

RZECZPOSPOLITA
POLSKA



Urząd Patentowy
Rzeczypospolitej Polskiej

(12)

OPIS OCHRONNY WZORU PRZEMYSŁOWEGO

(19) **PL** (11) **Rp.2640**

(21) Numer zgłoszenia: **21783**

(22) Data zgłoszenia: **12.06.2001**

(51) Klasyfikacja:
21-01

(54)

Talia kart

(45) O udzieleniu prawa z rejestracji ogłoszono:
31.07.2003 WUP 07/2003

(73) Uprawniony z rejestracji wzoru przemysłowego:
Wąsikiewicz Dariusz, Bielsko-Biała, (PL)

(72) Twórca(y) wzoru przemysłowego:
Wąsikiewicz Dariusz, Bielsko-Biała, (PL)

PL Rp.2640

zp 2640

24-04

Dariusz Wąsikiewicz
Bielsko-Biała, Rzeczpospolita Polska

Twórca wzoru zdobniczego: **Dariusz Wąsikiewicz**

Talia kart

Prawo z rejestracji wzoru zdobniczego trwa od dnia: **12 czerwca 2001 r.**

Przedmiotem wzoru zdobniczego jest talia kart.

Istotę wzoru stanowi nowa postać talii kart, zwłaszcza dla dzieci w wieku powyżej czterech lat, posiadająca walory estetyczne przejawiające się w formie plastycznej awersu i rewersu kart oraz opakowania i ulotki.

Talia kart złożona z kart o kształcie prostokąta, którego wszystkie narożniki są zaokrąglone, według wzoru zdobniczego, złożona jest z kart przedstawiających rysunek białego słonia stylizowany na postać ludzką w przebraniach jako król, wróżka, magik, królowa generał, rycerz, szpieg, herszt, książ-

żę, zbój, kupiec, wojownik, rybak, szewczyk, wędrownik, bartnik, kuchcik, pasterz oraz złożona z karty przedstawiającej stylizowany rysunek smoka i karty przedstawiającej stylizowany rysunek mrówki. Na opakowaniu talii jest wielokolorowy rysunek białego słonia stylizowany na postać ludzką u stóp którego znajdują się kolejne jego wcielenia występujące na kolejnych kartach talii, a wewnątrz talii w formie wkładki umieszczona jest ulotka zawierająca wielokolorowy rysunek białego słonia stylizowany na postać ludzką i opis zasad gry.

Przedmiot wzoru pokazany jest na załączonym rysunku, na którym na fig. 1 – przedstawiono wzór rewersu talii kart, fig. 2 - przedstawiono kartę BIAŁY SŁOŃ, fig. 3 – przedstawiono kartę KRÓL, fig. 4 – przedstawiono kartę SMOK, fig. 5 – przedstawiono kartę WRÓŻKA, fig. 6 – przedstawiono kartę MAGIK, fig. 7 – przedstawiono kartę KRÓLOWA, fig. 8 – przedstawiono kartę GENARAŁ, fig. 9 - przedstawiono kartę RYCERZ, fig. 10 - przedstawiono kartę SZPIEG, fig. 11 - przedstawiono kartę HERSZT, fig. 12 - przedstawiono kartę KSIAŻĘ, fig. 13 - przedstawiono kartę ZBÓJ I fig. 14 - przedstawiono kartę ZBÓJ II, fig. 15 - przedstawiono kartę KUPIEC, fig. 16 - przedstawiono kartę WOJOWNIK I, fig. 17 - przedstawiono kartę WOJOWNIK II, fig. 18 - przedstawiono kartę RYBAK, fig. 19 - przedstawiono kartę SZEWCZYK, fig. 20 - przedstawiono kartę WĘDROWNIK, fig. 21 - przedstawiono kartę BARTNIK, fig. 22 - przedstawiono kartę KUCHCIK, fig. 23 - przedstawiono kartę PASTERZ, fig. 24 - przedstawiono kartę MRÓWKA, fig. 25 - przedstawiono czołową stronę opakowania talii kart, a na fig. 26 - przedstawiono ulotkę informacyjną talii kart.

Jak pokazano na rysunku talia kart złożona z kart o kształcie prostokąta, którego wszystkie narożniki są zaokrąglone. Rewers wszystkich kart stanowi grafika oparta na motywie stylizowanego rysunku słonia, który występuje na obramowanym cienkimi liniami obrzeżu kart i w jego centralnej części, gdzie towarzyszy mu napis

BIAŁY SŁOŃ, przy czym awers karty o słownym oznaczeniu BIAŁY SŁOŃ przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia i oznaczenie w postaci sześciu równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu KRÓL przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za króla i oznaczenie w postaci pięciu równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu SMOK przedstawia stylizowany rysunek smoka i oznaczenie w postaci pięciu równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu WRÓŻKA przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za wróżkę i oznaczenie w postaci czterech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu MAGIK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za magika i oznaczenie w postaci czterech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu KRÓLOWA przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za królową i oznaczenie w postaci czterech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu GENERAŁ przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za generała i oznaczenie w postaci trzech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu RYCERZ przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za rycerza i oznaczenie w postaci trzech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu SZPIEG przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za szpiega i oznaczenie w postaci trzech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu HERSZT przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za herszta i oznaczenie w postaci trzech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu KSIAŻĘ przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za księcia i oznaczenie w postaci trzech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu ZBÓJ I przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za zbója i oznaczenie w postaci dwóch równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu ZBÓJ II przedstawia stylizowany na

postać ludzką rysunek słonia przebranego za zbója i oznaczenie w postaci dwóch równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu KUPIEC przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za kupca i oznaczenie w postaci dwóch równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu WOJOWNIK I przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za wojownika i oznaczenie w postaci dwóch równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu WOJOWNIK II przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za wojownika i oznaczenie w postaci dwóch równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu RYBAK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za rybaka i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu SZEWCZYK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za szewczyka i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu WĘDROWNIK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za wędrownika i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu BARTNIK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za bartnika i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu KUCHCIK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za kuchcika i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu PASTERZ przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za pasterza i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu MRÓWKA przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek mrówki.

Opakowanie talii kart stanowi wielokolorowy rysunek białego słonia stylizowany na postać ludzką u stóp którego znajdują się kolejne jego wcielenia występujące na kolejnych kartach talii, wewnątrz której umieszczona jest ulotka zawierająca wieloko-

lorowy rysunek białego słonia stylizowany na postać ludzką i opis zasad gry.

Zastrzeżenia ochronne

1. Talia kart złożona z kart o kształcie prostokąta, którego wszystkie narożniki są zaokrąglone, **znamienna tym**, że rewers wszystkich kart stanowi grafika oparta na motywie stylizowanego rysunku słonia, który występuje na obramowanym cienkimi liniami obrzeżu kart i w jego centralnej części, gdzie towarzyszy mu napis BIAŁY SŁOŃ, przy czym awers karty o słownym oznaczeniu BIAŁY SŁOŃ przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia i oznaczenie w postaci sześciu równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu KRÓL przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za króla i oznaczenie w postaci pięciu równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu SMOK przedstawia stylizowany rysunek smoka i oznaczenie w postaci pięciu równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu WRÓŻKA przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za wróżkę i oznaczenie w postaci czterech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu MAGIK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za magika i oznaczenie w postaci czterech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu KRÓLOWA przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za królową i oznaczenie w postaci czterech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu GENERAŁ przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za generała i oznaczenie w postaci trzech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu RYCERZ przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za rycerza i oznaczenie w postaci trzech równoramiennych gwiazdek,

awers karty o słownym oznaczeniu SZPIEG przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za szpiega i oznaczenie w postaci trzech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu HERSZT przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za herszta i oznaczenie w postaci trzech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu KSIĄŻĘ przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za księcia i oznaczenie w postaci trzech równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu ZBÓJ I przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za zbója i oznaczenie w postaci dwóch równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu ZBÓJ II przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za zbója i oznaczenie w postaci dwóch równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu KUPIEC przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za kupca i oznaczenie w postaci dwóch równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu WOJOWNIK I przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za wojownika i oznaczenie w postaci dwóch równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu WOJOWNIK II przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za wojownika i oznaczenie w postaci dwóch równoramiennych gwiazdek, awers karty o słownym oznaczeniu RYBAK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za rybaka i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu SZEWCZYK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za szewczyka i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu WĘDROWNIK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za wędrownika i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu BARTNIK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za bartnika i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu

KUCHCIK przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za kuchcika i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu PASTERZ przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek słonia przebranego za pasterza i oznaczenie w postaci jednej równoramiennej gwiazdki, awers karty o słownym oznaczeniu MRÓWKA przedstawia stylizowany na postać ludzką rysunek mrówki, jak pokazano na załączonym rysunku, fig. 1, fig. 2, fig. 3, fig. 4, fig. 5, fig. 6, fig. 7, fig. 8, fig. 9, fig. 10, fig. 11, fig. 12 fig. 13, fig. 14, fig. 15, fig. 16, fig. 17, fig. 18, fig. 19, fig. 20, fig. 21, fig. 22, fig. 23 i fig. 24.

2. Talia kart według zastrz. 1, **znamienna tym**, że jej opakowanie stanowi wielokolorowy rysunek białego słonia stylizowany na postać ludzką u stóp którego znajdują się kolejne jego wcielenia występujące na kolejnych kartach talii, wewnątrz której umieszczona jest ulotka zawierająca wielokolorowy rysunek białego słonia stylizowany na postać ludzką i opis zasad gry, jak pokazano na załączonym rysunku, fig. 25 i fig. 26.

Dariusz Wąsikiewicz
Bielsko-Biała

Pełnomocnik
Rzecznik Patentowy
Andrzej Bydziej

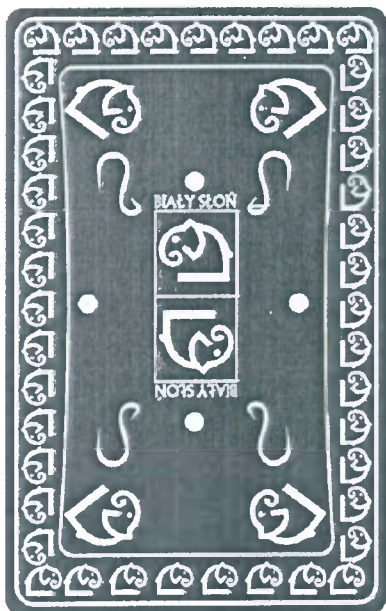


Fig. 1

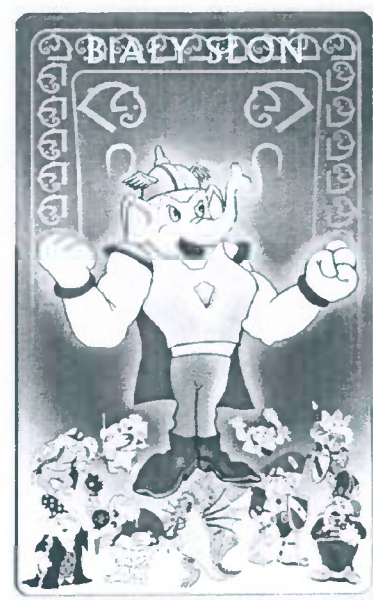


Fig. 25



Fig. 2

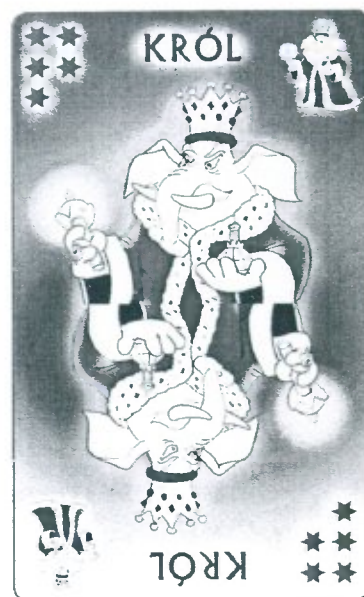


Fig. 3

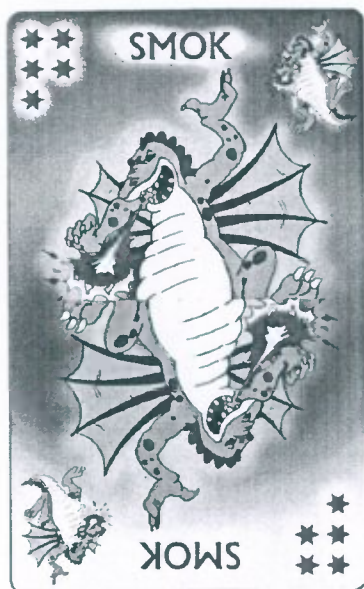


Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

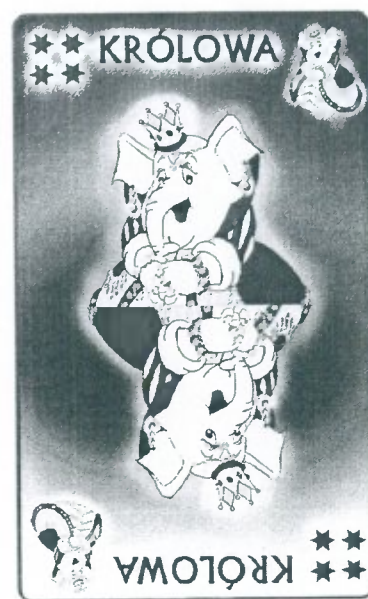


Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11

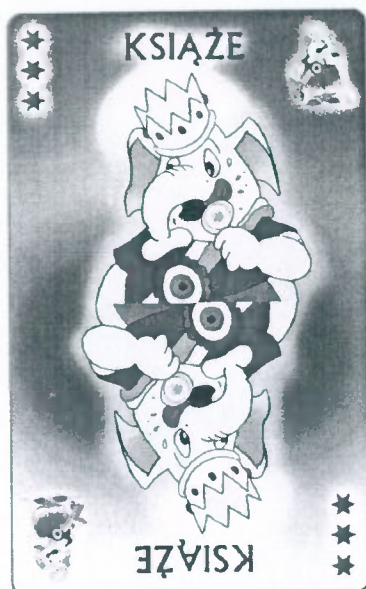


Fig. 12

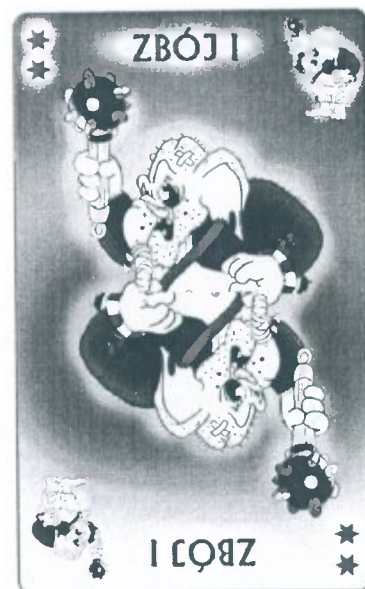


Fig. 13



Fig. 14

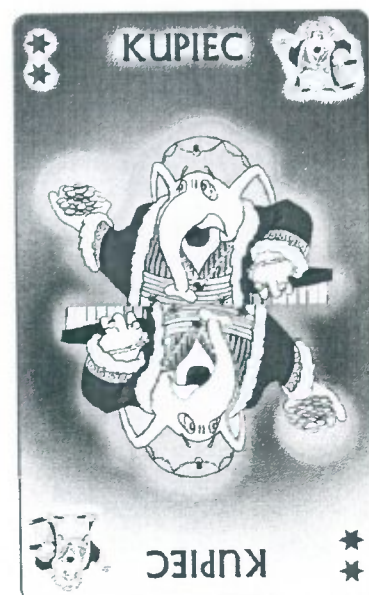


Fig. 15

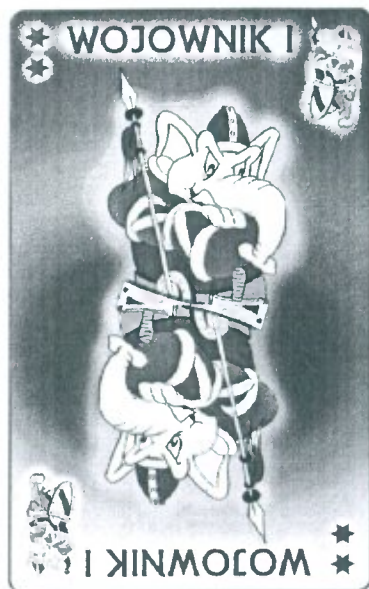


Fig. 16



Fig. 17

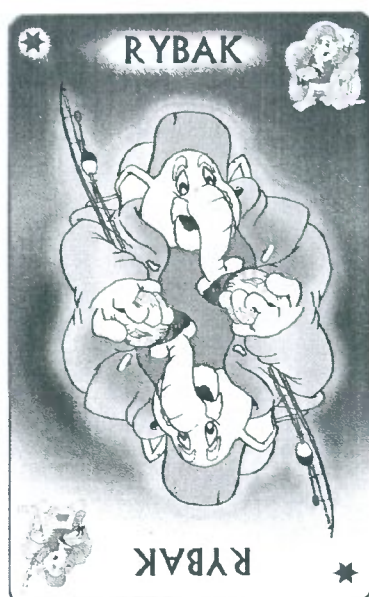


Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20

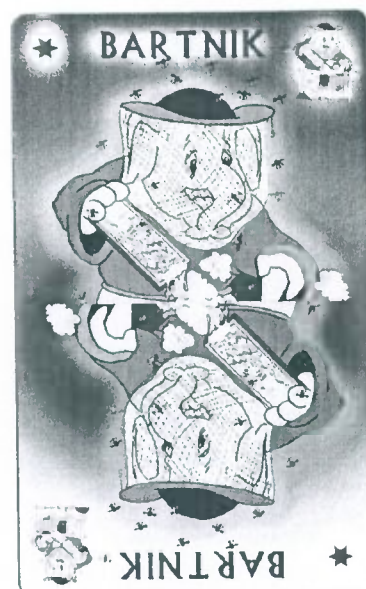


Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23



Fig. 24

BIAŁY SŁOŃ

Talia kart przeznaczona jest do gry wojnę dla 2, 3 lub 4 graczy w wieku od lat 4. Wszystkie karty rozdaje się pomiędzy graczy. Rozdający wyklada kartę pierwszy po czym kolejno każdy z graczy. Najwyższa karta wygrywa (oznaczona ilością gwiazdek w rogu karty). Wygrany wyklada następną kartę. W przypadku WOJNY, czyli wyłożonych przynajmniej 2 takich samych kart, pozostają one na stole i następuje dogrywka. Trwa ona tak długo jak długo są przynajmniej dwie takie same karty na stole, wszyscy gracze wykładają po jednej karcie, przy czym nie biorący udziału w wojnie mają obowiązek oddać po karcie nie zależnie od jej wartości,

BIAŁY SŁOŃ GRA W KARTY



GRA W KARTY

nawet jeśli jest to BIAŁY SŁOŃ czyli JOKER. By uniknąć straty wysokiej karty podczas wojny talia ta zawiera "mrówkę" -kartę bez wartości, którą można wtedy wyłożyć. W ostatnim zejściu niezależnie od układu kart wygrywa najwyższa karta. Wygrywa osoba która zdobyła największą ilość gwiazdek (punktów). Gracz, który wygrał wojnę rozdaje karty ponownie i rozpoczyna grę oraz wychodzi pierwszy kartą. Karty znane są od dawna i niejednego gracza sfrustrowały z powodu przegranej. Na kilku grających wygrywa tylko jeden. W trosce o pozostałych graczy by nie został im smak gorczy z przegranej, udostępniamy tę piękną talie kart która swoją atrakcyjnością i pomysłowością z pewnością usatysfakcjonuje nawet przegranych. Życzymy miłych wrażeń. Dla tych którzy wymyślą nową grę dla tej tali kart na adres.....czekają nagrody

Fig. 26

RZECZNIK PATENTOWY

mgr inż. Andrzej Rygiel