

(12) Wirtschaftspatent

Erteilt gemäß § 17 Absatz 1 Patentgesetz

(19) DD (11) 271 455 A1

4(51) A 63 H 33/26

AMT FÜR ERFINDUNGS- UND PATENTWESEN

In der vom Anmelder eingereichten Fassung veröffentlicht

(21) WPA 63 H / 314 611 4

(22) 11.04.88

(44) 06.09.89

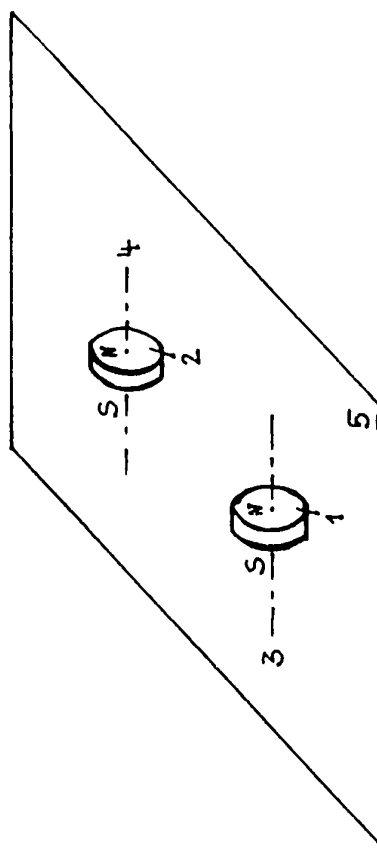
(71) siehe (72)

(72) Unbekannt, Reiner, 18.-März-Straße 56, Gotha, 5800, DD

(54) Magnetpiel

(55) Magnetpiel, Magneten, führend, geführt, Walzen, rollend, Spielfläche, Drehachse, Magnetachse, zusammenfallend, Teilwalzen, zusammengesetzt, Farbpole, Aufbewahrungsgefäß

(57) Die Erfindung betrifft ein Magnetpiel. Mit einfachen Mitteln soll ein Magnetpiel geschaffen werden, das so variiert werden kann, daß es den unterschiedlichen Geschicklichkeiten Rechnung trägt und die Geschicklichkeit fördert. Es ist für Spieler nahezu aller Altersstufen geeignet. Benötigt werden mindestens zwei Magneten und eine Spielfläche. Mindestens einer der Magneten ist als Walze ausgebildet, die auf der Spielfläche abrollt und deren Drehachse parallel zur magnetischen Achse gerichtet ist. Der Halbmesser der Walze ist größer als ihre Länge. Sind beide Magneten als Walzen ausgebildet, können ihre Längen unterschiedlich sein. Zur Realisierung der größeren Länge können Teilwalzen magnetisch aneinandergesetzt werden. Gleiche Pole der Magnetwalzen können gleich gefärbt sein. Eine weitere Magnetwalze kann als Boden in einem Aufbewahrungsgefäß dienen. Figur



Patentansprüche:

1. Magnetspiel mit mindestens einem führenden und einem geführten Magneten, der durch den führenden Magneten auf einer Spielfläche bewegt wird, **gekennzeichnet dadurch**, daß zumindest der geführte Magnet als auf der Spielfläche abrollende Walze ausgebildet ist, deren Drehachse parallel zur magnetischen Achse verläuft.
2. Magnetspiel nach Anspruch 1, **gekennzeichnet dadurch**, daß der Halbmesser der Walze größer ist als die Walzenlänge.
3. Magnetspiel nach Anspruch 2, **gekennzeichnet dadurch**, daß der führende Magnet als Walze ausgebildet ist, deren Drehachse und magnetische Achse parallel zur Spielfläche angeordnet sind.
4. Magnetspiel nach Anspruch 3, **gekennzeichnet dadurch**, daß die Walzen ungleiche Längen aufweisen, vorzugsweise daß die geführte Walze kürzer ist als die führende Walze.
5. Magnetspiel nach Anspruch 4, **gekennzeichnet dadurch**, daß zumindest die längere Walze aus einzelnen Teilwalzen zusammengesetzt ist, die magnetisch aneinander haften.
6. Magnetspiel nach mindestens einem der vorangehenden Ansprüche, **gekennzeichnet dadurch**, daß die unterschiedlichen Polflächen durch verschiedene Farben gekennzeichnet sind.
7. Magnetspiel nach Anspruch 6, **gekennzeichnet dadurch**, daß eine Magnetwalze der Boden eines Gefäßes zur Aufbewahrung der zu einem Spiel gehörenden Walzen ist.

Hierzu 1 Seite Zeichnung

Anwendungsgebiet der Erfindung

Die Erfindung betrifft ein Magnetspiel mit einem führenden und einem geführten Magneten, wobei der geführte Magnet vom führenden Magnet auf einer Spielfläche bewegt wird.

Charakteristik des bekannten Standes der Technik

Es sind bereits Magnetspiele bekannt, bei denen ein zu führender Magnet auf einem ebenen Träger durch einen unterhalb des Trägers befindlichen führenden Magneten bewegt wird (DE-OS 1603661). Dabei haben die im wesentlichen als Zylinder ausgebildeten Magneten magnetische Achsen, die rechtwinklig zur Spielfläche des Trägers gerichtet sind. Der auf dem Träger sich bewegende Magnet dient zur Bewegung eines Stoßkörpers für ein Geschoß. Abgesehen davon, daß diese Spiele an spezifische Träger gebunden sind, die eine Bewegung der unterschiedlichen Magnete in zwei Ebenen zulassen, benötigt das Spiel für den Stoßkörper eine hinreichend glatte Gleitfläche und neben den beiden Magneten noch ein Geschoß. Günstiger ist daher ein Eishockeyspiel, bei dem eine ferromagnetische Scheibe auf einer Spielfläche durch Magneten unter der Spielfläche geführt wird. Nachteilig ist hierbei, daß es überhaupt einer besonderen Spielfläche bedarf, die Spielfläche nur aus den magnetischen Fluß nicht störenden dünnen Material bestehen darf, und daß der Raum unter der Spielfläche zugänglich sein muß. Schließlich ist aus der DD-PS 15323 ein Magnetspiel bekannt, bei dem sich der geführte und der führende Magnet auf der Spielfläche befinden, ihre Magnetachsen rechtwinklig zur Spielfläche gerichtet sind und die Pole jedes Magneten den gleichen Abstand voneinander haben. Der geführte Magnet kann dabei nur entsprechend den Bewegungen des führenden Magneten auf der Spielfläche gleiten, die so ausgeführt sein muß, daß ein entsprechendes Gleiten möglich ist. Außerdem beruht das Spiel nur auf der abstoßenden Wirkung der Magnete.

Ziel der Erfindung

Durch die Erfindung soll mit geringem Aufwand ein vielseitig, von nahezu allen Altersgruppen und sowohl von einzelnen Spielern als auch von Spielerguppen benutzbares Magnetspiel geschaffen werden, das an die Geschicklichkeit der Spieler differenzierte Anforderungen zu stellen gestattet.

Darlegung des Wesens der Erfindung

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, durch eine entsprechende Ausbildung, Anordnung und Verwendung der Magnete einerseits die Anzahl der Spielmittel auf ein Minimum zu reduzieren und andererseits eine Vielzahl von Spielvarianten mit unterschiedlichen Geschicklichkeitsanforderungen zu ermöglichen. Gemäß der Erfindung wird die Aufgabe dadurch gelöst, daß zumindest der geführte Magnet als auf der Spielfläche abrollende Walze ausgebildet ist, deren Drehachse parallel zur magnetischen Achse gerichtet ist. Den Kompliziertheitsgrad der durchführbaren Spiele erhöht es, wenn der Halbmesser größer ist als ihre Länge. Für den Charakter des Spieles ist es unerheblich, welche Form der führende Magnet hat. Jedoch ist es für die Austauschbarkeit der Magnete und ihre Aufbewahrung beim Nichtgebrauch günstig, wenn auch der oder die führenden Magnete (bei mehreren Spielern) ebenso wie der zu führende Magnet als Walze ausgebildet sind. Für die Wirksamkeit und Standfestigkeit der zu führenden Magnetwalze kann es von Bedeutung sein, wenn die Länge der führenden Magnetwalze größer ist als die zu führende. Dabei kann die führende, aber auch

die geführte Magnetwalze selbst aus Einzelwalzen zusammengesetzt sein. Für den Gebrauch der Magnetwalzen ist es günstig, die unterschiedlichen Pole durch unterschiedlich gefärbte Deckflächen deutlich zu machen.

Das so ausgebildete, aus zwei schmalen Magnetwalzen bestehende Spiel kann auf jeder halbwegs ebenen Spielfläche benutzt werden.

Die Spielfläche kann auch eine in ihrem Winkel veränderbare schiefe Ebene sein. Durch den führenden Magneten kann der geführte Magnet gezogen oder geschoben werden, je nachdem sich die Pole beider Magnete an gleichen oder entgegengesetzten Stirnflächen der Walzen befinden.

Zur Aufbewahrung der Walzen eignet sich besonders ein Hohlzylinder entsprechender Länge, dessen Böden von einer mit der Mantelfläche verbundenen Magnetwalze gebildet wird.

Der Vorteil dieses Magnetspiels wird darin gesehen, daß gleichzeitig mehrere Personen Spielvarianten der verschiedensten Schwierigkeitsgrade spielen können, daß es an keine bestimmte bzw. speziell ausgebildete Spielfläche gebunden ist und daß die Spielmagnete handelsübliche Magnetwalzen verwendet werden können, wie sie beispielsweise als Haltemagnete an Magnettafeln benutzt werden.

Ausführungsbeispiel

Die Erfindung soll nachstehend an einem Ausführungsbeispiel an Hand der schematischen Zeichnung näher erläutert werden. Ein führender oder treibender walzenförmiger Magnet 1 auf einer geometrischen Achse 3 und zwei Deckflächen N, S sowie ein geführter oder getriebener walzenförmiger Magnet 2 mit einer geometrischen Achse 4 und zwei Deckflächen N, S sind auf einer Ebene, der Spielfläche 5 angeordnet. Die Achsen 3, 4 sind mit den magnetischen Achsen der Magnete 1, 2 identisch und parallel zur Spielfläche 5 gerichtet. Sie durchstoßen die Deckfläche rechtwinklig und sind zueinander im wesentlichen parallel gerichtet. Außerdem sind die Deckflächen N, S die Polflächen der Magneten 1, 2. Dabei bezeichnen gleiche Buchstaben gleiche Pole (N = Nordpol, S = Südpol); die Pole können farbig gestaltet sein in der Weise, daß gleiche Pole mit derselben Farbe gekennzeichnet sind.

Die Magnete 1, 2 befinden sich im wesentlichen in der gleichen Ausrichtung. Wird der Magnet 1 genähert, so treibt er ihn vermöge der wirkenden magnetischen Kräfte vor sich her.

Je mehr der Magnet 1 parallel zu seiner Achse 3 gegenüber dem Magneten 2 versetzt ist, desto größer ist die Gefahr, daß der Magnet 2 beim Annähern des Magneten 1 an den Magneten 2 umkippt. Das Gleiche gilt bei einer Schrägstellung des Magneten 1 zum Magneten 2, wobei die Achsen 3 und 4 einen Winkel einschließen. Eine geringe Schrägstellung des führenden Magneten 1 wirkt jedoch die Neuausrichtung des geführten Magneten 2 zu einer parallelen Achsenstellung, durch welchen Effekt der geführte Magnet in der Richtung seiner abrollenden Bewegung lenkbar wird.

Anstatt einer Walze kann der Magnet 1 auch die Form eines Stabes oder eines Hufeisens haben. Aus den verschiedenen Formen und Effekten des führenden Magneten 1 lassen sich verschiedene Spielvarianten ableiten. Wird der Magnet 1 so gedreht, daß seine N- und S-Fläche der des Magneten 2 entgegengesetzt liegt, übt er auf den Magneten 2 eine anziehende Wirkung aus. Auch kann die Spielebene ganz oder teilweise als schiefe Ebene ausgebildet sein. Auch hieraus lassen sich eine Reihe von Spielvarianten zum Führen des Magneten 2 ableiten. Schließlich läßt sich die Anzahl der Spielvarianten dadurch erhöhen, daß auf der Spielfläche 5 eine oder mehrere Bahnen für zu führende Magneten vorgegeben sind, oder anderweilige Markierungen und Hindernisse angebracht, bzw. aufgestellt werden.

