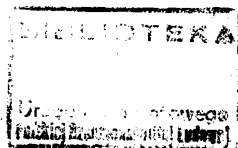


Warszawa, 8 sierpnia 1936 r.

URZĄD PATENTOWY



RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ
OPIS PATENTOWY

77d 3/02
A63f

Nr 23148.

Kl. ~~77 d, 7.~~

Michał Suszyński
(Krosno, Polska).

A63f 3/02

Gra tablicowa.

Zgłoszono 18 lutego 1935 r.
Udzielono 23 kwietnia 1936 r.

Gra według wynalazku składa się z 45-ciu figur i tablicy o kształcie sześciokąta foremnego o 91 polach (fig. 1).

Figury dzielą się na białe, czarne i zielone, jest zatem 15 figur białych, 15 figur czarnych i 15 zielonych. Na rysunku wyjaśniony jest sposób rozmieszczenia figur na odpowiednich polach oraz układ pól na tablicy. Fig. 1 przedstawia tablicę z oznaczeniem pól według kolorów, fig. 2 wyjaśnia rozmieszczenie figur każdej partji, fig. 3 — oznaczenie pól tablicy, fig. 4 wyjaśnia ruch obrony, fig. 5 — ruch ataku, fig. 6a przedstawia figurę główną, fig. 6b — przewodnika białego, fig. 6c — przewodnika czarnego, fig. 7a, b — jarzmo, fig. 8 — ślad, fig. 9 — straż, fig. 10 — atak, fig. 11 — obronę, fig. 12 — trzy tory, fig. 13 — jedno

gniazdo, a fig. 14 — pomoc. Stosownie do liczby kolorów figur w grze biorą udział trzy osoby. Po przepisowem ustawieniu figur w sposób, wyjaśniony na fig. 2, osoby, biorące udział w grze, losują kulkami. Kulki zwierzchu są jednakowe, ale wewnątrz zawierają rdzenie różnobarwne. Następnie jedna osoba wybiera ponownie jedną kulkę i barwa rdzenia tej kulki stanowi, która osoba rozpoczyna grę. Osoba, siedząca po prawej stronie zaczynającego grę, ma ruch drugi, następna osoba po prawej stronie ma ruch trzeci, potem znowu osoba pierwsza i t. d. — aż do końca gry, t. j. do chwili przedostania się figury głównej do mety. Osoba, która doprowadzi swoją figurę najprędzej do mety, wymawia słowo „Rom” i wygrywa grę, dwie zaś pozostałe przery-

wają grę. Po ukończeniu partji pierwszej następuje zmiana barw figur, a po ukończeniu partji drugiej dalsza zmiana barw. W ten sposób każdy z zawodników gra trzy razy, co raz to innym kolorem. Za każdym razem grę rozpoczyna inna osoba oraz inny kolor, licząc od strony prawej ku lewej. Trzy partje, trzy Romy, rozegrane ze zmianą barwy, nazywają się jedną turą, a summaryczny wynik może być dopiero miernikiem sprawności gracza. W zasadzie jednak nie obowiązuje trzykrotne rozgrywanie partji, gdyż każda partja stanowi odrębną całość.

Figury każdego koloru dzielą się na cztery rodzaje zawodników, któremi są: jeden przewodnik, dwie straż, sześć ataków, sześć obron. Każdemu kolorowi odpowiada osobny, oryginalny sposób zabijania figur partyj przeciwnych.

Figura czarna zabiera przeciwników do niewoli — a sama staje na ich miejscu. Figura biała obezwładnia swoich przewodników, przechodząc ponad nimi, t. j. biały, bijąc, posuwa się o dwa pola. Figura zielona zamienia obcą figurę na swoją pomoc, przyczem następuje zamiana miejsc. Figura pokonana zajmuje pole figury zielonej, a zielona staje na polu, zajmowanem poprzednio przez figurę pokonaną. W celu uniknięcia dwuznaczności zamienia się figurę zabita na „pomoc”. Pomoc jest to figura zastępcza, której właściwości są opisane niżej.

Figury stoją w dwu rzędach, jak to wskazuje fig. 2. W pierwszym rzędzie znajduje się 9 figur, licząc od strony lewej ku prawej: obrona, atak, atak (drugi), straż, przewodnik, straż, atak, atak, obrona. W drugim rzędzie stoi sześć figur: obrona, atak, obrona, miejsce wolne przed przewodnikiem, następnie znów obrona, atak, obrona.

Figurą główną jest przewodnik, oznaczony literą P. Przewodnik ten, jako naczelnik grupy, stoi w środku na polu, ozna-

czonem cyfrą 1 (fig. 3). Posuwa się naprzód i wstecz tylko o jedno pole od 1—10, przechodzi więc przez schron, t. j. pole, leżące w środku całej tablicy. Przewodnik może zabijać figury nieprzyjacielskie, leżące na sześciu polach najbliższych. Droga, po której przewodnik się porusza, nazywa się torem. Przewodnik nie może zejść z toru dobrowolnie a nawet zaatakowany zdaleka, jednak, broniąc swych pól najbliższych, może zboczyć o jedno miejsce, o ile niema niebezpieczeństwa, zabijając figurę atakującą. Za następnym jednak ruchem przewodnik ów musi wrócić na tor. Jest to tak zwany ruch przymusowy, ponieważ w razie nieobecności przewodnika na torze nie wolno robić żadnych innych ruchów. W drodze do mety, t. j. do pola, leżącego na końcu toru, przewodnik, zaatakowany przez figury sąsiednie, ma do wyboru: albo unieszkodliwić figurę (każdy przewodnik według swej metody), albo się zasłonić dowolną figurą swojej partji, albo wreszcie cofnąć się lub pójść naprzód, ale tylko o jedno pole. Jeżeli niema żadnego pola wolnego i żadnego sposobu przeciwdziałania, przewodnik musi uciekać do schronu albo do domu. Przewodnik, zaatakowany na polach od 1 — 5, ucieka do domu, na polach zaś od 6 — 10 — do schronu. Uciekając, przeskakuje wtedy wszystkie figury, stojące na drodze, obce i swoje, czynne i bezwładne. Schron jest to pole trójkolorowe w samym środku tablicy. Przewodnik, znajdujący się na niem, jest nietykalny, a zarazem nieczynny, nie może zatem zabijać figury obcej, ani pomagać swoim. Dwa inne przewodniki mogą zmusić przewodnika, ukrywającego się w schronie, do opuszczenia schronu lub powrotu do domu w ten sposób, że zajmą pola, oznaczone numerami 5 lub 6. Jest to tak zwany ruch karny. Tylko przewodnik jest w schronie nietykalny, dla innych figur miejsce to jest polem zwykłym. Jeżeli zaś przypadkowo znajdują się w domu lub

schronie figury czynne lub bezwładne, swoje lub obce, figury te muszą zrobić miejsce dla uciekającego przewodnika i udać się na pole neutralne. Jeżeli w schronie już ukrywa się inny przewodnik, to przewodnik uciekający musi wrócić aż do miejsca pierwotnego, t. j. do domu. Figury czynne, wyrzucone ze schronu, zajmują pola neutralne, bezwładne zaś — są usuwane z tablicy — ślad jednak figury czynnej nadal zostaje. Pole neutralne jest to takie pole, obrane przez właściciela figury wyrzuconej, na którym figura nie może szkodzić, ani też nikomu pomagać. Stan takiego izolowania trwa, aż figura ustępująca uzyska lepszą pozycję i zacznie brać udział w grze. Gdy pola, leżące z obu stron przewodnika, znajdującego się w schronie, są zajęte figurami czynnymi, przewodnik zaś chce lub musi opuścić schron (np. po wybiciu wszystkich figur tego koloru), wtedy przewodnik wraca do domu. Przewodnik, opuszczając schron, musi mieć wolne pole piąte lub szóste, gdyż nie wolno mu bić bezpośrednio ze schronu, przytem może przeskakiwać tylko figury bezwładne. Oprócz toru głównego istnieje tor boczny, na który przewodnik może wejść tylko z domu, tak samo przejście z bocznego toru na tor główny jest możliwe tylko przez dom. Tor boczny służy do powstrzymywania drugiego przewodnika w drodze do mety i to po wyczerpaniu już wszystkich innych sposobów obrony. Każdy przewodnik (czarny, biały lub zielony), spotykając na swej drodze figury, ujarzmione przez białego, może albo przeskoczyć wszystkie figury nieczynne, stojące w jednym rzędzie, albo bijąc, celowo usunąć figurę nieczynną (każdy według własnej metody). Wtedy przewodnik czarny zabija figury zielone, biały przeskakuje o jedno miejsce, zielony usuwa czarne, jednak nie otrzymuje pomocy. Innego rodzaju figurą jest straż, oznaczona na fig. 2 literą S. Posuwa się ona we wszystkich kierunkach o do-

wolną liczbę pól, ale tylko po tej stronie toru, po której stała początkowo. Tor więc jest strzeżony przez obydwie straże, przy czem jedna straż może pomóc drugiej tylko w przypadku, gdy jedna z nich lub obydwie znajdują się na torze przewodnika. W celu odróżniania straży, każda z nich ma głowę koloru partji sąsiedniej. Obrona, oznaczona na fig. 2 literą O, posuwa się we wszystkich kierunkach o jedno miejsce (fig. 4). Atak, oznaczony literą A, posuwa się we wszystkich kierunkach na trzecie pole, niegraniczące z nim, jak to wskazuje fig. 5, t. j. takich skoków z jednego pola może być najwięcej sześć, np. atak, znajdujący się na polu A, może zająć jedno z sześciu pól B, C, D, E, F, G.

Tor oraz pola, na których stoją figury, oznaczone farbą jednego koloru, mają postać kotwicy. (Fig. 2). Tor zawiera jedenaście pól, licząc schron i pola, oznaczone cyframi od 1 — 10. Jest zatem 5 pól przed schronem i 5 pól po przeciwnej stronie schronu. Meta M jest oznaczona liczbą 10. Układ figur jest zorientowany według figur zielonych, to znaczy po ich prawej stronie znajdują się figury białe, po lewej stronie — czarne. Fig. 3 podaje numerację pól. Pola boczne (licząc od strony lewej ku prawej) są oznaczone literami a, b, c, d, po stronie zaś prawej przewodnika — e, f, g, h. Pola boczne, zajęte przez figury czarne, są oznaczone cz/a, cz/b, cz/d, pola toru przewodnika są oznaczone cz/1, cz/2, cz/3, cz/4 i t. d. cz/1 jest domem, cz/10 — metą przewodnika czarnego. Pola, zajęte przez figury białe, oznaczają się podobnie np.: b/a, b/3, i t. d.; pola, zajęte przez figury zielone: z/a, z/2. W ten sposób oznaczone są trzy tory główne i trzy tory boczne. Reszta pól tworzy sześć wielkich gniazd o sześciu polach każde. Oznacza się je cyframi rzymskimi, licząc od strony lewej ku prawej. (Fig. 12). Pierwsze gniazdo jest zespołem sześciu pól, zawartych pomiędzy schronem, metą białą

i domem zielonym; drugie gniazdo — pomiędzy domem zielonym a metą czarną; trzecie gniazdo — między metą czarną a domem białym; czwarte gniazdo — między domem białym a metą zieloną; piąte gniazdo — między metą zieloną a domem czarnym, a szóste gniazdo — między domem czarnym a metą białą. Sześć pól każdego gniazda oznacza się numerami kolejnymi, licząc zdołu od strony lewej ku prawej: 1, 2, 3, 4, 5, 6, a więc pola gniazda pierwszego są oznaczone I/1, I/2, I/3, I/4, I/5, I/6; gniazda drugiego — II/1, II/2, II/3, II/4, II/5, II/6; gniazda trzeciego — III/1, III/2, III/3, III/4, III/5, III/6; gniazda czwartego — IV/1, IV/2, IV/3, IV/4, IV/5, IV/6; gniazda piątego — V/1, V/2, V/3, V/4, V/5, V/6; gniazda szóstego — VI/1, VI/2, VI/3, VI/4, VI/5, VI/6, (fig. 3).

Wszystkie figury białe, jak już było raz wspomniane, biją w ten sposób, że przechodzą w kierunku prostym ponad zaatakowaną przez siebie figurę, którą obezwładniają, robiąc w ten sposób jakby dwa posunięcia za jednym razem. Znakiem obezwładnienia figury obcej jest jarzmo, t. j. pierścień biały lub biała chorągiew (fig. 7 a, b), nałożona na daną figurę. Często się zdarza, szczególnie w pobliżu krawędzi tablicy, że figura biała po obezwładnieniu figury obcej ma zająć połówkę pola, ponieważ pola nie wypełniają szczelnie tablicy, wówczas figura atakująca zajmuje jedno z dwóch pól sąsiednich, przylegających krawędziami do danej części pola, czyli bije wtedy w kierunku bocznym. Na przykład obrona biała z pola IV/1 chce atakować figurę czarną na polu b/e. Ponieważ skok atakującej figury wypadnie na połówkę pola, figura może skoczyć w kierunku bocznym na b/f lub b/1. W kierunku bocznym mogą bić także straż białe i przewodnik biały. Figura biała może przeskakiwać później dowolną liczbę razy obezwładnione przez siebie figury obce, jednak

każdy skok przez figurę obezwładnioną liczy się jako bicie ważne i nie może po nim nastąpić obezwładnienie innej figury. W przypadku, gdy na drodze figury stoją dwie figury nieczynne, może dana figura przeskoczyć pierwszą figurę nieczynną i stanąć na polu, zajętym przez drugą figurę nieczynną, którą wtedy usuwa się z tablicy. Podobnie figura biała może obezwładnić figurę czynną, jeżeli na polu następnym stoi figura bezwładna. Figura nieczynna jest więc dobrą obroną figur czarnych i zielonych, o ile stoi przed nimi. Jest natomiast rzeczą niebezpieczną dla figur czarnych i zielonych mieć za sobą figurę bezwładną. Każdy przewodnik, mając przed sobą kilka figur bezwładnych, może je zabijać albo wszystkie od razu przeskoczyć. Figury czarne biją w ten sposób, że figurę pokonaną usuwają z pola, a same stają na jej miejscu. Przewodnik czarny na swoich torach znaczy śladem niebieskim pole, na którym staje. Ślad jest sześciokątną figurą płaską (fig. 8), mającą tę własność, że żadnej figurze obcej (z wyjątkiem przewodników w schronie) nie wolno stać na niej. Gdy figura biała lub zielona przez nieostrożność znajdzie się na śladzie, to zostaje zabrana do niewoli, przyczem osobie, grającej figurami czarnymi, będzie przysługiwał jeszcze jeden ruch, a ślad pozostaje na swoim miejscu. Stać na śladach mogą tylko same figury czarne i wszystkie przewodniki, będące w schronie. Natomiast przeskoczyć przez ślad może straż i ataki obce. Ślad można zniszczyć tylko wtedy, gdy zabije się figurę czarną, stojącą na śladzie. Przewodnik czarny, przeskakując przez figury bezwładne, nie zostawia śladów. Biała figura, bijąc inną figurę przed śladem, pozostawionym przez czarnego przewodnika, nie może zająć pól sąsiednich, jak to czyniła przy biciu w pobliżu krawędzi tablicy, więc albo bije w linii prostej i sama ginie, albo musi zaniechać ataku.

Cechą ruchów figur zielonych jest zamiana figur pokonanych na swoją pomoc. Wszystkie figury zielone z wyjątkiem przewodnika i drugiej pomocy na polach białych i czarnych otrzymują pomoc (Fig. 14). Straż zielona, stojąc np. na polu $I/3$ zamienia figurę czarną, stojącą na polu $b/6$, na swoją pomoc, to jest sama staje na $b/6$, a na swoim polu $I/3$ stawia pomoc. Pomoc jest to figura zastępcza, która posuwa się i bije tylko naprzód o jedno pole równoległe do toru zielonego, bez możliwości cofania się. Wszystkie pomoce po prawej stronie toru zielonego biją tylko figury białe, po lewej zaś stronie są niebezpieczne tylko dla figur czarnych. Każdy przewodnik może bić albo przeskakiwać figury, obezwładnione przez figury białe. Przewodnik, uciekający do schronu, może zmusić figurę bezwładną wraz ze śladem do opuszczenia schronu, natomiast przewodnik posuwający się nie może wyrzucić tych samych figur. Przewodnik biały może obezwładnić figurę czynną, znajdującą się w schronie, lub przeskoczyć figurę bezwładną, chcąc jednak ukryć się w schronie, musi wyrzucić figurę, przyczem ślad zostaje w schronie.

Każdy przewodnik w ciągu tej samej

partji może mieć tylko jeden ruch karny. Jeżeli przewodnik po ruchu karnym w ciągu jednej partji usiłuje ponownie przez ustawienie się w schronie spowodować celowo niekorzystny zastój w grze, może ściągnąć na siebie karę większą, tak zwaną „Pen”. Zachodzi to wtedy, gdy dwa inne przewodniki zajmą pola 5 lub 6. Wtedy przewodnik nie może uciec do domu — gra jest skończona. „Pen” nie jest przegrana, lecz tylko karą i liczy się na niekorzyść gracza. Podczas gdy wygrane „Rom” liczy się $+1$, to wymierzone „Pen” liczy się -1 .

Zastrzeżenie patentowe.

Gra tablicowa, znamienna tem, że tablica w postaci sześciokąta foremnego jest podzielona na 91 pól, przyczem 3 tory główne, łączące wierzchołki sześciokąta, są oznaczone kolorami białym, zielonym i czarnym, odpowiednio do 3 kolorów figur, których ogólna liczba wynosi 45, a zespół 15 figur każdego koloru zawiera 1 przewodnika, 2 straże, 6 obron i 6 ataków.

Michał Suszyński.

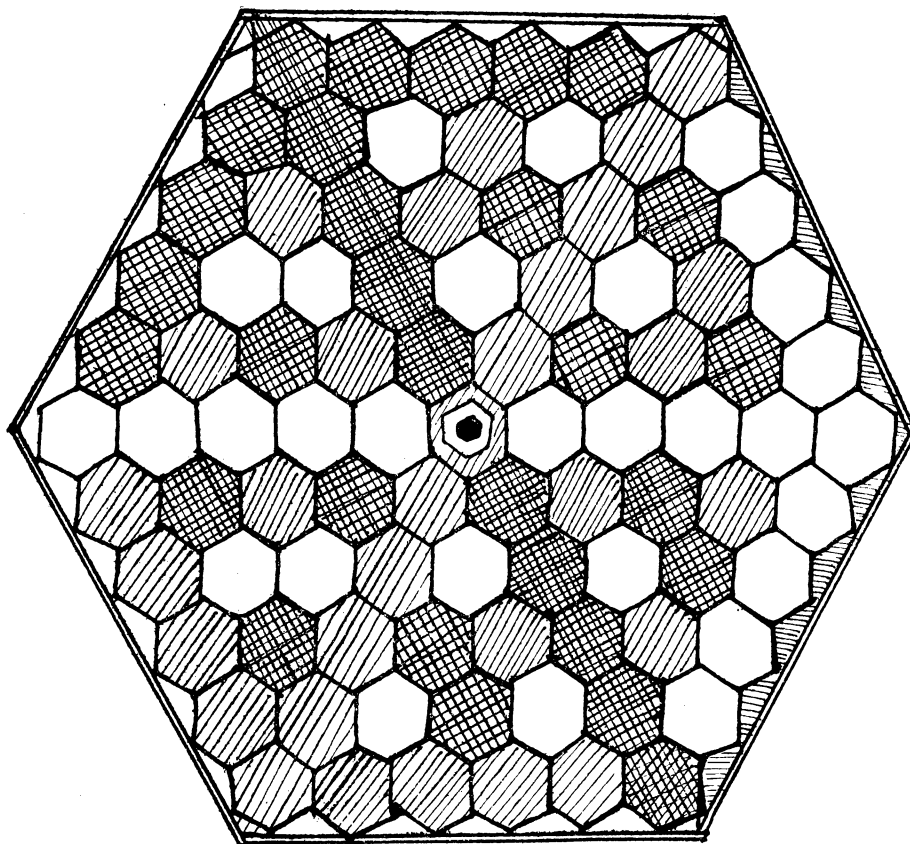


Fig. 1

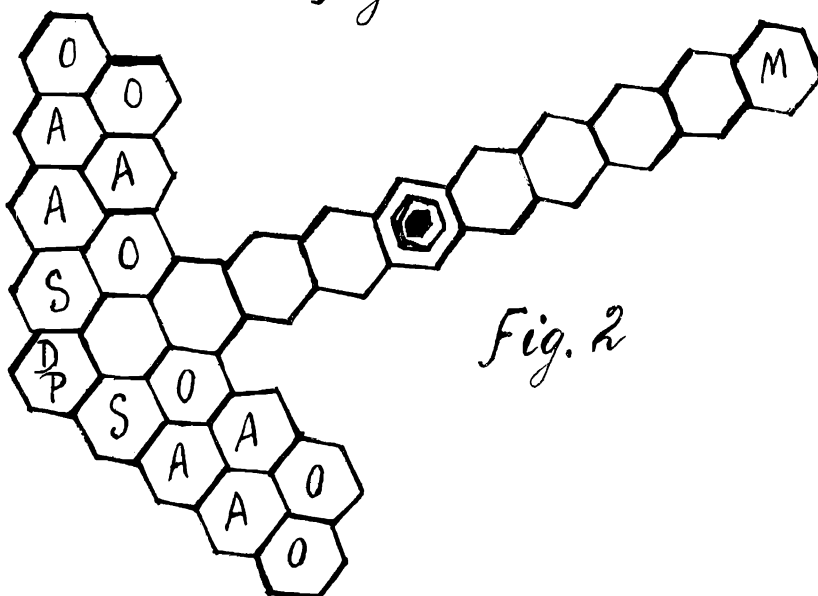


Fig. 2

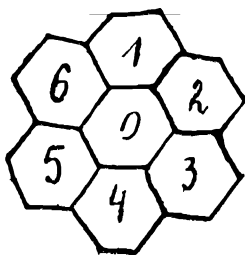
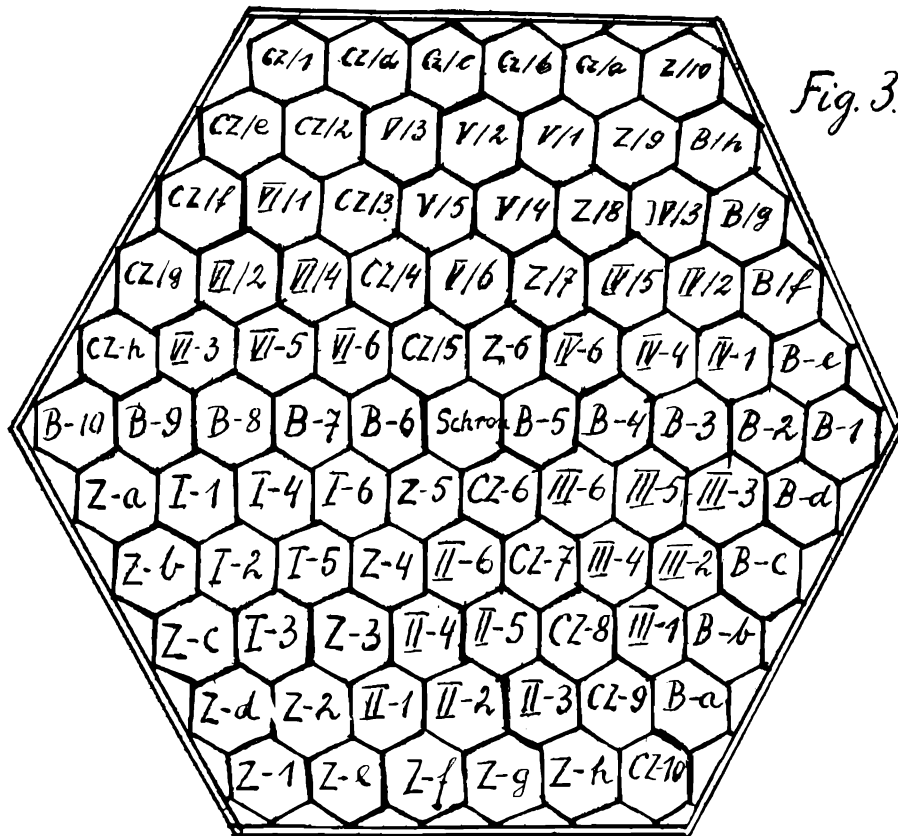
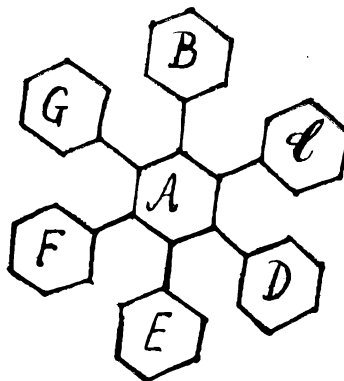


Fig. 4.

Fig. 5.



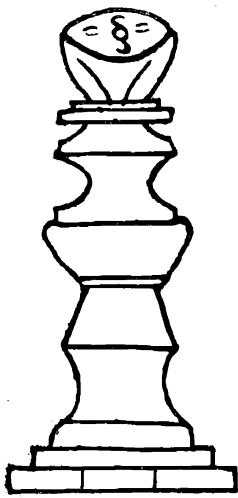


Fig. 6a

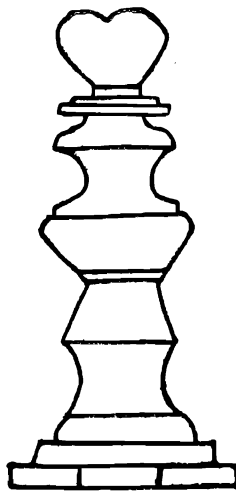


Fig. 6b.

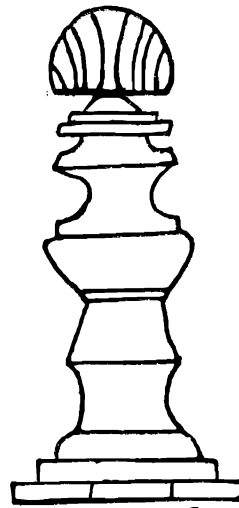


Fig. 6c



Fig. 7a



7.b

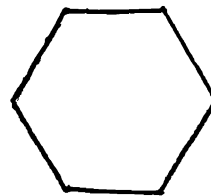


Fig. 8

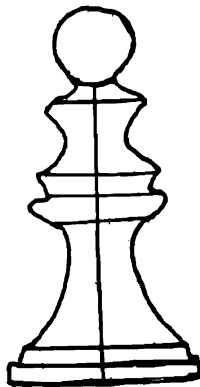


Fig 9

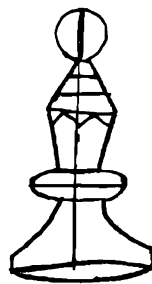


Fig. 10

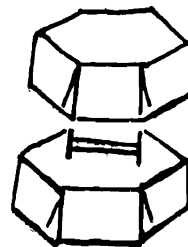


Fig. 11

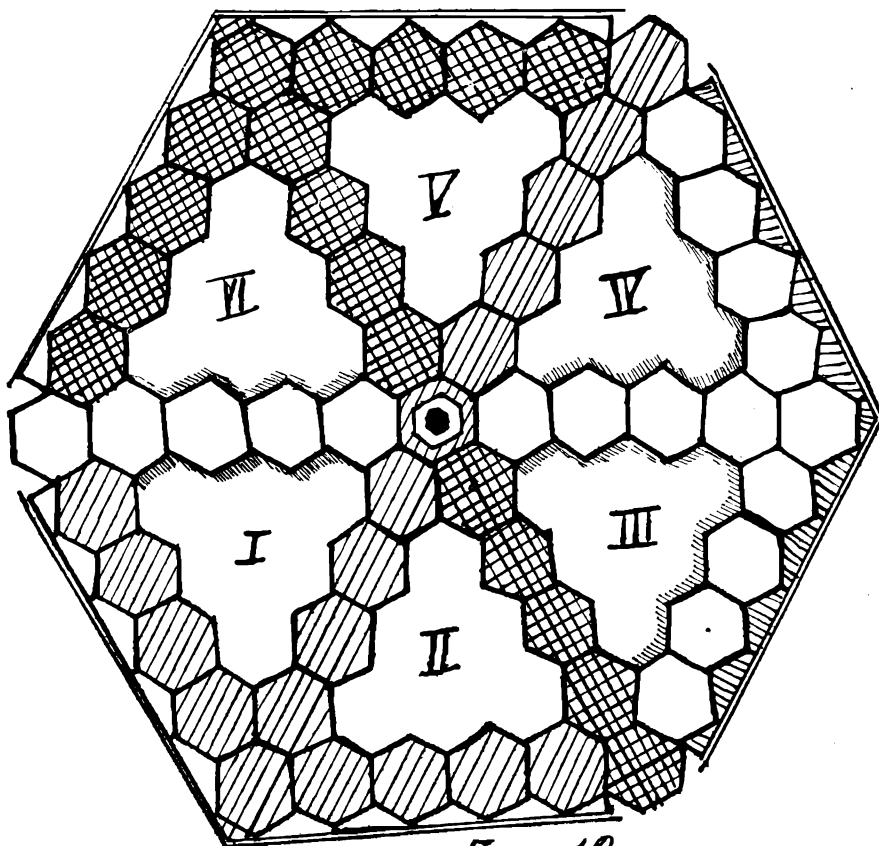


Fig. 12

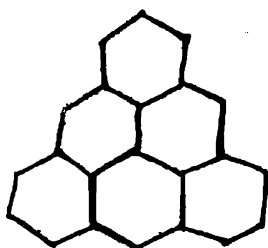


Fig. 13

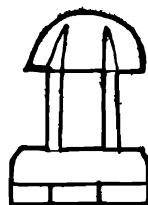


Fig. 14