

BREVET D'INVENTION.

Gr. 20. — Cl. 1.

N° 758.402

Jeu de patience.

M. ISAAC UNINSKI résidant en France (Bas-Rhin).

Demandé le 28 juin 1933, à 16^h 30^m, à Strasbourg.

Délivré le 3 novembre 1933. — Publié le 17 janvier 1934.

L'objet de cette invention est un jeu de patience basé sur le principe suivant :

Plusieurs rondelles ou disques sont munies d'encoches et peuvent tourner autour des pivots fixés sur une plaque support.

La forme et la disposition des encoches est telle que la position de chaque rondelle dépend de celle des rondelles voisines.

Le jeu consiste à placer toutes les rondelles de l'appareil dans une position choisie d'avance, en partant d'une autre position, par des rotations successives et appropriées de ces rondelles.

La fig. 1 donne, à titre indicatif, une vue en plan d'un tel appareil, comportant douze rondelles fixées sur une plaque A.

On voit qu'il est impossible de faire tourner la rondelle C, par exemple, sans avoir fait tourner au préalable la rondelle B de 90°. Le même cas se présente pour toutes les autres rondelles. Les rondelles sont munies de repères (points noirs dans le cas actuel).

La fig. 3 représente le même appareil, les rondelles étant disposées d'une autre façon.

Le jeu consiste à amener les rondelles de la position de la fig. 1, où tous les points doubles sont tournés vers le haut à la position de la fig. 3 dans laquelle ce sont les points simples qui se trouvent dirigés vers le haut.

On peut aussi bien se proposer de revenir de la position de la fig. 3 à celle de la fig. 1.

La fig. 2 représente une vue en coupe de cet appareil (coupe D-D). On aperçoit les pivots E autour desquels tournent les rondelles.

Le nombre de rondelles, leur forme, ainsi que le nombre et la forme des encoches, peuvent varier sans que le principe change. Cette remarque se rapporte également au mode de fixation des rondelles sur la plaque.

La fig. 4 représente le même appareil mais exécuté d'une autre façon, le principe de fonctionnement restant le même. Ici, les rondelles au lieu de porter des repères sont ajourées (trous F). Sur la plaque A sont tracés des signes quelconques (signes + et - dans le cas de la fig. 4), que l'on peut voir à travers les trous dans les rondelles. On peut disposer les rondelles par rotations successives (comme il était indiqué plus haut), de façon à ne découvrir que les signes + ou au contraire les signes -.

Ces signes peuvent être remplacés par des lettres formant des phrases, par des chiffres, etc. A ce jeu peuvent prendre part plusieurs personnes, chaque personne tournant une rondelle à son tour, il suffit de fixer au début du jeu des règles conventionnelles qui peuvent être très variées.

RÉSUMÉ.

L'invention vise :

Un jeu se composant essentiellement de

[758.402]

— 2 —

rondelles ou disques de forme appropriée | position de chaque rondelle étant liée à celle
pouvant tourner autour des pivots fixes, la | des rondelles voisines.

ISAAC UNINSKI.

Par procuration :
Eugène Nuss.

