## KAIS. KÖNIGL.



### PATENTAMT.

### Österreichische

# PATENTSCHRIFT Nº 15732.

### MICHAEL WOLLNER IN WIEN. Spielzeug.

Angemeldet am 20. Juli 1903. - Beginn der Patentdauer: 1. Dezember 1903.

Mit vorliegendem Spielzeug kann eine Gruppe Spielfiguren, wie Zinnsoldaten, Reiter u. dgl. gleichzeitig und gleichsinnig sowie auch im Kreise rundherum bewegt werden, wodurch das Kind mit diesem Spielzeug gewisse militärische Übungen nachahmen kann.

Es sind zwar solche Spielzeuge bekannt geworden, allein diese ermöglichen, weil sie aus einem am Boden aufruhenden Rahmen bestehen, kein Verdrehen der Spielfiguren um 3600, wodurch die Ausführung mancher Spiele verhindert wird und überdies die Spielfiguren leicht in Unordnung geraten können.

Das vorliegende Spielzeug, welches die genannten Nachteile beseitigt, besteht aus einem 10 aus Ständern und horizontalen Verbindungsstäben zusammengesetzten, sonst aber beliebig geformten Gerüst, von dessen horizontalen Stäben Arme bis nahe zum Boden reichen. Mit diesen Armen werden die Spielfiguren drehbar verbunden, die auf dem Boden stehen.

Die Zeichnung zeigt eine Ausführungsform einer Vorrichtung in Fig. 1 in der Vorderansicht und in Fig. 2 in der Draufsicht, während die Fig. 3 eine Einzelheit zeigt.

Das dargestellte Gerüst besteht aus Ständern 1 und horizontalen Verbindungsstäben 2, von denen beispielsweise zwei Ständer und ein Verbindungsstab ein bügelartiges Gerüst ergeben, wovon drei solche durch Platten 3 zu einem gemeinsamen Gerüst vereinigt sind. Von den horizontalen Stäben reichen letrech'e Arme 4 bis nahe zum Boden nach abwärts, mit welchen die Spielfiguren drehbar verbunden werden.

Um die heute allgemein im Handel erhältlichen Spielfiguren von verschiedener Größe ohneweiters für vorliegendes Spielzeug benützen zu können, werden bekannte Fußplatten 5 angewendet, welche mit federnden Armen 6, einer Öse 7 zum Einhängen in den Arm 4 und einem Stift zum Aneinanderhängen mehrerer solcher Fußplatten versehen sind. Die bei Zinnsoldaten 9 und sonstigen Spielfiguren vorhandene Fußplatte 10 wird zwischen den Armen 6 der Fußplatte 5 eingeschoben und durch Federung derselben leicht lösbar festgehalten. Diese Fußplatten können auch so eingerichtet sein, daß zwei oder mehrere Zinnsoldaten eingeschoben werden können.

Hat man nun in jeden Arm 4 eine Spielfigur eingehängt, dann kann man einer Spieltigurengruppe, die je nach der Form des Gerüstes verschieden angeordnet ist, durch gerades, kreis- oder bogenförmiges Bewegen des Gerüstes verschiedene gleichzeitige und gleichsinnige Bewegungen, sogar im Kreise rundherum erteilen, ohne daß man befürchten muß, daß die Spielfiguren in Unordnung geraten.

Für gewisse Fälle empfiehlt es sich, die lotrechten Arme 4 an der horizontalen Schiene 2 verstell- und feststellbar anzuordnen, um die Entfernung der Arme voneinander ändern zu können. Wie die Fig. 1, 2 (rechte Seite) und 3 zeigen, ist der Arm 4 zu diesem Zwecke mit einer Öso 12 verbunden, welche dem Querschnitt der Schiene 2 entspricht und auf diese aufgeschoben und durch eine Schraube 13 u. dgl. in jeder beliebigen Stellung festgestellt werden kann. Diese Verstellung der Arme empfiehlt sich z. B. dann, wenn dieselben behufs Verwendung größerer Spielfiguren oder behufs drehbarer Anordnung einer Platte oder Schiene 14 weiter voneinander abstehen sollen, als bei direkter Anordnung der Spielfiguren. Die Schiene 14 besitzt vertikale Stifte 15, an welchen die Spielfiguren mittels der an ihrer Fußplatte vorgesehenen Öse drehbar angeordnet werden.

#### PATENT-ANSPRÜCHE:

1. Spielzeug, gekennzeichnet durch ein aus Ständern (1) und horizontalen Stäben (2) bestehendes Gerüst, mit von den Stäben bis nahe zum Boden nach abwärts ragenden Armen (4), mit denen die auf einer Unterlage aufruhenden Spielfiguren drehbar verbunden werden, die sich beim Bewegen des Gerüstes sämtlich gleichzeitig und gleichsinnig, auch 5 im Kreise herum bewegen können.

2. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Arme (4) auf der Schiene (2) verstell- und feststellbar angeordnet sind, um deren Entfernung voneinander

ändern zu können.

