



(12) **PATENT**

(19) **NO**

(11) **326467**

(13) **B1**

NORGE

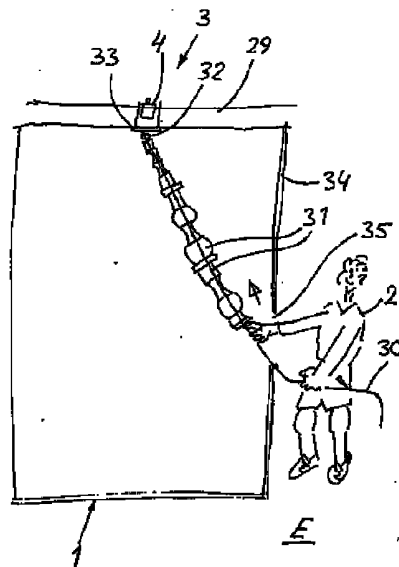
(51) Int Cl.

A63G 33/00 (2006.01)

Patentstyret

(21)	Søknadsnr	19993420	(86)	Int.inng.dag og søknadsnr	
(22)	Inng.dag	1999.07.12	(85)	Videreføringsdag	
(24)	Løpedag	1999.07.12	(30)	Prioritet	1998.08.18, SE, 9802758
(41)	Alm.tilgj	2000.02.21			
(45)	Meddelt	2008.12.08			
(73)	Innehaver	Boda Borg International AB, Boda Borg 100, 84013 TORPSHAMMAR, SE			
(72)	Oppfinner	Katarina Ödmark, Lökvägen 2068, S-860 13 Stöde, SE Börje Andersson, Viskansvägen, 86013 STÖDE, SE Ove Walther, Box 2375, S-860 13 Stöde, SE Janne Säll, Fanbygårdarna E 6, S-860 13 Stöde, SE Curo AS, Industriveien 53, 7080 HEIMDAL			
(74)	Fullmektig				
(54)	Benevnelse	Anordning for kontroll av oppgaveløsning			
(56)	Anførte publikasjoner	US4695058, US5393074, US5762503			
(57)	Sammendrag				

Oppfinnelsen angår en anordning for områder (1) i hvilke det er anordnet midler for påvirkning fra personer (2) på bestemte måter for på riktig måte å løse et antall oppgaver (E). Kontrollorganer (3) som inngår i nevnte midler for å oppnå automatisk kontroll av løsingen av oppgavene, omfatter i det minste et av følgende automatisk virkende kontrollorgan: induktiv giver (4), kapasitiv giver, magnetkontakt, lysrelé, bevegelsessensor og fotocelle. Nevnte kontrollorganer (3) er koblet til indikeringslampe henholdsvis et lås til en dør ved nevnte område (1) for automatisk å indikere riktig eller feil henholdsvis låse opp dørlåsen ved riktig gjennomført løsning.



Foreliggende oppfinnelse angår en anordning ved en bygning i hvilken flere atskilte, låste rom er anordnet som problemløsningssteder og i hvilke rom er anordnet midler for deltakere (heretter kalt deltakere) som gjennom dyktighet og klokskap skal forsøke å løse forskjellige oppgaver som er ukjente for deltakeren av den bane i hvilken et flertall rom med dører med lås finnes.

Det er kjent med ulike steder hvor dyktighet og klokskap stilles på prøve for å forsøke å løse ulike oppgaver, hvilke kan være ukjente for deltakeren av den bane som finnes for eksempel i et låst rom eller annet avgrenset sted. For eksempel kan nevnes fort der det gjelder å finne et antall nøkler etter vel utført verv med å løse oppgaven som man først har forsøkt å finne ut av. Det finnes imidlertid ikke automatiske midler som indikerer om oppgaven ble løst eller ikke, og som gjør at døren til neste rom åpnes eller vil bli åpnet når det blir ledig.

Hovedhensikten med foreliggende oppfinnelse er derfor først og fremst å forsøke løse nevnte problem med enkle men vel fungerende midler.

Nevnte formål oppnås ved hjelp av en anordning i henhold til foreliggende oppfinnelse, som i hovedsak kjennetegnes ved de trekk som fremgår av patentkrav 1. Foretrukne utførelsesformer av oppfinnelsen fremgår av de uselvstendige patentkrav.

En svært viktig forskjell som er unik i denne sammenheng, er at man må ha klart å utføre noe for å komme videre, det vil si om man ikke klarer løse problemet/ oppgaven i rommet så kommer man ikke videre, men får lov til å gå ut en reserveutgang og begynne om igjen fra begynnelsen. Denne måten å legge opp spillet på gir en helt vesentlig funksjon ved spillet. I US patentene 5,762,503 henholdsvis 5,393,074 dreier det seg mer om å styrte gjennom og samle poeng enn å klare å følge anvisninger og løse vanskelige oppgaver, og det er hele tiden tydelig for deltageren hva som skal gjøres. Det blir som å sammenligne sjakk (der spilleevnen avgjør) og en kombinasjon av "memory" og spill der man kaster en terning og ikke får komme på feil spillerute (der flaks og hukommelse avgjør). En enda bedre sammenligning er den mellom kjente varianter av et realisert eventyr (adventure) dataspill og foreliggende variant med realisert mysterium dataspill, for eksempel "myst". I foreliggende variant er det sentralt at man uten anvisninger skal løse oppgaver i rom, og ikke får vite hva man skal gjøre, men må prøve seg frem og begynne om igjen nesten hele tiden.

Foreliggende oppfinnelse beskrives nedenfor gjennom et stort antall ulike utførelseseksempler, under henvisning til de ledsagende tegninger, hvor:

Fig. 1 viser et utførelseseksempel med undersøkelse av hull,

Fig. 2 viser et utførelseseksempel der man arbeider med påvirkning av magnet, og der deler av rommet vises fra forskjellige retninger,

Fig. 3 viser et eksempel på fotocelle anvendelse,

Fig. 4 viser et eksempel på anvendelse av bevegelsessensor og induktiv giver,

5 Fig. 5 viser eksempel på anvendelse av en induktiv givere,

Fig. 6 viser eksempel på fotocelleanvendelse,

Fig. 7 viser eksempel på anvendelse av lysrelé,

Fig. 8 viser anvendelse av bevegelsessensorer,

Fig. 9 viser anvendelse av fotocelle og bevegelsessensor,

10 Fig. 10 viser også anvendelse av fotocelle,

Fig. 11 viser anvendelse av magnet, og

Fig. 12 viser ulike betraktninger av et rom der anvendelse av fotocelle og polkontakter benyttes.

15 En anordning som er beregnet til benyttelse i områder 1 i hvilke midler av bestemt art er anordnet for å påvirkes av deltakere 2 på en bestemt måte for på riktig måte å løse et antall ønskede problemer A-L har kontrollorganer 3 som inngår blant nevnte midler for å oppnå automatisk kontroll av hvordan man lykkes med å løse de aktuelle problemene.

Nevnte kontrollorganer innbefatter minst noen av følgende automatisk virkende

20 kontrollorganer: induktiv giver 4, kapasitiv giver 5, magnetkontakt 6, lysrelé 7, bevegelsessensor 8 og fotocelle 9.

Nevnte kontrollorganer 3 er koblet til en indikeringslampe 10, 11 henholdsvis en lås 12 for en dør 13 som leder til nevnte område 1 for derigjennom automatisk indikere riktig eller feil henholdsvis låse opp dørlåsen ved oppnådd riktig løsning.

25 Fortrinnsvis finnes anordningen i en bygning i hvilken det finnes flere ulike rom 1 som er anordnet som forskjellige problemløsningssteder.

I fig. 1 vises eksempel på at et antall kapasitive givere 5 befinner seg bak en plate 14, 15 som avgrenser forskjellige hull 16-18 som de aktuelle deltakerne 2 skal befinne seg ved og røre ved platen 14, 15 rett foran en giver 5.

30 I dette rom finnes det for eksempel tre store hull 16-18 som man kan krype inn i. Det gjelder å krype inn i riktig hull. I ett av hullene finnes kapasitive givere. Det gjelder å finne en av disse. Altså røre ved veggen der den sitter. Hvis det sparkes eller slås, blir det "rødt".

Dette rom kan innby til harde tak og derfor skal det sitte vibrasjonsgivere 19 i tak 20 og

35 vegger 21 som sørger for at det blir "rødt" dersom man sparker og slår.

Det er unikt å benytte slik teknikk nettopp for å registrere menneskelig berøring. Mellom den kapasitive giveren 5 og hånden befinner det seg en sponplate helt uten hull eller lignende. Kapasitive givere 5 benyttes normalt til å måle væsknivåer i tanker og lignende, uten at man behøver å lage hull i tanken.

- 5 I fig. 3 vises et rom 1 i hvilket det finnes anordnet et antall bevegelsessensorer 8 som er anordnet for å sveipe ovenfor det område 22 som deltakerne 2 er tenkt å passere i en labyrinth, og ved brytning av en stråle 23 indikeres overtredelse, det vil si at man ikke har lyktes i å løse oppgaven. Her skal man krype i en labyrinth som er bygget lavt og med bevegelsessensorer som sveiper over konstruksjonen. I labyrinthen møter man bokstaver eller lignende som man skal huske til man kommer frem. Vel fremme skal man på et panel trykke inn knapper som representerer tegn for det man har sett for å få "grønt". Dette rommet er vanskelig og populært, og det kreves flere forsøk og ofte noen tips for å klare det. Det krever et stort rom og dempet belysning.

- 15 Bevegelsessensorer har ikke tidligere blitt benyttet på denne måte, som kontroll på at man følger reglene i et "spill".

- I fig. 4 vises hvordan det i en boks 24 er anordnet en induktiv giver 25 som ved påvirkning av en metallisk gjenstand er anordnet å indikere at oppgaven er løst. Det gjelder å gå over metallrør 26 uten å ta i veggen 27 mot metallplater. Deretter går man frem til boksen 24 med den induktive giveren 25 og setter en metallgjenstand i midten for å få "grønt".
- 20 Bevegelsessensoren 8 på den andre veggen skal passe på at man ikke går inn den veien, det vil si feil vei frem til den induktive boksen. En mellomvegg 28 bygges opp i rommet. En metallkonstruksjon av rør og vinkeljern sveises sammen og henges deretter opp ved hjelp av stålwire. På sidene monteres stålplater. Deres funksjon er å kjenne om metallkonstruksjonen kommer i kontakt med disse. Hvis så er tilfelle, blir det "rødt". Dette
- 25 eksempel viser anvendelse av induktiv giver på en ny måte.

- I et ikke vist eksempel finnes en bevegelsessensor anordnet i et rom og som er anordnet for ved fravær av bevegelse i rommet å indikere at oppgaven ikke er blitt tilfredsstillende løst. Her gjelder det å bevege seg hele tiden i for eksempel 1 minutt. Gjør man ikke det får man "rødt". Et svært forvirrende rom. Her må man få ledetråder i tidligere rom. For
- 30 eksempel kan det stå: "HVANÅ DA= 60" to rom før det aktuelle, men ikke stort og lett synlig. I ett rom før det aktuelle kan man for eksempel skrive "MOVE" på et ikke altfor synlig sted. Her finnes det ingen ting å bygge, rommet er tomt. Det gjelder bare at det er kraftige vegger med vibrasjonsgivere som gir "rødt" ved påvirkning. Bevegelsessensoren benyttes her til motsatt formål, man må bevege seg i det registrerte rom, ellers har man
- 35 mislykkes og må ut.

I fig. 5 vises at til et tak 29 er anordnet en induktiv giver 4, og en line 30 strekker seg fra nevnte giver 4 med et antall bevegelig på linen påtreddede klosser 31 og med en metallring 32 øverst. Klossene 31 er anordnet for under påvirkning å bli "sammenpakket" under dannelse av en stiv streng slik at metallringen 32 når opp til giveren 4 og som i sin tur er anordnet for å indikere at oppgaven er riktig løst. Her gjelder det å strekke det slakke snøret 30 ved hjelp av klossene 31 slik at det blir stivt og føre den metallring 32 som befinner seg øverst opp mot en måleplate 33 der den induktive giveren 4 befinner seg. Det kan trenges ledetråder til dette i tidligere rom. Byggverk i form av et bur lages mot en vegg 34. Fremsiden har et hull 35 der man kan stikke inn hendene for å gjøre noe. Det skal være et innertak der man fester den induktive giveren. Det bores hull i sponplaten. I dette plasseres den induktive giveren. Den festes i sponplaten på oversiden. Inne i denne byggverket finnes et nylonsnøre med treklosser på snøret og lengst ute finnes en metallbit. Snøret sitter fast i taket med en ekstra bit snøre og den andre enden sitter fast på innsiden av hullet i nedre kanten.

På figur 6 vises hvordan et flertall fotocellestråler 9A fra fotoceller 9 er anordnet for å gjennomkrysse rommet og disse benyttes for ved bryting av noen av strålene 9A eller ved bryting av samtlige stråler samtidig, å indikere at oppgaven er blitt løst. Her gjelder det å krype og komme forbi fotocellestrålene 9A uten å bryte disse, eller man kan variere denne oppgaven ved at man skal bryte en eller alle fotoceller samtidig for å få grønt. Denne funksjon kan man benytte om man vil ha oppgaven i en fysisk lett bane. Nett beskytter fotocellene 9 slik at ikke gjestene får adgang til dem, og reflekser 36 bygges inn i en ramme 37 slik at de ikke kan løsnes.

På fig. 7 vises hvordan et lysrelé 38 er plassert rett bak et hull 39 i en boks 40, hvilket hull er dekket av en pleksiglassplate 41 eller lignende, og som ved fullstendig overdekning med en gjenstand eller kroppsdeler er anordnet å indikere at oppgaven er riktig løst. Her gjelder det å dekke til hullet der lysreléet er plassert hundre prosent. Nevnte boks festes til en vegg og må være meget stabil da den kan komme til å bli utsatt for harde angrep. Pleksiglassplaten skal være glassklar, men med struktur slik at man ikke kan se inn gjennom den. Over hullet 39 finnes glødelampearmatur 42. Ekstra hull 43 uten funksjon kan finnes for å villed.

I fig. 8 vises at det i taket i et rom finnes bevegelsessensorer 8 og som er anordnet slik at de bare dekker et begrenset, linjeformet område på gulvet 44 som er markert for å indikere ulike områder I, II, III med flere ulike farger og/ eller mønster på. De områdene III som bevegelsessensorene 8 er anordnet for å avkjenne, er likeformet fargede etc. Her skal man passere en labyrint med usynlige, men følsomme vegger. Som hjelp males gulvet i tre ulike farger, hvorav to er tillatt å bevege seg på. Den tredje, den lysegrå er farlig og viser hvor bevegelsessensorene i taket har sitt dekningsområde. Man går frem gjennom

labyrinten til en hånd for å få grønt, og fortsetter deretter til enden av labyrinten og åpner døren til neste rom. Når man har fått grønt, må man fortsatt unngå det grå til man har åpnet døren. Dette er et svært vanskelig rom å forstå seg på. Avhengig av mål og følsomhet kan det varieres i fysisk henseende.

- 5 I taket har man satt for eksempel fire bevegelsessensorer 8. Disse er skjermet og innstilt slik at de bare dekker en linje på gulvet. Disse skjermes slik at det dannes en labyrint på gulvet. Disse feltene maler man for eksempel grå. I mellomrommene kan man for eksempel male blått og grønt. På veggen bygges en boks 40 med for eksempel en hånd på. Bak hånden finnes en kapasitiv giver som gir grønt. Dette er således også en ny måte
- 10 å benytte en kapasitiv giver på.

- På figur 9 vises et rom hvor det finnes opphengt et tippbart, bevegelig lagret hjul 46 og et antall fotoceller 9 og bevegelsessensorer 8 anordnet for å overvåke hjulets samt en landingsplattforms 47 tippebevegelser for ved overskridelse av visse "tippeverdier" for hjulet 46 og for eksempel plattformen 47 å indikere at oppgaven har mislykkes. I rommet 1
- 15 må en deltaker gå armgang rundt hjulet 46 mens noen andre holder fast hjulet 46 slik at det ikke beveger seg (d et gir rødt). Målet med armgangen er boksen 47. Om man kommer for nær veggen vipper boksen 47 noe på seg og gir rødt. Grønt får man ved å trykke ned en knapp 48 på veggen. Bevegelsessensor 8 ved hjulet 46 er rettet nedad og gir rødt mens fotocellen 9 ved hjulet 46 er rettet nedad for å gi rødt ved for store
- 20 hjulbevegelser.

- 49 er en vekt for å holde boksen slik at den ikke tipper bakover. 50 er gangjern som sitter fast i boksen og i gulvet. 51 er en fotocelle som gir rødt når boksen tippes bakover. 8 er en bevegelsessensor hos boksen 47 og er avskjermet og dekker gulvet omkring. 9 er en fotocelle som gir rødt hvis hjulet 46 vrir. 52 er et (lenk-)lager som gjør hjulet 46 vribart og
- 25 gjør det mulig å tippe hjulet. Og 53 er gummibånd som er spente for å gi hjulet en viss stødighet.

- På fig. 10 vises en boks 54, tvers gjennom hvilken er ført en påvirkningsstang 55 som er anordnet for ved påvirkning fra et kraftpåvirkningsverktøy 56 å kunne beveges horisontalt eller i vinkel, nedover langs et slisseformet spor 57. En fotocelle 9 er anordnet for å kunne
- 30 avkjenne vinkelen for stangen 55 og ved overskridelse av en viss forutbestemt vinkel indikere at man har mislykkes i å løse oppgaven. I rommet finnes en trekasse 54 med en gjennomgående stang 55. Det gjelder å føre denne ned med jevn hastighet på begge sider. For stor vinkel gir rødt. Trekkbrytere 58 gir grønt. Støtdempere 56 sørger for motstand.

- 35 Langs en på fig. 11 vist uregelmessig bane 59 på en plate 60 er anordnet et flertall magnetkontakter 6 og et legeme 65 med en magnet 66 som ved hjelp av et flertall liner 61-

64 er anordnet slik at det kan beveges langs banen 59 ved at flere deltakere dirigerer legemets bevegelse ved å trekke i linene 61-64. Ved passering av samtlige magnetkontakter 6 indikeres at banen er passert. En treplate 65 som for eksempel kan være rund, benyttes med fire liner 61-64 festet. Linene går ut til hjørner på den firkantete

5 "form" som den runde platen er plassert i. På "formens" bunn er en bane malt med start og mål markert. Det gjelder med hjelp av linene å føre treplaten 65 fra start til mål. Det hele dekkes av en pleksiglassplate 60.

På fig. 12 vises to i en boks 67 svingbart lagrede armer 68, 69, som strekker seg ut fra boksen gjennom åpninger med hver sine ytre ender. Den ene armen 68 bærer en plusspol

10 70 mens en minuspol 71 er anordnet i boksen 67. Den andre armen 69 er lagret vinkelrett mot den nevnte første armen 68 og oppviser en vertikal plate 72 ved dens indre ende. En refleks 73 er anordnet i boksen samt at en fotocelle 9 finnes på den første armen 68. Kontakt mellom polene 70, 71 indikerer at oppgaven er blitt tilfredsstillende løst, men ved refleksjon av fotocellen 9 indikeres at man har mislykkes med å løse oppgaven. Ut av

15 boksen stikker to spaker. Spakene sitter på "ledd". På en spak sitter en fotocelle, på den andre sitter en treplate. Om man fører spakene opp samtidig helt opp blir det grønt, ellers treffer fotocellene noen av refleksene på bakveggen og det blir rødt. Det finnes et vindu 74 på toppen av boksen 67.

Endelig er det på fig. 2 vist kuber som er beregnet på å vise reklame. Man skal plassere

20 kubene i riktig rekkefølge og med rettvendte bokstaver for å få grønt. I et byggverk bygger man inn magnetkontakter på baksiden av det i vinkel innbygde hullet. Det er viktig at man lett kan åpne der, slik at man kan komme til kontaktene om det skulle oppstå feil ved disse. Kubene 77 som bygges skal inneholde magneter 78. Disse plasseres slik at en side på hver kube vil passe sammen med riktig magnetkontakt 6 som er plassert på ulike steder på

25 baksiden av det i vinkel innbygde hullet 75. Dette for at bare en kube skal passe på "sin" plass. Et nett 76 fanger opp kubene foran dette byggverk.

Oppfinnelsen er ikke begrenset til de ovenfor beskrevne og på tegningene viste utførelseseksempler, men kan varieres innenfor rammen av patentkravene uten at oppfinnelsestanken fravikes.

Patentkrav

1. Spillanordning ved bygningskonstruksjon i hvilken flere skilte rom (1) er anordnet med nødutgang og dører som kan være utstyrt med låser, idet slike rom kan være laget som problemløsningssteder og idet spillanordningen omfatter midler for deltakere som gjennom
5 dyktighet og klokskap skal forsøke løse forskjellige oppgaver som er ukjente for deltakerne, videre omfattende dørlåser (12) og automatiske midler for å indikere om oppgaven blir løst eller ikke løst i det aktuelle rommet (1), hvilke automatiske midler er tilkoblet den aktuelle dørlås (12) og anordnet til ved bruk å sørge for at den dør som leder til neste rom i banen etter løst oppgave låses opp eller kommer til å låses opp når det neste rommet blir ledig,
10 idet nevnte midler omfatter i det minste ett av nevnte automatisk virkende kontrollorganer: induktiv giver (4, 25), kapasitiv giver (5), magnetkontakt (6), lysrelé (7), bevegelsessensor (8) og fotocelle (9), **karakterisert ved** at ett kontrollorgan (3) er koplet til en indikatorlampe (10, 11) og til den aktuelle dørlås (12) for døren (13) som leder til det aktuelle rom (1) og derved bevirker at riktig eller uriktig løsning blir indikert automatisk og at dørlåsen (12) blir
15 låst opp når riktig løsning er oppnådd samt at deltakeren ikke får adgang til å fortsette, men må forlate rommet via nødutgangen dersom oppgaven ikke blir riktig løst.
2. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at et antall kapasitive givere (5) er plassert bak en plate (14, 15) som de aktuelle deltakere (2) skal befinne seg ved og berøre platen (14, 15) rett foran en giver (5).
- 20 3. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at i en labyrinth finnes et antall bevegelsessensorer (8) anordnet for å sveipe ovenfor det område som deltakerne (2) er forutsatt å passere i gjennom labyrinthen, og ved registrert bevegelse indikere overtredelse.
4. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at i en boks (24) er det anordnet en induktiv giver (25) som ved påvirkning av en metallisk gjenstand er anordnet å indikere
25 at oppgaven er blitt løst.
5. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at en bevegelsessensor er anordnet i et rom og som er anordnet for ved fravær av bevegelse å indikere at oppgaven har mislykkes.
6. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at en induktiv giver (4) er anordnet
30 i et tak (29) og at en line (30) strekker seg fra nevnte giver (4) med et antall bevegelig påtredd klosser (31) og med en metallring (32) øverst, og hvilke er anordnet for ved påvirkning å sammenpakkes slik at metallringen (32) berører giveren (4) og som derved er anordnet for å indikere at oppgaven har blitt løst.
7. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at et flertall av fotoceller (9A) er
35 anordnet å gjennomkryse rommet og at disse er anordnet for ved bryting av én av

strålene (9A) eller ved bryting av flere stråler (9A) samtidig å indikere at oppgaven er blitt løst.

8. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at et lysrelé (38) er plassert rett bak et hull (39) som er dekket av en pleksiglassplate (41) eller lignende og som ved
5 fullstendig dekning av hullet er anordnet til å indikere at oppgaven er blitt løst.

9. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at det i taket finnes et antall bevegelsessensorer (8) som er anordnet slik at de kun avkjenner et begrenset linjeformet område på gulvet, at gulvet er markert for å indikere ulike områder (I-III) av gulvet med flere ulike farger og/ eller mønster og at de områder (III) som bevegelsessensoren (8) er
10 anordnet for å avkjenne er likeformet farget etc.

10. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at ved et opphengt, tippbart bevegelig lagret hjul (46) er anordnet et antall fotoceller (9) og bevegelsessensorer (8) for å overvåke hjulets samt en landingsplattforms (47) tippebevegelser, og ved overskridelse av visse "tippeverdier" å indikere at oppgaven med å løse problemet har mislykkes.

15 11. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at tvers gjennom en boks (54) strekker seg en påvirkningsstang (55) og som ved påvirkning fra et kraftpåvirkningsverktøy (56) kan beveges langs et slisseformet spor (57) og at en fotocelle (9) er anordnet for å avkjenne vinkelen for stangen (55) og ved overskridelse av en viss vinkel å indikere at løsingen av oppgaven har mislykkes.

20 12. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at langs en uregelmessig bane (59) på en plate (60) er det anordnet et antall magnetkontakter (6) og at et ved hjelp av flere liner (61-64) påvirkbart, bevegelig legeme (65) som oppviser en magnet (66), er anordnet for å påvirkes til å bevege seg langs banen (59) og ved passering av samtlige magnetkontakter (6) å indikere at banen (59) er blitt vellykket passert.

25 13. Spillanordning som angitt i krav 1, **karakterisert ved** at to i en boks (67) svingbart lagrede armer (68, 69) strekker seg ut av boksen med hver sine ytre ender, at den ene armen bærer en plusspol (70) og en fotocelle (9) i boksen, at den andre armen har (69) er lagret vinkelrett på den nevnte første armen (68) og oppviser en vertikal plate (72) ved sin indre ende, at en minuspol kontakt (71) befinner seg i boksen (67) og at en
30 refleksanordning (73) er anordnet i boksen (67) idet kontakt mellom polene (70, 71) indikerer at oppgaven er blitt løst, mens det ved refleksjon av fotocellen (9) indikeres at løsingen av oppgaven har mislykkes.