

20 kwietnia 1928 r.

2

URZĄD PATENTOWY



A63f

5/04

RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ OPIS PATENTOWY

Nr 7274.

Leon Grzymek
(Pastwiska, Polska).

Kl. ~~77 d~~ 12.

77d 5/04

Gra towarzyska.

Zgłoszono 9 listopada 1925 r.
Udzielono 29 marca 1927 r.

Wymieniona gra jest pewnego rodzaju bilardem, w formie skrzynki, przyczem kulka wprowadzana jest w ruch zapomocą sprężyny.

Istota wynalazku polega na tem, że kulka poruszająca cyfry, w przeciwieństwie do innych gier, jest niewidoczna, umieszczona pod szkłem i płytą drewnianą, w której znajdują się otwory, przez które podnoszą się trafione kulka liczby.

Gra jest wykonana w formie drewnianej skrzynki spadzistej zamkniętej u góry płytą szklaną (fig. 1). Na przodzie skrzynki znajduje się otwór *a* do którego można ewentualnie wrzucać pieniądze (fig. 1).

Fig. 2 przedstawia drewnianą płytę, znajdującą się na wierzchu skrzynki pod szkłem. Na płycie tej umieszczone są cyfry w formie krążków blaszanych. Krążki te c

umieszczone są na blaszanym mechanizmie i przechodzą przez otwory w płycie drewnianej (fig. 3). Na przodzie skrzynki pod płytą drewnianą umieszczona jest sprężyna z rączką *a*, wychodzącą nazewnątrz (fig. 3). Naprzeciw sprężyny znajduje się metalowa kulka *b* (fig. 3). Wewnątrz skrzynki znajduje się łożysko *d*, po którym porusza się kulka (fig. 3).

Przy pociągnięciu za rączkę *a* (fig. 3) i puszczeniu jej, kulka *b* (fig. 3) zostaje wyrzucona naprzód, porusza się łożyskiem *d* (fig. 3) i dostaje się na powierzchnię *e* (fig. 3), skąd kanalikami wpada do jednego z wydrążeń, umieszczonych w płycie *e* (fig. 3) i wraca zpowrotem do swego łożyska naprzeciw sprężyny. Gdy kulka wpadnie w jedno takie wydrążenie *f* (fig. 3), potraci mechanizm *c* (fig. 3) i cyfra podnosi się.

W grze bierze udział więcej osób, najmniej dwie. Można grać różnemi sposobami np. w formie gry premjowej, kręglowej, bilardowej, rulety i t. d.

Zastrzeżenie patentowe.

Gra towarzyska, znamienna tem, że cy-

fry umieszczone są w zamkniętej skrzyni pod szkłem, a kulka, potracająca cyfry, jest zupełnie niewidoczna i automatycznie wraca do miejsca wyrzutowego.

Leon Grzymek.

