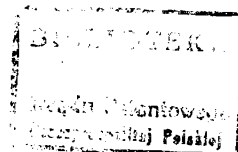


URZĄD PATENTOWY



A63f 3/02



RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

OPIS PATENTOWY

Nr 33244

Mojżesz Mazur
(Warszawa, Polska)

Kl. ~~77d~~ 8

77d 3/02

Gra wojenna

• Zgłoszono 25 maja 1946 r.
Udzielono 21 października 1946 r.

Gra wojenna według wynalazku jest grą, mającą na celu rozwój umysłowy grających w ogóle, a głównie rozwinięcie zmysłu strategicznego u wojskowych i cywilnych oraz wzbudzenie w grających zrozumienia i zainteresowania się sztuką wojenną.

Gra składa się z tablicy o specjalnym rysunku oraz z odpowiednich figur, posuwanych przez graczy po liniach tablicy.

Tablica sporządzona jest według następujących zasad. Obwód koła dzieli się na 2a części, przy czym $a \geq 5$, i łączy ze sobą co n-ty punkt, przy czym $2 \leq n \leq a$. Na tak wyrysowanej gwiazdzie rysuje się drugą gwiazdę, która ma tę samą liczbę ramion co pierwsza i której ramiona przechodzą przez punkty przecięcia ze sobą kolejnych ramion gwiazdy pierwszej.

W środku dużych gwiazd rysuje się dwie małe gwiazdy geometrycznie podobne do dużych, ale umieszczone jedna wewnątrz drugiej, o wierzchołkach wyznaczonych przez punkty przecięcia przekątnych kątów dużych gwiazd z najbardziej wewnętrznymi odcinkami boków gwiazd.

W jednym przykładzie wykonania gry według wynalazku, tablica, uwidoczniona na rysunku stanowi gwiazdę 24-ramienną, utworzoną w ten sposób, że obwód koła zostaje podzielony na 12 równych części. Łączy się co czwarty punkt i otrzymuje się w ten sposób gwiazdę 12-ramienną o ostrych kątach, składającą się z 4 trójkątów równobocznych: aaa, bbb, ccc, ddd. Na tej gwiazdzie buduje się drugą gwiazdę o 12 ramionach, ale o kątach pro-

stych, składającą się z 3 kwadratów:EEEE, FFFF, GGGG, zbudowanych w ten sposób, aby każdy ich bok przechodził przez 2 punkty przecięcia boków jednego trójkąta z najbliższymi mu bokami dwóch sąsiednich trójkątów. We wnętrzu tej gwiazdy rysuje się drugą gwiazdę 12-ramienną o kątach prostych, składającą się z 3 kwadratów o bokach równoległych do dużych kwadratów, a opierających się wierzchołkami o najbardziej wewnętrzne punkty przecięcia boków 2 trójkątów z przekątnymi dużych kwadratów. Wewnątrz tej ostatniej gwiazdy rysuje się małą gwiazdę, również 12-ramienną, ale ostrokątną, geometrycznie podobną do dużej gwiazdy ostrokątnej, a więc składającą się z 4 trójkątów, których boki przebiegają równolegle do boków dużych trójkątów, a wierzchołki opierają się o punkty, w których przekątne kątów dużych trójkątów przecinają się prostopadłe z odpowiednimi bokami małych wewnętrznych kwadratów. Od wszystkich wierzchołków ramion gwiazd, a więc od wierzchołków dużych kwadratów i trójkątów, wychodzą przekątne, które kończą się na punktach przecięcia dwóch boków dwóch wewnętrznych trójkątów.

W przypadkach innej liczby ramion, nie otrzymuje się kwadratów ani trójkątów, lecz inne linie łamane zamknięte.

W podobny sposób mogą być zbudowane gwiazdy o liczbie ramion innej niż 24. W przypadku np. gwiazdy 20-ramiennej, otrzymuje się podstawową linię łamaną zamkniętą, łącząc ze sobą kolejno co czwarty punkt na obwodzie koła podzielonego na 10 części.

Komplet figur do gry składa się z 72 sztuk, podzielonych, zależnie od liczby graczy, na 2 do 6 grup o różnych barwach, przy czym w każdej grupie znajdują się figury trzech typów, w proporcjach według umowy graczy, np. 1 : 2 : 3.

Figury ustawia się na punktach przecię-

cia linii, przy czym punkty mają w grze funkcje punktów oporu. Na początku gry, każdą grupę figur jednej barwy ustawia się w określonym według umowy wycinku gwiazdy. W toku gry figury posuwa się wzdłuż linii rysunku z jednego punktu oporu na inny we wszystkich kierunkach. Figury biją, bez względu na hierarchię, każdą figurę, stojącą w zasięgu marszu figury bijącej, jeżeli figura bicia jest odsłonięta, czyli za nią, na przedłużeniu linii bicia, znajduje się punkt oporu wolny od figur. Można też figurę przeciwnika, okrążoną przez figury własne, brać do niewoli, czyli zmienić jej barwę, po czym figura, wzięta do niewoli, gra w barwie nowo-zmienionej. Gracz posiada każdorazowo możliwość kilku ruchów różnymi swoimi figurami, jednak bez przymusu wykorzystania wszystkich swoich możliwości marszu, bicia i brania do niewoli.

Figury są trzech typów. Pierwszy z nich, symbolizujący lotnictwo, ma daleki zasięg bicia i chodzenia oraz zdolność przelatywania poprzez inne figury. Drugi typ figur, symbolizujący artylerię i wojska zmotoryzowane, ma zasięg chodzenia oraz bicia 4 odcinków, czyli części linii między jednym punktem oporu a drugim, i posiada zdolność spotęgowania swej siły bicia przez ustawienie 2 jednakowych figur tego typu, przy czym wówczas może zbić każdą figurę, bez względu na okoliczności w jakich ta ostatnia się znajduje. Trzeci typ figur ma zasięg marszu i bicia tylko dwóch odcinków, posiada zwinność dzięki możliwości chodzenia również i po linii łamanej i, dzięki odpowiedniej liczbie figur, masowość.

Celem gry jest zajęcie głównego, z góry obranego przez graczy, punktu oporu przeciwnika lub też według umowy, kilku punktów oporu.

Zastrzeżenie patentowe

Gra wojenna, znamienna tym, że składa się z 72 figur, podzielonych na 4 — 6 grup

o różnych barwach, przy czym w każdej grupie znajdują się figury trzech typów, oraz z tablicy po której posuwa się tymi figurami, wykonanej w postaci gwiazdy o ostrych kątach wierzchołkowych, o wierzchołkach dzielących obwód koła na 2a części, przy czym $a \geq 5$, i połączonych ze sobą co n-ty punkt ($2 < n < a$), oraz drugiej gwiazdy, która ma tę samą liczbę ramion co pierwsza i której ramiona przechodzą przez punkty przecięcia ze sobą kolejnych ramion gwiazdy pierwszej, przy

czym w środku dużych gwiazd wyrysowane są dwie małe gwiazdy, geometrycznie podobne do dużych, ale umieszczone jedna wewnątrz drugiej, o wierzchołkach wyznaczonych przez punkty przecięcia przekątnych kątów dużych gwiazd z najbardziej wewnętrznymi odcinkami boków gwiazd.

Mojżesz Mazur

Zastępca: inż. dypl. Stefan Makowski

rzecznik patentowy

