

(19) DANMARK



(12) **FREMLÆGGELSESSKRIFT** (11) **146676 B**



DIREKTORATET FOR
PATENT- OG VAREMÆRKEVÆSENET

(21) Patentansøgning nr.: 3017/79

(51) Int.Cl.³: **A 63 F 1/04**
A 63 F 3/00

(22) Indleveringsdag: 18 jul 1979

(41) Alm. tilgængelig: 19 jan 1981

(44) Fremlagt: 05 dec 1983

(86) International ansøgning nr.: -

(30) Prioritet: -

(71) Ansøger: **PREBEN PIERRE *WENNERWALD**; Birkerød Parkvej 30, st. nr. 6, 3460 Birkerød, DK.

(72) Opfinder: **Samme.**

(74) Fuldmægtig: -

(54) **Spillebræt**

(57) Sammendrag:

3017-79

DK 146676 B

Tarok-Skakkr med 2 terninger, hvor man spiller Tarok-kortspil og skak samtidig i eet og samme spil. Her ved forenes kortspillet (Tarok-spillet) med skakspillet i denne kombination, hvor hasardmomentet spiller en rolle, og hvor stærk hukommelsesevne, skakdygtighed, kortkløgt og parapsykologi kommer på prøve og vil fremvise sig under spillet.

Opfindelsen angår et spillebræt, som skal kunne anvendes til et kombineret kort- og brætspil. Et spillebræt til et sådant spil må indrettes således at både et brætspil af sædvanlig type med spille-
5 lebrikker, der flyttes på brættets felter, og et kortspil kan gennemføres samtidigt og på en sådan måde, at spillet fremstår som en kombination af disse i sig selv selvstændige spiltyper.

Der opstår herved et helt nyt spil, der giver spillets udøvere en række spændende udfordringer.

- 10 Spillebrættet ifølge opfindelsen er udført som et sædvanligt skakbræt og er ejendommeligt ved at være indrettet som angivet i patentkravets kendetegnende del. Herved opnås, at man under anvendelse af særlige spilleregler får mulighed for at spille spil, som forener de karakteristiske træk for både kortspil og
15 brætspil i samme spil.

Der er tillige mulighed for at anvende terninger i spillet, som så udføres efter særlige regler, hvorved terningkastene influerer på de øvrige spilleregler for kortene og trækkene i brætspillet.

- Herved er der skabt mulighed for gennemførelse af en række særde-
20 les spændende og for de spillende udfordrende spilleforløb, hvis sårhedsgrad i høj grad kan varieres i afhængighed af de valgte spilleregler.

På tegningen er vist et "spillebræt" ifølge opfindelsen.

- "Spillebrættet" består af et sædvanligt skakbræt, hvorpå der på
25 storcentrums 4 hjørnefelter er anbragt henholdsvis et hjerte, en rude, en kløver og en spade. "Spillebrættet" er på de to horizontale brætsider ud for spillebrættets vertikale linier tillige forsynet med markeringer af kortspillets figurer i rækkefølge henholdsvis en rude, en kløver, et hjerte, en spade, og igen en rude, en
30 kløver, et hjerte og en spade.

Et illustrerende eksempel I er: Hvid starter og spiller kongebonden

2 felter frem fra E2 - E4, og hertil bruger hvid et førerkort, nemlig et ruderkort fra 2-10; idet kongebonden står på ruderlinjen E. Hvid kan også bruge et hvilket som helst ES-kort; idet dette førerkort giver ret til at føre en hvilken som helst bonde.

- 5 Eksempel II: Hvid spiller F5-bonden frem til hjertefeltet F6 og bruger hertil et førerkort i kløver fra 2-10 (eller et ES-kort), da F5-bonden står på kløverlinjen F. Nu skal hvid kaste to romerske terninger og kan herved efter en særlig spilleregul vælge et nyt kort, som terningerne viser, for at få et kort, der giver ret til at føre samme brik eller en
10 anden brik.

Hermed en kort forklaring under henvisning til tegningen af et enkelt spil med enkelte spilleregler: De to spillere får fra starten hver 5 kort på hånden. Eksempel: Hvid: Joker, kløver 10, spader 8, spader 5 og hjerter 7. Sort: Hjerter Konge, Hjerter ES, Kløver Dame, spader 10
15 og ruder 3. Hvid starter med G-bonden 2 felter frem fra G2 - G4 og bruger hertil førerkortet hjerter 7, da G-bonden står på hjerterlinjen G. Sort svarer med E-bonden eet felt frem fra E7 - E6 og bruger hertil førerkortet ruder 3, da E-bonden står på ruderlinjen E. Hvid vinder stikket, da hjerter 7 slår ruder 3, og hvid får 7 p. + 3 p. + 10 p.
20 for et vundet stik, i alt 20 points.

Hvid og sort får herefter hver 1 nyt kort fra tallonen, f.eks. hvid: Hjerter 4 og sort: Kløver 5.

- Hvids 2. træk er nu det "skaksvage" bonde F2 - F4, og hvid bruger hertil førerkortet kløver 10, da F-bonden står på kløverlinjen F. Sort
25 svarer med dronningtrækket DD8 - H4 med "skakmat", og sort bruger hertil førerkortet Hjerter Konge (højeste trumfkort), da dette billedkort giver ret til at føre en hvilken som helst officer. Sort vinder stikket, da trumfkortet Hjerter Konge (30 p.) slår kløver 10, og sort får 10 p. + 30 p. + 10 p. for et vundet stik, i alt 50 points. Desuden får
30 sort 1500 p. (matsætningspoints) for at sætte hvid mat, og sort vinder spillet med 1550 points mod hvids kun 20 points.

I førnævnte udførelsesform er kun anvendt kortspilfigurer på spillebrættets linjer samt på storcentrums 4 hjørnefelter, men der er intet til hinder for anvendelsen af kortspilfigurer på spillebrættets rækker,
35 på brættets andre felter eller på selve skakbrikkerne.

P a t e n t k r a v.

Spillebræt udformet som et skakbræt, som fortrinsvis er forsynet med markering af koordinater A-H og 1-8 på spillebrættets horizontale og vertikale sider, med 8 X 8 skiftevis mørke og lyse
5 felter, k e n d e t e g n e t ved, at spillebrættet på de to horizontale brætsider ud for spillebrættets vertikale linier er forsynet med markeringer af kortspillets figurer i rækkefølge henholdsvis en rød rude, en sort kløver, et rødt hjerte og en sort spade, og igen en rød rude, en sort kløver, et rødt hjerte
10 og en sort spade, idet tillige feltet med koordinaterne F6 er markeret med et rødt hjerte, feltet C6 med en rød rude, feltet C3 med en sort kløver, og feltet F3 med en sort spade.

Fremdragne publikationer:

US patenter nr. 2128608, 2177078, 3684287, 3921982.

146676

