

Warszawa, 29 kwietnia 1939 r.

URZĄD PATENTOWY



BIBLIOTEKA

Urząd Patentowy
Warszawa, 29 kwietnia 1939 r.

RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

OPIS PATENTOWY

7706 3/02

Nr 28119.

KL. 77 d, 8.

Rudolf Schmeisser
(Berlin-Friedenau, Niemcy).

A 634 3/02

Przyrząd do gry naśladowującej nowoczesne działania wojenne.

Zgłoszono 1 grudnia 1937 r.

Udzielono 27 lutego 1939 r.

Piewszestwo: 30 października 1937 r. (Niemcy).

Wynalazek dotyczy przyrządu do gry odtwarzającej nowoczesne działania wojenne między dwiema partiami nieprzyjacielskimi.

Znane są tego rodzaju przyrządy, w których po tablicy przedstawiającej teren działań wojennych i wykonanej najlepiej w postaci szachownicy poruszają się dwa jednakowe, lecz różnie pomalowane zespoły figur. Figury te przedstawiają różne rodzaje broni nowoczesnej i poruszają się po tablicy do gry odpowiednio do charakterystycznych ruchów w terenie, lecz w sposób odpowiednio uproszczony, przy czym między liczbą pól na tablicy i liczbą figur istnieje stosunek określony. Według wynalazku tablica posiada 121 pól a figur

jest 36, w czym 18 np. czarnych i 18 białych. Istnieje po 6 żołnierzy pieszych każdego koloru, po 4 figury artyleryjskie, 2 samoloty myśliwskie, 2 samoloty bombowe, 3 wozy pancerne i 1 figura główna. Figury piechoty wyobrażają jednocześnie kompanie karabinów maszynowych, pionierów lub podobnych. Figury artyleryjskie wyobrażają artylerię ciężką i lekką oraz broń przeciwlotniczą, podczas gdy figury samolotowe wyobrażają wszystkie rodzaje broni powietrznej. Figury wozów pancernych przedstawiają zarówno ciężkie, jak i lekkie tanki oraz pancerne wozy obserwacyjne względnie pojazdy łączności. Figura główna wyobraża źródło siły i potęgę obronną narodu itd. Do odtwarza-

nia wojny na morzu stosuje się 2 figurki wyobrażające krążowniki, 3 łodzie podwodne, 5 torpedowców, 4 pancerniki (okręty liniowe), 2 wodnopłatowce, 2 okręty-matki (lotniskowce) i 1 twierdzą.

Do gry zwłaszcza nadają się figurki, na których znamiona broni wyobrażanej są widoczne tylko z jednej strony figurki, podczas gdy pozostałe strony tej figurki mają wygląd jednakowy albo częściowo jednakowy. W tym celu figurki mogą mieć kształt graniastosłupa o trójkątnym lub wielokątnym przekroju poprzecznym lub też kształt wydrążonej kostki, w której mieści się figurka i która posiada jedną stronę otwartą.

Tablica posiada 61 czarnych pól i 60 białych pól. Można zastosować ponadto dodatkowe, tabliczki z polami do gry, przykładane do boków normalnej tablicy do gry i obracane na przykład około zawias. W ten sposób przedstawia się dalsze kraje biorące udział w wojnie; w myśl określonych zasad można stosować również dalsze figury. Dołączanie dalszych tabliczek do gry można uzależnić od rozwoju sytuacji wojennych (jak np. przejście na teren neutralny w celu uniknięcia strat). Tablica do gry może mieć kształt prostokąta.

Na rysunku przedstawiono kilka przykładów wykonania wynalazku. Fig. 1 przedstawia perspektywiczny widok tablicy do gry odtwarzającej działania wojenne na lądzie, fig. 1a — odmianę wykonania figury do gry uwidocznionej na fig. 1, fig. 2 — perspektywiczny widok części tabliczki, służącej do odtwarzania działań wojennych na morzu, fig. 3 — taki sam widok części tabliczki z odmianą wykonania figury zamaskowanej, fig. 4 — przekrój poprzeczny odmiany figurki zamaskowanej, fig. 5 — widok z przodu innej odmiany wykonania figurki zamaskowanej, fig. 6 — widok z boku figurki uwidocznionej na fig. 5.

Na tablicy, wykonanej w postaci szachownicy i podzielonej na czarne i białe pola kwadratowe, oznaczone cyframi 1 — 11 i literami A — L, zaznaczone są przekątne I i II, przedstawiające szosę główną lub tor kolejowy oraz rzekę (tor kolejowy oznaczono linią czarno-białą, rzekę zaś — linią węzową o kolorze niebieskim). Poza tym na dwóch polach przewidziano znaki terenowe III i IV w postaci krótkich linii węzowych, przedstawiających jeziora. Zarówno przekątne I i II, jak i znaki III i IV można wykonać przez nadrukowanie lub w sposób podobny albo przez umieszczenie odpowiednich figur na powierzchni tablicy. Na tablicy do gry ustawia się wszystkie figury odpowiadające różnym rodzajom broni; dla przejrzystości rysunku przedstawiono tylko po jednej figurze z każdego rodzaju broni, przy czym liczba 21 oznacza żołnierza piechoty, 22 — figurę główną względnie komin fabryczny, działo przeciwlotnicze lub godło, 23 — broń pancerną (tank), 24 — artylerię (granat), 25 — samolot myśliwski, 26 — samolot bombowy.

W grze morskiej przekątne I i II są zbędne, znaki zaś III i IV mogą przedstawiać wyspy. Szeregi pól 1 i 11 wyobrażają granice wybrzeża z portami.

Na fig. 2 uwidoczniono część tablicy do gry morskiej, przy czym liczba 21a oznacza krążownik, 22a twierdzą, 23a — torpedowiec, 24a — pancernik, 25a — wodnopłatowiec, 26a — okręt-matkę, a 27a — łódź podwodną.

Przy odtwarzaniu zarówno walk lądowych, jak i morskich, można stosować części dodatkowe, na przykład płytki o wielkości pola, które w walce lądowej wyobrażają ogień zaporowy, utworzony przez artylerię, a w przypadku walki morskiej — zapory minowe, umieszczone w dowolnym miejscu terenu. Poniżej opisano sposób przeprowadzania gry przy pomocy przyrządu według wynalazku.

Szeregi pól 3 i 9 stanowią główne pozycje niebieskiej i czerwonej partii (figury są odpowiednio pomalowane na niebiesko i czerwono). Znaki III i IV wyobrażają jeziora. Przed rozpoczęciem gry każda z partii zajmuje takie położenie, aby przy grze lądowej żołnierze 21 zajmowali czarne pola 1 (względnie 11), artyleria 24 — niektóre z pól 2 (względnie 10) leżących przed polami 1, pozostałe zaś figurki zajmowały czarne pola 3 (względnie 9). Wóz broni pancernej 23 zajmuje białe pole F1 (względnie F11), a figurka główna 22 — pole F3 (względnie F9). W przypadku gry morskiej, torpedowce 23a i krążowniki 21a zajmują pola 1 (względnie 11), okręty-matki 26a i łodzie podwodne 27a — pola 2 (względnie 10), a pozostałe figury — pola 3 (względnie 9).

Każda z partii wykonywa na przemian jeden ruch figurką dowolną. Figurka piechoty w postaci żołnierza 21 ewentualnie krążownik 21a ma prawo przesuwania się o jedno pole, figurka główna 22 (łódź podwodna 27a) — o dwa pola, figurka broni pancernej 23 (torpedowiec 23a) — o trzy pola, figurka artylerii 24 (pancernik 24a) — o cztery pola, figurka samolotu 25 lub 26 (wodnopłatewiec 25a i okręt-matka 26a) — o pięć pól. Twierdza 22a zajmuje stałe miejsce F3 (względnie F9) i nie wolno przesuwać jej. Wszystkie inne figury mogą być przesuwane w przód, wstecz, w bok i skośnie. W grze lądowej wszystkie figury mogą zajmować pola, przez które przechodzi przekątna II wyobrażająca rzekę, lub przechodzić przez te pola, lecz żadnej z figur z wyjątkiem samolotów nie wolno poruszać się wzdłuż brzegów. Pola oznaczone znakami III i IV nie mogą być zajęte lub przekraczane przez żadną figurę. Samoloty 25 i 26 mogą przelatywać nad jeziorami, lecz nie mogą zajmować ich. Zarówno w grze lądowej, jak i w grze morskiej, samolotom 25 i 26 (wodnopłatom 25a i 26a) nie wolno przesuwać

się i bić z przeskoczeniem nieprzyjacielskich samolotów i artylerii (pancerników 24a), ponieważ artyleria (okręty wojenne) obejmuje równocześnie broń przeciwlotniczą. Zasady gry są następujące.

Żołnierzy piechoty 21 (krążowniki 21a) można przesuwać prosto lub skośnie o jedno pole i bić na odległość jednego pola. Na szosie głównej oznaczonej przekątną I piechota posuwa się najwyżej o cztery pola.

Figurka główna w grze lądowej (łódź podwodna w grze morskiej) może być przesuwana prosto lub skośnie o dwa pola, lecz bije tylko na odległość dwóch pól na wprost. Na szosie głównej figurka główna posuwa się najwyżej o cztery pola. Twierdza, jak już wyżej wspomniano, nie może zmieniać położenia.

Broń pancerna 23 (torpedowiec 23a) może przesuwać się najwyżej o trzy pola prosto naprzód lub skośnie albo pod kątem prostym i bije na odległość trzech pól prosto naprzód lub pod kątem prostym. Na szosie broń pancerna posuwa się najwyżej o cztery pola.

Artyleria 24 (pancernik 24a) posuwa się najwyżej o cztery pola prosto naprzód lub skośnie i bije przez cztery pola prosto naprzód. Artyleria bije jedynie przez zabieranie figury nieprzyjacielskiej bez dokonywania ruchu, to znaczy bez obsadzania uwolnionego pola. Dzięki temu figura artyleryjska może działać, bić, ponad wszystkimi własnymi i nieprzyjacielskimi figurami.

Samoloty 25, 26 (wodnopłatewce 25a i okręty-matki 26a) przesuwa się najwyżej o pięć pól prosto naprzód lub skośnie i biją przez pięć pól w linii prostej; biją one i przeskakują przez wszystkie figury z wyjątkiem artylerii nieprzyjacielskiej 24 (pancerników 24a) i samolotów nieprzyjacielskich 25 lub 26 (wodnopłatewców 25a i okrętów-matek 26a).

Jedna figura nigdy nie może bić sama,

lecz zawsze wspólnie z dowolną drugą figurą tej samej partii. Figurę nieprzyjacielską bije i zabiera się przy pomocy jednej z własnych figur tylko wtedy, gdy obie figury atakujące stoją w przepisanej odległości w kierunku prostym od figury zagrożonej. Bicie figury skutecznia partia atakująca; zabiera ona figurę bitą i obsadza pole uwolnione. Artyleria 24 (pancernik 24a) bije ponad wszystkimi figurami bez dokonywania ruchu, to znaczy bez obsadzania pola uwolnionego, przez zabieranie figury nieprzyjacielskiej (wyobraża to ogień niszczycielski z pozycji lub z okrętu).

Jeżeli jedna z figur znajdzie się między dwiema figurami nieprzyjacielskimi w takim położeniu, że wszystkie trzy figury zajmują na wprost lub na ukoś trzy przyległe pola, wówczas otoczona figura za następnym ruchem musi pole zwolnić. W razie niezwołnienia pola lub w braku możliwości bicia za następnym ruchem jednej z otaczających ją figur figura otoczona uchodzi za bitą i zostaje zabrana przez nieprzyjaciela bez obsadzenia pola uwolnionego. Zabranie takiej figury liczy się jako jeden ruch.

Figura artyleryjska (pancernik 24a) w połączeniu z samolotem (wodnopławcem 26a) może bić każdą figurę nieprzyjacielską w sposób następujący. Jeżeli oprócz figury artyleryjskiej (pancernika), stojącej w odległości czterech pól od dowolnej figury nieprzyjacielskiej, uda się graczowi ustawić bezpośrednio za figurą nieprzyjacielską samolot (wodnopławiec), tak iż wszystkie trzy figury leżą na linii prostej, wówczas samolot bije figurę nieprzyjacielską i obsadza pole uwolnione.

Jedna z partii wygrywa, jeżeli uda się jej obsadzić sześć dowolnych czarnych lub białych pól przeciwnika linii głównej (pół linii 3 względnie 9 lub pół 1 względnie 11 stanowiących granicę wybrzeża) figurami 21, 22, 24, 24 względnie 21a, 23a,

24a, 26a, 27a, nie zaś figurami 25 i 26 względnie 22a i 25a, lub też gdy przeciwnik zostanie pozbawiony pięciu rodzajów broni lądowej lub morskiej, to znaczy, gdy nie rozporządza piechotą, artylerią, figurą główną lub bronią pancerną, ewentualnie krążownikami, torpedowcami, łodziami podwodnymi, pancernikami, okrętami-matkami, albo gdy straci wszystkie 6 figur piechoty (ewentualnie 4 pancerniki), albo też, wreszcie, gdy jego główna figura (twierdza) zostanie stracona.

Gra jest nierozstrzygnięta, gdy nieprzyjaciel po ruchu rozstrzygającym może dokonać pociągnięcia również rozstrzygającego.

Według wynalazku stosuje się również figury zamaskowane, których znamiona widzi tylko własny gracz; przeciwnik widzi tylko nie oznaczone strony tych figur.

Teren walki może być również plastyczny i może posiadać odpowiednio pomalowane góry, doliny, lasy, domy itd. Pole gry można częściowo lub całkowicie wykonać z materiału plastycznego, dającego się formować, tak iż zmiany w terenie można skutecznie przed rozpoczęciem gry lub podczas niej.

Figury częściowo lub całkowicie zamaskowane stanowią zwłaszcza formacje wywiadowcze i łącznościowe. Gracz musi figurę zamaskowaną obrócić, aby przeciwnikowi pokazać wartość bojową figury, gdy przeciwnik obsadzi, np. samolotem, sąsiednie pola danej figury zamaskowanej.

Przykład wykonania figury zamaskowanej przedstawiono na fig. 3. Figura ta jest wykonana w postaci graniastostupa 27 o trójkątnym przekroju poprzecznym. Na tylnej bocznej ścianie graniastostupa umieszczono plastyczny lub graficzny znak 28 (w niniejszym przykładzie znak samolotu myśliwskiego). Na graniastostupie 27 osadzona jest obrotowo kostka 30 (fig. 3), która z jednej strony również posiada znak broni 31. Znak ten w pomniejszeniu

może odpowiadać znakowi 28 albo też rodzaj broni może być oznaczony odpowiednią farbą.

Figurą tą gracz posługuje się w sposób następujący. Figura jest ustawiona tak, że znak 28 jest odwrócony od przeciwnika i skierowany w stronę gracza własnego. Znak broni na kostce obrotowej 30 zajmuje z początku takie samo położenie, lecz musi być obrócony o 180° , jeżeli figury nieprzyjacielskie odpowiadające służbie łączności dotarły tak blisko do graniastosłupa 27, iż przeciwnik może zobaczyć znak umieszczony na tym graniastosłupie.

Figury można wykonać również tak, jak to przedstawiono na fig. 4 w ten sposób, że figura znajduje się wewnątrz kostki 32 otwartej z jednej strony. Figurę można z kostki wyjmować.

Figura zamaskowana, przedstawiona na fig. 5 i 6, składa się z figurki i z osłony 33, która jest co najmniej częściowo przezroczysta i posiada trzy komory 34, 35 i 36. Komora 36 jest oddzielona od komór 34 i 35 za pomocą przegrody 37. Komory 34, 35 są oddzielone od siebie za pomocą kłapy obrotowej 38 z małym otworem 39. Figurka właściwa jest umieszczona w komorze 34 tak, że jej połowa wchodzi przez przegrodę 37 do komory 36. Komora 34 jest normalnie napełniona piaskiem (lub cieczą) 40, tak iż figurka nie jest widoczna z boku komory. Jeżeli chodzi o stałe uwidocznienie figurki, osłonę 33 odwraca się. Piasek 40 przesypuje się przez otwierającą się klapę 38 do komory 35, tak iż figurka zostaje odsłonięta. Figurkę można na wzór kart do gry wykonać podwójną.

Jeżeli chodzi o krótkie pokazanie figurki, osłonę 33 obraca się na krótki okres czasu o 180° , tak iż piasek spada z powrotem do komory 35, po czym osłonę ustawia się z powrotem tak, aby komora 34 znajdowała się u dołu. Piasek 40 spada powoli przez otwór 39 do komory

34 i zasłania znowu figurkę, np. w ciągu 2 minut.

Figurkami tego rodzaju można odtwarzać sytuacje bojowe bardzo zbliżone do rzeczywistych.

W celu zmuszenia graczy do szybkich decyzji figura przedstawiona na fig. 5 i 6 może być użyta również do określania okresu czasu, w ciągu którego przeciwnik ma dokonać ruchu. W tym samym celu można do gry dodawać specjalną klepsydre.

Zastrzeżenia patentowe.

1. Przyrząd do gry naśladującej nowoczesne działania wojenne, składający się z tablicy w rodzaju szachownicy oraz figur przedstawiających różne rodzaje broni i pomalowanych na dwa różne kolory, znamieny tym, że na polu gry znajdują się namalowane znaki terenowe, wyobrażające góry, rzeki, bagna, twierdze, lub wykonane w postaci figur przesuwanych, oznaczających miny, wyspy i granice, a zespół figur, wyobrażających poszczególne rodzaje broni, składa się przy grze lądowej z 6 żołnierzy piechoty, 4 figur artyleryjskich, 3 figur broni pancernej, 2 samolotów bojowych, względnie bombowych, 2 samolotów myśliwskich, 1 figury głównej, przy grze zaś morskiej — z 2 krążowników, 4 pancerników, 5 torpedowców, 3 łodzi podwodnych, 2 wodnopłatowców, 2 okrętów-matek i 1 twierdzy wybrzeża.

2. Przyrząd według zastrz. 1, znamieny tym, że żołnierz piechoty jest przedstawiony w postaci figurki żołnierza stojącego, artyleria jest przedstawiona w postaci figurki granatu, broń pancerna — w postaci tanka, samoloty myśliwskie — w postaci skrzydlatego człowieka, samoloty bojowe względnie bombowe — w postaci pionowo ustawionych bomb, a figura główna — w postaci działa przeciw-

lotniczego, komina fabrycznego lub go-
dła.

3. Przyrząd według zastrz. 1, zna-
mienny tym, że znaki terenowe stanowią
przekątne kwadratowej tablicy do gry,
wyobrażające rzekę, tor kolejowy lub
zose.

4. Przyrząd według zastrz. 1, zna-
mienny tym, że co najmniej dwa pola ca-
łej tablicy do gry są zaopatrzone w znaki
terenowe, wyobrażające np. jeziora, ba-
gna, wyspy lub podobne.

5. Przyrząd według zastrz. 1 — 4,
znamienny tym, że tablica posiada 121
pól, z których 61 pól jest np. czarnych a
60 pól — białych lub stanowiących wglę-
bienia.

6. Przyrząd według zastrz. 1 — 5,
znamienny tym, że poszczególne figury są
wykonane tak, aby znamiona formacji bo-
jowej, wyobrażanej przez daną figurę,
były widoczne tylko z jednej strony, pod-
czas gdy z drugiej strony figury te są cał-
kowicie lub częściowo jednakowe, przy
czym figury te są wykonane najlepiej ja-
ko wydrażone kostki lub jako graniasto-
słupy o przekroju poprzecznym w kształ-
cie trójkąta lub wieloboku.

7. Przyrząd według zastrz. 6, zna-

mienny tym, że figury posiadają dodatko-
wy znak, umieszczony z tej samej strony
co znak główny, przy czym znak dodatko-
wy jest osadzony obrotowo na figurze ze
znakiem głównym.

8. Przyrząd według zastrz. 6, zna-
mienny tym, że figury do gry są wykona-
ne w postaci klepsydry piaskowej lub
cieczowej, przy czym figurka właściwa jest
osadzona w jednej lub dwóch dolnych ko-
morach tej klepsydry tak, iż jest niewi-
doczna co najmniej z jednej strony, jeżeli
komora ta jest wypełniona piaskiem lub
cieczą.

9. Przyrząd według zastrz. 8, zna-
mienny tym, że między dolną a górną ko-
morą umieszczony jest zawór wsteczny, w
którego klapie wykonany jest otwór, tak iż
przejście czynnika w jednym kierunku na-
stępuje szybciej niż w kierunku drugim.

10. Przyrząd według zastrz. 1 — 9,
znamienny tym, że posiada dodatkowe ta-
bliczki do gry, powiększające normalną
płaszczyznę gry, zwłaszcza w kierunku
bocznym.

Rudolf Schmeisser.
Zastępca: Dr techn. A. Bolland,
rzecznik patentowy.



