). Известна игра «Военные шахматы» (патент №2123371), 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. Известны способы игры в пространственные шахматы, в которых шахматные фигуры перемещают в игровом поле, состоящем из нескольких слоев, расположенных параллельно один над другим. Существует и много других разновидностей шахмат, техническим результатом которых является повышение игрового эффекта и расширение возможностей шахмат.

Шахматы с подвижными клетками игрового поля содержат доску с игровым полем, разделенным на подвижные клетки, чередующиеся по цвету и образующие продольные и поперечные ряды, два одинаковых набора шахматных фигур разного цвета, механизмы перемещения подвижных ползунков с фиксирующими скобами. Подвижные клетки выполнены с возможностью фиксации в выбранном положении. Для игры в «Шахматы с подвижными клетками игрового поля» сохранены правила и расстановка фигур классических шахмат, но с ограничениями для фигур на активированных клетках игрового поля. Ход игрока состоит из обязательной части - это очередной ход фигурой и не обязательной части состоящей из двух действий - это перемещение подвижного ползунка на одну клетку в выбранном направлении и активирование (или снятие активности) выбранной клетки. Обязательная часть выполняется первой. Очередность действий в необязательной части выполняется по желанию игрока. Перемещение подвижного ползунка на одну клетку игрового поля или активирование (или снятие активности) выбранной клетки могут происходить на разных механизмах перемещения. Клетка игрового поля считается активированной при фиксации ее в нижнем положении. На активированной клетке фигура утрачивает свои свойства (кроме свойства перемещения по доске), т.е. фигура становится не боеспособной. Через активированную клетку, если она не занята, ходит пешка, конь, слон, ладья, ферзь. Через активированную клетку, если она не занята, бьет конь, слон, ладья, ферзь. Все фигуры, кроме короля, могут ходить на активированную клетку. Бить фигуру на активированной клетке могут все фигуры, кроме короля. Если клетка активировалась под королем, то это равнозначно объявлению-шах, и король обязан покинуть эту клетку. Рокировка через активированную клетку возможна, если после рокировки король не оказывается на активированной клетке. Если при ходе пешки на последнюю горизонталь клетка находится в активированном положении, то пешка не может превратиться в другую фигуру до тех пор, пока не будет снята активность клетки. Изобретение поясняется прилагаемыми чертежами.

Фиг. 1 Вид сверху настольной игры «Шахматы с подвижными клетками игрового

поля» с явным, для обоих игроков, перемещением подвижных ползунков. Подвижные ползунки расставлены в начальном положении. Подвижные ползунки с лентами указаны пунктирными линиями. Раскраска игровых клеток не указана.

5 Фиг. 2 Вид сверху настольной игры «Шахматы с подвижными клетками игрового поля» при скрытых для соперника перемещениях подвижных ползунков. Подвижные ползунки расставлены в начальном положении. Подвижные ползунки с лентами указаны пунктирными линиями. Раскраска игровых клеток не указана.

Фиг. 3 Вид сбоку механизма перемещения подвижного ползунка.

10 Фиг. 4 Участок бесконечной ленты с цифровыми указателями для перемещения подвижного ползунка.

Фиг. 5 Вид сбоку настольной игры «Шахматы с подвижными клетками игрового поля» без «Л» образных опор.

Фиг. 6 Вид сбоку фиксирующей скобы и активированной подвижной клетки игрового поля.

15 Фиг. 7 Вид сверху настольной игры «Шахматы с подвижными клетками игрового поля» с игровым полем в виде дисплея. Ползунки расставлены в начальном положении. Раскраска игровых клеток не указана.

Перед началом игры подвижные ползунки 1, перемещающиеся по опорному валу 3, устанавливаются в начальном положении (Фиг. 1, Фиг. 2). Подвижный ползунки 1
20 выполнен в виде скользящей втулки в поперечном разрезе которой установлена фиксирующая скоба 2 с центральным отверстием повторяющим профиль опорного вала 3, установленного на основании доски 4 через «Л» образные опоры 5 (на Фиг. 1, Фиг. 2, Фиг. 5 «Л» образные опоры не указаны) не препятствующие движению бесконечной ленты 6 с цифровыми указателями местоположения подвижного ползунка
25 1 (Фиг. 4) под игровым полем. Подвижный ползунки 1 (Фиг. 3) жестко закреплен с бесконечной лентой 6, движущейся между колесиками 7, насаженными на валы 8, установленными через опоры 9 на основание доски 4. Во время игры, сделав ход фигурой, игрок, по желанию, следующим действием перемещает колесиком 7 через бесконечную ленту 6 подвижный ползунки 1 на одну клетку игрового поля в выбранном
30 направлении. Для активирования подвижной клетки 10, имеющей боковые пазы для удержания на игровом поле и нижнюю скобу 12 для зацепления с фиксирующей скобой 2, игрок поворотом рычага 11 (на Фиг. 1, 2 рычаги 11 не указаны), установленного на опорный вал 3, поворачивает фиксирующую скобу 2 до полного зацепления с нижней скобой 12 и переводит подвижную клетку 10, установленную через пружины сжатия
35 13 на профильные опоры 14, в нижнее положение. Для снятия активности клетки, рычаг 11 переводится в первоначальное положение и пружины сжатия 13 возвращают подвижную клетку 10 в исходное положение.

На Фиг. 1 представлен вариант игры с явным перемещением подвижных ползунков 1 для игроков. Эта информация отражается в цифрах на бесконечной ленте 6.

40 На Фиг. 2 представлен вариант изобретения со скрытым перемещением подвижных ползунков каждого игрока. При этом, под каждым вертикальным рядом подвижных клеток, установлено параллельно два механизма перемещения подвижных ползунков каждого из игроков таким образом, чтобы фиксирующая скоба каждого подвижного ползунка переводила подвижную клетку в нижнее положение и обратно, а бесконечные
45 ленты, для каждого игрока, не выходили за пределы игрового поля со стороны соперника. В данном варианте изобретения, в одном вертикальном ряду возможно активирование двух подвижных клеток. Во время игры, для снятия активности подвижной клетки 10 соперника, игрок подводит на своем механизме перемещения

подвижный ползунок 1 под активированную клетку 10 соперника и поворотом рычага 15, установленного на опорный вал 3 механизма перемещения подвижных ползунков соперника, выводит фиксирующую скобу 2 из зацепления со скобой 12, и пружины сжатия 13 возвращают подвижную клетку 10 в исходное положение.

5 На Фиг. 7 представлен вариант изобретения согласно п. 3 Формулы изобретения, где шахматная доска выполнена в виде дисплея с клеточным полем, буквенными и цифровыми указателями вертикальных и горизонтальных рядов клеток. Ниже буквенных указателей вертикальных рядов располагается окно 16 с цифровым указателем текущего положения ползунка 17, перемещающегося нажатием кнопки 18 в выбранном
10 направлении на одну клетку игрового поля. Для активирования или снятия активности с клетки игрового поля используется кнопка 19. Активированная клетка подсвечивается цветом отличным от цвета раскраски клеток игрового поля.

(57) Формула изобретения

15 1. Шахматы, содержащие игровое поле в виде шахматной доски, два одинаковых набора шахматных фигур разного цвета, отличающиеся тем, что игровое поле, выполненное в виде подвижных клеток, чередующихся по цвету и образующих продольные и поперечные ряды, содержит механизмы перемещения подвижных ползунков с фиксирующими скобами.

20 2. Шахматы по п. 1, отличающиеся тем, что под каждым вертикальным рядом подвижных клеток игрового поля установлено параллельно два механизма перемещения подвижных ползунков с фиксирующими скобами.

3. Шахматы по п. 1, отличающиеся тем, что шахматная доска выполнена в виде дисплея, отображающего шахматное клеточное поле, цифровые указатели положения
25 ползунков и активированные клетки цветом, отличным от цвета раскраски клеток шахматного поля, и содержит кнопки управления перемещением ползунков, кнопки активирования и снятия активности с клеток игрового поля.

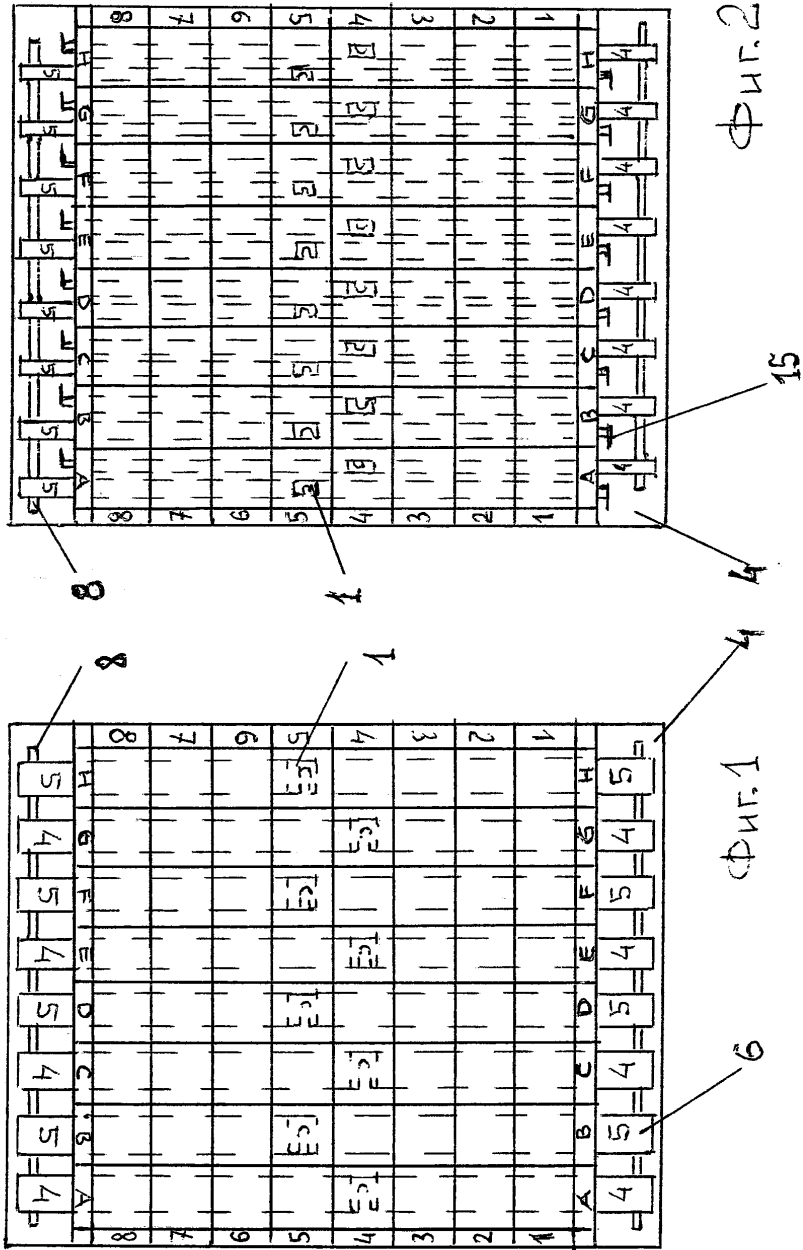
30

35

40

45

1



2

