

KRALJEVINA JUGOSLAVIJA

UPRAVA ZA ZAŠTITU



INDUSTRIJSKE SVOJINE

KLASA 43 (1).

IZDAN 1 AVGUSTA 1936.

PATENTNI SPIS BR. 12453

Gjurak Ivan, električar, Zagreb, Jugoslavija.

Brojilo za igrače karata.

Prijava od 15 marta 1935.

Važi od 1 decembra 1935.

Ima igračih karata gdje sistem igre zahtjeva pisanje brojka na papiru, ovo pisanje ima svhu, da igrač kontrolira igrača odnosno, da igrači prate tok igre. Za pisanje brojki upotrebljavala se do sada kreda, olovka, pero, ili se je kontrola vodila pomoću raznih kuglica-pločica, ili pomicanjem karata preklopne jedna preko druge. Kontrolacija ovim pomagalicama bila je dosta netočna i nepravilna iz razloga što se na papiru pisane brojke lako deformišu, kod kuglica t. j. pločica nema skupne kontrole, a slično je i kod preklopljenih karata.

Predmet pronalaska brojilo za igrače karata, kojemu je svrha da odstrani dosadanje nedostatke kod stanovitih igračih karta. Dosadanje nedostatke odstranjuje brojilo kod kojega se pomoću malih dugmadi pomiče brojčani sustav prema potrebi igre dole ili gore razmičući željene brojke i znakove točno i čitlivo u kvadratni otvor iz kojega čitamo t. j. pratimo tok igre.

Manipulacija je kod svih brojila jednaka samo je izvedba t. j. razdioba brojka i znakova drugačija već prema stanovitom sistemu igre.

Na nacrtu je prikazan jedan primjer izvedbe predmeta pronalaska t. j. brojilo za šnaps, kartanje u četvoro.

Tu prikazuju:

Sl. 1 pogled na vanjski oblik brojila.

Sl. 2 pogled odozgor u unutrašnjost sa dijelovima.

Sl. 3 pogled sa strane sa ramom, podnicom i dijelovima.

Sl. 4 pogled odozgo sa ramom i podnicom.

Brojilo se sastoji iz jednog rama **a**, koji imade u sredini u stanovitoj udaljenosti kvadratne otvore **b**, koji su potrebni za pokazivanje brojeva **f** i znakova **g**. Ispod kvadratnog otvora **b** nalaze se žlebovi **c**, u kojima se pomiče dugmad **i**. U ramu **a** nalaze se ulotani dijelovi **d** koji služe da između njih skližu pomični dijelovi **e** na kojima su utisnuti brojevi **f** i znakovi **g**. Za pomicanje brojeva **f** i znakova **g** služi dugmad **i** ušrafljena na pomičnim dijelovima **e**.

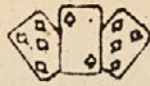
Za bilježenja, igrač koji je na redu, da bilježi, uhvati u svom polju potrebno dugme **i** i vuče ga dok dobije potrebni broj **f** ili znak **g** u kvadratni otvor **b**.

Podnica **k** služi za držanje dijelova **e** u ramu **a**.

Patentni zahtjev:

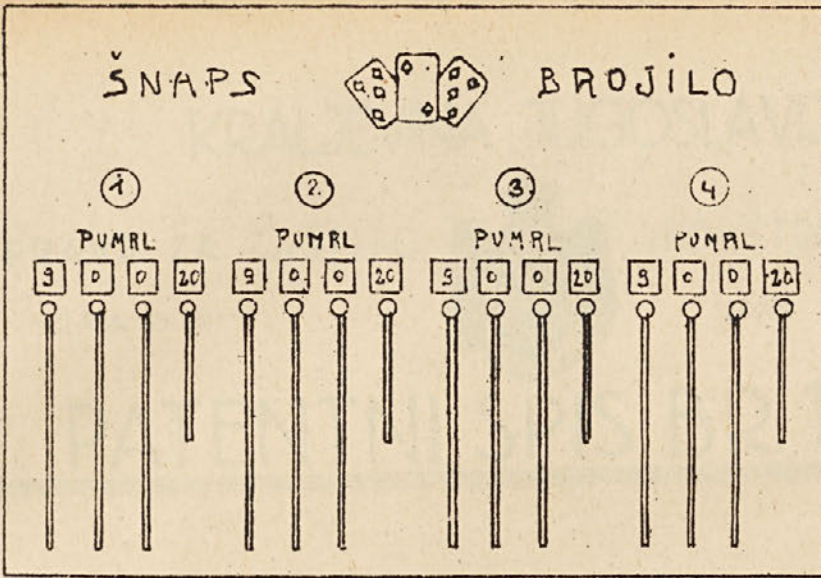
Brojilo za igrače karata naznačeno time, što se isto sastoji iz jednog rama (**a**) koji u sredini kvadratne otvore (**b**) a ispod otvora žlebove (**c**), te ako stanovitu dugmad (**i**), koja su ušarafana u pomičnim dijelovima (**e**) na kojima su utisnuti brojevi (**f**) i znakovi (**g**), a koji pomični dijelovi (**e**) su smješteni između ulotanim dijelovima (**d**) pomičemo žlebove (**c**) dole ili gore pokazuju se u kvadratnom otvoru (**b**) željene brojke (**f**) ili znakovi (**g**) koji su potrebni za kontrolu igre pri čem za držanje dijelova (**e**) u ramu (**a**) služi podnica (**k**).

ŠNAPS

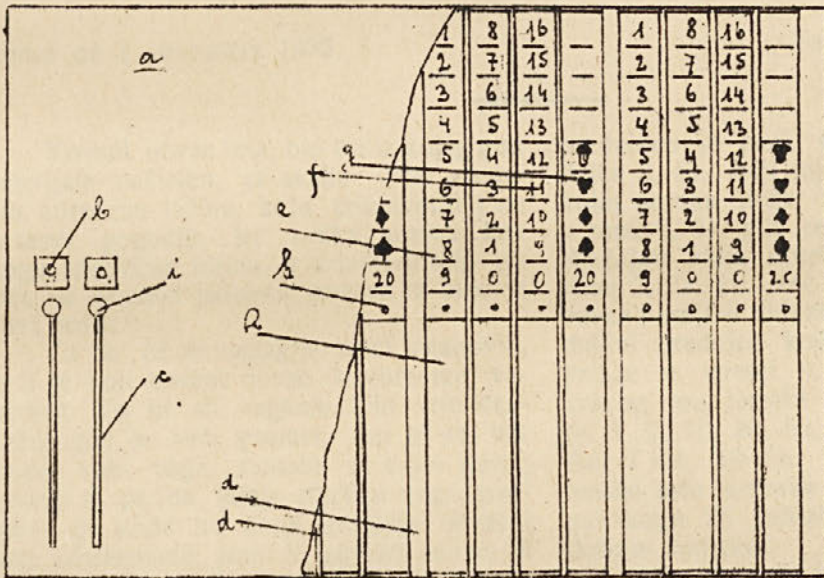


BROJILO

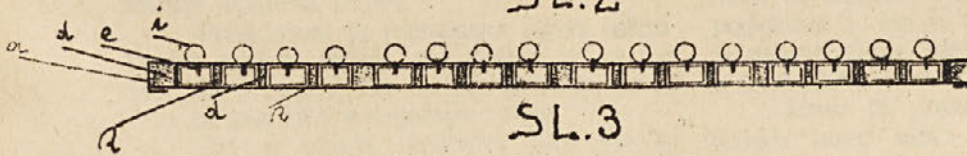
Ad pat.br.12453



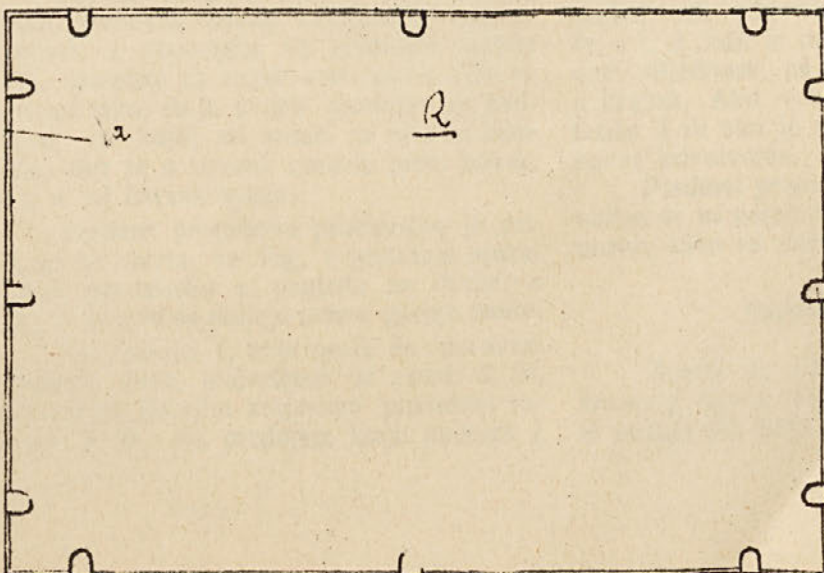
SL.1



SL.2



SL.3



SL.4

