

KRALJEVINA JUGOSLAVIJA

UPRAVA ZA ZAŠTITU



INDUSTRIJSKE SVOJINE

KLASA 77 (1)

IZDAN 1 DECEMBRA 1937.

PATENTNI SPIS BR. 13681

Grubić Dušan, Beograd, Jugoslavija.

Društvena igra.

Prijava od 26 februara 1937.

Važi od 1 juna 1937.

Svrha je društvene igre prema ovom pronalasku da se na zabavan način učesnici u igri upoznaju geografijom, raznim statističkim podacima, šematskim prikazima poučnog i zabavnog karaktera, zatim lepim predelima i znamenitostima, pa i svakim drugim poučno-zabavnim predmetima.

Ovaj se pronalazak sastoji u tome što se iznad ravne površine (okrugle ili višeugaone pločice), koja je snabdevena poučnim podacima ili slikama, okreću oko zajedničke ose dve ili više skazaljki međusobno nezavisno bilo sve u istom smislu bilo po par u suprotnom smislu.

Crtež predstavlja dva primera izvođenja društvene igre prema ovom pronalasku.

U primeru prema sl. 1 i 2 predviđene su tri skazaljke 1, 2 i 3 koje su slobodno navučene na osovinu 6 pa se okreću sve tri u istom smislu ali svaka ima svoj nezavisni zalet. Osovinu 6 može da pokreće proizvoljan motor M na pr. elektromotor ili časovnički mehanizam ili slično.

Ispod skazaljki postavljena je u vidu zaklopca pločice p koja je snabdevena raznim poučnim i zabavnim podacima i slikama, u ovom slučaju geografskom kartom.

Geografska karta može da se snabde svim najvažnijim geografskim podacima a pored toga je razdeljena u izvestan broj sektora. Svaki učesnik u igri izabere sebi po jedan sektor pa se motor stavi u pokret. Shodno je da osovinu 6 ima što veći broj obrtaja da se onemogućiti prethodno određivanje mesta gde će se skazaljke za-

ustaviti. Kako su skazaljke slobodno navučene a različite su veličine, to će svaka od njih imati različiti zalet. Najređe će se sve tri skazaljke zaustaviti u istoj liniji a isto tako retko sve tri u istom sektoru. Prema tome najveći pogodak bio bi kada se sve tri skazaljke zaustave u istoj liniji. Drugi pogodak bio bi kada se sve tri skazaljke zaustave u istom sektoru. Treći pogodak na pr. kada se sve tri skazaljke zaustave u istoj banovini i sl.

U primeru prema sl. 3 druga se skazaljka 2 okreće u suprotnom smislu od skazaljki 1 i 3. U tu svrhu između njihovih osovinica 4, 5 i 6 postavljeni venci 7 i 8 sa kuglicama koje se okreću oko stalne osovinice. Pločica p ovde nije ravna nego ima tri stepenaste površine 15, 16, 17, prema visinama skazaljki. Ali ova pločica može da ima i levkast oblik, pri tome može njena osnovica da bude okrugla ili u obliku proizvoljnog višeugaonika.

Da bi se rotiranje relativno ubrzalo može pločica p da se obrće takođe u suprotnom smislu od skazaljki 1, 2 i 3 na sl. 1 i 2 a isto tako se moraju delovi pločice 9, 10 i 11 obrtati u suprotnom smislu od skazaljki 1, 2 i 3 na sl. 3. U tu su svrhu predviđene još tri šuplje osovinice 12, 13, 14 i još tri venca sa kuglicama 9, 10, 11.

Broj sektora na jednoj pločici može da bude proizvoljan, sa oznakom brojeva i podelom svakog sektora na manje obeležene deliće. Što je taj broj sektora veći utoliko može više lica učestvovati u igri i svako lice ima veći izbor. Isto tako da se lakše ustanovi rezultat odn. pogodak mogu skazaljke na svojoj strani okrenu-

toj pločici (dakle donjoj strani) imati malu iglicu (ili slično), koja pri malom pritisku na osovinicu markira na slici, karti, razglednici i sl. tačan položaj svake pojedine skazaljke u momentu kada se posle okreta zaustavi.

Kao što je napred pomenuto pojedini sektori mogu da sadrže razne podatke na pr. brojeve i to osnovne brojeve, njihove kvadrate, kube, korene, logaritme itd. Zatim može svaki pojedini sektor da sadrži glavne podatke pojedinih država ili pokrajina, banovina itd. Isto tako može pojedini sektor da pretstavlja razne dijagrame ili šeme. Nadalje mogu sektori da pokazuju slike raznih predela (razglednice i sl.), ljude i njihove običaje, minerale, biljke, životinje i sl.

Ova se igra može izvesti i na taj način da se površina (p odn. 15, 16, 17) sastoji od transparentne odn. providne pločice na kojoj su nacrtani ili oštampani a eventualno i projektovani razni pojmovi ili predeli kao što je napred pomenuto a pri tome se skazaljka ili skazaljke okreću ispod ove transparentne pločice. Radi boljeg uočenja skazaljke ili skazaljki može se ispod skazaljki predvideti neki svetlosni izvor. Ulogu skazaljke odn. skazaljki može da igra njena odn. njihova projekcija u odn. na ravni p.

Ova društvena igra može se postavljati i na raznim prometnim mestima, gde može da posluži kao sretstvo za pojača-

nje propagande za turizam iznoseći razne slike i znamenitosti pojedinih krajeva, a i kao propagandno sretstvo u domaćoj privredi. U ovim slučajevima može se napraviti stavljati u pokret na način automata, ubacivanjem novca da se dobije roba odgovarajuće vrednosti, na pr. za turističke karte i sl.

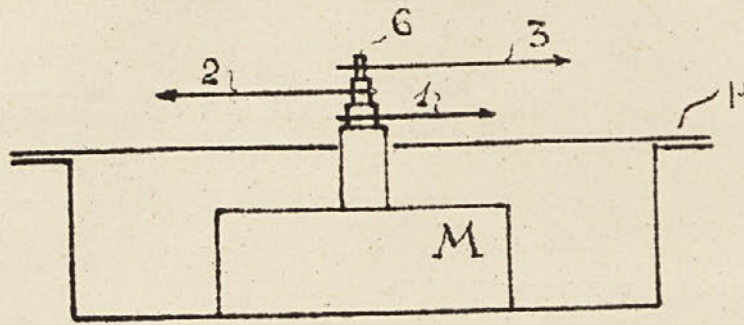
Po sebi se razume da se pojedini detalji u igri prema ovom pronalasku mogu menjati a da se ne izade van okvira ovog pronalaska.

Patentni zahtevi:

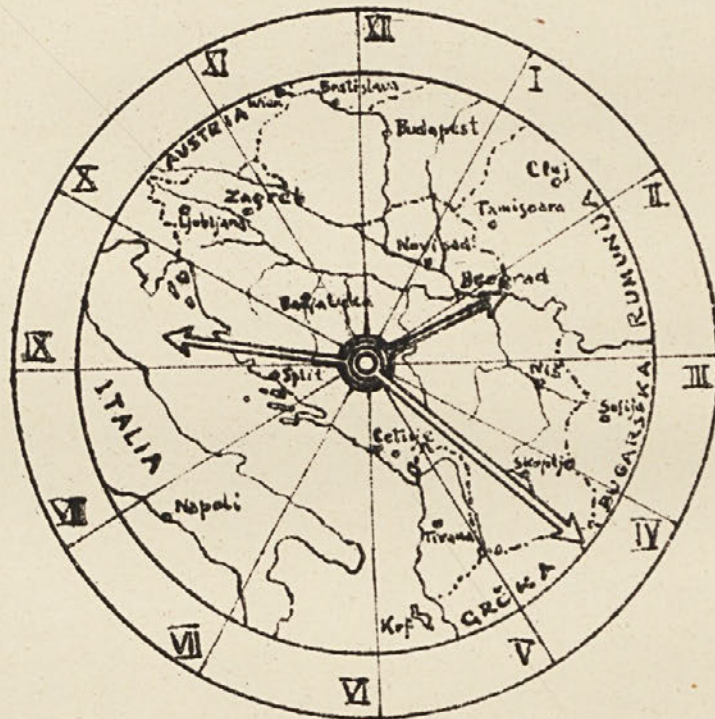
1) Društvena igra, naznačena time, što se iznad ravne ili stepenaste površine (p odn. 15, 16, 17) okreću oko zajedničke ose (6) dve ili više skazaljki (1, 2, 3) međusobno nezavisno a koje se okreću bilo sve u istom smislu bilo dve po dve u suprotnom smislu; pri tome može ulogu skazaljki da igraju njihove projekcije na odn. u površini (p).

2) Društvena igra prema zahtevu 1, naznačena time, što se pločica (p odn. pločice 15, 16, 17) okreće u suprotnom smislu od skazaljki (1, 2, 3).

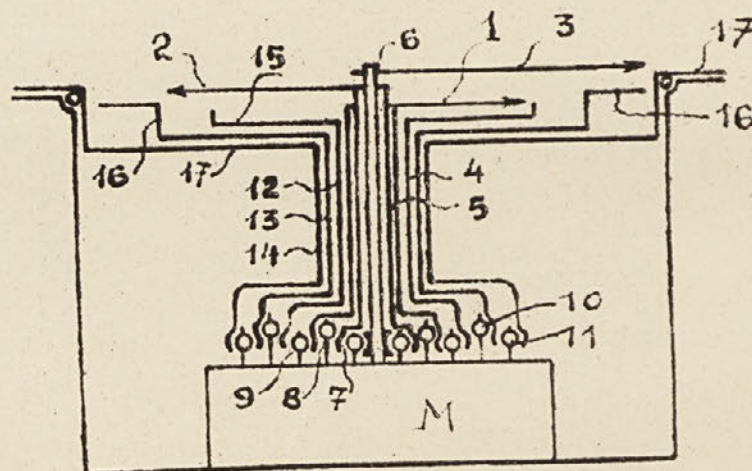
3) Društvena igra prema zahtevu 1, naznačena time, što je svakoj skazaljki (1, 2, 3) podređen po jedan deo (15, 16, 17) pločice (p) koji rotira u suprotnom smislu od dotične skazaljke.



Sl. 1



Sl. 2



Sl. 3

