

Warszawa, 25 marca 1939 r.

URZĄD PATENTOWY



A 63 d 1108

RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ OPIS PATENTOWY

Nr 27949.

Kl. ~~77 e~~, 17.

77 c 1/08

Gérard Madieu
(Monako, Monako).

Urządzenie do gry.

Zgłoszono 14 października 1937 r.

Udzielono 23 stycznia 1939 r.

Pierwszeństwo: 13 stycznia 1937 r. dla zastrz. 1—5, 10, 11; 30 lipca 1937 r. dla zastrz. 6—9 (Francja).

Przedmiotem wynalazku jest urządzenie do gry towarzyskiej lub podobnej, składające się z przyrządu właściwego oraz tabliczki pomocniczej.

W myśl wynalazku przyrząd jest wykonany w postaci misy zaopatrzonej w znak odniesienia i w dno wklęsłe ku środkowi, dookoła którego ugrupowane są wyżłobienia, z których każde jest przeznaczone do umieszczenia jednej tylko z szeregu kulek, różniących się między sobą, zatrzymujących się po uruchomieniu we wnętrzu misy w wymienionych wyżłobieniach i tworzących zawsze jedną i tę samą figurę geometryczną.

Kulki wrzucane do misy zbierają się na

jej dnie i tworzą figurę określonego kształtu, zależnego od rozmieszczenia wyżłobień w misie. Ponieważ kulki zajmują wyżłobienia dowolne, osiąga się każdorazowo figurę podobną do pierwowzoru, odróżniającą się jednak wzajemnym ugrupowaniem kulek.

Gracze mogą stawiać stawki bądź na położenie jednej lub kilku określonych kulek w figurze, bądź też na ugrupowanie kulek w figurze.

Według szczególnie łatwej postaci wykonania misa jest zaopatrzona na dnie w trzy małe wyżłobienia na trzy kulki.

Kulki można uruchamiać bądź przez wprawianie misy w ruch obrotowy, bądź

też przez bezpośrednie rzucanie kulek do misy nieruchomej.

Tabliczka pomocnicza przedstawia dowolne ugrupowanie kulek w figurze. Tabliczka ta jest niezależna od przyrządu lub też jest z nim połączona. Może ona również być zaopatrzona we wszelkiego rodzaju linie, np. kołowe, mające związek z tymi figurami i służące do ustalania stawek poszczególnych graczy.

Na rysunku uwidoczniono przykład wykonania przedmiotu wynalazku, przy czym fig. 1 przedstawia schematycznie przekrój pionowy przyrządu z misą o trzech wyżłobieniach umieszczonych w wierzchołkach trójkąta, fig. 2 — widok z góry przyrządu według fig. 1, fig. 3 — tabliczkę do gry niezależną od przyrządu, fig. 4 — przekrój średnicowy wzdłuż linii 4 — 4 na fig. 5, fig. 5 — w widoku z góry odmianę przyrządu według wynalazku, zaopatrzoną w wieko z namalowaną na nim tabliczką do gry, fig. 6 — w widoku z góry przyrząd według fig. 5 po zdjęciu wieka.

W przykładzie wykonania według fig. 1 i 2 misa 1 przyrządu jest osadzona obrotowo na podstawie 4 przy pomocy czopa 2 i łożyska kulkowego 3. Kołek zatrzymowy 5, utrzymywany sprężyną 6 w łożysku 7, może się wsuwać w wydrążenie 8, znajdujące się na zewnętrznym obwodzie misy 1, i zatrzymywać misę w określonym położeniu kątowym po dokonaniu przez nią pewnej liczby obrotów w zależności od siły jej rozpędu.

We wklęsłym dnie misy wykonane są trzy małe wydrążenia 9, 10, 11, mogące zawierać tylko po jednej kulce i rozmieszczone wokoło środka dna misy. Rozmieszczenie wydrążeń może być dowolne, najlepiej jednak takie, aby ich środki stanowiły wierzchołki a , b , c trójkąta równobocznego.

Misa zawiera trzy kulki 12, 13, 14, odróżniające się jedna od drugiej wyglądem,

np. wszystkie trzy kulki, mające tę samą średnicę, odróżniają się barwami. Tak np. kulka 12 jest biała, kulka 13 — niebieska, kulka 14 — czerwona.

Kulki wrzucone do misy 1 toczą się najpierw po wewnętrznej powierzchni misy i pod działaniem siły ciężkości skupiają się wreszcie pośrodku dna w wyżłobieniach 9, 10, 11, które dzięki ich nieznacznym rozmiarom nie przeszkadzają jednak ruchom kulek. Kulki w wyżłobieniach tworzą figurę zależną co do kształtu i położenia w stosunku do misy od rozmieszczenia tych wyżłobień. W przykładzie przedstawionym na rysunku kulki te tworzą figurę o postaci trójkąta równobocznego. Odstęp między wyżłobieniami powinien być (najlepiej) taki, aby kulki stykały się po ich ustawieniu się, co ułatwia tworzenie požądanej figury przez dokładne unieruchomienie kulek w samym środku wyżłobień.

W przykładzie opisywanym możliwych jest sześć ugrupowań kulek.

Na misie zaznaczona jest strzałka 16 (fig. 2), biegnąca w kierunku promieniowym $O — a$, pokrywającym się z kierunkiem kołka 5, a przechodzącym przez środek wyżłobienia 9. Strzałka ta wystarcza do ustalania położenia utworzonej figury, w połączeniu jednak z kołkiem 5 unieruchomienia tę figurę w przestrzeni, co ułatwia graczom kontrolowanie gry.

Możliwe do utworzenia ugrupowania są oznaczone literami A , B , C , D , E , F (fig. 3) na tabliczce 17. Liczba 12 oznacza kulkę białą, 13 — niebieską, 14 — czerwona. Strzałka 18 podaje na każdej figurze kierunek orientacyjny $O — a$ misy.

W każdym z ugrupowań, oznaczonych literami A , B , C , D , E , F , wszystkie trzy koła kolorowe, odpowiadające kulkom 12, 13, 14 i oznaczone tymi samymi liczbami, mają wspólne punkty styczności (jak kulki w misie) i są przecięte kołem 19, którego środek znajduje się dokładnie pośrodku wolnej przestrzeni między trzema kołami

kolorowymi i które przechodzi np. przez poszczególne ich punkty styczności.

Sposób posługiwania się tabliczką jest następujący.

Aby postawić na jedną lub kilka kulek wygrywających, gracz stawia swą stawkę na koło kolorowe, odpowiadające położeniu, jakie obrana kulka powinna zająć.

Jeżeli ma się stawiać na jedno lub kilka ugrupowań, to stawia się stawkę na koło 19.

Według odmiany, przedstawionej na fig. 4 i 6, misa 1 daje się poruszać ręcznie, a dno 20 o kształcie stożka ściętego jest zaopatrzone w środkową wypukłość 21 między trzema wyźłobieniami 9, 10, 11.

Kropka względnie strzałka 16 pozwala na nadawanie misie zawsze jednego i tego samego położenia w celu ustalenia figury utworzonej z kulek 12, 13, 14.

Sześć ugrupowań jest odtworzonych na wieczku przezroczystym 22 przykrywającym misę, a każde ugrupowanie jest (najkorzystniej) oznaczone numerem porządkowym (fig. 5).

Wiekło może być przymocowane na stałe, np. wklejone, może też być ono przytwierdzone do pierścieniowej oprawki, osadzonej np. przegubowo.

Wiekło przezroczyste może być wykonane ze szkła, celuloиду, octanu celulozy lub każdej innej sztucznej masy przezroczystej.

Ugrupowania odtworzone na wieczku mogą być na nim wyryte, namalowane, naklejone lub w inny dowolny sposób wykonane na jednej lub drugiej stronie wieczka.

Oczywiście, wynalazek niniejszy nie ogranicza się do postaci wykonania, podanych w opisie i na rysunku jedynie dla przykładu.

Do odróżniania kulek można posługiwać się kreskami kolorowymi, liczbami, różnymi ich średnicami, różnymi znakami, np. w postaci nacięć itd.

W przypadku, gdy tabliczka do gry jest

połączona z misą, a zwłaszcza gdy misa nie posiada w ogóle wieczka 22, można przymocować tę tabliczkę do samej misy, np. do jej górnej krawędzi, do obwodu jej dna, do jej podstawy itd. Podstawą misy może być ewentualnie płyta o stosunkowo znacznych rozmiarach, która może być zaopatrzona we wszelkiego rodzaju napisy, linie, itd., a na której misa jest osadzona sztywno lub obrotowo w sposób dowolny.

Misa 1 może być nieruchoma, a kulki można wrzucać ręcznie lub przy pomocy strumienia powietrza względnie innego środka dowolnego.

Ponadto, przyrząd ten może zawierać narząd do samoczynnego uruchamiania kulek po ich zwolnieniu przy pomocy monety lub blaszki wprowadzanej do przyrządu w sposób taki, jaki stosuje się w ogólnie znanych przyrządach do gier, np. naśladowających grę w bilard, hokeja itd. W tym przypadku niektóre ugrupowania wygrywają uprawniając, ewentualnie samoczynnie, do jednego lub kilku losów, biletów ulgowych, żniżek itd., podczas gdy niektóre inne oznaczają stratę.

Przyrząd może być wykonany w ten sposób, by pozostawał w ciągłym ruchu podczas określonego i nastawianego okresu czasu.

Przebieg ruchu kulek może być uwidoczniany dla graczy o ile potrzeba przy pomocy środka dowolnego, np. przy pomocy lusterek.

Wreszcie, tabliczka do gry może być oświetlana przy pomocy odpowiednich środków, pozwalających na oświetlanie figury wygrywającej. Tak np. koła kolorowe, przewidziane na tabliczce do gry według fig. 3 lub według innych odmian, mogą być wykonane z materiału przezroczystego i prześwieclane od dołu przy pomocy żarówek elektrycznych, których obwody są włączane i wyłączane przy pomocy kontaktów, obsługiwanych przez osobę, kierującą grą.

Zastrzeżenia patentowe.

1. Urządzenie do gry, składające się z przyrządu właściwego oraz tabliczki pomocniczej, znamienne tym, że przyrząd jest wykonany w postaci misy, zaopatrzonej w znak odniesienia i w dno wklęsłe ku środkowi, dookoła którego rozmieszczone są wyżłobienia, z których każde jest przeznaczone do umieszczenia jednej tylko z szeregu kulek, różniących się między sobą i zatrzymujących się po uruchomieniu urządzenia w wymienionych wyżłobieniach tworząc zawsze jedną i tę samą figurę geometryczną.

2. Urządzenie według zastrz. 1, znamienne tym, że misa posiada trzy wyżłobienia (9, 10, 11) i trzy kulki, przy czym środki wyżłobień znajdują się w wierzchołkach trójkąta równobocznego.

3. Urządzenie według zastrz. 1 lub 2, znamienne tym, że odstęp między wyżłobieniami jest taki, by kulki stykały się wzajemnie po zajęciu przez nie wspomnianych wyżłobień.

4. Urządzenie według zastrz. 1 — 3, w którym misa jest osadzona obrotowo na czopie, znamienne tym, że posiada zatrzym sprężysty (5 — 7) do zatrzymywania misy w określonym położeniu kątowym.

5. Urządzenie według zastrz. 1, znamienne tym, że tabliczka, niezależna od przyrządu właściwego, zawiera układ moż-

liwych ugrupowań kulek oraz linie pomocnicze, np. koła (19), do określania wygranych.

6. Urządzenie według zastrz. 1, znamienne tym, że misa jest zaopatrzona w wieczko przezroczyste (22), uniemożliwiające wypadanie kulek z misy.

7. Odmiana urządzenia według zastrz. 5, znamienna tym, że tabliczka, przedstawiająca poszczególne ugrupowania, stanowi niepodzielną całość z przyrządem właściwym.

8. Urządzenie według zastrz. 6 i 7, znamienne tym, że tabliczka do gry jest odтворzona na jednej stronie wieczka.

9. Urządzenie według zastrz. 7, znamienne tym, że tabliczka jest umieszczona na brzegu bocznym, na dnie, na podstawie lub na dowolnej innej części przyrządu.

10. Urządzenie według zastrz. 5, znamienne tym, że tabliczka jest oświetlona w dowolny sposób w celu uwidocznienia ugrupowania wygrywającego.

11. Urządzenie według zastrz. 10, znamienne tym, że tabliczka jest przezroczysta i oświetlana od spodu przy pomocy żarówek elektrycznych, włączanych i wyłączanych kontaktami, obsługiwanymi np. przez osobę kierującą grą.

Gérard Madieu.
Zastępca: Inż. J. Wyganowski,
rzecznik patentowy.

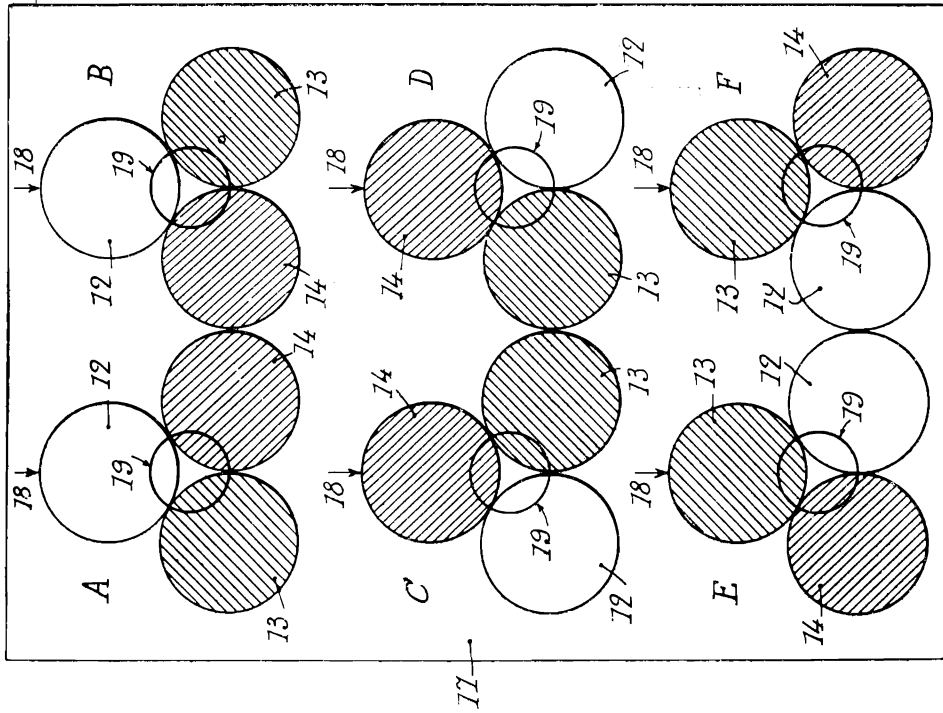
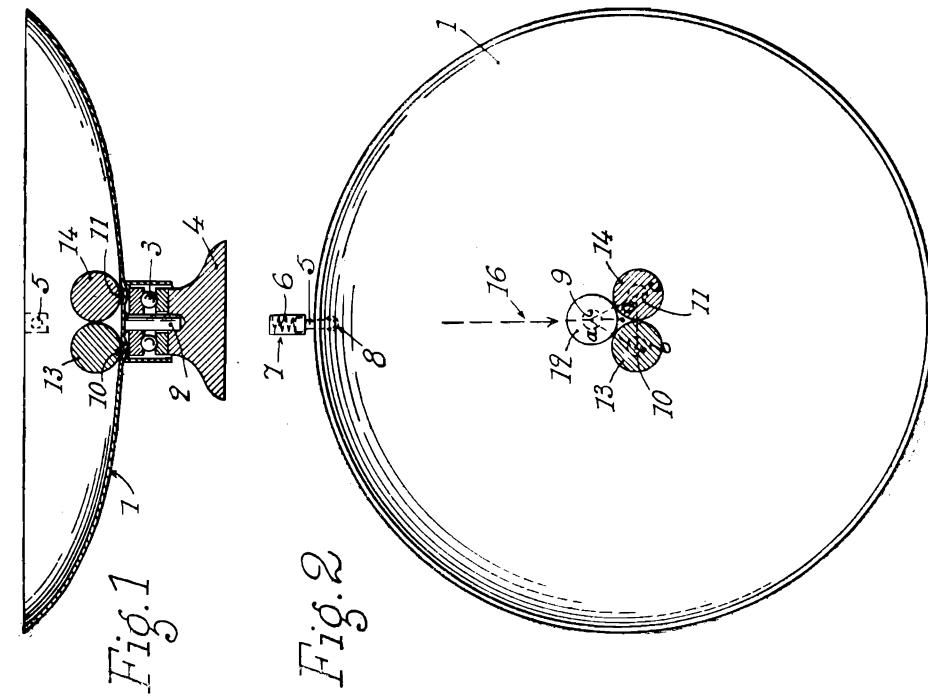


Fig. 3

Fig. 4

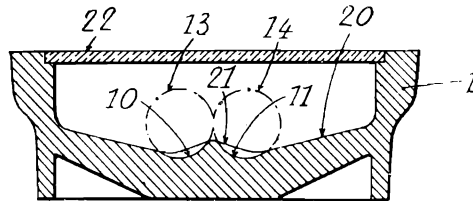


Fig. 5

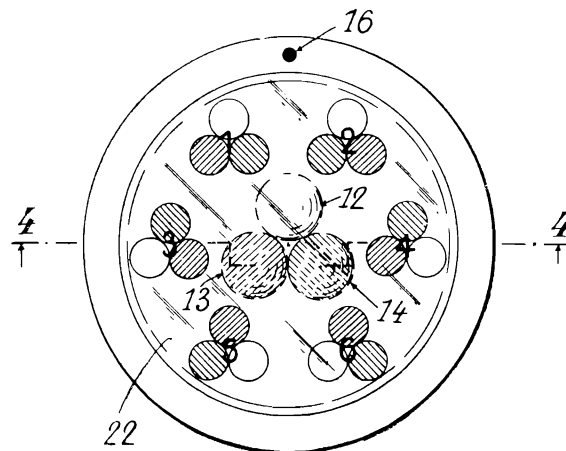


Fig. 6

