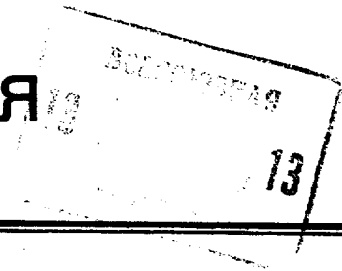




ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОМИТЕТ СССР  
ПО ДЕЛАМ ИЗОБРЕТЕНИЙ И ОТКРЫТИЙ

# ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К АВТОРСКОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВУ



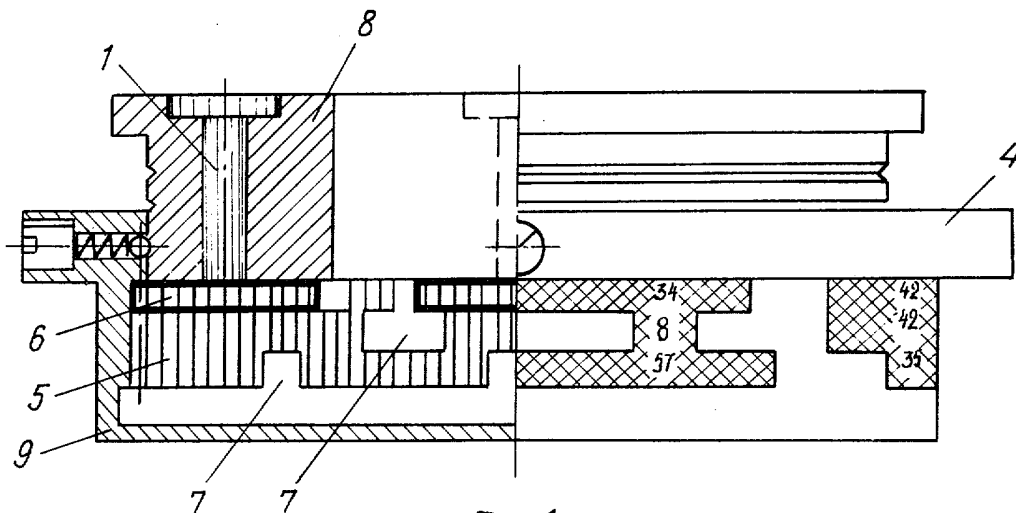
(21) 3745464/28-12  
(22) 24.05.84  
(46) 30.12.86. Бюл. № 48  
(72) А. С. Свиженко  
(53) 685.811(088.8)  
(56) Авторское свидетельство СССР  
№ 1238773, кл. А 63 F 9/08, 17.05.84.  
(54) (57) 1. ГОЛОВОЛОМКА, содержащая  
игровые штифты, имеющие на игровой по-  
верхности маркировку и размещенные в кор-  
пусе с возможностью поворота и переме-  
щения, причем корпус имеет зубчатую направ-  
ляющую, а каждый из игровых штифтов  
имеет зубчатый венец для взаимодействия  
с зубчатой направляющей корпуса, отлича-  
ющаяся тем, что, с целью повышения зани-  
мательности, направляющая корпуса имеет  
вырезы для образования прерывистой зубча-  
той поверхности, а игровые штифты установ-  
лены с возможностью осевого перемещения  
для взаимодействия своими зубчатыми вен-  
цами с различными участками направляю-  
щей корпуса.

2. Головоломка по п. 1, отличающаяся  
тем, что корпус состоит из двух частей,

установленных одна в другой с возмож-  
ностью относительного осевого перемещения,  
при этом игровые штифты размещены в од-  
ной части корпуса, а зубчатая направляю-  
щая выполнена в другой его части.

3. Головоломка по п. 1, отличающаяся  
тем, что корпус выполнен из трех частей,  
одна из которых наружная, а две другие  
размещены соосно внутри нее, при этом  
зубчатая направляющая выполнена на обра-  
щенных одна к другой торцовых сторонах  
соосно установленных частей корпуса, а иг-  
ровые штифты расположены таким образом,  
что их игровые поверхности обращены в про-  
тивоположные стороны.

4. Головоломка по п. 1, отличающаяся  
тем, что она снабжена рычагами, корпус со  
стороны игровой поверхности имеет углуб-  
ления, дно каждого из которых выполнено  
по форме конуса с вершиной, обра-  
щенной к игровой поверхности, при этом рычаги  
расположены между штифтами с возмож-  
ностью поворота относительно вершины кон-  
уса для обеспечения осевого перемещения  
игровых штифтов.



(19) **SU** (11) **1279646** **A1**

Изобретение относится к занимательным играм, в частности к головоломкам.

Целью изобретения является повышение занимательности.

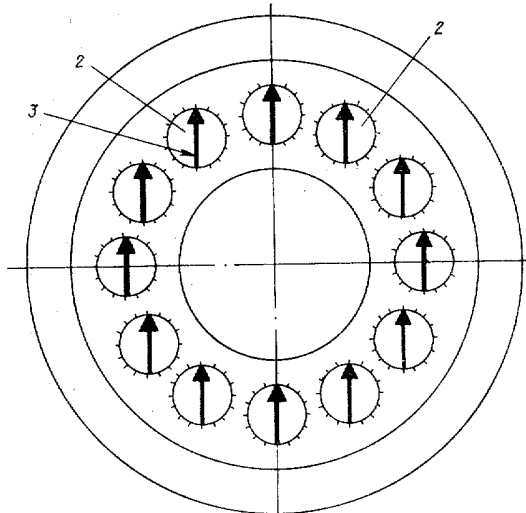
На фиг. 1 представлена головоломка, продольный разрез; на фиг. 2 — то же, вид сверху; на фиг. 3—11 — головоломка, продольный разрез, варианты выполнения.

Головоломка содержит игровые штифты 1, имеющие на игровой поверхности 2 маркировку 3 и размещенные в корпусе 4 с возможностью поворота и перемещения, причем корпус имеет зубчатую направляющую 5, а каждый из игровых штифтов 1 имеет зубчатый венец 6 для взаимодействия с зубчатой направляющей 5 корпуса.

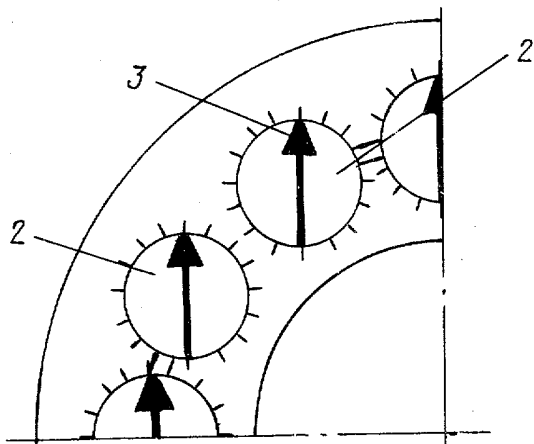
Направляющая 5 корпуса имеет вырезы 7 для образования прерывистой зубчатой поверхности, а игровые штифты 1 установлены с возможностью осевого перемещения для взаимодействия своими зубчатыми венцами 6 с различными участками направляющей корпуса.

Возможны следующие варианты выполнения головоломки.

Корпус может быть выполнен из двух частей 8 и 9, установленных одна в другой с возможностью относительного осевого пере-



фиг. 2



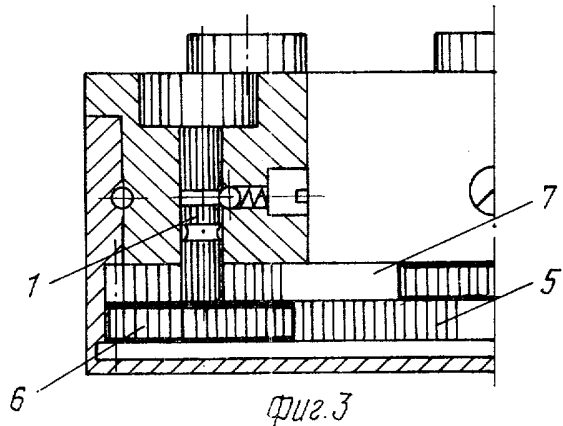
фиг. 4

мещения, при этом игровые штифты 1 размещены в одной части корпуса, а зубчатая направляющая выполнена в другой его части.

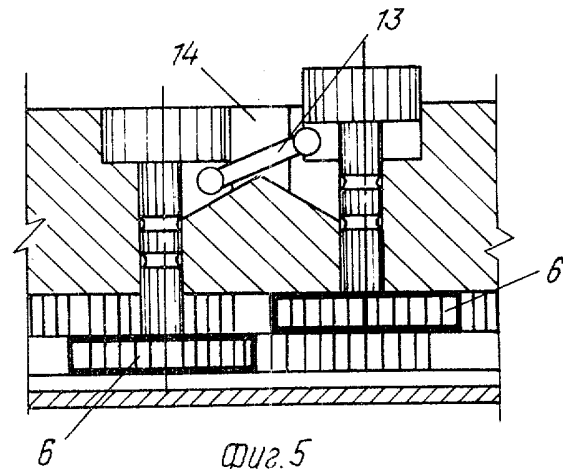
Корпус может быть выполнен из трех частей 10, 11 и 12, одна из которых 10 наружная, а две другие 11 и 12, размещены соосно внутри нее, при этом зубчатая направляющая 5 выполнена на обращенных одна к другой торцовых сторонах соосно установленных частей 11, 12 корпуса, а игровые штифты 1 расположены таким образом, что их игровые поверхности 2 обращены в противоположные стороны.

Головоломка может быть снабжена рычагами 13, корпус со стороны игровой поверхности имеет углубления 14, дно каждого из которых выполнено по форме конуса с вершиной, обращенной к игровой поверхности, при этом рычаги 13 расположены между штифтами 1 с возможностью поворота относительно вершины конуса для обеспечения осевого перемещения игровых штифтов 1.

Игра заключается в том, что путем последовательных перемещений штифтов и частей корпуса можно ориентировать маркировки игровых штифтов в заданном порядке.



фиг. 3

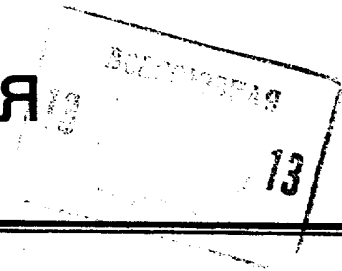


фиг. 5



ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОМИТЕТ СССР  
ПО ДЕЛАМ ИЗОБРЕТЕНИЙ И ОТКРЫТИЙ

# ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К АВТОРСКОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВУ



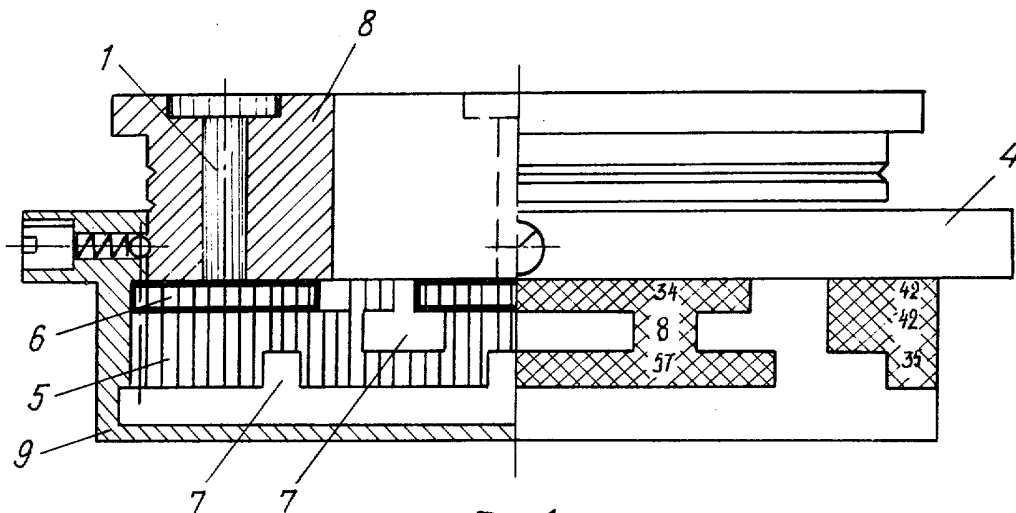
(21) 3745464/28-12  
(22) 24.05.84  
(46) 30.12.86. Бюл. № 48  
(72) А. С. Свиженко  
(53) 685.811(088.8)  
(56) Авторское свидетельство СССР  
№ 1238773, кл. А 63 F 9/08, 17.05.84.  
(54) (57) 1. ГОЛОВЛОМКА, содержащая  
игровые штифты, имеющие на игровой по-  
верхности маркировку и размещенные в кор-  
пусе с возможностью поворота и переме-  
щения, причем корпус имеет зубчатую направ-  
ляющую, а каждый из игровых штифтов  
имеет зубчатый венец для взаимодействия  
с зубчатой направляющей корпуса, отлича-  
ющаяся тем, что, с целью повышения зани-  
мательности, направляющая корпуса имеет  
вырезы для образования прерывистой зубча-  
той поверхности, а игровые штифты установ-  
лены с возможностью осевого перемещения  
для взаимодействия своими зубчатыми вен-  
цами с различными участками направляю-  
щей корпуса.

2. Головоломка по п. 1, отличающаяся  
тем, что корпус состоит из двух частей,

установленных одна в другой с возмож-  
ностью относительного осевого перемещения,  
при этом игровые штифты размещены в од-  
ной части корпуса, а зубчатая направляю-  
щая выполнена в другой его части.

3. Головоломка по п. 1, отличающаяся  
тем, что корпус выполнен из трех частей,  
одна из которых наружная, а две другие  
размещены соосно внутри нее, при этом  
зубчатая направляющая выполнена на обра-  
щенных одна к другой торцовых сторонах  
соосно установленных частей корпуса, а иг-  
ровые штифты расположены таким образом,  
что их игровые поверхности обращены в про-  
тивоположные стороны.

4. Головоломка по п. 1, отличающаяся  
тем, что она снабжена рычагами, корпус со  
стороны игровой поверхности имеет углуб-  
ления, дно каждого из которых выполнено  
по форме конуса с вершиной, обра-  
щенной к игровой поверхности, при этом рычаги  
расположены между штифтами с возмож-  
ностью поворота относительно вершины кону-  
са для обеспечения осевого перемещения  
игровых штифтов.



(19) **SU** (11) **1279646** **A1**

Изобретение относится к занимательным играм, в частности к головоломкам.

Целью изобретения является повышение занимательности.

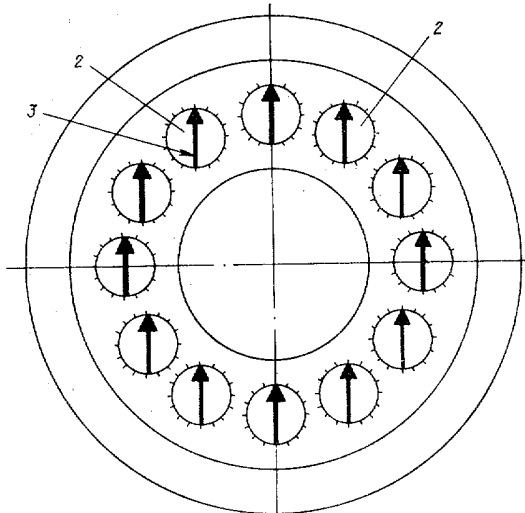
На фиг. 1 представлена головоломка, продольный разрез; на фиг. 2 — то же, вид сверху; на фиг. 3—11 — головоломка, продольный разрез, варианты выполнения.

Головоломка содержит игровые штифты 1, имеющие на игровой поверхности 2 маркировку 3 и размещенные в корпусе 4 с возможностью поворота и перемещения, причем корпус имеет зубчатую направляющую 5, а каждый из игровых штифтов 1 имеет зубчатый венец 6 для взаимодействия с зубчатой направляющей 5 корпуса.

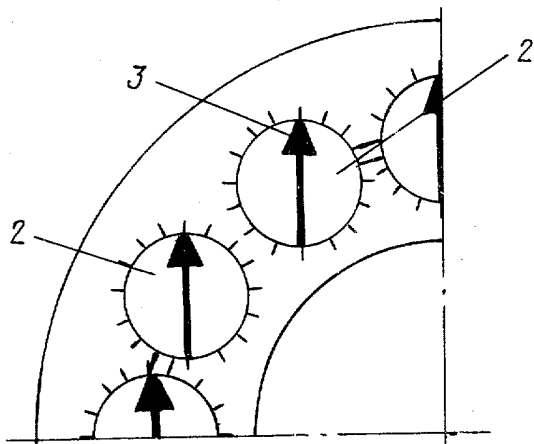
Направляющая 5 корпуса имеет вырезы 7 для образования прерывистой зубчатой поверхности, а игровые штифты 1 установлены с возможностью осевого перемещения для взаимодействия своими зубчатыми венцами 6 с различными участками направляющей корпуса.

Возможны следующие варианты выполнения головоломки.

Корпус может быть выполнен из двух частей 8 и 9, установленных одна в другой с возможностью относительного осевого пере-



фиг. 2



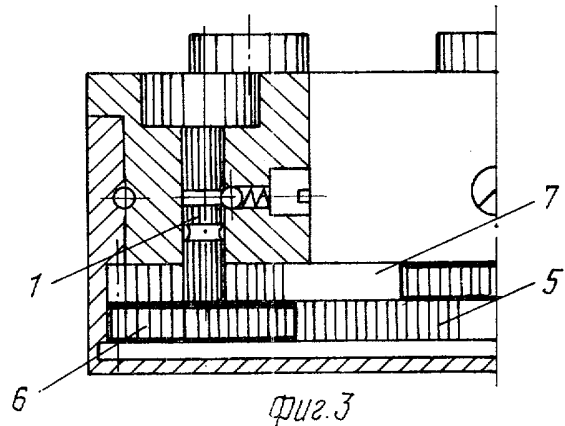
фиг. 4

мещения, при этом игровые штифты 1 размещены в одной части корпуса, а зубчатая направляющая выполнена в другой его части.

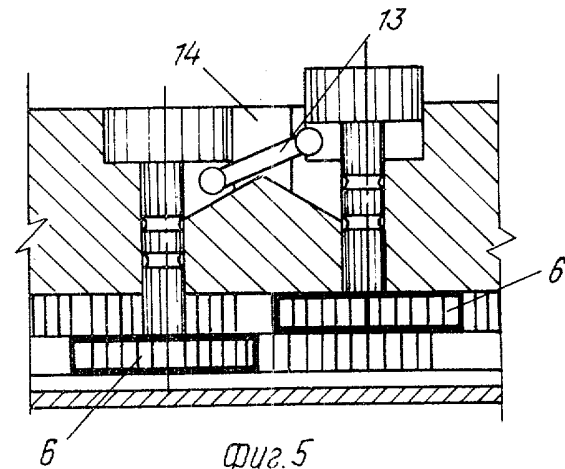
Корпус может быть выполнен из трех частей 10, 11 и 12, одна из которых 10 наружная, а две другие 11 и 12, размещены соосно внутри нее, при этом зубчатая направляющая 5 выполнена на обращенных одна к другой торцовых сторонах соосно установленных частей 11, 12 корпуса, а игровые штифты 1 расположены таким образом, что их игровые поверхности 2 обращены в противоположные стороны.

Головоломка может быть снабжена рычагами 13, корпус со стороны игровой поверхности имеет углубления 14, дно каждого из которых выполнено по форме конуса с вершиной, обращенной к игровой поверхности, при этом рычаги 13 расположены между штифтами 1 с возможностью поворота относительно вершины конуса для обеспечения осевого перемещения игровых штифтов 1.

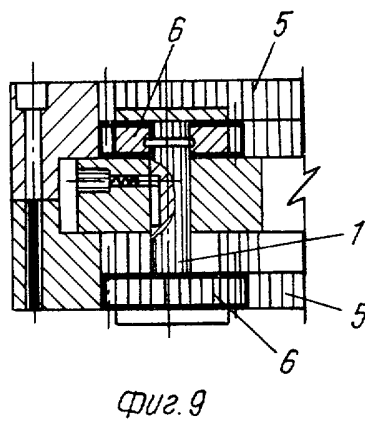
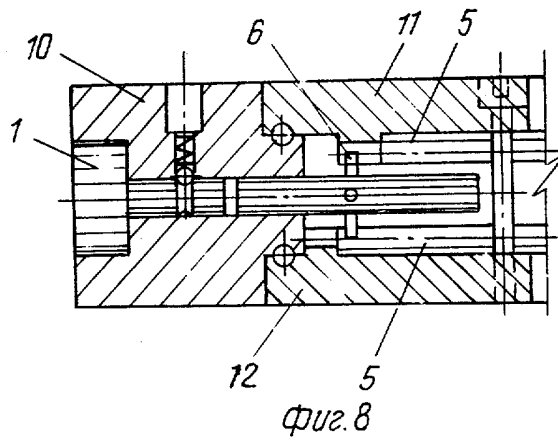
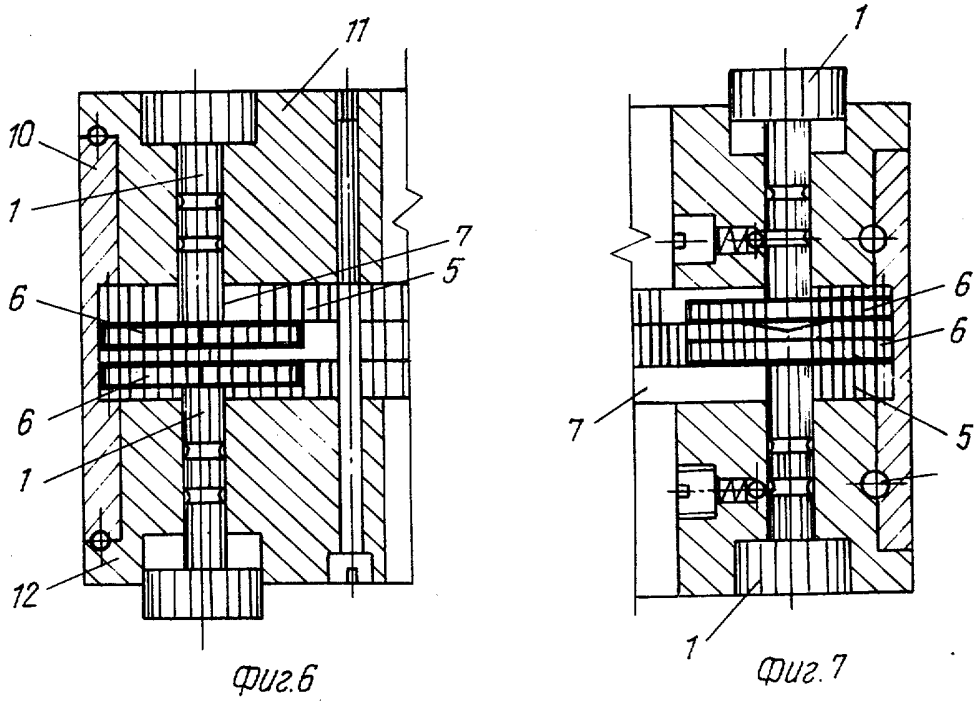
Игра заключается в том, что путем последовательных перемещений штифтов и частей корпуса можно ориентировать маркировки игровых штифтов в заданном порядке.

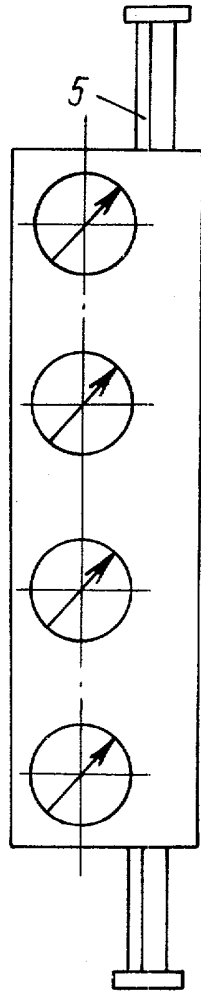


фиг. 3

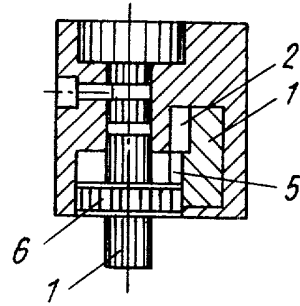


фиг. 5





Фиг. 10



Фиг. 11

Редактор М. Бандура  
Заказ 6990/5

Составитель С. Бражник  
Техред И. Верес  
Тираж 406

Корректор Т. Колб  
Подписное

ВНИИПИ Государственного комитета СССР  
по делам изобретений и открытий  
113035, Москва, Ж-35, Раушская наб., д. 4/5  
Филиал ППП «Патент», г. Ужгород, ул. Проектная, 4