

15 października 1928 r.



RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

OPIS PATENTOWY

77 d 5/04
A 63 f, 5/04

Nr 8764.

Kl. 77 d 17.

Piotr Antoszewski
(Warszawa, Polska)
i Konstanty Suszyński
(Warszawa, Polska).

Przyrząd do gry towarzyskiej.

Zgłoszono 27 stycznia 1927 r.
Udzielono 25 kwietnia 1928 r.

Gra towarzyska według wynalazku oparta jest na tem, że jedna osoba trzyma bank i prowadzi przyrząd, który wskazuje wygraną, podczas gdy reszta osób, biorących udział w grze na posiadanych przed sobą kartach przykrywa te pola, które przyrząd wskazuje. Kto zakryje pierwszą umówioną ilość pól, ten wygrywa bank.

Zarówno przyrząd jak i karty graczy podzielone są na kilkadziesiąt pól o kilku różnych kolorach. Każde pole jest innego koloru, ułożone są one jednak w jednym określonym kolejnym porządku. Na kolorowych polach umieszczone są litery, znaki fantastyczne, wizerunki zwierząt, kwiatów i t. d.

Zarówno kolorów, jak i umieszczonych na polach kolorowych liter, czy odznak może być ilość dowolna.

Na rysunku przedstawiono w postaci przykładu przedmiot wynalazku, a mianowicie:

na fig. 1—przyrząd do gry w widoku z góry,

na fig. 2—przekrój pionowy według średnicy przyrządu.

W odpowiednim otworze stołu 1 jest osadzona i umocowana oś — tuleja 2, na której na łożyskach 3 osadzona jest tuleja 4. Do tulei 4 przymocowane jest pudło 5 w kształcie tarczy, składające się ze ścianek górnej 6, dolnej 7, bocznych 8, 9.

Ścianka górna 6 w formie tarczy jest szklana, a właściwie składająca się z 60-u szybek w formie wycinków kolorowych o sześciu kolorach. Szybki te ułożone są barwami w ten sposób, że po szybcie różowej idzie czerwona, potem fioletowa, następnie niebieska, potem zielona i wreszcie żółta i znowu różowa, czerwona i t. d., na podobieństwo układu barw tęczy.

Tarcza 6 pudła 5 składa się zatem z dziesięciu grup barwnych szybek, każda zaś grupa z sześciu szybek, z których każda jest innej barwy. W każdej jednak grupie ilość i kolejność barw jest jedna i ta sama.

Na każdej z tych barwnych szybek w pobliżu obwodu pudła umieszczona jest litera. Liter tych jest wogóle tyle, ile jest grup pól, zawierających każda po sześć barwnych pól. W danym wypadku jest zatem dziesięć liter tych samych dla każdego koloru. Jakkolwiek pola barwne są rozmieszczane w określonym porządku na podobieństwo tęczy, to jednak litery na tych polach są poumieszczane w największym nieładzie. W ten sposób tarcza przyrządu zawiera sześćdziesiąt pól różnych jedno od drugiego. Bowiem na jednym kolorowym polu znajduje się każda litera tylko raz jeden.

Na szklanej tarczy 6 pudła 5 umocowany jest pośrodku szybek pierścień metalowy 10, podzielony na sześćdziesiąt kontaktowych podziałek, jedna od drugiej oddzielonych izolacją 23, połączonych przewodami 24 z żarówkami 11, których znajduje się w każdej działce dwie.

Pod pudłem 5 na tulei 4 osadzony jest krążek 12. Wewnątrz tulei 4 na łożyskach kulkowych 13 osadzona jest tuleja 14, na górnym końcu której oprawiona jest strzałka-wskazówka 15, posiadająca od spodu wyskok 16, który jednocześnie służy jako kontakt, gdyż ślizgając się po obręczy metalowej 10 powoduje zapalenie się żarówek 11 danej działki z chwilą

przekręcenia wyłącznika 17. W ten sposób oświetla się z pod spodu kolorową szybkę, stanowiącą wierzch danej działki i każdy gracz widzi jaki kolor z jaką literą na nim umieszczoną wygrał. Na dolnym końcu tulei 14 osadzony jest krążek 18, pod którym jeszcze niżej do tej tulei doprowadzony jest prąd elektryczny przewodem 19 od wyłącznika 17 do pierścienia 25, umieszczonego pod stołem 1, po którym to pierścieniu ślizgają się znane szczoteczki 26 na sprężynach 27, umocowane do tulei 14. Takież pierścień 28 umocowany jest na stole 1, po którym ślizga się takież szczoteczka 29, umocowana na sprężynie 30 do tulei 4. Zamknięcie obwodu prądu doprowadzonego od wyłącznika 17 przewodem 19 do pierścienia 25 i przez szczoteczkę 26 sprężyny 27, tuleję 14 i strzałkę 15, a z drugiej strony od wyłącznika 17 przewodem 22 do pierścienia 28 i przez szczoteczkę 29, sprężynkę 30 do tulei 4, a od niej przewodem 31 do żarówek 11, połączonych przewodem 24 z pierścieniem 10, następuje wtedy, kiedy wyskok 16 strzałki 15 dotknie podziałki pierścienia 10, a kontakt 17 będzie doprowadzać prąd. Wtedy zapalą się żarówki jednej z sześćdziesięciu podziałek pierścienia 10.

Na powierzchni stołu w pewnej odległości od przyrządu znajdują się wyłączniki 17, 20, 21, z których wyłącznik 17 służy do zapalania żarówek i oświetlania szklanej powierzchni 6 pudła 5, wyłącznik 20—do puszczania w ruch lub zatrzymywania pudła 5, a wyłącznik 21—do puszczania w ruch lub zatrzymywania strzałki 15.

Napęd pudła 5 odbywa się zapomocą transmisji i krążka 12 od motorku elektrycznego na rysunku niewskazanego, przyczem obrót pudła jest wirowy w prawo. Tuleja 14 wraz ze strzałką 15 otrzymuje ruch wirowy w lewo zapomocą transmisji i krążka 18 od motorku również na rysunku niewskazanego.

Karta gracza zawiera dwa rzędy pól kolorowych z umieszczoną na każdym z tych pól literą. Układ każdej karty jest inny, jakkolwiek kolory pól są w tej samej kolejności zachowane, jak na tarczy pudła przyrządu. Każda zatem karta posiada dwanaście pól różnych jedno od drugiego.

Gra odbywa się w ten sposób, że gracze kupują za określoną sumę karty, każdej jedną lub więcej. Pieniądze te idą do puli. Prowadzący grę puszcza w ruch przyrząd i po zatrzymaniu się strzałki, oświetla pole, na którym strzałka stanęła. Osoby posiadające to pole na swych kartach przykrywają je i kto pierwszy zakryje określoną ilość pól, ten wygrywa sumę zbieraną w puli.

Zastrzeżenia patentowe.

1. Przyrząd do gry towarzyskiej, znamieny tem, że tworzy go strzałka (15) wirująca w jednym kierunku i pudło (5) wirujące wokoło osi strzałki w odwrotnym kierunku, podzielone na pewną ilość komór, których ściankę wierzchnią (6) tworzą szyby różnego koloru, a które kolejno w tym samym porządku się powtarzają z umieszczeniem na nich literami, znakami fantastycznymi, wizerunkami i tym podobnymi znakami w ten sposób, iż każdy znak jest umieszczony tylko raz jeden na szybie każdego koloru, przyczem każda komora oświetlana jest samoczyn-

nie żarówkami (11) na skutek kontaktowania zęba (16) strzałki (15) z pierścieniem metalowym (10), umieszczonym na wierzchniej ścianie (6) pudła (5), a przez to zamykania obwodu prądu elektrycznego, doprowadzanego do strzałki (15) i do pierścienia (10) od źródła prądu (17), z którym to pierścieniem są połączone przewodami żarówki (11), połączone również ze źródłem prądu (17).

2. Przyrząd według zastrz. 1, znamieny tem, że pierścień metalowy (10) składa się z tylu izolowanych jedna od drugiej części, ile jest w pudle komór, a więc szybek (6).

3. Przyrząd według zastrz. 1, znamieny tem, że zarówno strzałka (10) jak i pudło (5) osadzone są na metalowych tulejach (4, 14), ułożyskowanych na wspólnej tulei (2), umocowanej w stole (1).

4. Przyrząd według zastrz. 1—3, znamieny tem, że prąd elektryczny doprowadzony jest ze źródła (17) do strzałki (15) przez jego tuleję (14), a do pierścienia (10) przez jego tuleję (3) zapomocą jakiegokolwiek znanego urządzenia pomocniczego, np. przez pierścienie (25, 28) i ślizgające się po nich szczoteczki (26, 29).

Piotr Antoszewski.
Konstanty Suszyński.
Zastępca: Inż. J. Wyganowski,
rzecznik patentowy.

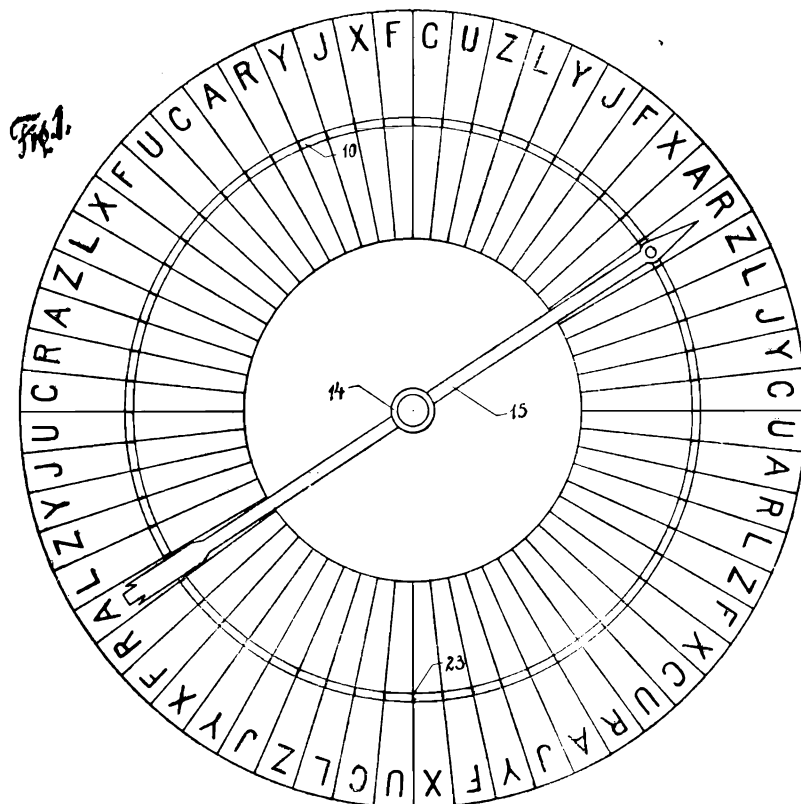


Fig. 2

