



CH 689 154 A5



SCHWEIZERISCHE EIDGENOSSENSCHAFT
EIDGENÖSSISCHES INSTITUT FÜR GEISTIGES EIGENTUM

11 CH 689 154 A5

51 Int. Cl.⁶: A 63 F 005/02

Erfindungspatent für die Schweiz und Liechtenstein
Schweizerisch-liechtensteinischer Patentschutzvertrag vom 22. Dezember 1978

12 PATENTSCHRIFT A5

21 Gesuchsnummer: 02410/95

22 Anmeldungsdatum: 23.08.1995

24 Patent erteilt: 13.11.1998

45 Patentschrift
veröffentlicht: 13.11.1998

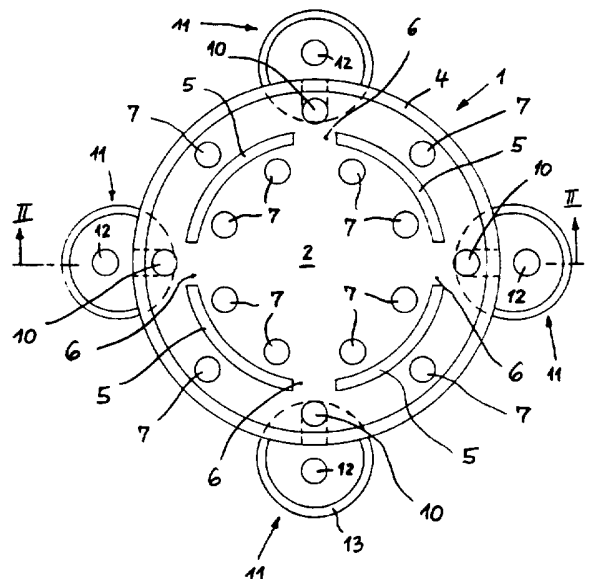
73 Inhaber:
Arnold Wyss, P.B. 38, Agbodrafo (TG)

72 Erfinder:
Wyss, Arnold, Agbodrafo (TG)

74 Vertreter:
E. Blum & Co. Patentanwälte, Am Vorderberg 11,
8044 Zürich (CH)

54 Spiel, mit Kreisel auf einer Scheibe und mit vom Kreisel betätigbaren Kugeln.

57 Die auf einer konkaven Scheibenbahn (2) laufenden Kugeln werden vom Mehrkant des drehenden Kreisels radial nach aussen geschleudert und können in verschiedene Rastlöcher (7) fallen. Letztere können noch durch Schikanen (5) für die Kugeln voneinander getrennt liegen. Es sind noch Durchfalllöcher (10) für zumindest eine der Kugeln vorhanden und die Kugeln haben unterschiedliche Durchmesser. Diese Durchfalllöcher (10) führen zu Zusatzscheiben (11), die Zusatz-Rastlöcher (12) für die zumindest eine Kugel haben. Durch die Durchfalllöcher (10) und die Zusatzscheiben (11) mit den Zusatz-Rastlöchern (12) wird der mögliche Kugellauf erweitert und damit auch die Spielmöglichkeiten.



CH 689 154 A5

Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein Spiel, mit Kreisel auf einer Scheibe und mit vom Kreisel betätigbaren Kugeln, wobei die Scheibe mehrere Rastlöcher für die Kugeln aufweist.

Bei diesem bekannten Spiel weist die Scheibe eine konkave Lauffläche für den Kreisel und die Kugeln auf, und weiterhin ist der Kreisel in seiner Drehebene mit einem Mehrkant versehen, der mit den Kugeln in Kontakt kommt und diese radial nach aussen schleudert. Weiterhin kann die Scheibe mit Schikanen versehen sein für ein erschwertes radiales Nachauslaufen der Kugeln. Den Rastlöchern sind verschiedene Punktwerte zugeordnet, so dass der Spieler also pro Kreisellauf verschiedene Punkte erzielen kann.

Es wird die Schaffung eines solchen vorerwähnten Spieles bezweckt, bei dem die Spielmöglichkeiten erweitert sind.

Das erfindungsgemässe Spiel ergibt sich aus dem kennzeichnenden Teil des Patentanspruchs 1.

In der Zeichnung ist ein Ausführungsbeispiel des Erfindungsgegenstandes dargestellt. Es zeigen:

Fig. 1 eine Draufsicht auf das Spiel, ohne Kugeln und ohne Kreisel, in verkleinerter Darstellung,
Fig. 2 einen Schnitt nach der Linie II-II, und
Fig. 3 einen Kreisel in Seitenansicht.

Im folgenden wird der Aufbau des schon bekannten Spieles erläutert. Das Spiel hat eine Scheibe 1 mit einer konkaven Lauffläche 2 für mehrere nicht dargestellte Kugeln und einen Kreisel 3. Die als Kreisscheibe ausgebildete Scheibe 1 weist an ihrer Peripherie einen aufstehenden Rand 4 auf, damit die erwähnten Kugeln bei ihrem radialen Nachauslaufen die Scheibe 1 nicht verlassen können. Innerhalb der Scheibe 1 sind Schikanen 5 für ein erschwertes radiales Nachauslaufen der Kugeln vorhanden. Diese Schikanen 5 sind ebenfalls nach oben ragende Ränder, die im Abstand voneinander liegen und somit Durchgänge 6 für die Kugeln zwischen sich bilden. Die Scheibe 1 weist mehrere Rastlöcher 7 für die erwähnten Kugeln auf. Der in Fig. 3 gezeigte Kreisel 3 hat oben eine Handhabe 8 und unten in seiner Drehebene einen Mehrkant 9, der z.B. als Vierkant ausgebildet sein kann.

Dieser vorerwähnte Aufbau des Spiels ist also bereits bekannt, und dieses Spiel soll im folgenden erweitert werden.

Die Scheibe 1 ist mit Durchfallöchern 10 für zumindest eine der erwähnten Kugeln versehen, welche Durchfallöcher 10 zu Zusatzscheiben 11 mit Zusatz-Rastlöchern 12 führen. Beim dargestellten Beispiel sind vier solche Durchfallöcher 10 vorhanden, die über den Umfang der Scheibe 1 gleichmässig verteilt liegen und zu vier Zusatzscheiben 11 führen. Jede Zusatzscheibe 11 hat ein einziges Zusatz-Rastloch 12. Jede Zusatzscheibe 11 hat an der Peripherie einen Rand 13, damit keine Kugel das Spiel verlassen kann. Die Zusatzscheiben 11 sind an der Scheibe 1 befestigt oder mit dieser einstückig. Beim dargestellten Beispiel liegen die vier Durchfallöcher 10 radial ausserhalb der Schikanen 5.

Es wird mit mehreren nicht dargestellten Kugeln gespielt, wobei z.B. nur eine der Kugeln einen geringeren Durchmesser als die anderen Kugeln aufweist. Weiterhin ist der Durchmesser der Durchfallöcher 10 geringer als der Durchmesser der anderen Kugeln, aber gleich gross oder grösser als der Durchmesser der nur einen Kugel. Hierdurch wird erreicht, dass nur die Kugel mit dem geringeren Durchmesser durch die Durchfallöcher 10 hindurch zu einer Zusatzscheibe 11 fallen kann. Das bedeutet, dass für alle anderen Kugeln die Löcher 7 und 10 nur Rastlöcher sein können. Das bedeutet auch, dass in den Zusatz-Rastlöchern 12 nur die Kugel mit dem geringeren Durchmesser liegen kann.

Die Spielweise mit dem erläuterten Spiel kann in der Art verschieden sein, dass die Anzahl der Kugeln mit dem geringeren Durchmesser verschieden sein kann (es kann z.B. nur eine einzige solche Kugel vorhanden sein). Weiterhin können den einzelnen Löchern 7, 10 und 12 verschiedene Punktezahlen zugeordnet werden. Weiterhin kann jeder der Zusatzscheiben 11 mit ihrem Rastloch 12 eine andere Bedeutung zugeordnet werden, z.B. derart, dass das Rastloch 12 der einen Zusatzscheibe 11 anzeigt, dass die gespielte Runde 0 Punkte zählt, das Rastloch 12 einer anderen Zusatzscheibe 11 bedeutet, dass eine zusätzliche Runde gespielt werden darf, das Rastloch 12 einer anderen Zusatzscheibe 11 bedeutet, dass die erzielten Punkte (vom ganzen Spiel oder nur dieser Zusatzscheibe) das Doppelte oder die Hälfte zählen.

Mit dem erläuterten Spiel kann zusätzlich noch folgendermassen gespielt werden:

Die Kugeln können unterschiedliche Farbe haben. Die Löcher 7, 10 und 12 haben ebenfalls unterschiedliche Farbe (die gleichen Farben wie die Kugeln). Wenn nunmehr eine Kugel in eines der Löcher 7, 10 und 12 fällt, das die gleiche Farbe wie die Kugel hat, zählen die dem jeweiligen Loch zugeordneten Punkte doppelt. An dem Spiel können mehrere Spieler daran teilnehmen. Nach jedem Gang werden die Treffer gezählt und der mit der höchsten Trefferzahl ist der Gewinner.

Aus Fig. 2 ist ersichtlich, dass jedes Durchfallloch 10 eine horizontale Eintrittsmündung 14 für die Kugeln aufweist. Die Kugel mit dem geringeren Durchmesser kann durch diese horizontale Eintrittsmündung 14 hindurch nach unten zur Zusatzscheibe 11 fallen; für die anderen Kugeln mit dem grösseren Durchmesser stellt diese horizontale Eintrittsmündung 14 einen Sitz dar, wie bei den Rastlöchern 7.

Patentansprüche

1. Spiel, mit Kreisel (3) auf einer Scheibe (1) und mit vom Kreisel (3) betätigbaren Kugeln, wobei die Scheibe (1) mehrere Rastlöcher (7) für die Kugeln aufweist, dadurch gekennzeichnet, dass die Scheibe (1) mit Durchfallöchern (10) für zumindest eine der Kugeln versehen ist, dass zumindest zwei Kugeln unterschiedliche Durchmesser haben, und dass die Durchfallöcher (10) zu Zusatzscheiben (11) mit Zusatz-Rastlöchern (12) führen.

2. Spiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass nur eine der Kugeln einen geringeren

- Durchmesser als die anderen Kugeln aufweist, und dass der Durchmesser der Durchfallöcher (10) geringer ist als der Durchmesser der anderen Kugeln, aber gleich gross oder grösser ist als der Durchmesser der nur einen Kugel. 5
3. Spiel nach Anspruch 1 oder 2, gekennzeichnet durch mehrere über den Scheibenumfang gleichmässig verteilt angeordnete Zusatzscheiben (11). 5
4. Spiel nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, dass die Zusatzscheiben (11) an der Scheibe (1) befestigt sind. 10
5. Spiel nach Anspruch 3, gekennzeichnet durch vier über den Scheibenumfang gleichmässig verteilt angeordnete Zusatzscheiben (11). 15
6. Spiel nach einem der Ansprüche 1–5, dadurch gekennzeichnet, dass jede Zusatzscheibe (11) nur ein Zusatz-Rastloch (12) aufweist. 15
7. Spiel nach einem der Ansprüche 1–6, wobei die Scheibe (1) eine konkave Lauffläche (2) für den Kreisel (3) und die Kugeln aufweist und der Kreisel in seiner Drehebene einen mit den Kugeln in Kontakt kommenden Mehrkant (9) aufweist, und mit Schikanen (5) in der Scheibe (1) für ein erschweretes radiales Nachauslaufen der Kugeln, dadurch gekennzeichnet, dass die Durchfallöcher (10) radial ausserhalb der Schikanen (5) liegen. 20
8. Spiel nach einem der Ansprüche 1–7, dadurch gekennzeichnet, dass bei horizontaler Lage der Scheibe (1) jedes Durchfallloch (10) eine horizontale Eintrittsmündung (14) für die Kugeln aufweist. 25
9. Spiel nach einem der Ansprüche 1–8, dadurch gekennzeichnet, dass bei horizontaler Lage der Scheibe (1) die Zusatz-Rastlöcher (12) tiefer liegen als die Rastlöcher (7) der Scheibe (1). 30

35

40

45

50

55

60

65

