



PATENTNI SPIS BR. 11251

Strauss Daniel, Scheveningen, Holandija.

Aparat za društvenu igru.

Prijava od 17 avgusta 1933.

Važi od 1 aprila 1934.

Pravo prvenstva od 24 maja 1933 (Holandija).

Ovaj se pronalazak odnosi na aparat za društvenu igru kojom se može bavljati neograničen broj lica.

Prema ovom pronalasku sastoji se ovaj aparat za društvenu igru od nosačke pločice koja je snabdevena pretinama raspoređenim u krugu koji su gore otvoreni i koji su ograđeni uspravnim rubovima a od kojih je svaki snabdeven oznakom. Ta nosačka pločica je udešena da se može konstantnom brzinom obrtati oko vertikalne ose koja prolazi kroz središte kruga, a iznad te pločice nameštena je nagnuta vodica za neku kuglicu koja se završava iznad putanje po kojoj se kreću prezini. Pri tome se vodica za lopticu može sastojati od dveju uporednih tračnica. Zatim može na najvišoj tački, ili blizu te tačke, vodice za kuglicu da bude predviđen neki zadržać koji je snabdeven zatvaračkim organom za ispuštanje kuglica iz zadržaća u vodicu. Naposljetku može vodice za kuglicu počevši od zadržaća za kuglicu prvo da ide u vidu kružnog dela pa onda da prelazi u proizvoljno iskrivljenu liniju.

Radi objašnjenja ovog pronalaska opisan je uz crtež jedan izveden oblik ovog aparata za društvenu igru.

Sl. 1 je izgled odozgo aparata.

Sl. 2 je poprečni presek vodice za kuglicu.

Sl. 3 je vertikalni presek aparata.

Prema crtežu ovaj se aparat igre sastoji od prstenova 2 i 3, koji su namešteni na horizontalnoj čvrsto poduprtoj pločici 1. Od ovih prstenova je prsten 2 raspodeljen u izvestan broj pretina 4, koji su ograđeni uspravnim rubovima 5 i snabdeveni su dancem koje je radialno nagnuto ka spoljašnosti

i na kom je naslikana neka oznaka. Ova oznaka se u izvedenom primeru sastoji od brojeva koji su raspoređeni po aritmetičnom redu. Prsten 2 je poduprt obrtljivo i udešen tako da se može okretati konstantnom brzinom, a prsten 3 je čvrsto poduprt.

Iznad ravni pločice 1 i prstenova 2, 3 postavljena je nagnuta vodica 6 koja se naposljetku završava iznad kružne putanje kroz koju prolaze pretini 4. U blizini najviše tačke vodica 6, koja se prema pretstavljenoj izvedenom primeru, sastoji od dvaju uporednih tračnica 7 koje su na donjem kraju međusobno spojene, namešten je zadržać 8 za kuglicu 9.

Zadržać 8 je snabdeven olukom 10 koji se završava iznad tračnica 7 i koji je zatvoren zatvaračem 11. Pošto se otvori zatvarač 11 kuglica koja se nalazi u držaću 8 odlazi kroz oluk 10 na tračnice 7 pa se kotrlja po njima naniže, dok sa najniže tačke tračnice ne padne u jedan od pretina 4.

Zadatak je ove igre da se, za vreme dok se prsten 2 sa pretinama obrće konstantnom brzinom, i dok se kuglica 9 kotrlja po šinama, prethodno odredi u koji će pretin upasti kuglica.

U pretstavljenoj izvedenom primeru gde tračnice 7 počevši od zadržaća 8 najpre idu u vidu kružne putanje može se rešiti ovaj zadatak posmatranjem koji pretin snabdeven nekim brojem mimoilazi kuglice u dotičnom trenutku i potom treba sačekati u koji će pretin upasti kuglica. Uzmimo, kad se kuglica nalazi na mestu A na sl. 1 na tračnicama, da u tom trenutku mimoilazi tačku A pretin sa oznakom 5 i da kuglica naposljetku padne u pretin sa oznakom 12. Time što



se prsten sa pretinima 4 obrće konstantnom brzinom i što je kuglici potrebno uvek isto vreme da se sa mesta A skotrlja do kraja tračnice postojaće konstantan odnos između broja pretina koji mimoilazi kuglica na mestu A i broja pretina u koji naposletku upadne kuglica. U ovom primeru potrebno je samo kod broja koji označuje dotični pretin da se doda broj 7 pa da se tačno odredi pretin u koji će pasti kuglica.

Patentni zahtevi:

1) Aparat za društvenu igru, naznačen time, što je iznad nosačke pločice (2), — koja je snabdevena izvesnim brojem pretina (4) raspoređenih po krugu, koji su gore otvoreni i ograđeni uspravnim rubovima (5) a od kojih je svaki snabdeven oznakom, te koja je pločica udešena tako da se može

obrtati konstantnom brzinom oko vertikalne ose koja prolazi kroz središte kruga, — namještena nagnuta vodica (6) za neku kuglicu (9) koja se završava iznad putanje koju opisuju pretini.

2) Aparat za društvenu igru prema zahtevu 1, naznačen time, što se vodica (6) za kuglicu (9) sastoji od dveju uporednih šina (7).

3) Aparat za društvenu igru prema zahtevu 1, naznačen time, što je na najvišoj tački ili blizu te tačke vodice (6) za kuglicu (9) predviđen neki zadržać (8) koji je snabdeven zatvaračem (11) za ispuštanje kuglice iz zadržaća (8) u vodicu (6).

4) Aparat za društvenu igru prema zahtevima 1—3, naznačen time, što vodica (6) za kuglicu počevši od zadržaća (8) za kuglicu najpre ide u vidu jednog kružnog dela pa potom prelazi u proizvoljno iskrivljenu liniju.

Pravo pretnara od 24 maja 1923 (Hilshalla)

U prethodnom izveštaju pomeniše da tračnice i kuglica od kuglica 8 najpre idu u vidu kružnog dela pa potom prelazi u proizvoljno iskrivljenu liniju. U ovom primeru potrebno je samo kod broja koji označuje dotični pretin da se doda broj 7 pa da se tačno odredi pretin u koji će pasti kuglica.

U ovom primeru potrebno je samo kod broja koji označuje dotični pretin da se doda broj 7 pa da se tačno odredi pretin u koji će pasti kuglica.



Fig. 1.

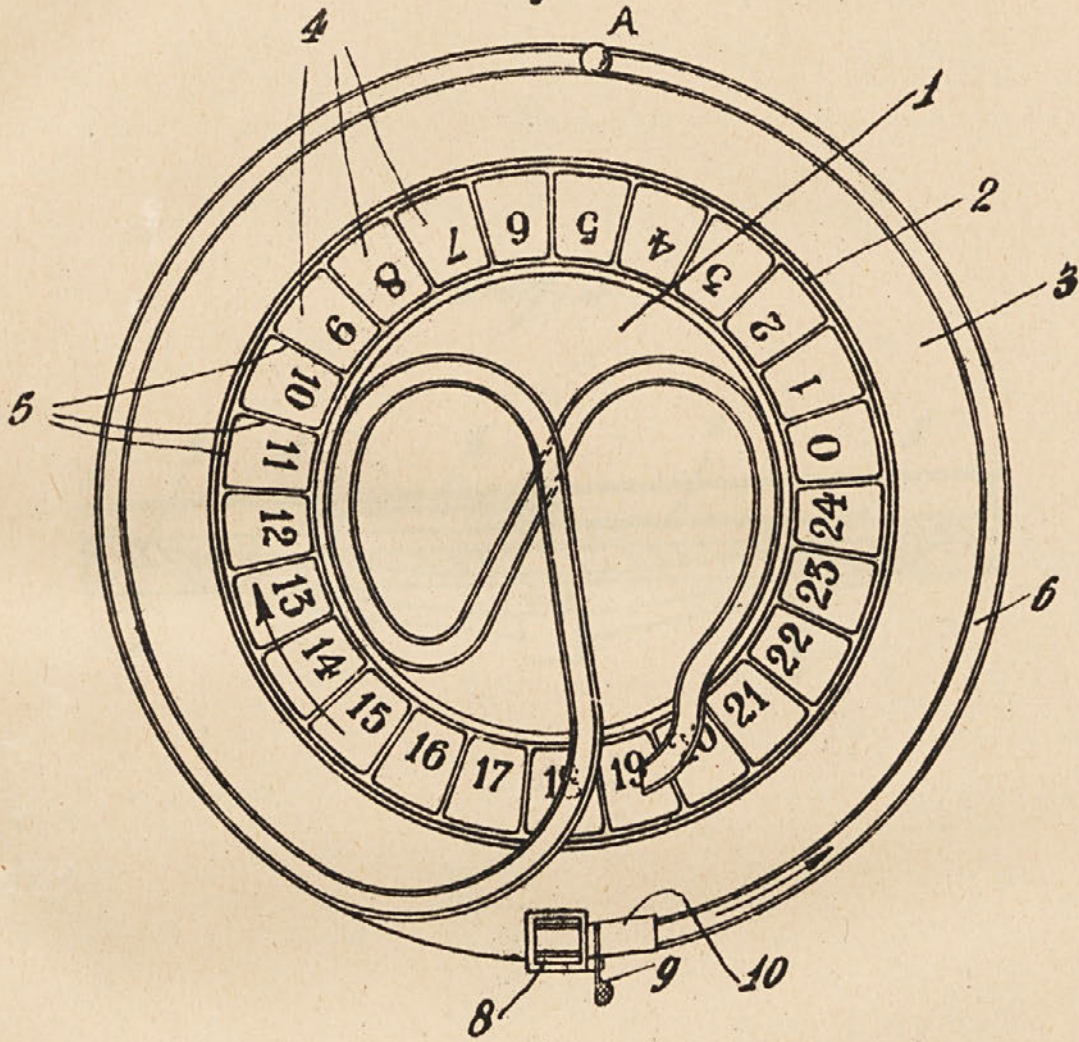


Fig. 2.

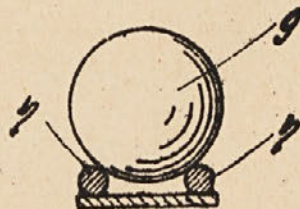


Fig. 3.

