

URZĄD PATENTOWY w WARSZAWIE OPIS PATENTOWY

77d, 1/02
A63f, 1/10

Nr 29291.

Kl. ~~77 d, 6~~

Frans Wilhelm Nordfors, Abo.

Karta do gry.

Zgłoszono 26 października 1938 r.

Udzielono 8 października 1940 r.

Pierwszeństwo: 30 października 1937 r. (Finlandia).

Przedmiotem wynalazku niniejszego jest karta do gry, a celem wynalazku jest zwiększenie odporności karty na uszkodzenie brzegów przy tasowaniu.

Wieloletnie doświadczenie wskazuje, że karta do gry, o ile w ogóle ma nadawać się do użytku praktycznego i sprzedaży, powinna mieć zasadniczo kształt prostokątny, żeby mogła być zaopatrzona w nadruk, symetryczny względem linii środkowej i czytelny niezależnie od ujęcia karty, przy czym karta powinna posiadać rogi zaokrąglone, co ją zabezpiecza przed zgnieceniem.

Przyczyna niszczenia się zwykłych kart do gry przy tasowaniu polega między innymi na tym, że pomiędzy zaokrąglonymi rogami są one ograniczone krawędziami

prostoliniowymi i przy tasowaniu — w przypadku gdy krawędzie tych kart nie są zupełnie równoległe do siebie — jedna krawędź karty rozcina lub rozszczepia drugą. Z tego powodu na lepsze karty do gry stosuje się możliwie najtwardszą i najlepszą tekturę, jednak jest rzeczą oczywistą, że przez to wyrób kart staje się znacznie droższy, a przy najlepszej jakości kart do gry stosuje się jeszcze specjalne stłaczanie brzegów kart, aby w ten sposób osiągnąć większą twardość brzegów, przy czym ten specjalny zabieg zwiększa jeszcze bardziej koszty wyrobu.

Wynalazek niniejszy ma na celu zwiększenie wytrzymałości i odporności kart na uszkodzenie przy tasowaniu w ten sposób, że brzegom kart pomiędzy rogami zaokrą-

glonymi nadaje się wypukły kształt łukowy, tak nieznaczny, że zostaje zachowany zasadniczo prostokątny ogólny kształt karty. Wskutek tego wypukłe brzegi kart przy tasowaniu sterują prawidłowo, tak iż nie krzyżują się i w ten sposób unika się uszkodzenia krawędzi. Stwierdzono doświadczalnie, że do wyrobu kart o nieznacznie wypukłych brzegach można stosować materiał tekturowy tańszy o około 40% i w porównaniu z kartami o prostych brzegach można jednak uzyskać jeszcze znacznie większą trwałość kart.

W związku z tym należy ponadto zaznaczyć, że znane są karty o wklęsłych krawędziach bocznych, lecz trzeba wyraźnie podkreślić, że przy takim kształcie brzegów dążenie kart do krzyżowania się przy tasowaniu tylko zwiększa się. Poza tym znane są jeszcze karty okrągłe, owalne, trójkątne itd., ale mają one na celu tylko stworzenie oryginalnego kształtu kart i to kosztem użyteczności i przydatności do handlu, jak zaznaczono wyżej. Takie kształty kart są znane przynajmniej od 50 lat, jednak — o ile wiadomo — nigdy nie znalazły szerszego zastosowania, co wyraźnie dowodzi, że prostokątny zasadniczo kształt kart do gry jest nieunikniony.

Na rysunku przedstawiono dwa przykłady wykonania wynalazku.

Fig. 1 przedstawia widok z góry kar-

ty, w której wszystkie brzegi boczne są nieznacznie wypukłe, a fig. 2 przedstawia inną kartę, w której tylko dłuższe brzegi boczne są nieznacznie wypukłe.

Na fig. 1 zarówno krótsze brzegi 1 jak i brzegi dłuższe 2 są wypukłe, na fig. 2 zaś brzegi krótsze 1 są słabo wypukłe, natomiast brzegi dłuższe 2 są proste. W obu postaciach wykonania wypukłość jest tak mała, że karta, zaopatrzona w zwykły sposób w zaokrąglone rogi, zachowuje zasadniczy kształt prostokątny.

Postać wykonania według fig. 1, jest oczywiście najlepsza, ale wobec zaokrąglenia rogów również i postać wykonania według fig. 2 jest użyteczna, gdyż zazwyczaj podczas gry karty tasuje się brzegami dłuższymi.

Z tego powodu brzegi krótsze 1 mogą być proste, natomiast brzegi dłuższe mogą być wypukłe jak przedstawia fig. 1.

Zastrzeżenie patentowe.

Karta do gry o kształcie zasadniczo prostokątnym, posiadająca rogi zaokrąglone, znamienna tym, że tylko brzegi dłuższe albo brzegi dłuższe i krótsze są nieznacznie uwypuklone.

Frans Wilhelm Nordfors.
Zastępca: inż. B. Müller,
rzecznik patentowy.

Fig. 1

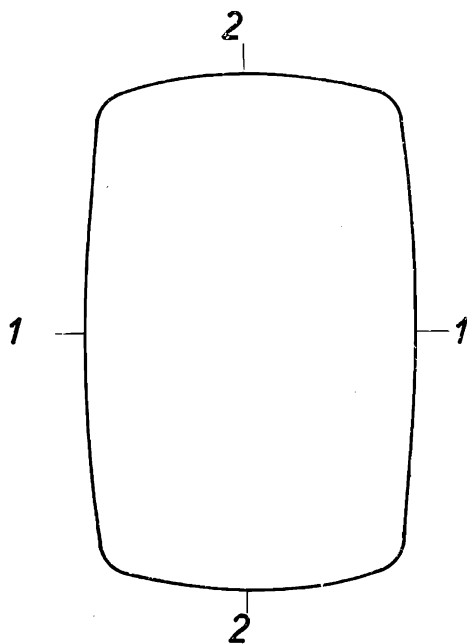


Fig. 2

