

KÖZZETÉTELI
PÉLDÁNY

-9-

Kivonat

GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK

Feltalálók: Dr. Bchara Joul	30%
Jamil Nime	30%
Jäger József	40%

Pécel, 2119 Hősök útja 34/a

A bejelentés napja: 2002 április 19.

A találmány szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK egy olyan több célból kialakított főleg átlátszó műanyag vagy üveg szerkezet, amely két függőlegesen elhelyezett (3) (10) henger közt bizonyos számú (5) szintet illetve (8) gyűrűket tartalmaz, abból a célból, hogy azok vízszintes elhelyezkedésükkel és a bennük kialakított (9) hornyok segítségével, biztosítják a rajtuk gördülő egymástól megkülönböztetett (1) (2) golyók mozgását illetve stabilizálását, amely által (3) külső henger felületén feltüntetett (4) számok láthatóvá válnak.

Az így kialakított szerkezet különösen alkalmas több ügyességi játék játszására, valamint különböző golyós-számos szerencsejátékok tippelésére és megbízható korrekt sorsolására. A szerkezet működtetése és mozgatása kézzel, illetve sorsolás esetén géppel is történhet.

Jelentő a J. J. J.

Rajgr

Szabadalmi leírás

Tárgy: GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK

Feltalálók: dr. Bchara Joul, Jamil Nime, Jéger József

Bejelentés napja: 2002. április 19.

A találmány tárgya egy olyan GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK, amely egy függőleges elhelyezkedésű, belső és külső műanyag henger közé rögzített egymástól azonos távolságban lévő golyórögzítő hornyokkal ellátott lapos gyűrűket tartalmaz, melyeken színként (gyűrűközönként) 5 db golyó helyezkedik el (melyeknek egyike színében eltér a többi négytől), úgy, hogy azok egy bizonyos mozgítás vagy rezgetés hatására véletlenszerűen és egymástól függetlenül képesek elmozdulni illetve a mozgás megszűnésekor a különböző gyűrűkön elhelyezkedő 15 db golyórögzítő horny egyharmad részében stabilan megállni, amely állapotban a külső átlátszó henger felületén célszerűen elhelyezett egy illetve kétjegyű sötétebb árnyalatú számok mögött elhelyezkedve biztosítják az általuk ily módon kiválasztott és többtől megkülönböztetett számok megjelölését, illetve azok egyértelmű megállapításának és a leolvasásának lehetőségét.

A magyar és a nemzetközi leírások közt több hasonló céllal kialakított találmányt találhatunk, melyek mindegyike egy bizonyos meghatározott vagy véletlenszerű megoldás céljából lett kialakítva.

Ilyenek például a különböző Lottó-sorsoló gépek, az ezekhez tartozó tippelő szerkezetek vagy az ezekhez esetlegesen hasonló egy vagy több szintes függőleges vagy vízszintes elhelyezkedésű számos, golyós, ügyességi, ill. logikai játékok összessége.

E bejelentések száma és sokszínűsége miatt bejelentésünkben nem hivatkozunk egyik leírásra sem, többek közt a rengeteg hasonlóság és azonosság miatt. Azonban az mindenféleképpen megállapítható, hogy nevezett találmányok általános hátránya az, hogy ezek mindegyike egy bizonyos speciális feladatra lett kialakítva, amelyek általában csak a hozzájuk tartozó játékok vagy szabályok tárgyilagos meghatározását teszik lehetővé az általunk bemutatott megoldásokkal szemben.

Jelen találmánnyal nevezett találmányokkal szemben egy olyan többcélú megoldásra kialakított szerkezet megalkotását tűztük ki célul, amely legalább hét területen használható fel, ill. alkalmazható, aránylag egyszerű működtetés, felépítés és kombinálhatóság valamint az olcsó előállítás lehetősége mellett. Nevezetesen:

- 1; ÜGYESSÉGI JÁTÉKKÉNT (1. ábra)
- 2; TÁRSAS, MEMÓRIA ÉS SZÁMJÁTÉKKÉNT (2. ábra)
- 3; AZ ÖTÖS-LOTTÓJÁTÉK TIPPELŐ ESZKÖZEKÉNT (3. ábra)
- 4; A HATOS-LOTTÓJÁTÉK TIPPELŐ ESZKÖZEKÉNT (4. ábra)
- 5; A LUXOR SZERENCSEJÁTÉK TIPPELŐ ESZKÖZEKÉNT (5. ábra)
- 6; A LUXOR SZERENCSEJÁTÉK SZÁMSORSOLÓ ESZKÖZEKÉNT (6. ábra)
- 7; ALUXOR SZERENCSEJÁTÉK KISORSOLT SZÁMAINAK BEMUTATÁSA ÉS REKLÁMSZERŰ MEGJELENÍTÉSE SEGÉDESZKÖZEKÉNT (7. ábra)



1; ÜGYESSÉGI JÁTÉKKÉNT. A különböző szinteken található 5 db golyó egyikének színe feltűnően eltér a többi 4 golyó azonos színétől abból a célból, hogy e megkülönböztetett golyók egymáshoz viszonyított helyzete a hengerben való elhelyezkedésük által különböző véletlenszerű, szimmetrikus, vagy aszimmetrikus alakzatokat vehessenek fel, ill. alakíthassanak ki az adott játékos kezűgyessége, szándéka, ill. kreativitásának felhasználása mellett.

Az ily módon kialakított, ill. elérhető alakzatok számos lehetősége kínálkozik, melyek közül pl. az 1. ábrán látható lehetséges képnek a kialakítása teheti próbára kreativitásunkat, ill. kezűgyességünket és nem utolsósorban kitartásunkat. Természetesen e mértani alakzatok véletlenszerű kialakulásának az esélyei nagyon csekélyek, ezért e célok elérése érdekében feltétlenül szükség van a játékos háromdimenziós, kreatív és kitartó koncentrálásra.

Bár ezeknek az alakzatoknak a kialakításai nagyon egyszerűnek tűnhetnek, a valóságban azonban, főleg a körkörös golyómozgás miatt nagyon komoly koncentrációt kívánnak meg az adott játékostól. A játék egyik nagy előnye egyébként még az is, hogy a hosszútávú játék során az idegek komoly igénybevétele miatt különösen erősödik a tűrőképesség, ami a gyermekek és a felnőttek esetében is nagyon hasznos és nevelő hatású lehet.

2; TÁRSAS, MEMÓRIA ÉS SZÁMJÁTÉKKÉNT. Egy további érdekes ügyességi játék, amit a 2. ábra mutat be, lehetőséget ad egy olyan, akár több személy által is játszható társasjátékra, amit szintén a megkülönböztetett színű golyók segítségével bizonyos elhelyezkedésével érhetünk el, de ebben az esetben elsődlegesen nem a jelzett golyók helyzete, hanem azok bizonyos számok mögötti elhelyezkedése a meghatározó.

A jelzett golyókat a játékosok felváltva lehetőleg olyan számok mögé kell elhelyezniük, (természetesen egy bizonyos időn belül), amely számok összértéke az előző játékos által elért eredményénél lehetőleg valamivel magasabb. A 2. ábra B átlója egyébként a minimálisan elérhető 231-es, a C átlója pedig a maximálisan elérhető 315-ös számértéket mutatja. A két számérték közti különbség (84) széles skálája egyébként nagy lehetőséget ad akár több játékos versenyszerű szórakoztatására is vagy különféle társasjátékok tartozékainak (mint pl. a dobókockák típusai és az ezekhez hasonló eszközök) kiegészítésére.

Evvel a játékmódszerrel egyébként egy különlegesen érdekes csoportjáték is játszható, ami miatt a MEMÓRIAJÁTÉK elnevezést kapta. Nevezetesen a golyók pörgetés utáni megállása után az a játékos győz, aki a leghamarabb mondja meg hibátlanul, a megjelölt golyók által jelzett számok pontos összértékét. Ez a játék különösen az önuralomra van nagy hatással, ugyanis itt főleg az idő, és az azon belüli hibátlan számolás a döntő tényező, amit általában a türelmetlen játékosok nehezen tudnak betartani.

Ezt a játékot egyébként korlátlan számú játékos játszhatja és még érdekesebbé tehető abban az esetben, ha azok a játékosok, akik bármely módon hibáznak, kiesnek a játékból. A játékot az a játékos nyeri meg, aki a legtöbbször találja el hibátlanul elsőként a pontos összeget, ill. összértéket természetesen csak akkor, ha a további játék során pl. egy hibás összeg bemondása miatt ki nem esik. E játék, csoportban történő játszása különösen nevelő hatással van azokra a személyekre, akik hajlamosak a meggondolatlan és gyors döntéshozatalra ill. a helytelen megállapításokra. A játék egyik nagy előnye az, hogy elsődlegesen a gyors és pontos gondolkodásra ill. számolásra készíti a játékban résztvevő valamennyi személyt ill. játékost.

3; AZ ÖTÖS LOTTÓJÁTÉK TIPPELŐ ESZKÖZEKÉNT. Az ötös lottó szerencsejáték esetében (az 1-es ill.2-es játékokhoz hasonlóan) találmány szerinti szerkezet teljes, tehát hat szintjén elhelyezkedő (6×15) 90 számmal játszhatunk ill. tippelhetünk 30 db golyó segítségével ,ahol a golyók által megjelölt és kiválasztott számokat ,tehát 30 db számot oszthatjuk el tetszés szerinti 6 részre, amit 6 játékban játszhatunk meg ($6 \times 5 = 30$) Természetesen ebben az esetben eltekinthetünk a golyók színeinek megkülönböztetéseitől.3.ábra

Egy másik lehetőség viszont az lehet, hogy éppen a megkülönböztetett golyók segítségével felhasználásával választhatjuk ki magunknak véletlenszerűen a megjátszani kívánt számokat, szintén egyéni meghatározás vagy elképzelés szerint, ugyanis egy pörgetés alkalmával minden esetben hat ,tehát 5+1 megjelölt számot kapunk, attól függően, hogy hány játékot ill. számot kívánunk megjátszani velük.

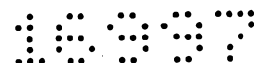
4; A HATOS LOTTÓJÁTÉK TIPPELŐ ESZKÖZEKÉNT.A hatos-lottó szerencsejáték esetében a találmány szerinti szerkezet felső három szintjén elhelyezkedő negyvenöt (3×15) szám közül tippelhetünk, tehát 15 db golyó segítségével, egyéni elképzelés vagy szisztéma szerint. Például a 3 db megkülönböztetett golyó által megjelölt számokból két pörgetés után választhatunk ki magunknak 6 db szerencseszámot, vagy pedig a megkülönböztetett golyók figyelmen kívül hagyásával választhatunk magunknak 2×6 szerencseszámot, a meg nem jelölt golyók tetszés szerinti kettéválasztásuk után. Ehhez a tippeléshez természetesen egyetlenegy pörgetés is elegendő, ami számunkra kijelöli a 12 db tehát a 2×6 szerencseszámot.4 ábra

5; A LUXOR SZERENCSEJÁTÉK TIPPELŐ ESZKÖZEKÉNT.A luxor nevű, egyre népszerűbb szerencsejáték esetében a találmány szerinti szerkezet felső öt szintjének 5×15 ,tehát 75 száma közül tippelhetünk 25 db golyó segítségével, ami egyébként az ötös és a hatos lottó játékok tippelésével szemben egyszeri pörgetés után is tökéletes véletlenszerű variációt ill. variációkat kaphatunk. A megkülönböztetett színű golyók ebben az esetben a LUXOR-BOGARAKAT helyettesíthetik, ill. egy további lehetőséggént FIX számokat választhatunk vagy játszhatunk meg velük.5.ábra

6; A LUXOR SZERENCSEJÁTÉK SZÁMSORSOLÓ ESZKÖZEKÉNT.A 6-os számú LUXOR nevű szerencsejáték számsorsoló eszközeként a találmány szerinti szerkezet úgy is kialakítható, ill. alkalmazható, hogy a számok nem a külső átlátszó henger falán, hanem a golyók felületein vannak célszerűen feltüntetve ill. kialakítva, de ebben az esetben a sorsolás alkalmával csak a külső henger oldalfalának egy-tizenötöd részét ill. az ebben az oszlopban elhelyezkedő ill. megállt golyókat vesszük figyelembe, amiket természetesen a regisztrálásuk után az adott oszlopból ill. a sorsoló hengerből eltávolítunk, ami különböző technikai megoldásokkal történhet.

Természetesen nevezett számsorsolás esetében mind az öt szinten elhelyezkedő öt gyűrű hornyaiban 15-15, tehát összesen 75 db szerencseszámokat tartalmazó golyó szintenként keverve helyezkedik el. A 75 db számozott golyó alkalmazása esetében a sorsolás alkalmával a golyók színei közt természetesen semmiféle megkülönböztetésre nincs szükség, esetleg csak szintenként.

Az így megrendezett számsorsolás alkalmával az első pörgetésnél min.5! ,a további pörgetéseknél pedig 0,1,2,3,4, vagy szintén 5 golyó kerülhet az adott oszlopba, ami a sorsolást sokkal izgalmasabbá és megbízhatóbbá teszi, valamint a telitalálatok számát is egyértelműen növeli.



Ennél a lehetséges sorsolási formánál az öt szint, ill. a golyókat tartalmazó gyűrűk egymáshoz képest való külön-külön elforgatása is célszerű ill. megoldható pl. úgy, hogy minden második gyűrű ellenkező irányba forog, esetleg a gyűrűk különböző és véletlenszerű forgási sebessége mellett. Evvel a kis technikai kiegészítéssel lehetővé válhat pl. a LUXOR számsorsolás legkorrektebb és leglátványosabb elérése, ami e szerencsejátékot a többiekkel szemben különösen népszerűvé teheti. 6. ábra.

7; A LUXOR SZERENCSEJÁTEK KISORSOLT SZÁMAINAK BEMUTATÁSA ÉS REKLÁMSZERŰ MEGJELENÍTÉSÉNEK SEGÉDESZKÖZEKÉNT. Nevezett találmány szerinti szerkezet a már kisorsolt és regisztrált számokat jelző nyertes golyók tárolására és bemutatására is kialakítható oly módon, hogy a szerkezet belső henger külső felületén a gyűrűkön kialakított golyórögzítő hornyok mögött szintenként és számsorrendben feltüntetett számok biztosítják és egyértelműen lehetővé teszik a már kisorsolt és a játékban tovább már nem szereplő számokat tartalmazó golyók szisztematikus, látványos és biztonságos kézi behelyezését természetesen a külső henger mellőzése mellett.

E javasolt megoldás esetleges bevezetésével a sorsolás alkalmával folyamatosan ily módon is követni lehetne a már kisorsolt számokat és az azok egymáshoz viszonyított elhelyezkedésüket.

Az így kialakított szerkezet a számsorsolás színhelyén történő lassú forgatásának a megoldása is célszerű lenne, ami még látványosabbá tehetné a LUXOR SZÁMSORSOLÁS SZERTARTÁSÁT, mind a sorsolás színhelyén, mind pedig a televíziók képernyője előtt ülők számára, különösen akkor, ha a monitor egy bizonyos részén nevezett lassan forgó szerkezet a számsorsolás egész ideje alatt jól és szembetűnően látható ami többek közt lehetőséget ad a játékosoknak a sorsolás közti szünetekben (pl. táncok, vetélkedők, stb.) a megjátszott szelvényeik pontosabb és nyugodtabb ellenőrzésére ill. az azok esetleges bejelölésükre.

Mint régi, tapasztalt és szenvedélyes LUXOR játékosok, meg vagyunk győződve arról, hogy e látványos megoldások esetleges alkalmazása esetén a LUXOR szerencsejáték sokkal népszerűbbé válhatna, főleg akkor, ha sorsolás befejezése után a következő sorsolásig akár a közterületeken, akár pedig a lottó irodákban vagy bárhol kiállítva ebben a háromdimenziós megjelenésben ill. formában lennének láthatóak a legutóbb kisorsolt nyerőszámok. Természetesen a külső teljesen átlátszó és esztétikusan kialakított henger felhelyezése, a golyók megfelelő rögzítése és a szerkezet stabil elhelyezése mellett. 7. ábra

A kitűzött feladatot a találmány szerint úgy oldottuk meg, hogy egy célszerűen kialakított pl. szerencseszelvények vagy különböző variációk, ill. az ezekhez szükséges íróeszközök tárolására is alkalmas függőlegesen álló célszerűen nem átlátszó műanyag henger köré egy külső átlátszó 90 db szisztematikusán kevert sötétebb árnyalatú számokkal ellátott hengert helyeztünk, úgy, hogy azok közé játék-típustól függően 5 ill. 6 db vízszintesen elhelyezett műanyag gyűrűt rögzítettünk, melyeket egyenként 15 db egymástól azonos távolságban elhelyezett golyórögzítő horonnyal láttunk el, a golyók stabilizálhatósága ill. rögzítése érdekében, egymástól olyan távolságban, amely távolság mind a hengerek, mind pedig a gyűrűk által behatárolt területen szintenként biztosítják az 5 db, tehát 4+1 golyó szabad, körkörös mozgását, ill. stabilizálását.

A külső átlátszó hengeren szintenként megjelölt ill. feltüntetett 15 szám nem számsorrendben, hanem célszerűen elhelyezve, de mégis véletlenszerűen keverve található meg, melyeket az esetlegesen és véletlenszerűen mögöttük elhelyezkedő gyűrűk hornyaiban megálló ill. rögzülő világos színű golyók tesznek láthatóvá az előttük elhelyezkedő számok leolvasása, azonosítása, ill. regisztrálása érdekében.

A játék anyaga főleg műanyag, ami a termék olcsó és egyszerű előállítását biztosítja.

Az így kialakított szerkezet több méretben, színben és formában állítható elő, valamint a golyók színeinek kombinálhatósága is megvalósítható a különféle ügyességi és tippelő játékok növelése és változatosabbá tétele érdekében.

Találmányunk alapja: az a felismerés, hogy az utóbbi időben az egyre növekvő főleg golyókat tartalmazó szerencsejátékok sorsolási módjai nagyon hasonlókká váltak, valamint az ezekhez tartozó tippelési lehetőségek is elsősorban főként az egyéni elképzelésekhez, másrészt pedig a gép tippelésekhez kötődnek, melyek a hasonlóságuk miatt véleményünk szerint túl sablonossá és ezáltal egyhangúvá váltak.

Találmányunk lényege: hogy ez a felismerés lehetőséget adott egy olyan többcélú GÖLYÖS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK megalkotására illetve kifejlesztésére, amellyel az említett hagyományos különböző szerencsejátékok, például az ötös és a hatos lottó valamint a LUXOR szerencsejátékok tippelési lehetőségei és sorsolási formái sokkal változatosabbá, szívesebbé, korrektebbé, izgalmasabbá és ezáltal még népszerűbbé tehetők, kiegészítve az egy ill. több személyes ügyességi és logikai játékokkal.

A találmány további részleteit több lehetséges kiviteli példán keresztül és a leírás sorrendje alapján rajzok és ábrák segítségével ismertetjük. A rajzokon az

1. ábra A találmány szerinti GÖLYÖS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK egy célszerű kiviteli alakjának kiterített képe látható amint az az 1.sz. ÜGYESSÉGI JÁTÉK egy lehetséges megoldását illusztrálja, ahol az 1.a többlettől megkülönböztetett golyókat, a 2. a meg nem jelölt golyókat, a 3.a külső átlátszó henger kiterített teljes felületét a 4.e felületen található számokat, az 5-ös számú nyilak az 1-es számú játékban résztvevő hat szintet mutatják ill. jelölik meg.

Az A jelzés az 1-es számú játék egy lehetséges megoldását ill. a megkülönböztetett golyók oszlopban történő elhelyezkedését mutatja.

2. ábra A találmány szerinti GÖLYÖS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK egy másik lehetséges célszerű kiviteli alakjának kiterített képe látható, amint az a 2-es számú TÁRSAS, MEMÓRIA ÉS SZÁMJÁTÉK egy lehetséges megoldását mutatja be. A 2-es számú ábra esetében a maximálisan elérhető 315 -ös számérték összege látható, a megjelölt golyók haránt irányú elhelyezkedésének vonalában, ahol az 1.a többlettől megkülönböztetett golyókat a 2. a meg nem jelölt golyókat. a 3., a külső átlátszó henger kiterített teljes felületét, a 4. e felületen található számokat az 5-ös számú nyilak a 2-es számú játékban résztvevő hat szintet mutatják ill. jelölik meg. A B jelű átló a 2-es számú játék egy lehetséges megoldását ill. a megkülönböztetett golyók által minimálisan elérhető 231-es számértéket, a C jelű átló pedig a maximálisan elérhető 315-ös számérték összegét mutatja ill. jelöli meg.

3.ábra A találmány szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK egy harmadik célszerű kiviteli alakjának képe nevezetesen az ÖTÖS LOTTÓ JÁTÉK TIPPELŐ ESZKÖZEKÉNT ahol szintén a külső henger célszerűen kiterített képe által értelmezhetjük, a 3-as számú tippelő játékot ill. annak egy lehetőségét. A 3-as ábrán a 30 db véletlenszerűen elhelyezkedő golyók biztosítják a 3-as számú játékleírásban leírt lehetőségeket, ahol az 1. a többtől megkülönböztetett golyókat, 2. a meg nem jelölt golyókat, a 3. a külső átlátszó henger kiterített teljes felületét, 4. e felületen található számokat, az 5-ös számú nyilak, pedig a 3-as számú tippelő játékban résztvevő hat szintet mutatják ill. jelölik meg.

4.ábra A találmány szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK egy további kiviteli alakja kínál tippelési lehetőséget, ami a 4-es számú HATOS LOTTÓ JÁTÉK TIPPELŐ ESZKÖZEKÉNT szerepel. Az 1-es, 2-es és a 3-as számú ábrákon ábrázolt képekkel szemben itt csak a találmány szerinti szerkezet felső három szintjét használjuk a tippelésre, az alsó három szint figyelmen kívül hagyása mellett. A D és az E képeken látható összesen 6 db megkülönböztetett golyó két pörgetés esetén adhatja meg a 6 db véletlenszerűen kiválasztott számokat, jelen esetben az 5-öst, 14-est, 17-est, 24-est, 35-öst, és a 42-est.

A, D képen látható megkülönböztetéssel el nem látott 12 db golyó pedig tetszés szerinti például (4, 14, 19, 22, 35, 45, és 6, 12, 17, 20, 36, 41,) ily módon való két részre osztása egy pörgetésre is megadhatja az összesen tizenkét számot, amit két játék tippelésénél használhatunk fel. A 4. ábrán az 1. a többtől megkülönböztetett golyókat a 2. a meg nem jelölt golyókat a 3. a külső átlátszó henger kiterített felületének egy bizonyos részét, a 4. a felső 3 szinten szereplő számokat, az 5-ös számú nyilak a 4-es számú tippelő játékban résztvevő felső három szintet mutatják ill. jelölik meg.

5.ábra A találmány szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK célszerű kiviteli alakja egy még további lehetőségét mutatja meg ami egyébként a játék tippelési lehetőségei közül, a legkönnyebben értelmezhető ill. használható nevezetesen a LUXOR SZERENCSEJÁTÉK TIPPELŐ SEGÉDESZKÖZEKÉNT. Az 5-ös számú játék egy lehetséges tippelés ábrázolását, az előző négy ábrához hasonlóan szintén a külső henger kiterített képe ill. annak egy része bemutatásának segítségével ábrázolja. Az 5-ös számú ábrán az 1. a többtől megkülönböztetett golyókat, a 2. a meg nem jelölt golyókat, 3. a külső átlátszó henger kiterített felületének egy bizonyos részét, a 4. a felső 5 szinten szereplő számokat, az 5-ös számú nyilak, az 5-ös számú tippelő játékban résztvevő felső 5 szintet mutatják ill. jelölik meg.

6.ábra A találmány szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK A LUXOR SZERENCSEJÁTÉK SZÁMSORSOLÓ ESZKÖZEKÉNT is kialakítható. Az eddig ismertetett öt játéktól egyrészt főleg abban különbözik, hogy itt nem a külső henger felülete, hanem a golyók felületei vannak ellátva 1-75-ig terjedő számozással, másrészt mivel a találmány szerinti szerkezet itt már számsorsoló, és nem tippelő célt szolgál, természetesen a sorsolás alkalmazásánál valamennyi szerencseszámot tartalmazó golyónak szerepelnie kell, ami jelen esetben 75 db. A 6. ábrán a 3. a külső átlátszó henger kiterített teljes felületének számozás nélküli képe látható, a mögötte elhelyezkedő 6. számokkal ellátott golyókkal. Az F jelzéssel ellátott oszlop az első pörgetés utáni stabil helyzetet, ill. az abban szereplő 4, 24, 33, 47, 67-es elsőként kisorsolt öt nyerő számot mutatja meg. Az 5-ös számú nyilak a sorsoló eszközben elhelyezkedő 5 szintet mutatják ill. jelölik meg.

7.ábra A találmány szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK hasonlóan a 6-os számú ábrán bemutatott megoldáshoz, kiegészíthető belső henger külső felületének számsorrendbeli megjelölésével, ami által a találmány szerinti szerkezet alkalmassá válik pl. A LUXOR SZERENCSEJÁTÉK KISORSOLT SZÁMAINAK BEMUTATÁSA ÉS REKLÁMSZERŰ MEGJELENÍTÉSÉNEK SEGÉDESZKÖZE -ként való alkalmazására.

A 7.ábra G képen a 7.a belső henger kiterített képének számozással ellátott teljes felületét mutatja, a H képen a 3.külső átlátszó henger teljes felületének számozás nélküli képe látható, a mögötte elhelyezkedő 6.golyókkal ill. az azok mögött elhelyezkedő 7.belső hengeren látható értelemszerűen nem nyertes számokkal.

8.ábra A találmány szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK egy célszerű kiviteli alakjának felülnézeti képe látható ill. nevezett találmány felső szintje véletlenszerű golyóállás mellett ,ahol a 1.a többtől megkülönböztetett golyót , a 2.a meg nem jelölt golyókat,3. a külső átlátszó hengert 8. a hornyokkal ellátott gyűrűt, 9. a gyűrűkben elhelyezkedő hornyokat,10.a nem átlátszó belső hengert,11.pedig a szelvények vagy íróeszközök tartására szolgáló belső henger által körülvelt henger alakú teret jelöli.

9.ábra A találmány szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK egy célszerű kiviteli alakjának oldalnézeti képét mutatja be, (az 1-es számú ábrán szereplő golyóelhelyezkedések mellett) , ahol az 1. a többtől megkülönböztetett golyókat,2.a meg nem jelölt golyókat,3.a külső átlátszó henger teljes felületét, 4. a 3-as számú felületen található számokat, 5.az 1-es számú játékban résztvevő hat szintet, 8. a hornyokkal ellátott gyűrűket,9. a 8-as számú gyűrűkben elhelyezkedő hornyokat, 10. a nem átlátszó belső hengert,11. a 10-es számú belső henger által körülvelt henger alakú teret jelöli meg.

A bemutatott kilenc ábra alapján egyértelműen látható, hogy a találmány szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK rendkívül sokoldalúan, egyszerűen, és megbízhatóan látja el kitűzött feladatát. Természetesen nevezett találmány a bemutatottaktól eltérő számos egyéb formában és méretben megvalósítható ill. kialakítható.

Szabadalmi igénypontok

1. GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK azzal jellemezve, hogy egy (10) függőlegesen elhelyezett játéktípusonként alkalmazható (7) számokkal ellátott (11) üreges henger körül egymástól azonos távolságban elhelyezkedő (9) hornyokkal ellátott (8) gyűrűk találhatók úgy, hogy azokat játéktípusokként alkalmazható (3) átlátszó külső henger vesz körül, melynek felületén szintén játéktípusonként alkalmazható (4) számozás van feltüntetve, mely számokat a mögöttük lévő (5) szinteken elhelyezkedő (1) a többi-től megkülönböztetett vagy (2) meg nem különböztetett golyók tesznek láthatóvá az által, hogy a (4) számok mögötti (9) hornyokban, egy bizonyos mozgás megszűnése után stabilan megállnak.
2. Az 1. Igénypont szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK kiviteli alakja azzal jellemezve, hogy a (6) golyók felületei különböző számokkal illetve jelzésekkel vannak ellátva.
3. Az 1.-2. Igénypontok bármelyike szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK kiviteli alakja azzal jellemezve, hogy a (3) külső henger vagy annak egy (F) bizonyos része eltávolítható.
4. Az 1.-3. Igénypontok bármelyike szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK kiviteli alakja azzal jellemezve, hogy a (8) gyűrűk száma változtatható.
5. 1.-4. Igénypontok bármelyike szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK kiviteli alakja azzal jellemezve, hogy a (1), (2), (6) golyók száma változtatható.
6. 1.-5. Igénypontok bármelyike szerinti GOLYÓS ÜGYESSÉGI ÉS TIPPELŐ JÁTÉK kiviteli alakja azzal jellemezve, hogy a találmány szerinti szerkezet jelentős részének anyaga főleg üveg vagy műanyag.

.....
bejelentő

KÖZZÉTETELI
PÉLDÁNY

-10-

2	13	5	10	14	1	8	4	11	7	15	3	12	6	9
24	19	27	29	26	22	16	28	18	30	17	25	21	23	20
37	32	38	35	39	44	40	31	45	36	43	41	33	42	34
58	53	49	52	50	47	59	60	46	55	51	54	56	48	57
71	66	63	68	62	69	75	65	72	61	74	67	70	64	73
89	78	86	81	83	90	77	87	80	84	76	88	79	85	82

1. ábra

2	13	5	10	14	1	8	4	11	7	15	3	12	6	9
24	19	27	29	26	22	16	28	18	30	17	25	21	23	20
37	32	38	35	39	44	40	31	45	36	43	41	33	42	34
58	53	49	52	50	47	59	60	46	55	51	54	56	48	57
71	66	63	68	62	69	75	65	72	61	74	67	70	64	73
89	78	86	81	83	90	77	87	80	84	76	88	79	85	82

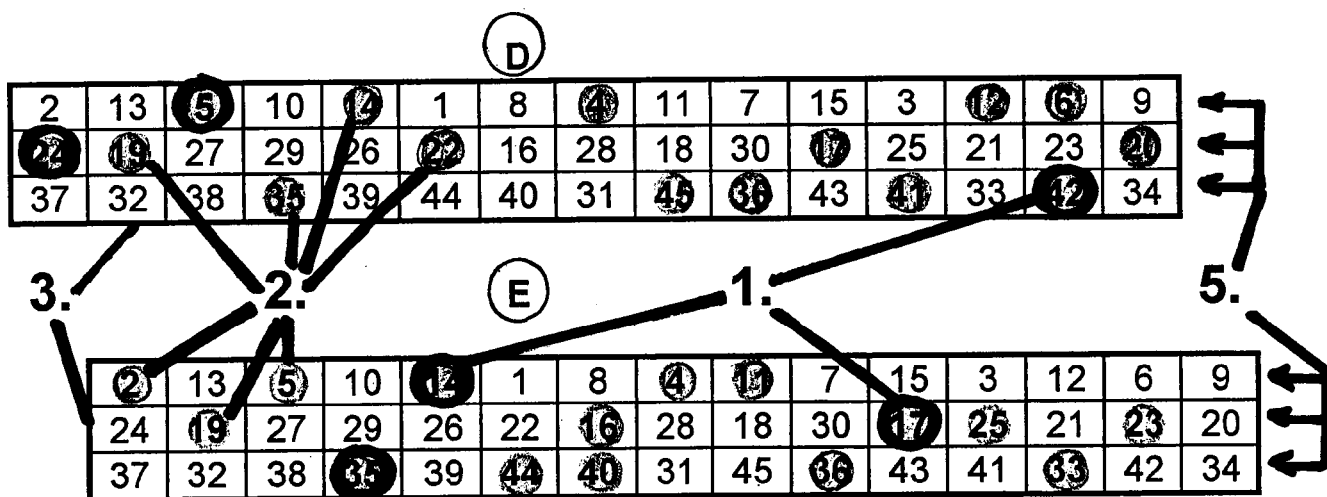
2. ábra

2	13	5	10	14	1	8	4	11	7	15	3	12	6	9
24	19	27	29	26	22	16	28	18	30	17	25	21	23	20
37	32	38	35	39	44	40	31	45	36	43	41	33	42	34
58	53	49	52	50	47	59	60	46	55	51	54	56	48	57
71	66	63	68	62	69	75	65	72	61	74	67	70	64	73
89	78	86	81	83	90	77	87	80	84	76	88	79	85	82

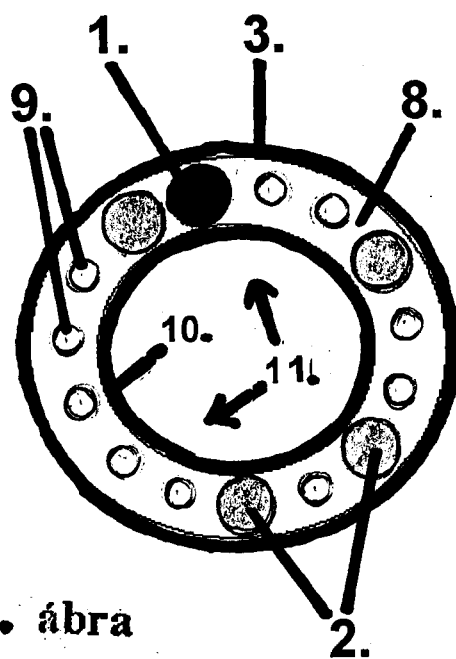
3. ábra

KÖZZÉTÉTELI PÉLDÁNY

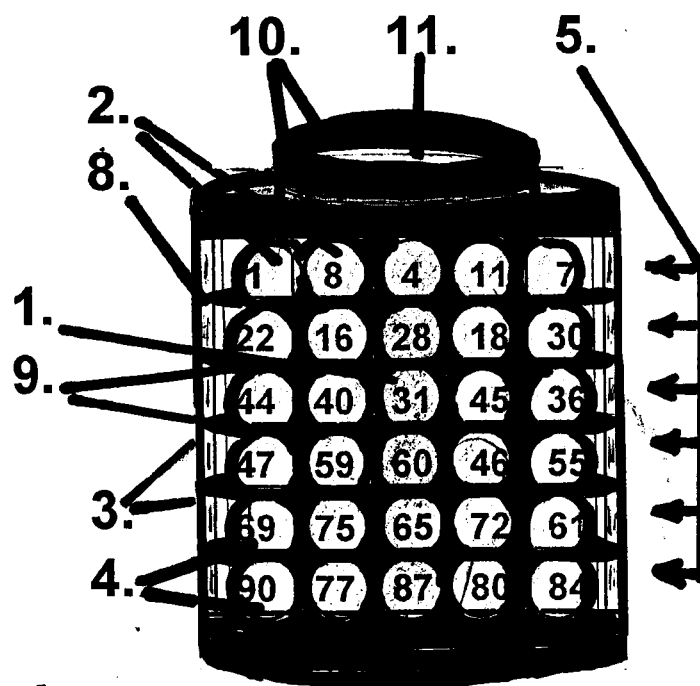
-11-



4. ábra



8. ábra



9. ábra

KÖZZETETELI
PÉLDÁNY

-12-

4. 2. 3. 1. 5.

2	13	5	10	14	1	8	4	11	7	15	3	12	6	9
24	19	27	29	26	22	16	28	18	30	17	25	21	23	20
37	32	38	35	39	44	40	31	45	36	43	41	33	42	34
58	53	49	52	50	47	59	60	46	55	51	54	56	48	57
71	66	63	68	62	69	75	65	72	61	74	67	70	64	73

3. 6. F 5.

15	3	12	6	9	1	8	4	11	7	2	13	5	10	14
18	30	17	25	21	23	20	24	19	27	29	26	22	16	28
44	40	31	45	36	43	41	33	42	34	37	32	38	35	39
46	55	51	54	56	48	57	47	59	60	58	53	49	52	50
62	69	75	65	72	61	74	67	71	66	63	68	70	64	73

5. ábra

6. ábra

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

7.

G

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

3.

H

7. ábra