

Rek.gem. 2. JUNI 1955

77f, 15/11. 1 699 972. Dr. Rainer Röcklein, Beuel/Rhein. I. Figurenspiel, insbesondere Boxspiel. 19. 3. 55. R 10.546. (T. 7; Z. 3)

Gelöscht

Rek.gem.
2. 5. 55

Dr. Wolf Müller

Patentanwalt

PA.169462-19.3.55

Bonn, den 18. März
Koblenzer Straße 46 a

1955

An das

Deutsche Patentamt

München 26

Museumsinsel 1

Meine Akte Nr. 2271/54

Gebrauchsmusteranmeldung

~~Gebrauchsmusterhilfsanmeldung~~

Es wird hiermit die Eintragung eines **Gebrauchsmusters** für:

Herrn Dr. Rainer Röckelein, Beuel/Rhein, Elsa-Brandström-Str. 29

auf eine Neuerung betreffend:

"Figurenspiel, insbesondere Boxspiel"

beantragt.

Es wird die Priorität beansprucht aus der Anmeldung

Land: - Nr.: -

Tag: -

Die Anmeldegebühr wird auf das Postscheckkonto des Deutschen Patentamtes überwiesen, sobald das Aktenzeichen bekannt ist.

~~Es wird beantragt, die Eintragung bis zur Erledigung der den gleichen Gegenstand betreffenden Patentanmeldung auszusetzen~~

Anlagen:

~~1-2~~ 2 Doppel des Antrages,

1 Beschreibung mit 4 Schutzrechtsansprüchen, ~~einfach~~ - dreifach,

3 Blatt Zeichnung ~~einfach~~ - dreifach,

- Zeichnungspause (die ~~vorschriftsmäßigen~~ Zeichnungen werden ~~nach~~ gereicht),

1 Vollmacht (~~wird nachgereicht~~),

~~1 Vollmachtsbeschriftung~~

2 vorbereitete Empfangsbescheinigung(en).

Patentanwalt

Dr. Wolf Müller

Patentanwalt
Dr. Wolf Müller
B o n n
Koblenzer Str. 46a

PA.169462*193.55
Bonn, den 18. März 1955
2271/54 Dr.M./Ge.

Anmelder:

Dr. Rainer Röckelein
B e u e l / Rhein
Elsa-Brandström-Str. 29

Figurenspiel, insbesondere Boxspiel.

Die vorliegende Erfindung betrifft ein Figurenspiel, bei dem mindestens zwei Spielfiguren mit teilweise beweglichen Gliedern auf einer Spielfläche (Tisch) bewegt werden können, insbesondere Boxspiel.

- 5 Das Neue und Eigenartige der vorliegenden Erfindung besteht darin, dass die Spielfiguren ganz oder in ihren wesentlichen Teilen aus nachgiebigem oder elastischem Werkstoff bestehen und einen luftdicht abschliessbaren Hohlraum aufweisen derart, dass die Figuren durch Aufpumpen, beispielsweise mittels einer
- 10 Luftpumpe, gestrafft und aufgerichtet werden können.

Gemäss einem weiteren Gedanken der Erfindung ist, insbesondere bei einem Boxspiel, vorgesehen, dass die Figuren an bestimmten Stellen, insbesondere an den bekannten k.o.-Stellen, wie Kinn-

Leber- oder

Leber- oder Herzgegend, Ventile aufweisen, die bei Berührung durch die andere Spielfigur je nach der Stärke oder Dauer der Berührung eine bestimmte Menge Luft aus dem Inneren der Figur entweichen lassen, so dass diese hierauf mehr oder
5 weniger weit zusammensackt.

Weiterhin ist es zweckmässig, wenn die Arme der Spielfiguren, beispielsweise über Bowdenzüge, Luftleitungen oder andere Bewegungsmittel von ausserhalb des Spielfeldes beweglich
gestaltet, beispielsweise mit einem Handgriff verbunden
10 sind, der getrennte Handhaben für den Spieler aufweist, um die Arme einzeln bewegen zu können.

Schliesslich wird der Gegenstand der Erfindung dadurch noch weiter vervollständigt, dass die Spielfiguren je auf einem Sockel drehbar und verschieblich befestigt sind, und dass
15 Bewegungsmittel, wie Züge, Luftleitungen o.dgl., zu einem zweiten Handgriff führen, der die Bewegung der Figur von ausserhalb des Spielfeldes durch den Spieler ermöglicht.

In der Zeichnung ist ein Ausführungsbeispiel des Gegenstands der Erfindung in einer Gesamtübersicht und mehreren Einzel-
20 darstellungen wiedergegeben, und zwar zeigt

Abb. 1 eine perspektivische Gesamtansicht eines Boxspiels,

Abb. 2 zeigt die Anordnung einer Figur auf ihrem Sockel mit teilweise abgebrochenen Betätigungsleitungen,

Abb. 3 zeigt eine teilweise abgebrochene Vorderansicht der Figur mit der Lage der Ventile,

Abb. 4 zeigt schematisch einen Handgriff für die Bewegung und Drehung des Figurensockels und

5 Abb. 5 einen etwas andersartigen Handgriff, wie er vorzugsweise zur Betätigung der Arme der Spielfigur Verwendung finden kann.

In Abb. 1 ist mit 1 der Spieltisch bzw. die Spielfläche bezeichnet, die durch einen aus Seilen 2 gespannten Ring abgeschlossen sein kann. Mit 3 ist die eine und mit 4 die
10 andere Boxerfigur bezeichnet, die je für sich auf einem Drehsockel 5 befestigt sind. Dieser besitzt gegeneinander drehbare Scheiben 6 und 7, die durch einen Seilzug 18,19 vom Handgriff 24 her mittels der Zugringe 22,23 gedreht werden
15 kann, wobei das Unterteil fest stehenbleibt, während sich das Oberteil dreht. Ausserdem geht vom Handgriff 24 eine Leiste 17 aus, die das Verschieben des Sockels 5 nach vor- und rückwärts sowie seitwärts ermöglicht. Der Seilzug 18,19 kann hierbei zu beiden Seiten der Leiste 17 in Rohren,
20 Schläuchen oder einfachen Ösen 20,21 geführt sein.

Zur Bewegung der Arme sind im vorliegenden Ausführungsbeispiel ebenfalls Züge 9 und 10 vorgesehen, die vom Handgriff 11,12 mittels Ringen 14,15 getrennt oder gleichzeitig betätigt werden können. Die Züge sind hierbei als Bowden-

5 züge ausgebildet und in der am Handgriff 11,12 angebrachten Abschlussleiste 13 gehalten. Die Einführung der Züge in die Figur erfolgt durch Löcher oder andere Öffnungen 16. Bei 26 und 27 sind Stellenangedeutet, an denen Ventile angebracht sind, die bei Berührung durch die Faust der anderen Spielfigur Luft aus dem Inneren entweichen lassen. Die Handgriffe 30,31, die zur Betätigung der Spielfigur 4 dienen, sind grundsätzlich in gleicher Weise aufgebaut wie die Handgriff 11,12 bzw. 24.

10 Ausserdem ist am Sockel ein Ventil 8 erkennbar, das, wie aus Abb. 2 deutlicher hervorgeht, als einfaches Nadel- oder sonstiges Ventil ausgebildet und mit einer Fahrradpumpe zum Aufpumpen der Figur 3 verwendet werden kann. Hierbei verlaufen innerhalb der Sockelplatte 5 Leitungen, die nicht
15 dargestellt sind, zu den Füßen der Figur.

Selbstverständlich ist es auch zur Vereinfachung möglich, ein Ventil lediglich an einem Fuss der Figur vorzusehen, um so das gesamte Innere der Figur aufzupumpen und zu straffen. Mit 25 und 26 sind in Abb. 2 die eigentlichen Züge, d.h.
20 die Seelen der Bowdenzüge bezeichnet. Die übrigen Bezugszeichen haben die gleiche Bedeutung wie in Abb. 1.

Abb. 3 zeigt die Anordnung dreier Ventile 25,26 und 27 an der Kinnspitze, in der Herzgegend und in der Lebergegend der Figur 3.

25 In Abb. 4 ist der Handgriff 24, der zur Drehung der Sockel-

scheibe 6 dient, in grösserem Maßstabe herausgezeichnet.
Die Bezugszeichen haben die gleiche Bedeutung wie in Abb. 1.

Abb. 5 zeigt - ebenfalls in vergrössertem Maßstab - den
Handgriff 11,12, der zur Betätigung der Arme dient, jedoch
5 mit einer geringfügigen Abwandlung. Die Züge bestehen hierbei
aus beweglichen Rohren oder Schläuchen 9,10, die jedoch
nicht - wie bei Bowdenzügen üblich - mit eingelegten Federn
ausgerüstet sind. Eine dem Bowdenzug ähnliche Wirkung wird
vielmehr dadurch erreicht, dass die Seelen 28 und 29 der
10 Züge an den Ringen 15 bzw. 14 befestigt sind und ausserdem
ein an der Abschlussleiste 13 befestigtes Gummiband 30
bzw. 31 in den Ring 15 bzw. 14 eingehängt ist. Durch An-
ziehen des Ringes 15 wird das Gummiband 30 gestrafft und damit
die Seele 28 zurückgezogen. Auf diese Weise kann ein Arm
15 der Figur gestreckt bzw. nach vorn geschneilt werden. Beim
Loslassen des Ringes, wie bei 14 dargestellt, zieht das
Gummiband 31 den Ring selbst und damit die Seele 29 nach vorn
in Richtung auf die Leiste 13 zu und schiebt damit die
Seele 29 innerhalb des Schlauchs oder Rohrs 10 nach vorn, so
20 dass der Arm gesenkt bzw. entspannt wird.

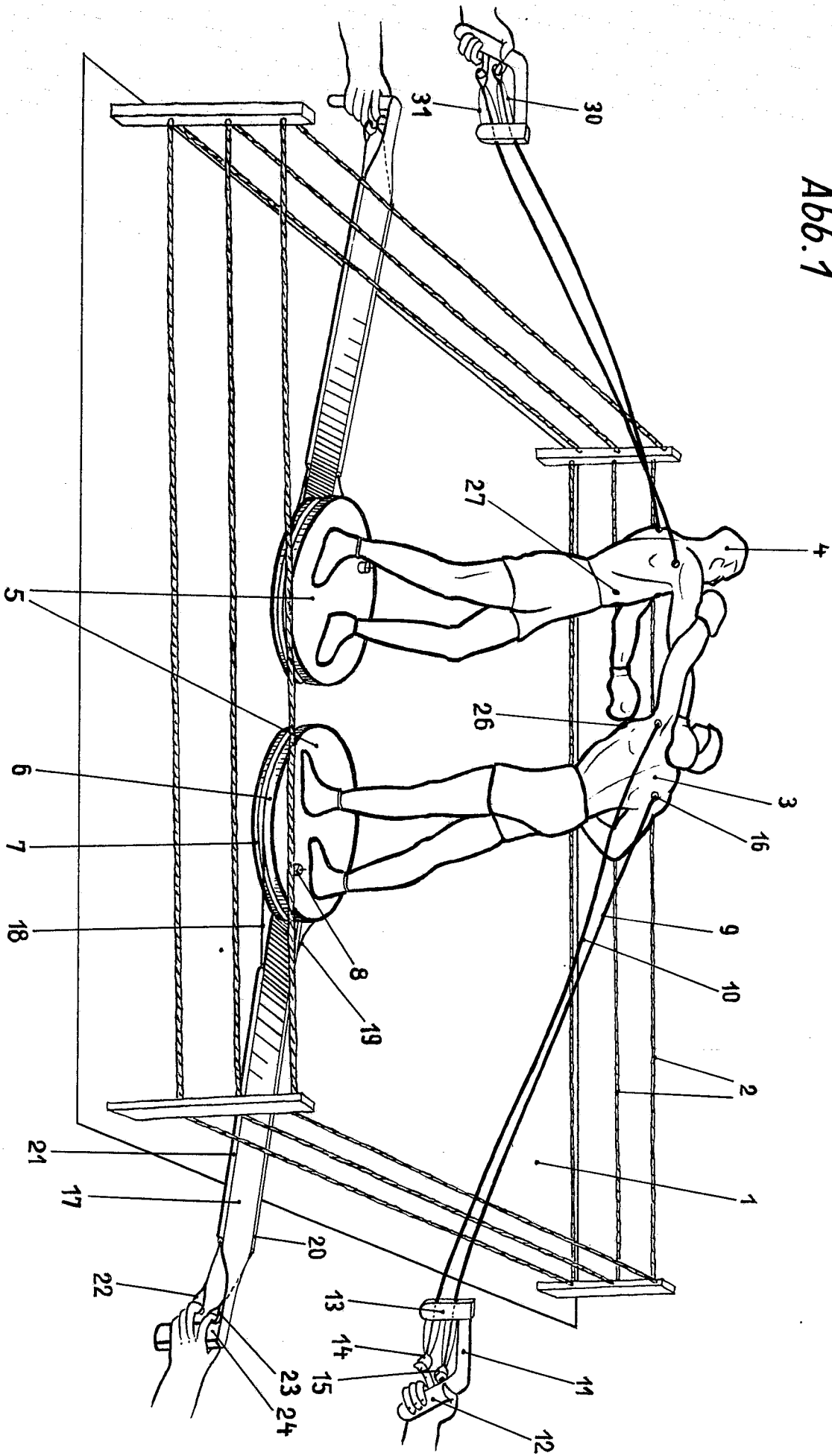
Die Einzelheiten der dargestellten Ausführungsbeispiele dienen
lediglich dazu, das Prinzip zu erläutern, sind aber nicht im
Sinne einer Beschränkung aufzufassen; vielmehr können die
Bewegungsleitungen auch in jeder anderen zweckdienlichen
25 Weise, beispielsweise als hydraulische oder pneumatische Be-
tätigungsleitungen, ausgebildet sein.

A n s p r ü c h e

- 1) Figurenspiel, bei dem mindestens zwei Spielfiguren mit teilweise beweglichen Gliedern auf einer Spielfläche (Tisch) bewegt werden können, insbesondere Boxspiel, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielfiguren ganz oder in ihren wesentlichen Teilen aus nachgiebigem oder elastischem Werkstoff bestehen und einen luftdicht abschliessbaren Hohlraum aufweisen derart, dass die Figuren durch Aufpumpen, beispielsweise mittels einer Luftpumpe, gestrafft und aufgerichtet werden können.
- 2) Spiel, insbesondere Boxspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die Figuren an bestimmten Stellen, insbesondere an den bekannten k.o.-Stellen, wie Kinn-, Leber- oder Herzgegend, Ventile aufweisen, die bei Berührung durch die andere Spielfigur je nach der Stärke oder Dauer der Berührung eine bestimmte Menge Luft aus dem Inneren der Figur entweichen lassen, so dass diese hierauf mehr oder weniger weit zusammensackt.
- 3) Spiel, insbesondere Boxspiel, nach den Ansprüchen 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, dass die Arme der Spielfiguren, beispielsweise über Bowdenzüge, Luftleitungen oder andere Bewegungsmittel von ausserhalb des Spielfeldes beweglich gestaltet, beispielsweise mit einem Handgriff verbunden sind, der getrennte Handhaben für den Spieler aufweist, um die Arme einzeln bewegen zu können.

- 4) Spiel, insbesondere Boxspiel nach den Ansprüchen 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielfiguren je auf einem Sockel drehbar und verschieblich befestigt sind, und dass Bewegungsmittel, wie Züge, Luftleitungen o.dgl., zu einem zweiten Handgriff führen, der die Bewegung der Figur von ausserhalb des Spielfeldes durch den Spieler ermöglicht.

Abb. 1



20

Abb.2

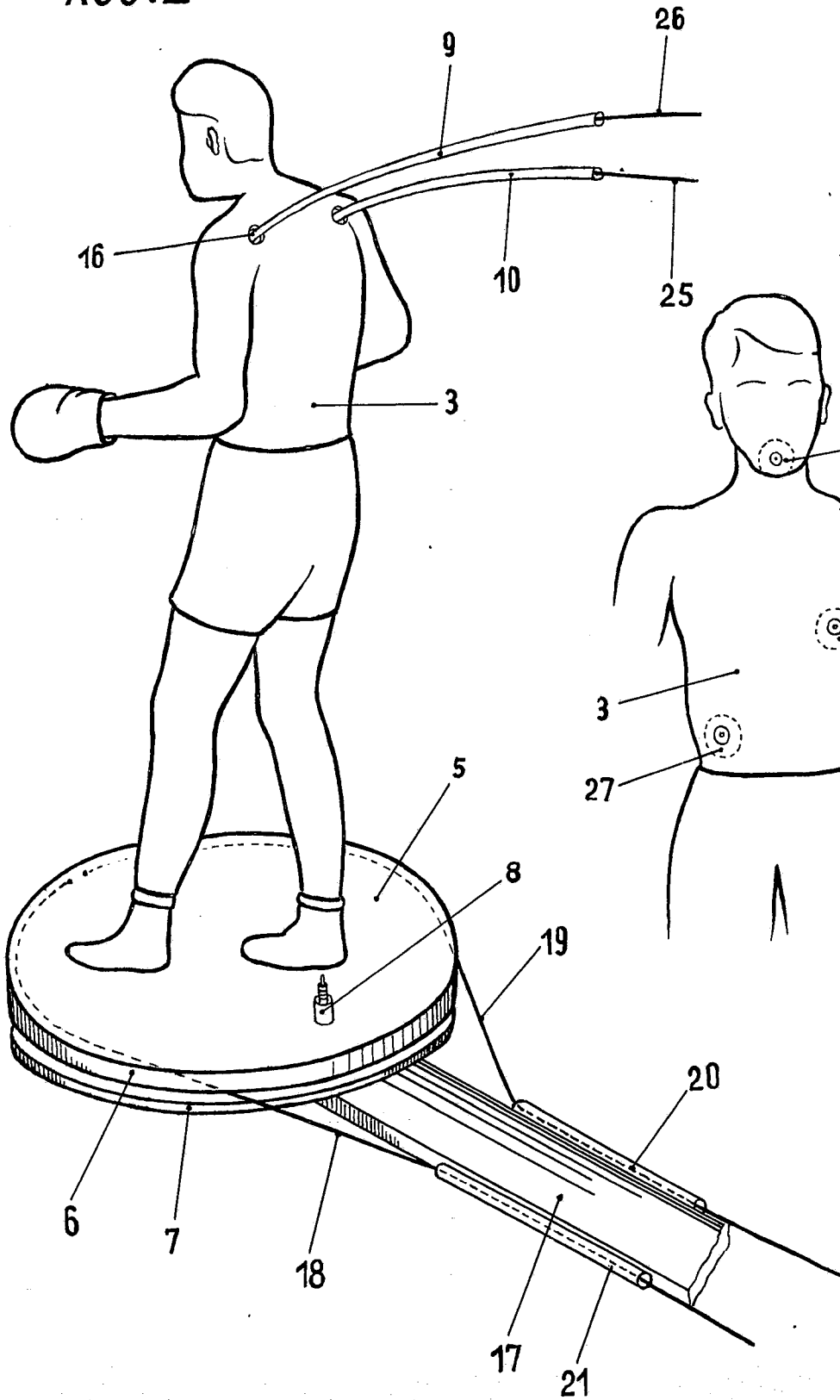
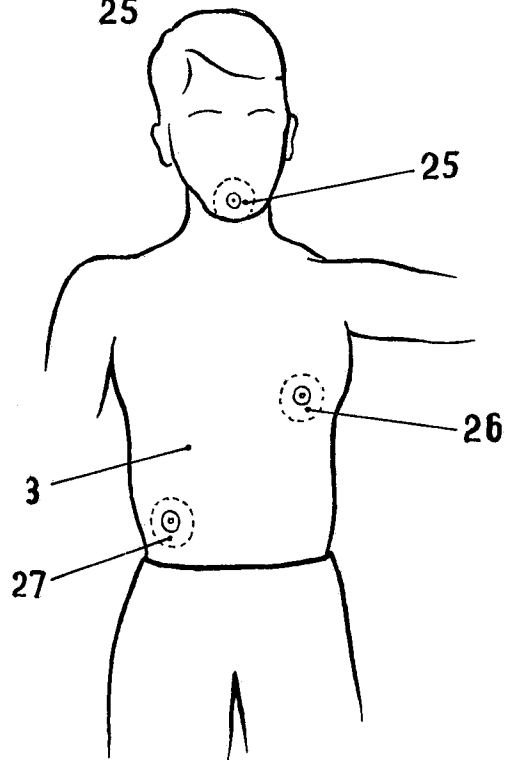


Abb.3



M

Abb. 4

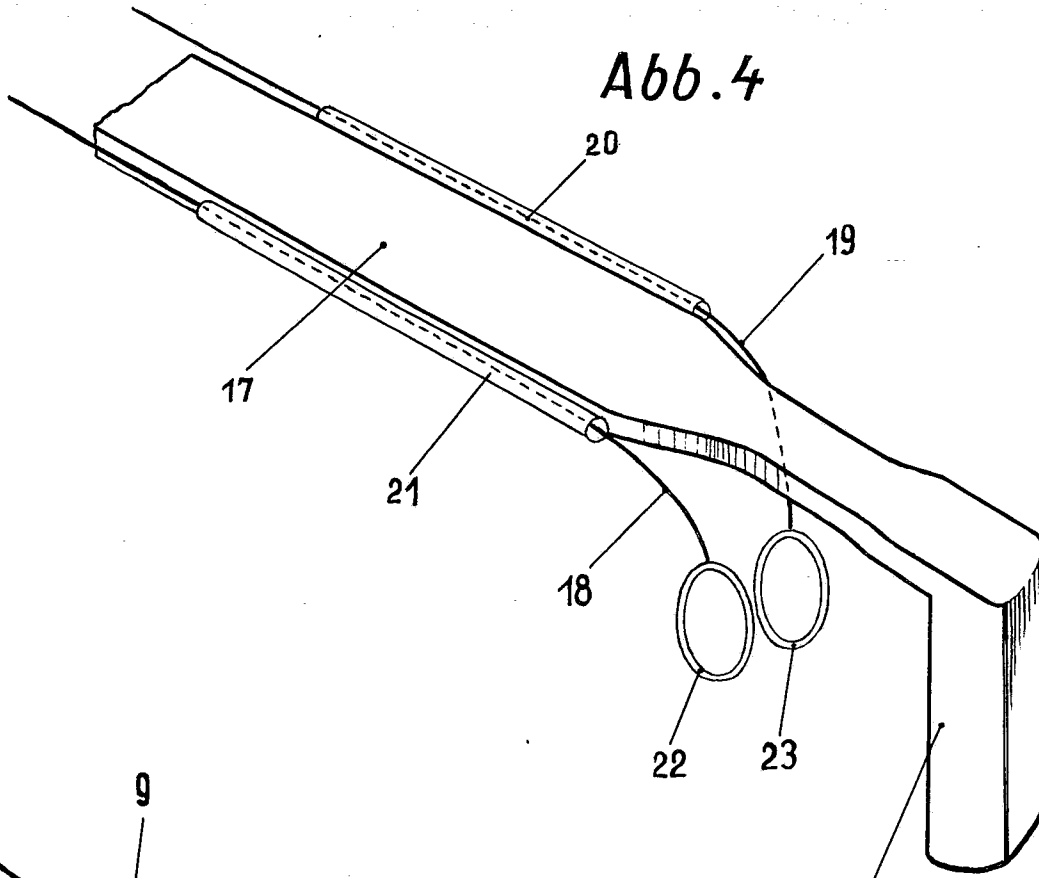


Abb. 5

