

KRALJEVINA JUGOSLAVIJA

UPRAVA ZA ZAŠTITU



INDUSTRIJSKE SVOJINE

KLASA 77 (1)

IZDAN 1 MARTA 1937

PATENTNI SPIS BR. 13001

Jankovski Evgenije, Beograd, Jugoslavija.

Društvena igra.

Prijava od 16 januara 1936.

Važi od 1 juna 1936.

Niže navedeni pronalazak je jedna vrsta interesantne igre za porodičnu razonodu.

Njeno preimućstvo u poređenju sa dosada poznatim sličnim napravama sastoji se u tome: da figure (konji, trkači i dr.) prelazeći preko prepona, stižu na cilj na neodređeni način, koji ne može predvideti niko, pa ni onaj, koji okreće osovinu na aparatu.

Tehnička ideja mehanizma je ta: da se kretanje figura postiže uz pripomoć kanapa a fig. 1, koji se navija-umotava na osovinu b raznog oblika u kojoj su učvršćeni mali paoci c, isto raznog oblika.

Pronalazak je primera radi predstavljen na priloženom nacrtu gde: Fig. 1 predstavlja presek prema liniji KL iz fig. 3. Fig. 2, presek prema liniji CD iz fig. 1. Fig. 3 je presek prema liniji EF iz fig. 1. Fig. 4 pokazuje načine na koje se može kanap da namotava na osovinu i Fig. 5 predstavlja jedan od mnogobrojnih mogućih oblika malih paoka c.

Gornja površina sanduka predstavlja trkačku stazu. Kretanje konja izvodi se na taj način, da uz pripomoć ručice d pokreće se osovina b, usled čega se na istu navija kanap a, bilo na male paokke raznog oblika, bilo na samu osovinu između dva susednja mala paoka.

Aparat funkcioniše na sledeći način: Okretanjem ručice d s desna na levo, kanap se navija na osovinu sa malim paocima i na taj način se postiže kretanje konja, jer je jedan kraj kanapa pričvršćen

za osovinu, a drugi za podlogu konja, koja se pokreće. Za vreme okretanja osovine, kanap se zakačinje za raznolike oblike malih paoka, čime se postiže neodređeno, jače ili slabije navijanje kanapa na osovinu. Čim jedan od konja stigne prvi do prepona, okretanje ručice vrši se u suprotnom pravcu. Zbog ovog okretanja osovine u suprotnom pravcu, kanap, koji je do izvesne mere bio navijen na osovinu, počinje da se odmotava i zakačinje se neodređeno - proizvoljno za male paokke i zamršava se međusobno; ponova se počinje da navija na osovinu, tako da se onaj kanap, koji je više zapetljan - zamršen t. j. skraćen je, te samim tim i više se navija, te time ka cilju i konja više vuče nego ostali, manje zamršeni kanapi.

Svake igre mogu se menjati mali paoci raznog oblika, ali za jednu igru mali paoci moraju biti istog oblika.

Dimenzije mogu biti proizvoljne, u zavisnosti od broja konja i količine prepona.

Pred svakim preponom okretanje ručice vrši se u suprotnom pravcu.

Patentni zahtev:

Društvena igra naznačena time, da se kanap (a) koji je pričvršćen za osovinu (b) i podlogu konja (f), okretanjem ručice (d) u dva suprotna pravca, do prepona (h) i posle, neodređeno zamršava i navija se na osovinu (b) raznog oblika snabdevenu malim paocima (c) isto raznog oblika, usled čega se kanap (a) skraćuje.

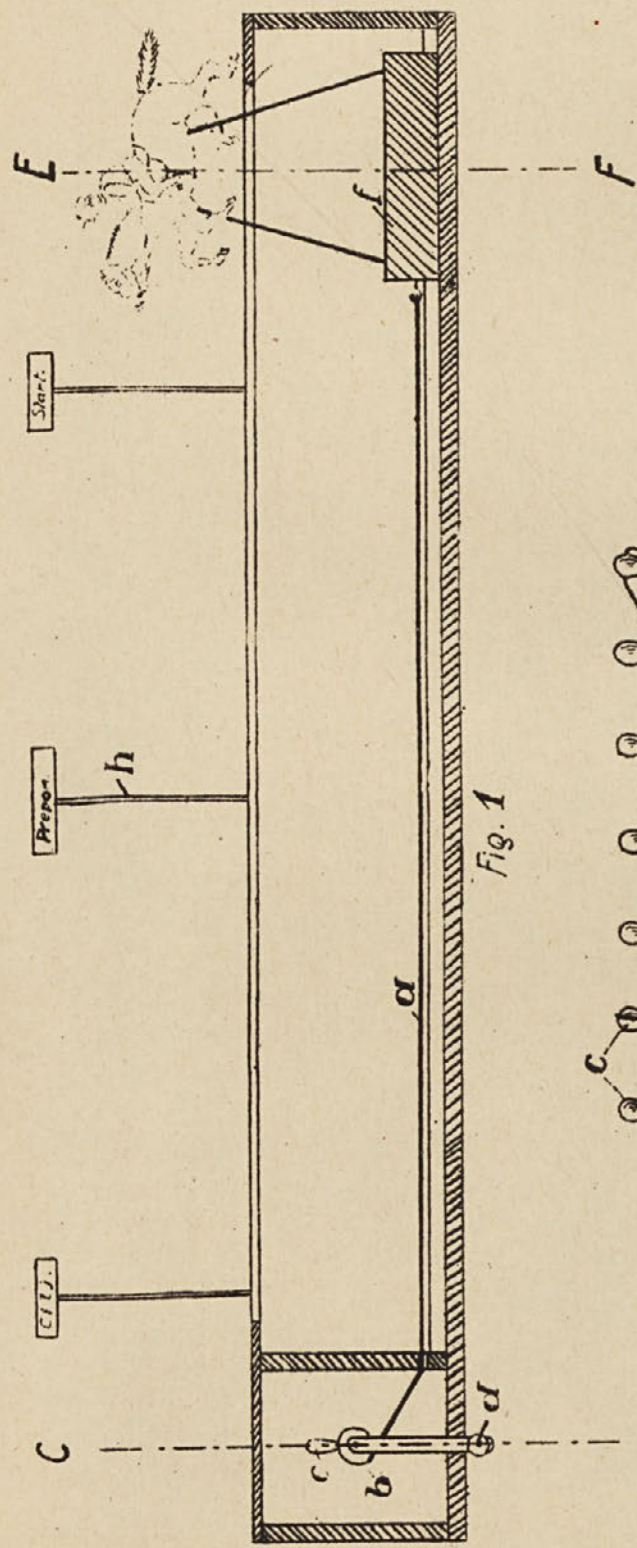


Fig. 1



Fig. 4

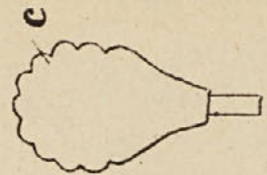


Fig. 5

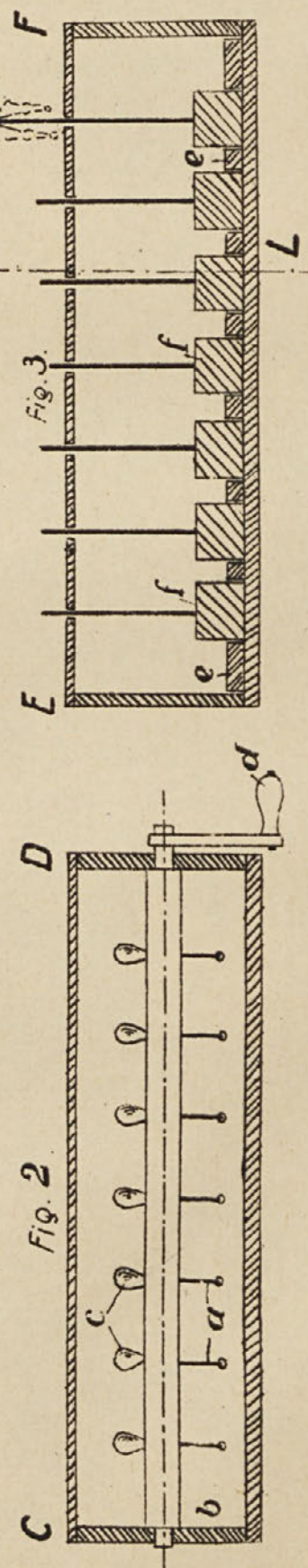


Fig. 2

Fig. 3

