



12

Gebrauchsmuster

U 1

- (11) Rollnummer G 87 00 530.1
- (51) Hauptklasse A63F 9/06
- (22) Anmeldetag 13.01.87
- (47) Eintragungstag 26.02.87
- (43) Bekanntmachung
im Patentblatt 09.04.87
- (54) Bezeichnung des Gegenstandes
Geschicklichkeitsspiel
- (71) Name und Wohnsitz des Inhabers
elasto FORM Gerhard Sperber, 8562 Hersbruck, DE
- (74) Name und Wohnsitz des Vertreters
Richter, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 8500 Nürnberg

DIPL.-ING. BERNHARD RICHTER

PATENTANWALT

zugl. Vertreter beim Europ. Patentamt
European Patent Attorney

8500 NÜRNBERG 20, den
Beethovenstraße 10
Telefon Sa.-Nr. (09 11) 89 50 15
Telegramm: Patri
Telex: 06 23 268 patri d

Firma elastoForm Gerhard Sperber
Am Hagen 31A, 8562 Hersbruck

12.01.1987
R/sa

"Geschicklichkeitsspiel"

Die Erfindung betrifft ein Geschicklichkeitsspiel
gemäß dem Oberbegriff des Anspruches 1. Hierzu kennt
man beispielsweise ein in der Draufsicht quadratisches
Spiel in Form eines nach oben offenen Behälters,
5 der Platz zum Einlegen von beispielsweise 16 quadra-
tischen Spieltäfelchen hat, wobei aber nur 15 die
Spielelemente bildenden Täfelchen eingelegt werden,
während das sechzehnte Feld für das Verschieben der
Täfelchen frei bleibt. Es besteht dann die Aufgabe, die
10 Täfelchen nach einem bestimmten System innerhalb des
Behälters durch Verschieben zu ordnen.

Die Erfindung will demgegenüber ein Geschicklichkeits-
spiel gemäß dem Oberbegriff des Anspruches 1 in einer
anderen, einen neuen Spielreiz und Spielmöglichkeit
15 gebenden Weise ausgestalten.

Zur Lösung dieser Aufgabe dienen, ausgehend vom Oberbe-
griff des Anspruches 1, zunächst die Merkmale des Kenn-

8700530

130107

- 2 -

zeichens des Anspruches 1. Die Kugeln sind dabei innerhalb der Laufbahnen, einschließlich der zwischen den Kreuzungsstellen befindlichen, sich überschneidenden Laufbahnabschnitte so zu verschieben, daß sie letztlich
5 in den jeweiligen Gruppen geordnet sich in den bogen- bzw. kreisförmigen Laufbahnen befinden. So kann man z.B. drei Gruppen Kugeln von jeweils unterschiedlicher Farbe vorsehen, die zunächst ungeordnet in das Spiel, d.h. in die Kugellaufbahn eingegeben werden und durch Verschie-
10 ben jeweils so zu positionieren sind, daß sich die Kugeln einer Farbengruppe jeweils in einer Reihe hintereinander befinden. Im Gegensatz zu dem eingangs erläuterten Stand der Technik besteht hier kein Leerplatz, sondern die
15 Laufbahnen bzw. Laufbahnabschnitte sind vollständig mit Kugeln ausgefüllt. Hierdurch wird der Spielreiz erhöht, da ein Verschieben einer Kugel aus einer Kreuzungsstelle in eine der Laufbahnen hinein zur Folge hat, daß die sich an der anderen Kreuzungsstelle befindliche Kugel ebenfalls verschiebt.

20 Weiter besteht die Aufgabe, die Kugeln gegen ein Herausnehmen aus den Laufbahnen zu sichern. Der Lösung dieser Aufgabe dienen die Merkmale des Anspruches 3. Somit ist verhindert, daß durch Unachtsamkeit Kugeln herausfallen und verloren gehen. Ferner ist dadurch aber auch einem
25 sogenannten "Mogeln" ein Riegel vorgeschoben. Andernfalls könnte man nämlich versuchen, den Spielzweck der Ordnung der Kugeln nach Gruppen nicht durch das spielgemäße Verschieben der Kugeln, sondern dadurch zu erreichen, daß man eine oder mehrere Kugeln aus der Laufbahn herausnimmt
30 und an der jeweils gewünschten Stelle einsetzt.

0700530

130187

- 3 -

Die Merkmale des Anspruches 4 dienen nicht nur der Erleichterung und Verbilligung der Fabrikation, sondern auch dazu, die Kugeln in die hinterschnittenen Laufbahnen einbringen, und danach die Gehäusehälften miteinander
5 fest verbinden zu können.

Weitere Vorteile und Merkmale der Erfindung sind den weiteren Unteransprüchen, sowie der nachfolgenden Beschreibung und der zugehörigen Zeichnung eines erfindungsgemäßen Ausführungsbeispielen zu entnehmen. In der Zeichnung zeigt:

10 Fig. 1: eine Draufsicht auf ein Geschicklichkeitsspiel nach der Erfindung,

Fig. 2: einen Schnitt gemäß der Linie II-II in Fig. 1,

15 Fig. 3: einen Schnitt gemäß der Linie III-III in Fig. 1.

Das Geschicklichkeitsspiel besitzt zwei kreisförmige Laufbahnen 1, 2 für Kugeln 3, wobei sich die Laufbahnen an den Stellen 4 kreuzen, d.h. überschneiden und somit in der Draufsicht gem. Fig. 1 etwa eine "8" bilden. Dabei liegen
20 die Laufbahnabschnitte 5 mittig zwischen den Kreuzungsstellen 4. Die Kreuzungsstellen sind so dimensioniert, daß die Kugel 3 aus ihnen in jede der einmündenden Laufbahnen, bzw. Laufbahnabschnitte einschiebbar sind, wobei sich die zugehörige, aus Kugeln gebildete Kreisbahn mit verschiebt, denn
25 die Laufbahnen, einschl. der Kreuzungsstellen 4 und der inneren Abschnitte 5, sind dazu vollständig von den Kugeln 3 ausgefüllt, wobei also kein Leerplatz für die Durchfüh-

8700530

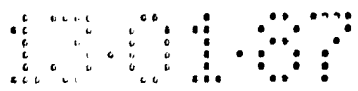
10107

- 4 -

5 rung von Verschiebungen frei bleibt. Die Kugeln 3
sind zumindest in zwei Gruppen unterschiedlicher
Art (unterschiedlicher Farbe, Oberflächenbeschaffen-
heit oder dergleichen) unterteilt. Dies ist hier durch
unterschiedliche Schattierungen angedeutet. Es be-
steht die Aufgabe, alle Kugeln einer bestimmten Gruppe
zusammen, d. h. nacheinander in der Laufbahn und
die Kugeln der anderen Gruppe, bzw. der anderen Gruppen
jeweils zusammen an anderer Stelle der Laufbahnen zu
10 placieren, d. h. die Kugeln nach ihren Gruppen zu ord-
nen. Dies geschieht durch die eingangs erläuterten Verschiebungen.

15 Das Gehäuse des Spieles besteht aus zwei Hälften,
nämlich einer unteren Hälfte 6 und einer oberen Hälfte
7 (siehe Fig. 2), die nach dem Einlegen der Kugeln 3
fest miteinander verbunden, z. B. verklebt werden
können. Statt dessen ist auch eine in der Betriebslage
zwar feste, bei Bedarf aber lösbare Schnappverbindung
(im einzelnen nicht dargestellt) zwischen den beiden
Gehäusehälften 6,7 möglich. Die obere Gehäusehälfte
20 ragt mit ihrem nach innen zur Kugellaufbahn 1, 2 ge-
richteten Rand 8 soweit vor, daß der Rand 8 über den
Bereich der Kugellaufbahn vorragt und damit eine Hin-
terschneidung 9 bildet. Die Anordnung ist so getroffen,
daß der verbleibende Abstand a zwischen dem Rand 8 und
dem nicht hinterschnittenen Gegenrand 10 des Mittel-
25 teiles 11 der unteren Gehäusehälfte 6 kleiner ist als
der Kugeldurchmesser d. Hiermit sind die Kugeln 3
gegen ein versehentliches Herausfallen oder auch ein
spielregelwidriges Herausnehmen aus den Laufbahnen 1, 2
30 gesichert.

8700530

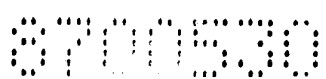


Zur Sicherung des Herausfallens oder Herausnehmens der Kugeln aus den Laufbahnabschnitten 5 dient ein Mittelstück 12, dessen Ränder 8' mit einer der Hinterschneidung 9 entsprechenden Hinterschneidung 9' in die Laufbahnabschnitte 5 hineinragen, dort also die gleiche Haltefunktion wie die Ränder 8 haben. Der Mittelabschnitt 12 ist ein gesonderter Teil, der nach dem Zusammensetzen der Gehäusehälften und Einbringen der Kugeln 3 in die Laufbahnen 1, 2 und die Laufbahnabschnitte 5 von oben her auf einen Vorsprung 13 der unteren Gehäusehälfte aufgesetzt und damit verbunden, z.B. verklebt wird.

Die untere Gehäusehälfte 6 ist bevorzugt mit senkrecht zu ihrer eigenen Ebene verlaufenden Flächen zur Bildung der Seitenwände der Kugellaufbahnen versehen, so daß sie problemlos nach dem Spritzen aus Kunststoff senkrecht zu ihrer Ebene ausgeformt werden kann. Auch die übrigen Spielteile bestehen bevorzugt aus Kunststoff.

Alle dargestellten und beschriebenen Merkmale, sowie ihre Kombinationen untereinander sind erfindungswesentlich.

- Ansprüche -



DIPL.-ING. **BERNHARD RICHTER**

PATENTANWALT

zugel. Vertreter beim Europ. Patentamt
European Patent Attorney

- 6 -

8500 NÜRNBERG 20, den
Beethovenstraße 10
Telefon Sa.-Nr. (09 11) 59 50 15
Telegramm: Patri
Telex: 06 23 268 patri d

12.01.1987

R/pe

Firma elastoForm Gerhard Sperber,
Am Hagen 31A, 8562 Hersbruck

Schutzansprüche:

1. Geschicklichkeitsspiel, bei dem sich voneinander
unterscheidende Spielelemente verschiebbar vor-
gesehen sind, so daß durch das Verschieben der
Spielelemente bestimmte Figurationen der Spiel-
5 elemente zueinander erreicht werden können,
dadurch gekennzeichnet, daß zwei bogenförmig,
bevorzugt kreisförmige, oben offene Laufbahnen
(1, 2, 5) für Kugeln (3) vorgesehen sind, daß
diese Laufbahnen sich überschneiden, womit zwei
10 Kreuzungsstellen (4) gebildet sind, aus denen die
die verschiebbaren Spielelemente bildenden Kugeln
(3) in jede der in die Kreuzungsstelle (4) münden-
den Laufbahn (1, 2, 5) einschiebbar sind, wobei die
Laufbahnen (1, 2, 5) von den Kugeln (3) vollständig
15 ausgefüllt sind, und daß in den Laufbahnen minde-
stens zwei Gruppen voneinander unterschiedlichen
Kugeln vorgesehen sind.

2. Geschicklichkeitsspiel nach Anspruch 1, dadurch ge-
kennzeichnet, daß die Laufbahnen (1, 2, 5) in der
20 Draufsicht etwa eine "8" bilden.

8700530

13.01.07

- 7 -

3. Geschicklichkeitsspiel nach Anspruch 1 oder 2,
dadurch gekennzeichnet, daß an den oberen Rändern
(8) der Laufbahnen (1, 2, 5) durch die Laufbahnen
gebildete Hinterschneidungen (9) bestehen, so daß
5 der Abstand (a) zwischen einander gegenüberliegenden
oberen Rändern (8, 10) kleiner als der Kugeldurch-
messer (d) ist.
4. Geschicklichkeitsspiel nach einem der Ansprüche
1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß das Gehäuse
10 des Spieles aus zwei miteinander fest, ggf. lös-
bar verbundenen Hälften (6, 7) besteht, wobei die
obere Hälfte (7) einen die jeweilige Lauf-
bahn (1,2) überragenden, die Hinterschneidung (9)
bildenden Rand (8) aufweist.
- 15 5. Geschicklichkeitsspiel nach Anspruch 4, dadurch
gekennzeichnet, daß die untere Gehäusehälfte (6)
sowohl die Laufbahnen (1, 2, 5) aufweist, als auch
einen innerhalb der kreisförmigen Laufbahnen befind-
lichen Mittelteil (11).
- 20 6. Geschicklichkeitsspiel nach Anspruch 4 oder 5,
dadurch gekennzeichnet, daß die untere Gehäuse-
hälfte (6) senkrecht zu ihrer Ebene stehende Flächen
zur Bildung der Seitenwände der Laufbahnen (1, 2, 5)
aufweist.
- 25 7. Geschicklichkeitsspiel nach einem der Ansprüche 3 bis
6, dadurch gekennzeichnet, daß zur Bildung von Hin-
terschneidungen (9') an den zwischen den Kreuzungs-
stellen (4) gelegenen Abschnitten (5) der

8700530

120187

- 8 -

Kugellaufbahnen ein Mittelstück (12) vorgesehen,
mit der unteren Gehäusehälfte verbunden ist und
vorspringende Ränder (8') aufweist.

8700530

130187

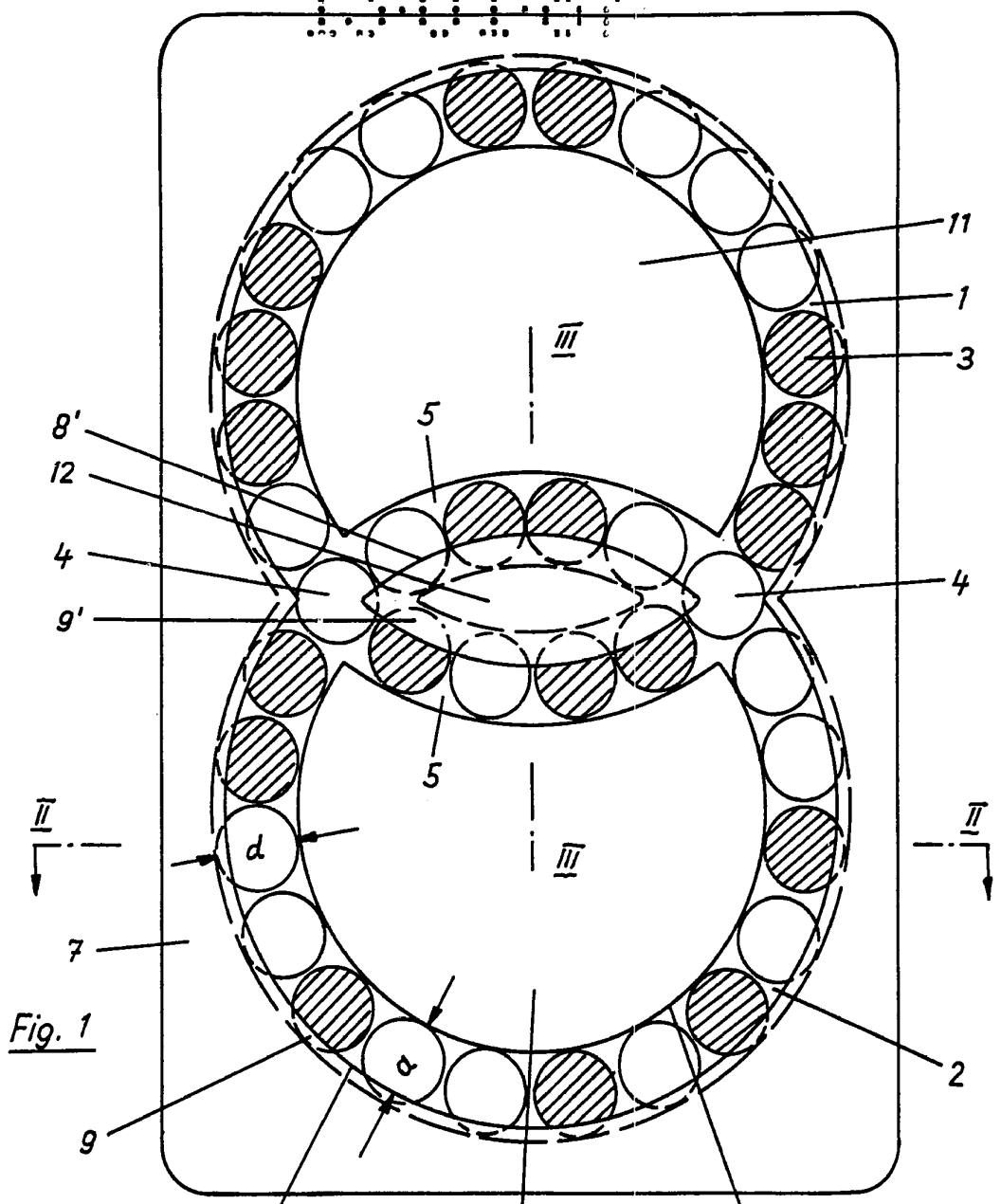


Fig. 1

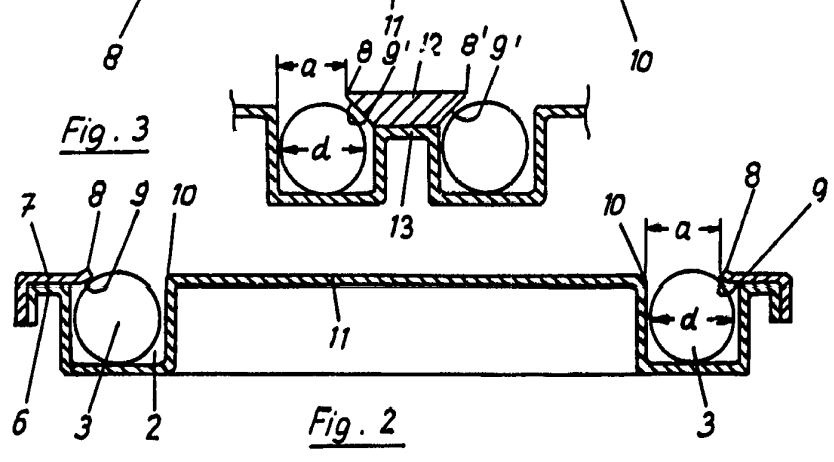


Fig. 3

Fig. 2

8700000