



AUSGEGEBEN AM
29. FEBRUAR 1936

REICHSPATENTAMT
PATENTSCHRIFT

№ 626 665

KLASSE 77c GRUPPE 7

J 51128 XI/77c

Tag der Bekanntmachung über die Erteilung des Patents: 13. Februar 1936

Jentzsch und Meerz in Leipzig

Geschicklichkeits-Kugelrennspiel

Patentiert im Deutschen Reiche vom 6. Dezember 1934 ab

Die Erfindung bezieht sich auf ein Geschicklichkeits-Kugelrennspiel mit im Spielfeld angebrachten Kugelfanglöchern und selbsttätiger Addierung der Gewinnzahlen durch ein von den Gewinnkugeln geschaltetes Zählwerk. Die Erfindung bezweckt eine Erhöhung des Spielreizes derartiger Spiele dadurch, daß die Gewinnzahlen durch das selbsttätige Vorrücken einer Rennfigur auf einer abgesteckten Laufstrecke angezeigt werden und das Spiel durch doppelte oder mehrfache Anordnung der Spieleinrichtungen bzw. der in Betracht kommende Teil derselben in einem Spielbrett zur Austragung von Wett- und Kampfspielen befähigt wird. Die Fortschaltung einer Rennfigur auf einer Rennstrecke durch eine Spielkugel, welche durch ein Loch der Spielfeldtafel fällt, ist bei Zufallspielen in der Form bekannt, daß jede Kugel die gleiche Schaltvorrichtung betätigt und die Rennfigur stets um die gleiche Strecke vorwärts bewegt wird. Von diesen bekannten Spielen unterscheidet sich der Erfindungsgegenstand dadurch, daß die Rennfigur verschieden abgestufte Gewinne durch Vorrücken um ein jedem Gewinn entsprechendes Streckenmaß registriert und demgemäß die Kugel die Rennfigur um das Streckenmaß fortschaltet, das einer bestimmten, für ein Kugelfangloch vorgesehenen Gewinnstufe entspricht. Die Fortschaltung der Rennfigur nach Maßgabe des mit einer Kugel erzielten Gewinnes wird erfindungsgemäß mit Hilfe von hintereinander angeordneten, von der

Spielkugel auf dem Wege zur Sammelstelle in der betreffenden Gewinnstufe entsprechender Anzahl nacheinander zu passierenden und dabei von ihr zum Ausschlag gebrachten, auf ein Förderschaltwerk einwirkenden Kipphebeln bewerkstelligt. Die durch eine gemeinsame Zugstange oder auch je durch eine besondere Zugstange mit dem Schalthebel des Gesperres zum Vorrücken der Rennfigur verbundenen Kipphebel sind stufenförmig hintereinander in einer geneigten Kugellauf- rinne angeordnet, welche an den durch die verschiedenen Kipphebel gegebenen Stellen durch Zweigrinnen mit den verschiedenen Kugelfanglöchern verbunden sind.

Die Zeichnung veranschaulicht ein Ausführungsbeispiel des Erfindungsgegenstandes.

Fig. 1 ist eine Ansicht des Spieles von oben gesehen,

Fig. 2 ein Längsschnitt nach der Linie A-B der Fig. 1.

Eine Tafel *a*, deren Oberseite als Spielfeld eingerichtet ist, besitzt in der linken und rechten Hälfte je ein vollständiges Spielfeld mit allen dazugehörigen Einrichtungen, nämlich einer Abschlußvorrichtung *b*, einer Kugelführung *c*, einer Anschlagfeder *d* und das eigentliche Spielfeld *e*, welches die Fanglöcher 1 bis 5 und die nur angedeuteten, den Kugellauf beeinflussenden Einrichtungen besitzt. In der Tafel *a* ist ein in der Längsrichtung verlaufender Schlitz *f* angebracht, in welchem sich eine Rennfigur *g*, z. B. ein Rennpferd, bewegt. Die Rennstrecke ist mit einer

Teilung versehen, deren Maßeinheit der kleinsten Gewinngröße eines Kugelfangloches entspricht. Die Rennfigur g ist am oberen Trum eines endlosen Bandes h befestigt, das unterhalb der Tafel a über eine Antriebsrolle i und eine Umkehrrolle k läuft. Das Antriebsrad i ist mit einem unter Federspannung stehenden Sperrrad l eines Schaltgesperres fest verbunden, zu dem eine Schaltklinke m und eine die Rückdrehung verhindernde Sperrklinke n gehören. Der Schaltklinkenarm o ist durch ein Zugorgan p mit den abwärts gerichteten Armen q von plattenförmigen Kipphebeln r , die in treppenförmiger Anordnung unterhalb des stufenförmig abgesetzten Bodens s seiner Kugellaufrinne t gelagert sind, verbunden. Jede Stufe des Laufrinnenbodens besitzt am vorderen Ende eine Öffnung u , durch welche die von oben nach unten laufende Kugel auf das vordere Ende des darunter gelagerten Kipphebels r fällt, diesen zum Kippen bringt und von ihm abrollend auf die nächste Stufe des Laufrinnenbodens gelangt, während der Kipphebel sofort durch Gewicht- oder Federwirkung in seine Anfangsstellung zurückgeht. Jede Kippbewegung eines Hebels r schaltet das Sperrrad l um einen Zahn und damit auch die Rennfigur um eine Streckeneinheit weiter.

Die in der Längsrichtung von oben nach unten sich erstreckende Kugellaufrinne t ist durch vor dem vorderen Ende jeden Kipphebels, in der Laufrichtung betrachtet, einmündende Zweigrinnen v mit jedem Kugelfangloch 1 bis 5 verbunden derart, daß eine aus dem Fangloch 1 zugeführte Kugel nur einen Kipphebel, dagegen eine aus dem Fangloch 5 zugeführte Kugel alle Kipphebel r wäh-

rend des Laufes zur Sammelstelle passieren muß. Jede Gewinnkugel bewegt also die Rennfigur um die ihrer Bewertung entsprechende Zahl von Längsmaßeinheiten auf der abgesteckten Rennstrecke weiter, so daß in jedem Zeitpunkt des Spieles sein Stand abgelesen werden kann.

PATENTANSPRÜCHE:

1. Geschicklichkeits-Kugelrennspiel mit selbsttätiger Addierung der Gewinnzahlen durch ein von den Kugeln geschaltetes Zählwerk, dadurch gekennzeichnet, daß die Gewinnpunktzahlen durch eine auf einer abgesteckten Rennstrecke selbsttätig vorrückende Rennfigur (g) angezeigt werden und die Fortschaltung der Rennfigur nach Maßgabe der von jeder Kugel erzielten Gewinnpunktzahl mit Hilfe von hintereinander angeordneten, von der Spielkugel auf dem Wege zur Sammelstelle in der betreffenden Gewinnzahl entsprechender Anzahl nacheinander zu passierenden und dabei von ihr zum Ausschlag gebrachten, auf ein Schaltgesperre einwirkenden Kipphebeln (r) bewerkstelligt wird.

2. Geschicklichkeits-Kugelrennspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die mit dem Schalthebel (o) des Gesperres zum Vorrücken der Rennfigur (g) verbundenen Kipphebel (r , q) stufenförmig hintereinander in einer geneigten Kugellaufrinne (t) angeordnet sind, in die von den verschiedenen Kugelfanglöchern 1 bis 5 herkommende Zweigrinnen (v) derart verteilt einmünden, daß jeder Kipphebel (r , g) mit seinem zugehörigen Fangloch verbunden ist.

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen

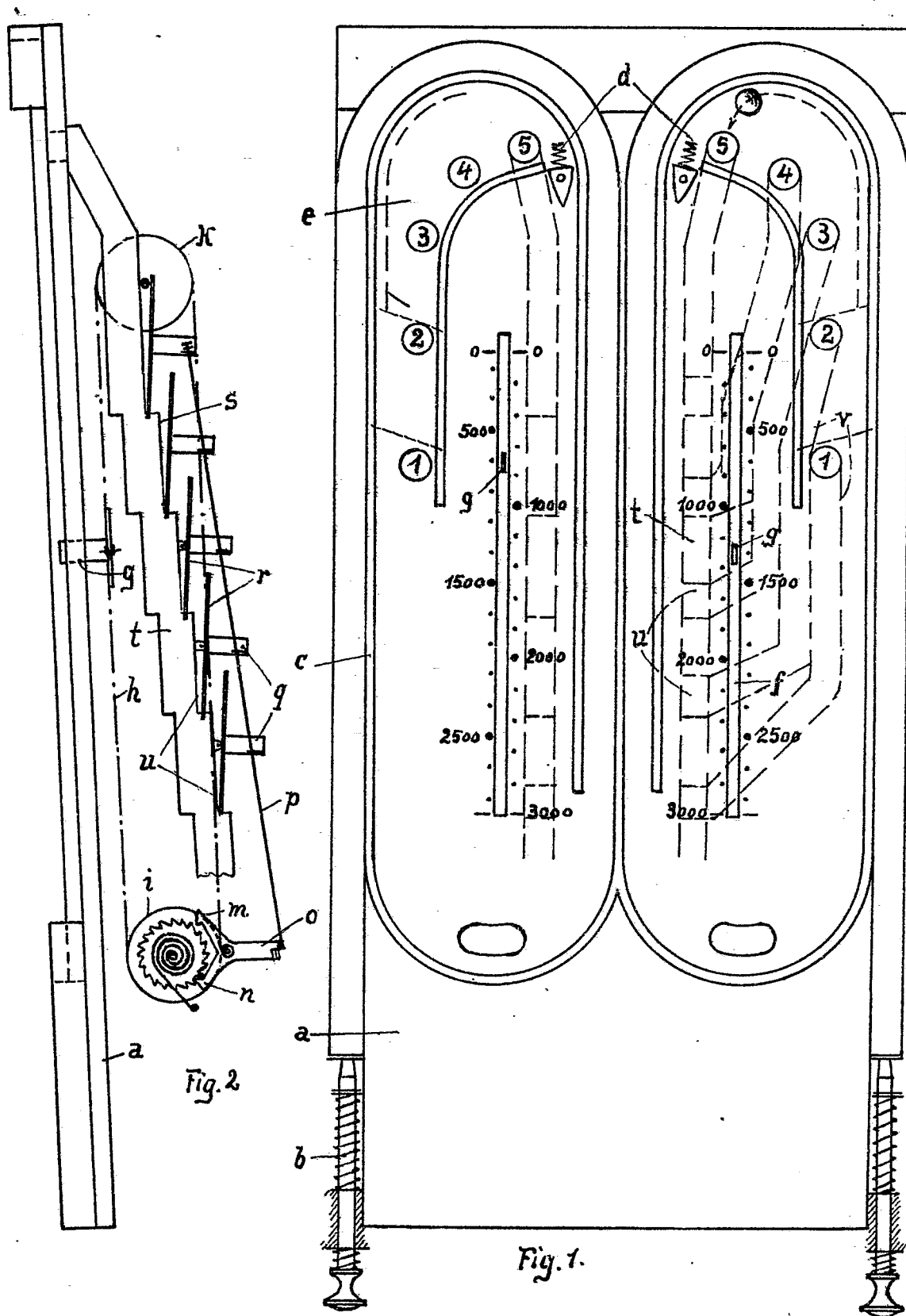


Fig. 2

Fig. 1.