

KAIS. KÖNIGL.



PATENTAMT.

Oesterreichische

PATENTSCHRIFT N^r. 1181.

KLASSE 77: SPORT, SPIELE.

ALEXANDER STRENITZ IN WIEN.

Spielzeug.

Angemeldet am 7. März 1899.

Beginn der Patentdauer: 1. December 1899.

Den Gegenstand der vorliegenden Erfindung bildet ein Spielzeug für Kinder, mittelst welchem es möglich ist, eine Anzahl Spielfiguren, wie Soldaten, Reiter, Turner u. s. w. durch Bewegen einer Platte gleichzeitig und gleichsinnig um die Figurenaxe oder eine andere Axe zu drehen, wodurch der Spielende mit den Figuren die Bewegungen gewisser militärischer Commandos wie: „Kehrt Euch, Doppelreihen, rechts um“ etc. naturgetreu ausführen kann.

Die Zeichnung versinnlicht mehrere Ausführungsformen dieses Spielzeuges, und zwar zeigt Fig. 1 eine Ausführungsform im Grundriss; Fig. 2 dieselbe in einem Längsschnitte; Fig. 3 ist ein Detail, und zwar ein Schnitt nach *A-B* der Fig. 1; Fig. 4 ist eine weitere Ausführungsform im Grundriss; Fig. 5 dieselbe in einem Längsschnitt; Fig. 6 eine Construction in der Seitenansicht.

Das in den Fig. 1 und 2 dargestellte Spielzeug besteht aus einer dünnen Platte 1, welche derart durchbrochen ist, dass an den Stegen 2 Zungen 3 verbleiben, an deren Enden vorstehende Stifte 4 angeordnet sind, bezw. durch Umbiegen der schmalen Zungenenden gewonnen wurden.

Um diese Stifte sind Spielfiguren 20, wie Soldaten, Reiter, Turner, vermittelt Oesen in der Grundplatte 5 derart drehbar angeordnet, dass sie zum größten Theile durch die Durchbrechung hindurch auf einer rauhen Unterlage aufruhend. Bewegt man z. B. die Platte 1 mittelst der Handgriffe 6, 7 im Sinne des Pfeiles 8 (Fig. 1), so werden sich die Grundplatten 5 sammt den Figuren vermöge der Reibung auf der rauhen Unterlage gleichsinnig, und zwar im Sinne der Pfeile 9 drehen, bis sie in die mit strichlierten Linien gezeichnete Stellung gelangt sind.

Um ein Festsetzen der Spielfiguren auf den Zungen 3 zu verhindern, macht man entweder die Zungen sehr schmal, so dass sich die Grundplatten nur zum Theil aufsetzen können oder man wölbt die Zungen, wie in Fig. 3 dargestellt, so dass ein Aufsetzen der Grundplatten überhaupt nicht möglich ist, weil sie immer auf die Unterlage abrutschen.

An Stelle der Stifte 4 können an den Zungen 3 auch Oesen angeordnet sein, in welchen die Figuren mittelst Zapfen drehbar sind.

Zur naturgetreuen Nachahmung militärischer Uebungen wie „Doppelreihen rechts oder links um, oder Rechts oder Links Front“ dient das in den Fig. 4 und 5 dargestellte Spielzeug. Die Spielfiguren, bezw. die Grundplatten 5 sind nicht um Stifte der Zungen 3 drehbar, sondern mit letzteren sind Doppelhebel 10 drehbar verbunden, um deren Stifte 1 sich die Figuren drehen können. Auf diese Weise sind je zwei Figuren, wie dies bei obenangeführten Uebungen erforderlich ist, miteinander verbunden und müssen sich miteinander bewegen.

Bewegt man z. B. die Platte 1, deren Figuren sich in der Doppelreihen-Stellung befinden, in einem Kreisbogen in der Richtung des Pfeiles 11, so gelangen sämtliche

Hebel 10 sammt Figuren schließlich in die mit strichlierten Linien gezeichnete Stellung, welche demnach einer Links-Front-Stellung entspricht.

Um bei diesem Apparate auch jede Figur für sich drehen zu können, ist es erforderlich, die Hebel 10 festzustellen. Dies geschieht durch einen auf der Platte 1 in Lagern 14 geführten Rahmen 12, welcher mit Sperrriegeln 13 versehen ist und innerhalb enger Grenzen hin- und hergeschoben werden kann. Die Hebel besitzen Ausschnitte 15, in welche die Sperrriegel bei einem Ruck des Rahmens gleichzeitig eintreten und die Hebel an einer Verdrehung hindern. Der Rahmen wird in seinen zwei Endstellungen durch Federn 16 erhalten, in deren Mulden ein am Rahmen angebrachter Stift 17 eintritt und festgehalten wird.

Die in Fig. 6 dargestellte Construction unterscheidet sich nur dadurch von der in Fig. 1 versinnlichten, dass sich die nicht durchbrochene Platte 1 zwischen der Spielfigur 20 und den Grundplatten 5 befindet, welche letztere miteinander verbunden und in der Platte drehbar sind. Die Grundplatten 5 ruhen auf einer rauhen Unterlage auf, so dass sich wie früher sämtliche Spielfiguren gleichzeitig und gleichsinnig verdrehen, wenn die Platte 1 verschoben wird.

PATENT-ANSPRÜCHE:

1. Spielzeug, gekennzeichnet durch eine derart durchbrochene und mit vorstehenden Stiften (4) oder mit Oesen versehene Platte (1), dass die vermöge dieser Stifte oder Oesen drehbaren Spielfiguren (20) durch die Durchbrechung hindurch auf einer Unterlage aufliegen und durch Bewegen der Platte gleichzeitig verdreht werden können.

2. Eine Ausführungsform des in 1 bezeichneten Spielzeuges, bei welcher die Stifte (4) oder Oesen tragenden Plattentheile (Zungen 3) gewölbt sind, um ein Festsetzen der Spielfiguren zu verhindern.

3. Eine Ausführungsform des in 1 bezeichneten Spielzeuges, gekennzeichnet durch an der Platte (1) drehbar und feststellbar angeordnete Doppelhebel (10), mit welchen zwei oder mehrere Spielfiguren derart drehbar verbunden sind, dass dieselben auf einer Unterlage aufliegen.

4. Eine Feststellvorrichtung für die in Anspruch 3 bezeichneten Hebel (10), gekennzeichnet durch einen verschiebbaren und feststellbaren Rahmen (12) mit Sperrriegeln (13), welche letztere in Ausschnitte (15) der Hebel eintreten.

5. Eine Ausführungsform des in 1 bezeichneten Spielzeuges, gekennzeichnet durch eine nicht durchbrochene Platte (1), auf welcher die Spielfiguren (20) drehbar gelagert sind, während die mit letzteren verbundenen Grundplatten (5) unterhalb der Platte auf einer Unterlage aufliegen.

Hiezu 1 Blatt Zeichnungen.

Fig:1.

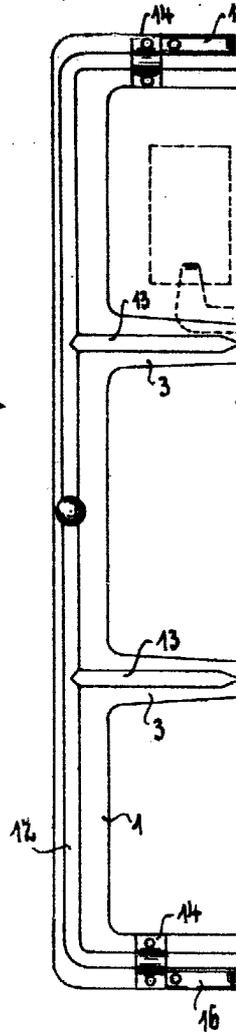
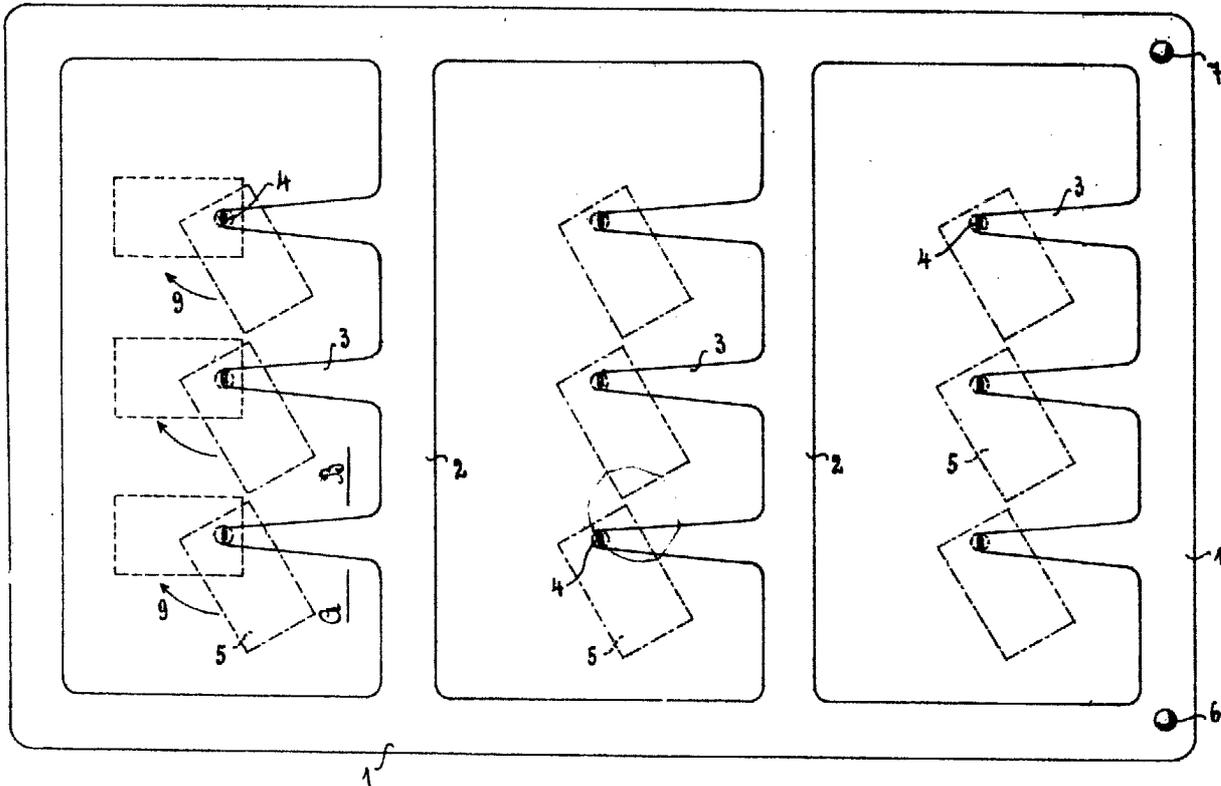


Fig:2.

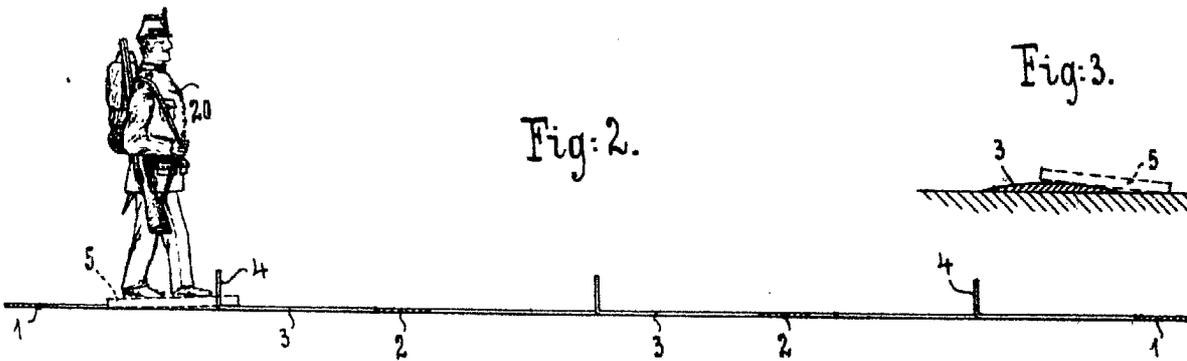


Fig:3.



Fig:6.



Spielzeug.

Fig:4.

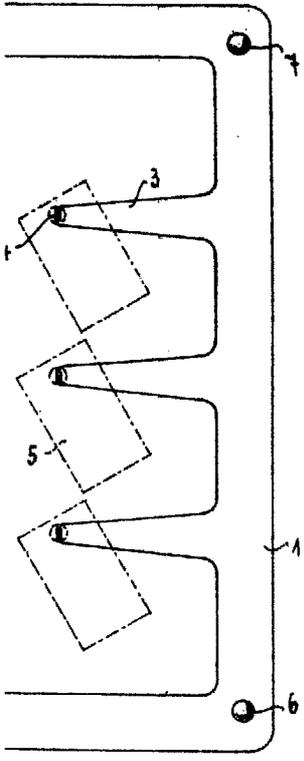
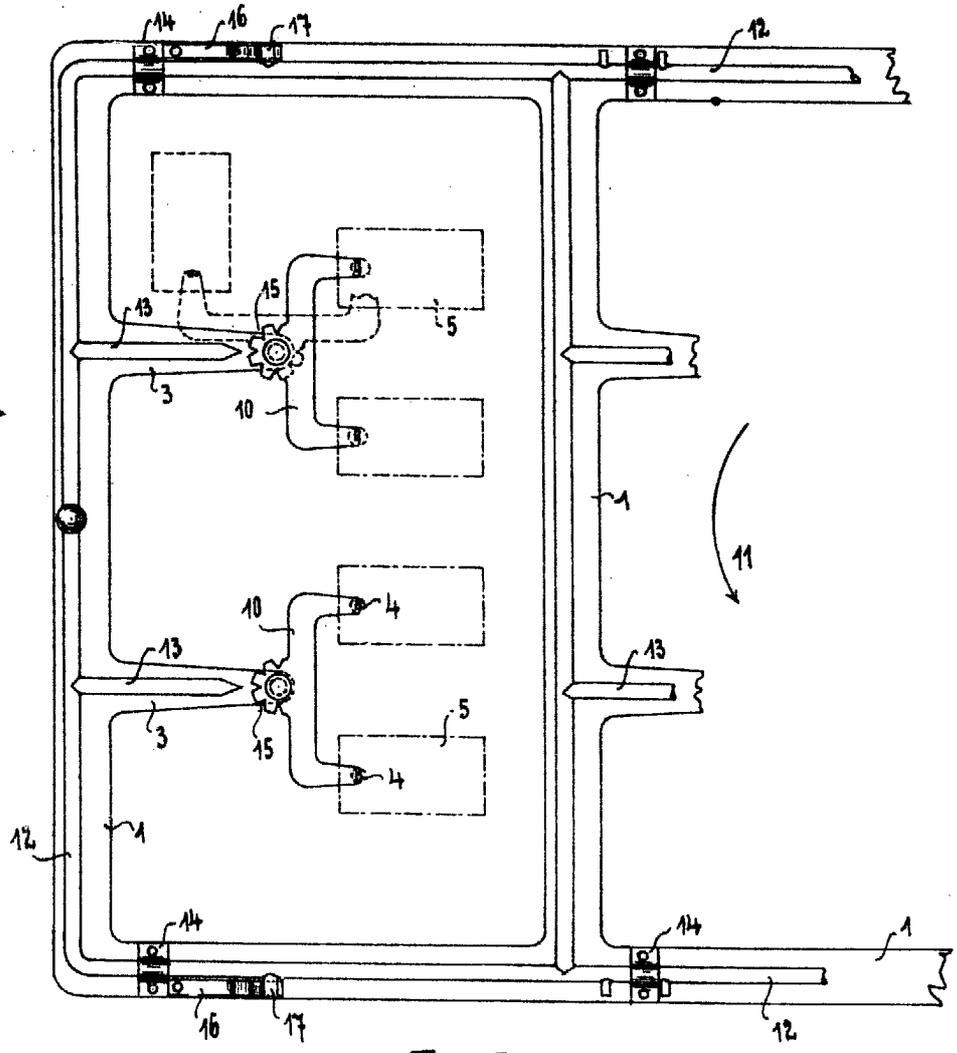


Fig:3.

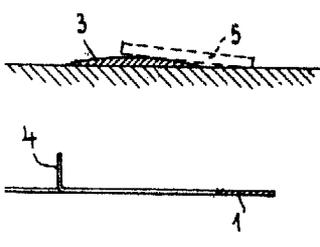


Fig:5.

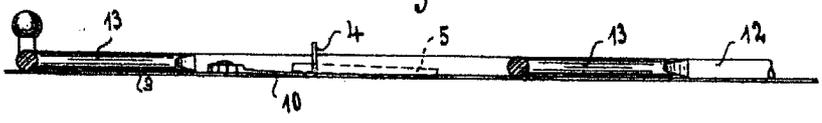


Fig:6.

