


 REICHSPATENTAMT
 PATENTSCHRIFT

№ 674679

KLASSE 43b GRUPPE 41 02

J 54016 IX/43b

 Max Jentzsch & Meerz in Leipzig
 Selbstkassierendes Kugelfangspielgerät

Patentiert im Deutschen Reiche vom 7. Januar 1936 ab

Tag der Bekanntmachung über die Erteilung des Patents: 30. März 1939

Es sind selbstkassierende Kugelfangspiele bekannt, bei denen zur Erhöhung des Spielreizes nach einem erzielten ersten Gewinn eine Fortsetzung des Spieles zur Erzielung eines zweiten, höheren Gewinnes möglich ist. Bei einem Schleuderspiel dieser Art ist eine vom Spieler wahlweise einstellbare Weiche bekannt, die entweder die unmittelbare erste Gewinnausgabe oder die Umleitung des Schleudergegenstandes in eine Rückleitung bewirkt, die zu einer zweiten Schleudervorrichtung führt, die im Gewinnfall einen höheren Gewinn abwirft.

Die Erfindung bezieht sich demgegenüber auf selbstkassierende Kugelfangspielgeräte, bei welchen eine durch Stifte im freien Fall behinderte Kugel in einer unterhalb des Stiffeldes verschiebbar angeordneten Tasche aufzufangen ist und bei Einführung der aufgefangenen Kugel in eine sie in die Sperrlage führende Leitung eine Gewinnausgabevorrichtung ausgelöst wird. Die Erfindung besteht darin, daß in einer zweiten, wahlweise benutzbaren Kugelleitung, welche die Kugel zur Ausgabe zurückführt, eine von der Kugel betätigte Vorrichtung zur Umsteuerung einer in der ersten Kugelrückleitung vorgesehene Weiche angeordnet ist, die so verstellt wird, daß die beim folgenden Spiel wieder aufgefangene und in die Öffnung der ersten Rückleitung eingeführte Kugel den Auslösehebel einer zweiten Gewinnausgabevorrichtung betätigt. Zweckmäßig wird die unter Spannung einer Rückholfeder stehende Weiche nach der Umstellung

durch die Kugel selbsttätig gesperrt und die Sperrung nach dem nächsten Spiel sowohl durch eine nach dem Auffangen in die erste Kugelrückleitung eingeführte Kugel als auch durch eine nicht aufgefangene, durch eine Verlustöffnung ablaufende Kugel wiederaufgehoben. Ferner wird zweckmäßig mit der Umstellung der Weiche ein den ersten Treffer anzeigendes Schild in die Anzeigestellung gebracht.

Es ist bei Schleuderspielen an sich bekannt, zur Ausgabeöffnung zurückführende Kugelleitungen zur Wiederholung des Spieles vorzusehen. Ferner ist es an sich bekannt, bei Schleuderspielen durch eine Kugel eine Weiche umzustellen.

Der Vorteil der Erfindung liegt darin, daß die Wiederholung des Spieles in derselben Spielvorrichtung durch eine von der Kugel selbsttätig umgestellte Weiche ermöglicht wird, die beim nächsten Spiel wieder selbsttätig zurückgestellt wird, so daß nur eine einmalige Wiederholung zur Erzielung eines höheren Gewinnes möglich ist.

Der Erfindungsgegenstand ist in den Zeichnungen beispielsweise veranschaulicht, soweit es zum Verständnis erforderlich ist.

Abb. 1 ist eine Vorderansicht der Spieltafel,

Abb. 2 eine Teilrückansicht,

Abb. 3 ein Teilschnitt nach Linie A-B der Abb. 1 und

Abb. 4 ein Teilschnitt nach Linie C-D der Abb. 2.

In der oberen Hälfte der Vorderseite der Spieltafel 1 ist das Stiftfeld 2 angebracht. Über dem Stiftfelde befindet sich die Öffnung 3, durch welche die Spielkugel von der Rückseite auf die Vorderseite der Spieltafel gelangt. Zu beiden Seiten der Öffnung 3 sind Haltebacken 4 um Stifte 5 schwenkbar angeordnet, welche unter der Einwirkung von Federn 6 eine Stellung einnehmen, in der ihre unteren einwärts gekrümmten Enden die aus der Öffnung 3 ausgetretene Kugel festhalten und am Niederfallen in das Stiftfeld hindern. Die Auswärtsbewegung der oberen Enden der Haltebacken 4 ist durch Keilflächen 7 eines um einen Bolzen 8 schwenkbar gelagerten Hebels 9 begrenzt, dessen Einstellung einerseits durch eine Zugfeder 10, andererseits durch einen Anschlagstift 11 bestimmt ist. Der mit einem Knopf 12 versehene Stift 11 ist in der Spielplatte 1 bzw. deren Rahmen 13 verschiebbar angeordnet und wird durch eine Feder 14 in einer Bereitschaftsstellung gehalten. Der Stift 11 besitzt eine kegelförmige Spitze 15, an welcher das Ende des Hebels 9 anliegt, so daß durch Eindrücken des Stiftes der Hebel 9 ein wenig geschwenkt werden kann. Bei der Schwenkbewegung des Hebels 9 drücken seine Keilflächen 7 die oberen Enden der Haltebacken 4 zusammen und spreizen dadurch die unteren Enden der Haltebacken, so daß die Kugel niederfallen kann.

Unterhalb des Stiftfeldes 2 ist in einem waagerechten Schlitz 16 der Spieltafel die Kugelfangtasche 17 verschiebbar angeordnet, deren an sich bekannte Bewegungsvorrichtung nicht dargestellt ist. Am linken Ende des Schlitzes 16 ist in der Spielplatte eine Durchbrechung 18 angebracht, durch welche die von der Tasche aufgefangene Kugel, nachdem die Tasche in die entsprechende Endstellung gebracht ist, in eine auf der Rückseite der Spieltafel angebrachte Rinne 19 und von dieser in einen Doppelschacht 20 gelangt, in welchem eine um einen Stift 21 schwenkbare Weiche 22 angeordnet ist. In den unteren Teil des Gewinnschachtes 20 ragen die Enden der Auslösehebel 23, welche in bekannter Weise die aus Hebeln 24, Schiebern 25 und Federn 26 bestehenden Gewinnausgabevorrichtungen sperren. Durch die Weiche 22 wird die in die Öffnung 18 eingeführte Gewinnkugel auf den einen der beiden Auslösehebel 23 geleitet, der zu der den geringeren Gewinn ausgebenden Vorrichtung gehört.

Am anderen Ende der Fangtaschenführung 16 ist eine zweite Öffnung oder Durchbrechung 27 der Spieltafel vorgesehen, welche für gewöhnlich durch eine verschiebbar geführte Sperrschiene 28 unter der Wirkung einer Feder 29 gesperrt ist, aber durch Drehung eines Kreuzgriffs 30, der mit einem Arm 31 gegen einen Vorsprung 32 der Sperrschiene wirkt, vom Spieler frei gemacht werden kann. Der Spieler hat also die Möglich-

keit, die in der Tasche 17 aufgefangene Spielkugel durch Verschieben der Tasche in die rechte Endstellung und Drehen des Kreuzgriffs 30 in die Öffnung 27 abzuführen, welche die Mündung einer in die Spieltafel eingearbeiteten Rinne 33 ist. Über den geneigten Boden dieser Rinne gelangt die Kugel in eine Tasche 34 einer um einen Bolzen 35 schwenkbar gelagerten Scheibe 36, welche unter dem Gewicht der Kugel eine durch einen Anschlag begrenzte Teildrehung (36°) ausführt und nach Vollendung dieser Teildrehung die Kugel wieder abrollen läßt, die nunmehr durch eine Rinne 37 zur Kugelausgabe (nicht gezeichnet) rollt. Die Scheibe 36 wird in der neuen Stellung, welche sie am Ende der durch die Kugel bewirkten Teildrehung eingenommen hat, gegen die Wirkung einer nicht gezeichneten Rückführfeder durch einen unter dem Zug einer Feder 38 stehenden, um einen Bolzen 39 schwenkbaren und gegen einen Anschlagstift 40 sich stützenden Sperrarm 41, der unter einen Sperrvorsprung der Scheibe 36 greift, gesperrt. Durch die Teildrehung der Scheibe wird mittels eines Gestänges 42, 43, 44 die Weiche 22 in dem Doppelschacht 20 umgestellt, so daß eine nunmehr durch die Öffnung 18 und die Rinne 19 in den Doppelschacht 20 gelangende Kugel gegen den anderen Auslösehebel 23 geleitet wird, der zu der den größeren Gewinn ausgebenden Vorrichtung gehört.

Das untere Ende des Sperrarmes 41 ist mit einem Winkelfortsatz 45 versehen, dessen unteres Ende in eine in die Spieltafel eingearbeitete Kugelführungsrinne 46 hineinragt, welche die zur Abführung der Verlustkugeln in der Spieltafel vorgesehene Öffnung 47 mit der auf der Rückseite der Spieltafel angeordneten, zur Kugelsperre führenden Rinne, die nicht gezeichnet ist, verbindet. Indem die Verlustkugel gegen den Sperrarmfortsatz 45 stößt, bewirkt sie einen Ausschlag des Sperrarmes, durch den die Scheibe 36 entsperrt wird, so daß sie von ihrer nicht gezeichneten Rückholfeder in die frühere Bereitschaftsstellung zurückgeführt wird.

Die gleiche Entsperrung der Scheibe 36 wird auch von der Gewinnkugel bewirkt, denn der Sperrarm 45 ist auch durch eine Stange 48 mit dem Hebel 24 der Gewinnausgabevorrichtung, die durch die Gewinnkugel ausgelöst wird, verbunden. Die in einer Durchbrechung der Spielplatte 1 angeordnete Scheibe 36 besitzt auf der Vorderseite eine Blechscheibe 49, welche ein in der Vorderseitenabdeckung der Spieltafel angebrachtes Fenster 50 abdeckt und zwei Täfelchen besitzt, die abwechselnd entsprechend der Stellung der Scheibe durch das Fenster 50 sichtbar sind. Das eine Täfelchen zeigt an, daß der Spieler einen Treffer erzielt hat.

Das Stiftfeld 2 zeigt die Besonderheit, daß die unterste Stiftreihe als Doppelreihe mit je zwei senkrecht übereinander angeordneten Stif-

ten ausgeführt ist, wodurch die Streuung der Kugel beim Austritt aus dem Stiffelde verringert wird.

5 PATENTANSPRÜCHE:

1. Selbstkassierendes Kugelfangspielgerät, bei welchem eine durch Stifte im freien Fall behinderte Kugel in einer unterhalb des Stiffeldes verschiebbar angeordneten Tasche aufzufangen ist und bei Einführung der aufgefangenen Kugel in eine sie in die Sperrlage führende Leitung eine Gewinnausgabevorrichtung ausgelöst wird, dadurch gekennzeichnet, daß in einer zweiten, wahlweise benutzbaren Kugelleitung (27, 33, 37), welche die Kugel zur Ausgabe zurückführt, eine von der Kugel betätigte Vorrichtung (34, 36, 42, 43, 44) zur Umsteuerung einer in der ersten Kugelrückleitung (18, 19, 20) vorgesehenen Weiche (22) angeordnet ist, die so verstellt

wird, daß die beim folgenden Spiel wieder aufgefangene und in die Öffnung (18) der ersten Rückleitung (19) eingeführte Kugel den Auslösehebel (23) einer zweiten Gewinn- 25 ausgabevorrichtung (23) betätigt.

2. Kugelfangspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die unter Spannung einer Rückholfeder stehende Weiche (22) nach der Umstellung durch die Kugel 30 selbsttätig gesperrt und die Sperrung nach dem nächsten Spiel sowohl durch eine nach dem Auffangen in die erste Kugelrückleitung (18, 19, 20) eingeführte Kugel als auch durch eine nicht aufgefangene, durch eine Verlust- 35 öffnung (47) ablaufende Kugel wiederaufgehoben wird.

3. Kugelfangspielgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß mit der Umstellung der Weiche (22) ein den ersten 40 Treffer anzeigendes Schild (49) in die Anzeigestellung gebracht wird.

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen

Abb. 1

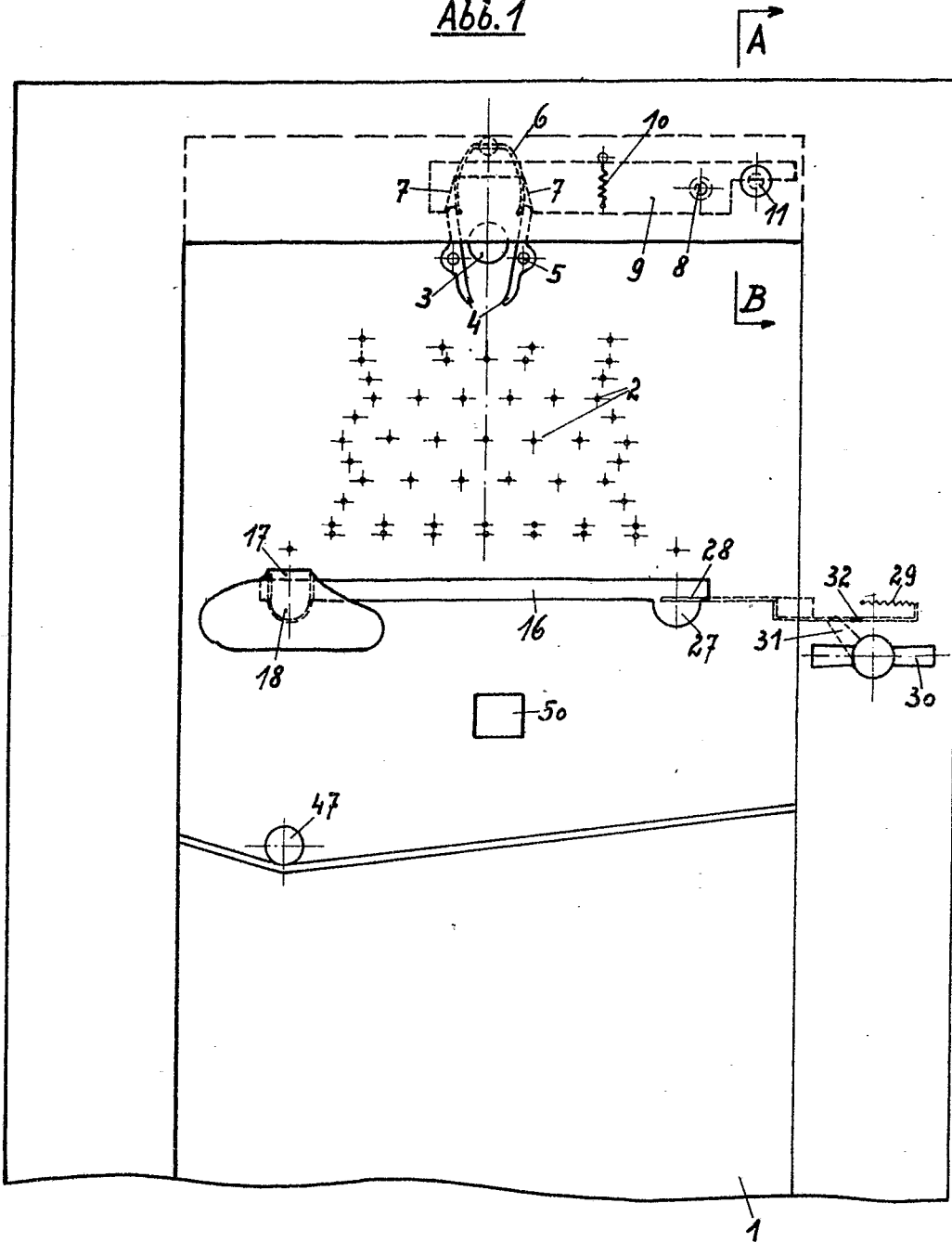


Abb. 3

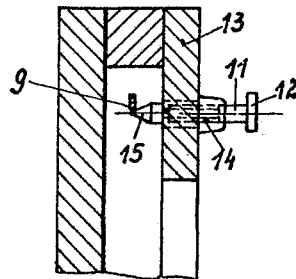


Abb. 2

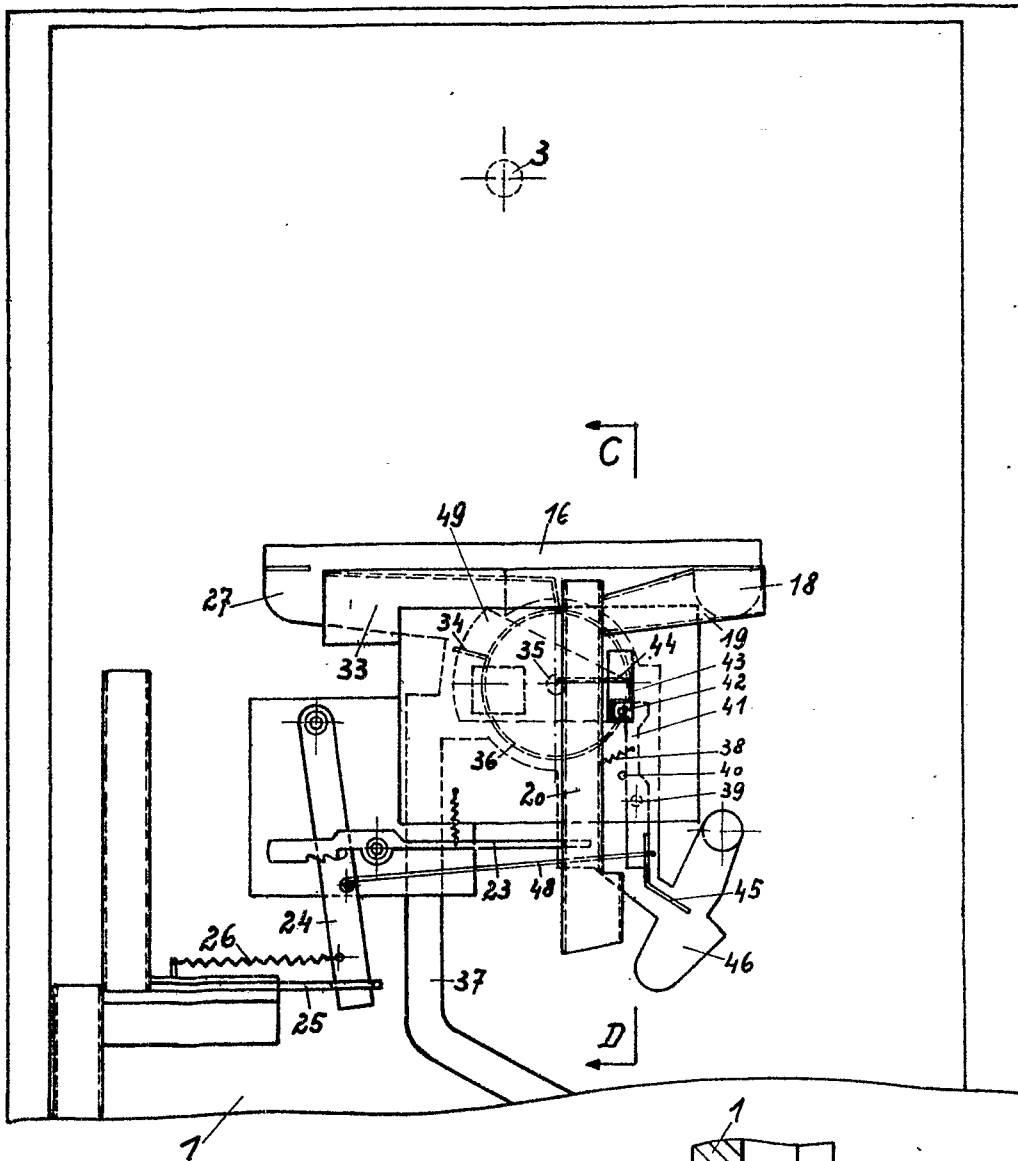


Abb. 4

