

Warszawa, 9 czerwca 1937 r.

URZĄD PATENTOWY



RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

OPIS PATENTOWY

Nr 24827.

Kl. ~~77 d, 10/10.~~

Wilhelm Edmund Hofmoki-Ostrowski
(Warszawa, Polska).

77 d 1/04

Gra towarzyska w rodzaju ruletki.

Zgłoszono 9 marca 1937 r.
Udzielono 12 kwietnia 1937 r.

Gra towarzyska według wynalazku ma za zadanie umożliwienie gry dowolnej ilości osób, przy czym jest grą niekosztowną, ponieważ nie wymaga specjalnego urządzenia, a tylko talii kart oraz tablicy, na której gracze kładą swoje stawki.

Każdej karcie talii odpowiada jedno lub kilka określonych miejsc na tablicy, a każdemu miejscu na tablicy, na której gracze mogą kłaść stawki, odpowiada jedna lub kilka określonych kart talii.

Gra przypomina grę w ruletkę, z tą różnicą, że o wygrywającym polu tablicy decyduje przełożona karta. Gra wskutek zastosowania kart oraz sposobu odkrywania karty wygrywającej, zapewniającego przypadkowość, nie wykazuje wady gier, w których o wygranej decydują np. toczą-

ce się kulki, wpadające do odpowiednich gniazdek; wirujące tarcze, zatrzymujące się nad wskazówką; wirujące wskazówki, zatrzymujące się w pewnym położeniu, względnie bączki, padające na jeden bok, i t. d.

Ruletki — tylko bardzo precyzyjnie wykonane — zapewniają przypadkowość, a te są, jak wiadomo, bardzo kosztowne. Przyrządy, znajdujące się w handlu, są tańsze, lecz psują się szybko i np. przy używaniu ich kulka staje łatwiej na pewnych numerach niż na innych.

Gra według wynalazku natomiast zapewnia taką przypadkowość, jaką dają tylko bardzo precyzyjne i kosztowne przyrządy. Żadna karta nie jest odkrywana łatwiej od innych.

Zmieniając tablicę oraz liczbę i ewentualnie także wygląd kart można otrzymać różne rodzaje gry odpowiednio do życzenia osób biorących udział w grze. Dla dzieci np. stosuje się karty z obrazkami, przedstawiającymi zwierzęta, rośliny i t. d. oraz odpowiednio prosty układ pól na tablicy.

Na rysunku przedstawiono przykład wykonania wynalazku. Fig. 1 przedstawia tablicę o układzie podobnym do tablicy ruletki. Tablica jest wykonana w ten sposób, że poszczególne pola *a*, odpowiadające numerowanym polom tablicy ruletki, przedstawiają karty, stosowane w grze. Ponadto tablica zawiera pola *b* do stawiania na rodzaj kart.

Gra odbywa się w następujący sposób:

Z talii kart (o 52 kartach) odrzuca się dziesiątkę karo, dziewiątkę trefl, ósemkę kier, siódmkę pik oraz wszystkie figury z wyjątkiem jednej. Trzymający bank tasuje pozostałe 37 kart i zapowiada: „proszę stawiać!” Gracze obstawiają tablicę stawkami. Następnie trzymający bank daje talię do przełożenia któremukolwiek z graczy, pokazuje ostatnią kartę i dolicza w myśli do liczby jej oczek liczbę dziesięć i sumę tę zapowiada; (jeśli np. po przełożeniu na spodzie była szóstka — to mówi — szesnaście, jeśli figura — to mówi dziesięć). Tyle kart, ile zapowiedział (np. szesnaście), pojedynczo odlicza z góry, licząc głośno, a ostatnią z nich odkrywa. Karta ta jest wygrywająca. Bankier z kolei zabiera stawki przegrane, a dopłaca do stawek wygranych odpowiednie sumy. (Sposób obstawiania pól tablicy oraz sposób wypłacania wygranych jest podobny

do sposobów, stosowanych podczas gry w ruletkę). Przed rozpoczęciem gry gracze ustalają wartości dopuszczalnych stawek najmniejszych i największych. Gra się w ten sposób, że albo tylko jeden z graczy jest bankierem, albo ustanawia się pewną sumę, którą bankier wkłada do banku, a po „rozbiciu banku” (przegraniu tej sumy) lub po podwojeniu się banku trzyma bank gracz następny; albo też w ten sposób, że wszyscy gracze składają się na bank, jeden (lub kolejno wszyscy) pełni czynności bankiera, a po zaprzestaniu gry gracze dzielą się pozostałą w banku sumą proporcjonalnie do ich wkładów początkowych.

Fig. 2 przedstawia tablicę, przystosowaną do gry dla dzieci. Gra posiada zamiast zwykłych kart 25 obrazków (kart dziecinnych, po 5, przedstawiających motyle, zające, wieloryby, flądry i świnki. Reguły tej gry są zupełnie podobne do reguł gry według fig. 1 z tą zmianą, że za kartę wygraną dopłaca bankier do stawek, które leżą na polach „ryby” lub „ssaki”, jedną stawkę, do innych zaś — potrójną ich wartość.

Zastrzeżenie patentowe.

Gra towarzyska w rodzaju ruletki, znamienna tym, że składa się z talii kart i tablicy, na której się stawia stawki, przy czym każdej karcie talii odpowiada jedno lub kilka określonych pól na tablicy, a każdemu miejscu na tablicy odpowiada jedna lub kilka określonych kart talii.

Wilhelm Edmund
Hofmohl - Ostrowski.



