

Invenția se referă la fabricarea jocurilor.

Este cunoscut jocul, care conține un corp tubular transparent, divizat în două compartimente prin intermediul unui perete despărțitor în formă de lamele. Elementele de joc, executate în formă de bile, sunt amplasate în corpul tubular cu posibilitate de deplasare dintr-un compartiment în altul la desfacerea lamelelor prin intermediul unui tachtet cu arc. Pe suprafața interioară a fundului sunt executate adâncituri pentru amplasarea în ele a elementelor de joc. Adânciturile pot fi marcate prin cifre [1].

Jocul cunoscut posedă proprietăți demonstrative insuficiente. În afară de aceasta, prezența articulațiilor, lamelelor mobile, a tichetului, arcului - complică construcția jocului cunoscute.

Problema pe care o rezolvă invenția este sporirea proprietăților intuitiv-demonstrative și simplificarea construcției.

Problema se soluționează prin aceea că în jocul ce conține un corp tubular transparent, pe suprafața interioară a bazei căruia sunt executate adâncituri semisferice, un capac transparent, un perete despărțitor care le separă și bile de joc, amplasate liber în corp, nou este aceea că pe suprafața interioară a bazei capacului sunt executate adâncituri semisferice, peretele despărțitor instalat cu posibilitate de rotație în jurul axei proprii, care are posibilitate de a fixa bilele de joc în adânciturile semisferice, este executat în formă de disc cu orificii străpunse, numărul cărora corespunde numărului de adâncituri din capac, totodată la periferia discului este executată o proeminență, amplasată în tăietura din peretele capacului, iar în partea superioară a corpului sub peretele despărțitor este fixat un element de ghidare cu orificii conice, numărul cărora corespunde cu numărul de orificii din peretele despărțitor, totodată pe suprafețele bilelor de joc, colorate în diferite culori, sunt aplicate semne distinctive. Pe suprafața interioară a bazei capacului sunt executate 3...5 adâncituri semisferice. Pe suprafețele bilelor de joc semnele distinctive sunt executate în formă de cifre.

Executarea în peretele despărțitor și în elementul de ghidare a orificiilor, numărul cărora corespunde cu numărul de adâncituri din capac, permite de a orienta numărul necesar de bile, după care se determină câștigul. Instalarea peretelui despărțitor cu posibilitatea de rotație în jurul axei proprii permite de a fixa bilele în adânciturile capacului. Proeminența, executată la periferia discului și amplasată în tăietura peretelui, limitează rotația peretelui despărțitor.

Invenția se explică cu ajutorul desenelor din figuri, care reprezintă:

- fig. 1, jocul cu corp cilindric pentru trei bile câștigătoare, aspect general;
- fig. 2, secțiunea A-A în fig. 1;
- fig. 3, jocul pentru cinci bile câștigătoare, aspect general;
- fig. 4, secțiunea B-B în fig. 3.

Jocul conține un corp tubular transparent 1, pe suprafața interioară a bazei căruia sunt executate adâncituri semisferice transparente 2, capacul 3, peretele despărțitor 4 și bilele de joc 5 amplasate liber în corp.

Pe suprafața interioară a bazei capacului 3 sunt executate adâncituri semisferice 6, iar dimensiunea fiecăreia dintre ele corespunde bilei de joc 5. Peretele despărțitor 4 instalat cu posibilitate de rotație în jurul axei sale este executat în formă de disc cu orificii străpunse 7, numărul cărora corespunde numărului de adâncituri 6 din capacul 3. La periferia discului este executată o proeminență 8, amplasată în tăietura 9 din peretele capacului 3.

În partea superioară a corpului 1 sub peretele despărțitor 4 este fixat un element de ghidare 10 cu orificii conice 11, numărul cărora corespunde cu numărul de orificii din peretele despărțitor 4 și adânciturilor 6 din capacul 3.

Bilele de joc 5 sunt colorate în diferite culori, iar pe suprafețele lor sunt aplicate semne distinctive, executate de exemplu în formă de cifre.

Jocul se utilizează în modul următor.

Jucătorul ia jucăria, întoarce peretele despărțitor 4 până la suprapunerea orificiilor străpunse din elementul de ghidare 10 și peretelui despărțitor 4 cu adânciturile semisferice 6 din capacul 3. Apoi jocul se răstoarnă cu capacul 3 în jos. În acest timp un anumit număr de bile de joc 5 ocupă adânciturile 6 din capacul 3. Deplasând peretele despărțitor 4 după proeminența 8, se fixează bilele de joc 5 în adânciturile 6. După aceasta jocul se răstoarnă cu corpul 1 în jos.

Jucătorul poate determina:

1. A ghicit el oare numerele câștigătoare;
2. A ghicit el oare culorile bilelor câștigătoare;
3. Suma cifrelor bilelor câștigătoare.

Pentru continuarea jocului se instalează jocul cu capacul în sus, se rotește peretele despărțitor 4 până când orificiile din peretele despărțitor 4 și elementul de ghidare se suprapun cu adânciturile 6 din capacul 3, bilele în acest caz se deplasează în corpul 1, amestecându-se cu celelalte bile. Jocul continuă.