

URZĄD PATENTOWY w WARSZAWIE OPIS PATENTOWY

77d 3

Nr 28951.

Kl. ~~77 d, 7.~~

Edward Kasprzycki, Jastrzębowo.

A 63/ 3/02

Przyrząd do gry towarzyskiej w rodzaju szachów.

Zgłoszono 11 lutego 1938 r.

Udzielono 7 sierpnia 1939 r.

Gra towarzyska według wynalazku niniejszego ma na celu urozmaicenie zbyt może poważnej gry w szachy przez wprowadzenie podwójnej liczby graczy, występujących jako oddzielni przeciwnicy lub grających partiami. Zasadą gry według wynalazku jest walka jednego przeciw wszystkiemu i na odwrót lub partiami według umowy, przy czym celem jest osaczenie przeciwnika względnie przeciwników tak, ażeby figura, przedstawiająca króla szachowego, znalazła się w położeniu oznaczanym w grze w szachy jako „mat“.

Ze względu na większą liczbę figur w grze według wynalazku zastosowana została znana szachownica kwadratowa zawierająca sto pól. Na polach tych ustawia się wzdłuż czterech boków, pozostawiając wolne pola narożne, osiem figur takich

samych, jak w szachach, i w tym samym porządku. Przed tymi figurami ustawia się przed królem i królową dwa pionki a przed laufkami — dwie małe wieże.

Wprowadzone w miejsce pionków dwie małe wieże (tanki), oznaczone na rysunku literami *T*, posuwają się w sposób podobny jak duże wieże, jednak tylko o jedno pole. W podobny sposób także biją figury przeciwników. Ruchy innych figur i pionków są takie same jak przy grze w szachy.

W celu odróżnienia stron przeciwnych figury są zabarwione kolorami czarnym, czerwonym, zielonym i białym. Na rysunku oznaczono kolor biały pozostawiając figury białe bez znaczków, kolor czarny — przez zakreskowanie w kratkę, kolor zielony — przez umieszczenie krzyżyka we-

wewnątrz oznaczenia figury, a kolor czerwony — przez umieszczenie kółka w oznaczeniu figury. Na rysunku przedstawione jest położenie zasadnicze figur przy rozpoczęciu gry.

Grę rozpoczyna gracz posiadający figury białe. Następny ruch należy do gracza siedzącego po jego lewej ręce (tak samo jak np. przy grze w brydża). Naprzeciwko figur białych ustawia się figury czarne. Podobnie ustawia się naprzeciwko siebie zielone i czerwone figury. Czarne względnie białe figury ustawia się w ten sposób, by królowa stała na polu odpowiadającym jej kolorowi. Szachownicę ustawia się w ten sposób, by dla czarnych względnie białych figur biały narożnik wypadał po stronie prawej.

Gra odbywa się w ten sposób, że każdy z graczy stara się usunąć z pola gry figury przeciwnika i zmusić króla graczy przeciwnych do zajęcia pozycji „mat”. Gracz, którego król znajdzie się w tym położeniu, przegrywa i jego figury usuwa się z szachownicy. Jako nieprzyjaciela uważa się wszystkie figury innych kolorów aniżeli własny. W przypadku gry partiami, przeciwnikami są tylko figury o kolorach przeciwnych. Po rozgrywce z przeciwnikami dotychczasowymi sprzymie-

rzeńcy rozgrywają partię końcową między sobą jako przeciwnicy.

Położenie figur odpowiadające w zwyczajnych szachach tak zwanemu „patowi” uważa się za równoznaczne z „matem”.

Na rysunku oznaczono figury znaczkami przyjętymi w grze w szachy zwyczajne, przy czym dla uniknięcia omyłki zaopatrzone figury jednej strony przykładowo w oznaczenia literowe, a mianowicie król jest oznaczony literą *R*, królowa — *K*, laufry — *L*, konie — *Z*, wieże — *W*, małe wieże (tanki) — *T* i pionki — *P*.

Z a s t r z e ż e n i e p a t e n t o w e .

Przyrząd do gry towarzyskiej w rodzaju szachów, składający się z szachownicy posiadającej sto pól na przemian białych i czarnych, rozmieszczonych po dziesięć w dziesięciu rzędach, oraz z zespołu figur, znamieny tym, że figury są oznaczone czterema kolorami, przy czym każdego koloru jest 12 figur, a mianowicie król, królowa, dwa laufry, dwa konie, dwie wieże, dwa tanki i dwa pionki.

Edward Kasprzycki.
Zastępca: inż. W. Suchowiak,
rzecznik patentowy.

