

Warszawa, 16 maja 1935 r.

URZĄD PATENTOWY

A 63 8 1/02



RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ OPIS PATENTOWY

Nr 21319.

Kl. 77 ~~d~~, 5/01.

77 d 1/02

Józef Trojanowski
(Warszawa, Polska).

Karty do gry.

Zgłoszono 29 maja 1934 r.
Udzielono 28 marca 1935 r.

Przedmiotem niniejszego wynalazku są ulepszenia dotychczasowych kart do gry, które znamienne są tem, że zamiast podziału talji kart tylko na dwa zasadnicze kolory, t. j. czarny (trefl — pik) i czerwony (karo — kier), jest zastosowany podział na cztery kolory, a mianowicie: „trefl” jest koloru zielonego, „pik” koloru czarnego, „karo” koloru żółtego i „kier” koloru czerwonego. Ten podział wyróżnia się szeregiem zalet. Daje on możliwość całkowitego zastosowania specjalnie zalecanych przepisów, w niektórych grach, jak np. w brydżu (bridge), polegających na racjonalnem układaniu kart w ręce podług kolejnego starszeństwa tak zwanych kolorów. Kolejność

„kolorów” w brydżu jest następująca: najniższym jest „trefl”, następnie coraz wyższe: „karo”, „kier” i „pik”. Przeplatania każdego zasadniczego koloru innym zasadniczym nie można osiągnąć dotychczasowymi kartami, ponieważ według kolejnego starszeństwa są obok siebie karo i kier, obydwie rodzaje wykonane jednym i tym samym czerwonym kolorem, wobec czego gracze odstępują od zasady układania podług kolejnego starszeństwa rodzajów kart, oddając pierwszeństwo przedzielaniu czerwonych kar i kier czarnymi treflami lub pikami. Przytoczony przykład dobitnie stwierdza, do jakiego stopnia to ulepszenie jest konieczną potrzebą. Karty według wynal-

lazu dają możliwość nazywania wszystkich czterech rodzajów kart podług rzeczywistych ich kolorów, t. j. „trefl” — „kolorem zielonym”, „karo” — „kolorem żółtym”, „kier” — „kolorem czerwonym” i „pik” — „kolorem czarnym”, a nie, jak to jest dotychczas w zwyczaju, posilkowanie się nazwami wykombinowanych kolorów (oczywiście z konieczności), jak to: „kolor treflowy”, „kolor karowy”, „kolor kierowy” i „kolor pikowy”. Przy czterech odrębnych kolorach ten zwyczaj może być po-niekąd tolerowany, ponieważ mówiąc: „kolor treflowy”, jest możliwość logicznego wyrozumowania, iż jest on równoznaczny z „kolorem zielonym”, „kolor karowy” — z „kolorem żółtym”, „kolor kierowy” — z „kolorem czerwonym” i „kolor pikowy” — z „kolorem czarnym”. Zamiast określenia starszeństwa tak zwanych młódek przez umieszczanie na polu karty odpowiedniej ilości poszczególnych emblematów (trefl, karo, kier, pik), starszeństwo jest określo-ne cyfrą arabską: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, nad którą jest umieszczony odpowiedni po-jedynczy emblemat (fig. 5). To ulepszenie znamienne jest tem, że daje możliwość na-tychmiastowego i nieomylnego, wzrokowe-go orjentowania się w starszeństwie młó-dek, oraz że upraszcza naukę gry w karty i rozgrywanie gier. W znanych kartach starszeństwo młódek jest określane przez umieszczenie odpowiedniej liczby emble-matów. Jest to pozostałość przestarzała, bo jeszcze z XIV w. (w tym wieku zjawily się karty), gdy większość nie umiała czytać i pisać, a więc najłatwiej było obliczać po-jedyncze emblematy zapomocą dodawania. Na wszystkich kartach według wynalazku, tak przy figurach jak i młódkach, emble-mat znajduje się u góry z prawej strony (fig. 4 i 5); w dotychczasowych kartach em-blematy znajdują się różnie, w jednej i tej samej talji, przy jednych figurach z pra-wej strony, przy drugich z lewej. Poza tem na każdej karcie całość figury, czy też

młódkę jest otoczona czarną cienką obwód-ką tworzącą ramkę przedzieloną wewnątrz pośrodku linią poziomą $n\ h$ (fig. 2), dzie-lącą pole na dwie połowy 22, oprócz kart asowych (fig. 3). Obwódka przy brzegach górnym i dolnym karty jest wykonana po-ziorno, równolegle do brzegu, przy boczn-ych zaś brzegach skośnie w kierunku od prawej do lewej strony, a z prawego boku karty odwrotnie (fig. 2, $p - m, o, r$), twor-ząc równoległobok. W dotychczasowych kartach ramka jest wykonana, tylko na kartach przedstawiających figury, linjami poziomymi i pionowymi. Na każdej karcie nazewnątrz ramki znajduje się margines w górnej i dolnej części karty o jednakowej szerokości, na lewym brzegu zaś u góry znacznie szerszy, na prawym brzegu na do-le tej samej szerokości (fig. 2). W dotych-czasowych kartach margines jest wszędzie jednakowej szerokości i stosuje się tylko w kartach z figurami. Margines kart według wynalazku jest wykonany w odcieniu ciemniejszym od głównego tła karty, wsku-tek czego główna sylwetka figury, czy też młódkę odcina się wyraźnie, karty zaś wię-ciej używane nie mają wyglądu zbrudzo-nych. Na bocznym, lewym marginesie w najszerszem miejscu u góry jest umieszczo-ny emblemat, a pod nim duża litera: A (As), K (Król), D (Dama), W (Walec), lub też cyfra: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10; na pra-wym bocznym marginesie jest powtórzenie tego samego w odwrotnej pozycji (fig. 3: b, c , fig. 4: b); w dotychczasowych kartach jest umieszczona u góry litera lub cyfra, a pod nią mało widoczny emblemat. Skośna ramka przyczynia się do wygodnego ukła-dania, nawet dużej liczby kart w ręce, gdyż każdą kartę układa się przy skośnej ob-wódce i choć przy takim układaniu zakry-wa się każdą kartę następną, jednak to nie stanowi przeszkody w szybkim orjentowa-niu się w posiadanych kartach, ponieważ na niezakrytych skośnych marginesach rzu-ca się w oczy wyraźnie zaznaczony rodzaj

i starszeństwo karty. Wyżej wymieniony sposób układania kart jednocześnie zapobiega ich wyginaniu, a więc niszczeniu kart, jak i niedyskretnemu lub mimowolnemu podglądaniu przez sąsiada. Na odwrotnej stronie karty poszczególnych talij mogą być umieszczone wszelkie propagandowe lub reklamowe godła, dewizy i t. d. wszelkich instytucyj i firm (fig. 7). Wielkość karty jest zawarta w następujących granicach: długość do 90 mm, szerokość do 55 mm; wymiary te są najodpowiedniejsze dla wygodnego trzymania kart w ręce. Dotychczasowe karty są przeważnie szersze. Na rysunku fig. 1 przedstawia kartę w kształcie prostokąta o zaokrąglonych rogach, którego długość jest 90 mm, a szerokość 55 mm, promień zaokrąglenia rogów 5 mm; prawa strona karty jest przeznaczona na umieszczenie figur i młódek, lewa strona — na umieszczanie propagandowych lub reklamowych godeł, napisów i t. d. Fig. 2 przedstawia schemat rysunku prawej strony karty, wewnątrz której znajduje się ukośny czworobok długości 79 mm, a szerokości 40 mm w odległości 5 mm od brzegów karty u góry i u dołu, odległość zaś czworoboku ukośnego od brzegu karty z lewej strony u góry wynosi 12 mm, u dołu 1 mm, z prawej zaś strony odwrotnie, u góry 1 mm, u dołu 12 mm. Pole oznaczone cyfrą 1 przedstawia marginesy karty, pole oznaczone cyfrą 2 — tło ukośnego czworoboku. Fig. 3 przedstawia kartę zwaną asem; pośrodku ukośnego czworoboku znajduje się emblemat przedstawiający asa (karo, kier, trefl, pik) oznaczony literą *a*; w szerszych miejscach marginesu, w dwóch przeciwległych rogach karty znajduje się emblemat asa, pod emblematem znajduje się litera *A* jako skrót słowa *As*; emblematy te są oznaczone literami *b*, *c*. Fig. 4 przedstawia kartę zwaną figurą; po obu stronach linii poziomej, dzielącej na pół ukośny czworobok, znajduje się rysunek figury, przy której z prawej strony u góry

w rogu ukośnego czworoboku jest umieszczony emblemat określający rodzaj karty, oznaczony literami *a*, *c*. Fig. 5 i 8 przedstawiają „młódki”, a więc: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (karo, kier, trefl, pik); po obu stronach linii dzielącej ukośny czworobok na połowę znajduje się duża, wyraźna cyfra oznaczająca odpowiednią młódkę, a nad cyfrą w prawym rogu ukośnego czworoboku znajduje się odpowiedni emblemat, wskazujący rodzaj karty; emblemat ten jest oznaczony literą *a*. Fig. 6 przedstawia „młódkę” według znanego typu, t. j. na całym polu ukośnego czworoboku znajduje się tyle emblematów, ile potrzeba na określenie odpowiedniego starszeństwa młódky. Fig. 7 przedstawia lewą stronę karty, przeznaczoną do umieszczenia propagandowych lub reklamowych godeł, napisów i t. d.

Zastrzeżenia patentowe.

1. Karty do gry, znamienne tem, że na każdej karcie znajduje się ukośny czworobok, pole którego jest przedzielone na połowę linią poziomą (*n h*) oprócz kart asowych, oraz tem, że margines (*1, 1*), okalający ukośny czworobok, jest wykonany dwoma zasadniczymi kolorami, np. jedne talje — niebieskim, drugie — różowym, lecz może być wykonany również dowolnym kolorem, lub w tym samym kolorze, co główne tło karty, a w najszerszym miejscu marginesu znajduje się emblemat (*b*, *c*, fig. 3), pod nim zaś początkowa litera nazwy figury, lub cyfra odpowiadająca starszeństwu młódky, przyczem emblemat może być umieszczony również pod literą lub cyfrą i wykonany w dowolnej pozycji.
2. Karty do gry według zastrz. 1, znamienne tem, że emblemat każdego rodzaju kart jest wykonany w odrębnym kolorze, a mianowicie: trefl kolorem zielonym, pik — czarnym, karo — żółtym, kier — czerwonym, przyczem kolory te mogą być w różnych odcieniach, lub w czterech innych do-

wolnych kolorach, oraz znamienne tem, że na każdej karcie emblemat (*a, b*, fig. 4) jest umieszczony w ukośnym czworoboku u góry przy prawym brzegu w normalnej pozycji, lecz może być również w dowolnem miejscu i w dowolnej pozycji.

3. Karty do gry według zastrz. 1 i 2, znamienne tem, że starszeństwo młódek jest określone odpowiednią cyfrą arabską, umieszczoną w górnej połowie pola ukośnego czworoboku, dolne pole przedstawia odwrócony obraz połowy górnej (fig. 5 i 8), a cyfra jest wykonana tym samym kolorem, co emblemat, przyczem cyfry te mo-

gą być wykonane również stylem dowolnym w dowolnych kolorach i umieszczone w dowolnem miejscu skośnego czworoboku, a młódki mogą być również określane znany sposobem, t. j. odpowiednią ilością emblematów (fig. 6).

4. Karty do gry według zastrz. 1 — 3, znamienne tem, że na lewej stronie karty znajdują się propagandowo-reklamowe godła, dewizy i inne oznaczenia (fig. 7) wszelkich instytucyj lub firm, lub też dowolny ornament.

Józef Trojanowski.

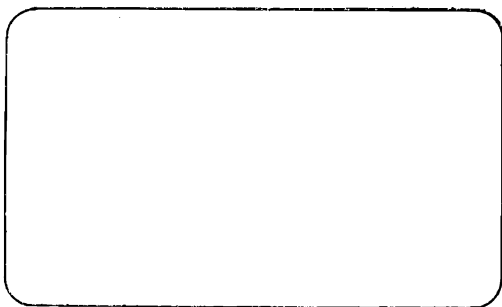


Fig 1

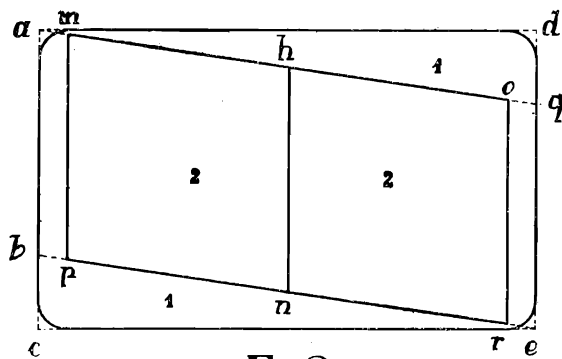


Fig 2

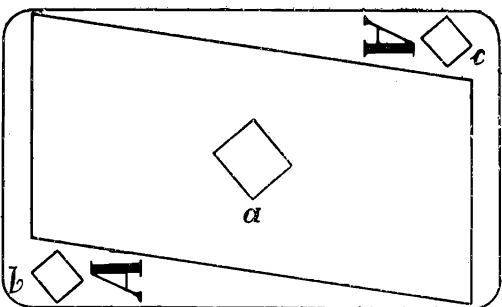


Fig 3

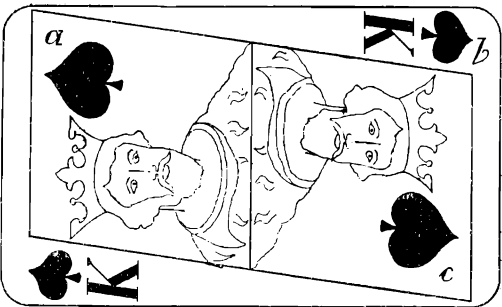


Fig 4

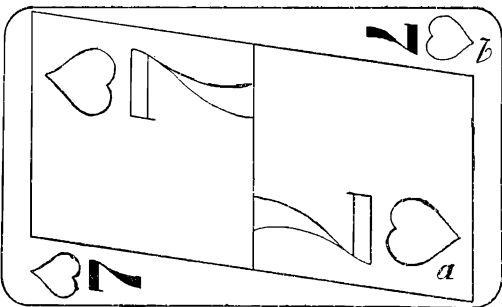


Fig 5

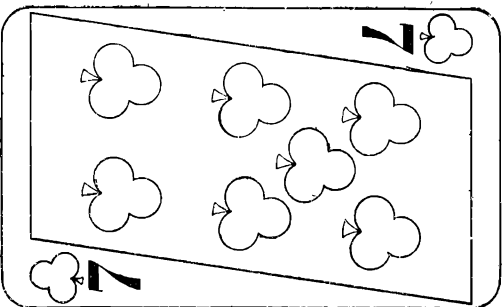


Fig 6

Fig 8

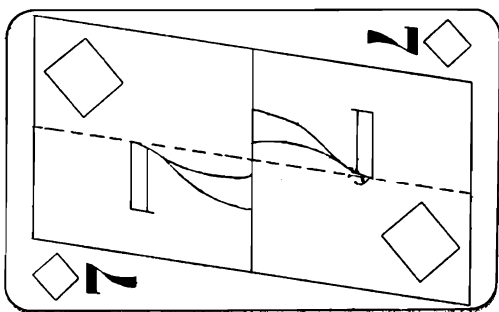


Fig 7

