

Warszawa, 7 października 1937 r.

URZĄD PATENTOWY



A 63 f 3/02

RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

OPIS PATENTOWY

Nr 25318.

Elfriede Strey
(Sopoty, W. M. Gdańsk).

Kl. ~~77 d~~ 7.

77 d 3/02

Gra tablicowa w rodzaju szachów przedstawiająca walkę o twierdzę i sztandar.

Zgłoszono 22 września 1934 r.

Udzielono 13 sierpnia 1937 r.

Pierwszeństwo: 9 czerwca 1934 r. (Niemcy).

Przedmiotem wynalazku niniejszego jest gra, którą, podobnie jak grę w szachy, mogą rozgrywać dwie osoby względnie dwie strony walczące. Przy grze w szachy różne figury poruszają się w sposób im odpowiedni, podczas gdy w grze według wynalazku niniejszego figury poruszają się tylko po określonych polach. Tablica jest podzielona na trzy części, z których części zewnętrzne stanowią tereny fortyfikacyjne z twierdzami, po jednej dla każdej strony, a środkowa — teren walki. Zarówno na polu bitwy, jak i na terenach fortyfikacyjnych, niektóre pola oznaczają przeszkody: np. lasy, góry, rzeki. Przeszkody te ograniczają możliwość poruszania się figur. W myśl wynalazku przewidziana jest ponadto moż-

liwość awansu, jak również i degradacji, tak że np. zwykły żołnierz może zostać oficerem, gdy pewne warunki zostaną wypełnione, np. gdy żołnierz pierwszego szeregu wkroczy na pola terenu walki, a oficer może być zdegradowany, gdy cofa się on po polach niezakreskowanych bez równoczesnego zbijania figur partii przeciwnej. Podobnie jak przy grze w szachy zbijanie figur w celu stopniowego zmniejszania siły bojowej przeciwnika polega na usuwaniu figury zbijanej z pola bitwy i zajmowania jej miejsca.

Do każdej strony walczącej należą figury, wyobrażające sztandar, piechotę, kawalerię, oficerów, samoloty wojenne, działa, miotacze min i czołgi, przy czym mogą

być jeszcze dodane względnie opuszczone pewne części armii bez przekraczania granic zakresu wynalazku.

Na rysunku przedstawiony jest przykład wykonania tablicy do gry według wynalazku.

Tablica składa się z 210 pól, przy czym szeregi poziome zawierają po 15 pól oznaczonych liczbami od 1 — 15, a pionowe — po 14 pól oznaczonych literami *a* — *n*. Wzdłuż przekątnych tablicy rozłożone są grupy pól, z których każda składa się z sześciu pól leżących obok siebie i specjalnie zabarwionych lub zakreskowanych. Pola te przedstawiają przeszkody. Oprócz tego przewidziane są w każdym kierunku przekątnym dwie linie przebiegające zawsze przez cztery pola każdej szóstki pól i oznaczające teren poruszania się artylerii względnie kierunek strzałów artylerii. Z każdej strony twierdza jest odgraniczona od reszty pól specjalnym obramowaniem otaczającym cztery pola położone obok siebie, a każdy teren fortyfikacyjny jest ograniczony linią poziomą. Obszary szóstek pól mogą być zabarwione na brązowo, twierdze — obramowane na zielono, a teren fortyfikacyjny, ograniczony, jak widać z rysunku, polami *d* względnie *k*, może być oddzielony linią zieloną. Mogą być oczywiście użyte inne barwy oraz inne sposoby umożliwiające odróżnianie pól. Liczba pól nie jest oczywiście ograniczona do liczby według przykładu wykonania wynalazku. Liczba figur każdej strony także nie jest niezmienna. Według przykładu podanego do każdej strony walczącej należą: jeden sztandar, trzech oficerów, czterech jeźdźców, dwunastu piechurów, dwa samoloty wojenne, dwa dział, dwa miotacze min i dwa czołgi.

Figury ustawia się na terenie fortyfikacyjnym według odpowiedniego planu przy pozostawieniu jednak wolnej twierdzy, w której umieszcza się jedynie sztandar.

Losowanie rozstrzyga, która ze stron ma zacząć walkę. Następnie obie strony wykonują na zmianę każdorazowo jedno tylko posunięcie, przy czym poszczególne figury posiadają specjalny rodzaj ruchu. Oficer porusza się o jedno lub kilka wolnych pól, przy czym przy ruchu naprzód i w bok mogą to być pola zabarwione i niezabarwione, a przy ruchu wstecz — tylko pola zabarwione, o ile strona grająca nie osiągnęła jeszcze pierwszego zwycięstwa, co będzie bliżej wyjaśnione w dalszym ciągu opisu. Żołnierz może się poruszać np. tylko prosto naprzód o jedno pole niezabarwione lub zabarwione. Jeździec porusza się naprzód i w tył tylko po nieprzeciętych liniach przekątnymi polach zabarwionych, nawet wtedy, gdy pola te są zajęte figurami obcymi lub swoimi. Samolot porusza się we wszystkich kierunkach ponad polami wolnymi, jak w obrębie własnej twierdzy może przelatywać nad własnymi żołnierzami i oficerami. Artyleria porusza się tylko po zabarwionych polach leżących na liniach przekątnych; miotacze min — naprzód i wstecz tylko po polach zajętych lub wolnych leżących w narożach utworzonych z dwu szóstek pól; czołgi — tylko w kierunkach poziomym i pionowym po polach niezabarwionych i zabarwionych. Zbijanie figur może się odbywać w ten sposób, że figura zbijająca wkracza, tak jak w grze w szachy, na pole figury zbijanej, przy czym ruchy przy zbijaniu mogą być takie same, jak przy zwykłym posuwaniu się, w przypadku ruchów jeźdźcy, samolotu, artylerii, miotaczy min i czołgów, lub też mogą się od nich różnić. Oficer np. bije także ukośnie naprzód i w tył o jedno pole; piechur bije ukośnie tylko naprzód, w prawo i w lewo. Każda strona usiłuje zdobyć twierdzę i sztandar strony przeciwnej, co się odbywa w trzech etapach lub zwycięstwach. Gdy stronie przeciwnej uda się zająć jedno pole twierdzy, sztandar jest zagrożony

i musi twierdzę opuścić. Jest to pierwsze zwycięstwo zwiększające dla strony zwyciężającej możliwość ruchu oficerów, których ruch wstecz podlegał poprzednio pewnym ograniczeniom, a mianowicie oficerowie nie mogli się poprzednio poruszać po przekątnych, co obecnie staje się im dozwolone.

Drugie zwycięstwo, które stosownie do zasad gry polega na zajęciu jednego pola twierdzy i zdobyciu sztandaru lub na zajęciu dwóch pól twierdzy, daje stronie zwyciężającej tę korzyść, że silny oddział zdobywający może być wycofany z twierdzy i zastąpiony żołnierzami tworzącymi załogę. Ponadto w przypadku zdobycia sztandaru strona zwyciężająca zyskuje możliwość awansowania oddziałów.

O wyniku ostatecznym gry rozstrzyga dopiero trzecie zwycięstwo, które polega na zdobyciu sztandaru i na zajęciu dwóch pól twierdzy.

Zastrzeżenia patentowe.

1. Gra tablicowa w rodzaju szachów przedstawiająca walkę o twierdzę i sztandar

przy zastosowaniu tablicy podzielonej na poszczególne pola i figur rozmaitego rodzaju poruszających się po tych polach według specjalnych zasad, znamieną tymi, że tablica jest podzielona na 3 części, z których środkowa stanowi teren walki, a 2 zewnętrzne — tereny fortyfikacyjne z ograniczonymi w każdym z nich 4 polami stawniowymi twierdze, a poszczególne pola tablicy leżące w kierunku przekątnych tworzą grupy szóstek odznaczających się od innych pól zabarwieniem lub zakreskowaniem, przy czym przewidziane są linie przebiegające po tych polach w kierunku przekątnych.

2. Gra tablicowa według zastrz. 1, znamieną tym, że liczba figur każdej strony walczącej wynosi 28, z których jedna figura przedstawia sztandar, 3 — oficerów, 4 — jeźdźców, 12 — piechurów, 2 — samoloty wojenne, 2 — działa, 2 — miotacze min, 2 — czołgi.

Elfriede Strey.

Zastępca: Inż. M. Brokman,
rzecznik patentowy.

