



①9 BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENT- UND  
MARKENAMT

⑫ **Gebrauchsmuster**  
⑩ **DE 298 15 184 U 1**

⑤① Int. Cl.<sup>6</sup>:  
**A 63 F 5/02**

②① Aktenzeichen:	298 15 184.7
②② Anmeldetag:	25. 8. 98
④⑦ Eintragungstag:	12. 11. 98
④③ Bekanntmachung im Patentblatt:	24. 12. 98

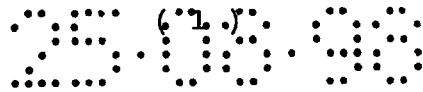
DE 298 15 184 U 1

⑦③ Inhaber:  
Dürig, Gisbert, 26133 Oldenburg, DE

⑦④ Vertreter:  
Hollmann, E., 26127 Oldenburg

⑤④ Magnet-Dreh-Spiel

DE 298 15 184 U 1



Gisbert Dürig  
Erich-Heckel-Str.47  
26133 Oldenburger

An das  
DEUTSCHE PATENTAMT  
Zweibrückenstraße 12  
80331 München

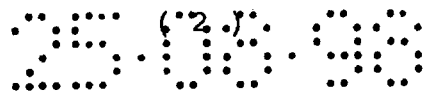
#### Beschreibung

##### Magnet-Dreh-Spiel

Drehspiele gibt es in verschiedenen Variationen, z.B. Roulette. Beim Roulette ist bekannt, daß die Kugel per Hand in dem Laufkessel in Rotation gebracht wird. Die Kugel bleibt bei Laufende, in einem Zahlenfeld  
5 liegen und das Spiel ist beendet. Wenn ein Spieler, die auf dem Tisch, im Laufkessel von der Kugel belegte Zahl, mit einem oder mehreren Chips bedeckt hat, so hat der betreffende Spieler gewonnen.

Es gibt auch Spiele mit Würfeln, wo bei einer gewürfel-  
10 ten Zahl, ein Feld mit einem Stab besteckt wird.

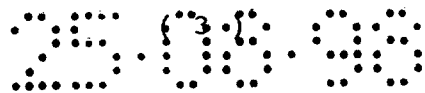
Die hier gezeigte Erfindung, hat eine Drehscheibe, mit einer äußeren Lauffläche und einer inneren Lauffläche. Die innere Lauffläche. Die innere Lauffläche, ist auf-  
15 geteilt in Zahlenzeile, abgegrenzt durch Schweller in der Lauffläche. Die Lauffläche ist begrenzt durch die innenliegende aufgestülpte Zahlenzylinder-Zentrierung. Oberhalb des Zahlenzylinders sind in den sechs Zahlenzeile sechs Steckeraufnahmen. Mittig im Zahlenzylinder befindet sich die Magnetstabaufnahme.



## Beschreibung

### Magnet-Dreh-Spiel

- Die Stahlkugel wird durch den Magnetstab in Rotation gebracht, indem man den Magnetstab außen in Höhe der innenliegenden Kugel anlegt und in der gewünschten Laufrichtung bewegt. Jeder Spieler erhält vor Spiel-
- 5 beginn eine bestimmte Anzahl von Steckern, z.B. sechs Stück. Die Anzahl der Spieler ist beliebig. Ein vorher bestimmter Spieler dreht die erste Kugel. Die getroffene Zahl ist entscheidend für die Entfernung der Steckeraufnahme. Die freigewordene Öffnung dient
- 10 nur noch zur Entsorgung der Stecker. Das Spiel beginnt mit dem Spieler, der die erste Kugel gedreht hat. Jeder Spieler muß einen Pflichtdreh machen, danach entscheidet der Spieler selbst über die Anzahl der Drehs. Die freigemachte Öffnung dient
- 15 zur Entsorgung der Stecker. Das von der Kugel belegte Zahlenfeld entscheidet, wo ein Stecker abgelegt wird bzw. durchfällt. (entsorgt wird) Befindet sich bereits ein Stecker in der Steckeraufnahme, muß der Spieler
- 20 Drehstab an den nächsten Spieler weitergeben. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler einen oder mehrere Stecker vorweisen kann. Der Verlierer kann jetzt bestimmen, fängt er selber an, oder überläßt er dies einem anderen Spieler.
- 25 Er bestimmt auch die Entsorgungsöffnung.



Gisbert Dürig  
Erich-Heckel-Str.47  
26133 Oldenburg

Die Erfindung wird nachstehend in Verbindung mit den Zeichnungen näher erläutert.

Es zeigt:

- 5  
10  
15
- Figur 1 Die Seitenansicht der Drehschale mit schematischer Darstellung des Ablaufes dieses Spieles. Die Drehschale 1, mit der innenlaufenden Stahlkugel 8b und der außenlaufenden Kugel 8a und die Zahlenfeld-Begrenzungsschweller 9. Linksseitig ist der Magnetstab 5b an der Drehschale 1 angelegt und wird die Kugel 8a bei einer seitlichen Bewegung in Rotation bringen. Ferner sieht man den Zahlenzylinder 2, mit den sechs Stecker-  
aufnahmen 3 und dem Stecker 4.
- Figur 2 Die Seitenansicht, mit dem Magnetstab 5a, abgelegt in der Magnetstab-Aufnahme 6. Die Zahlenzylinder-Zentrierung 7 ist innenliegend.
- Figur 3 zeigt eine Draufsicht auf das Zahlenfeld.

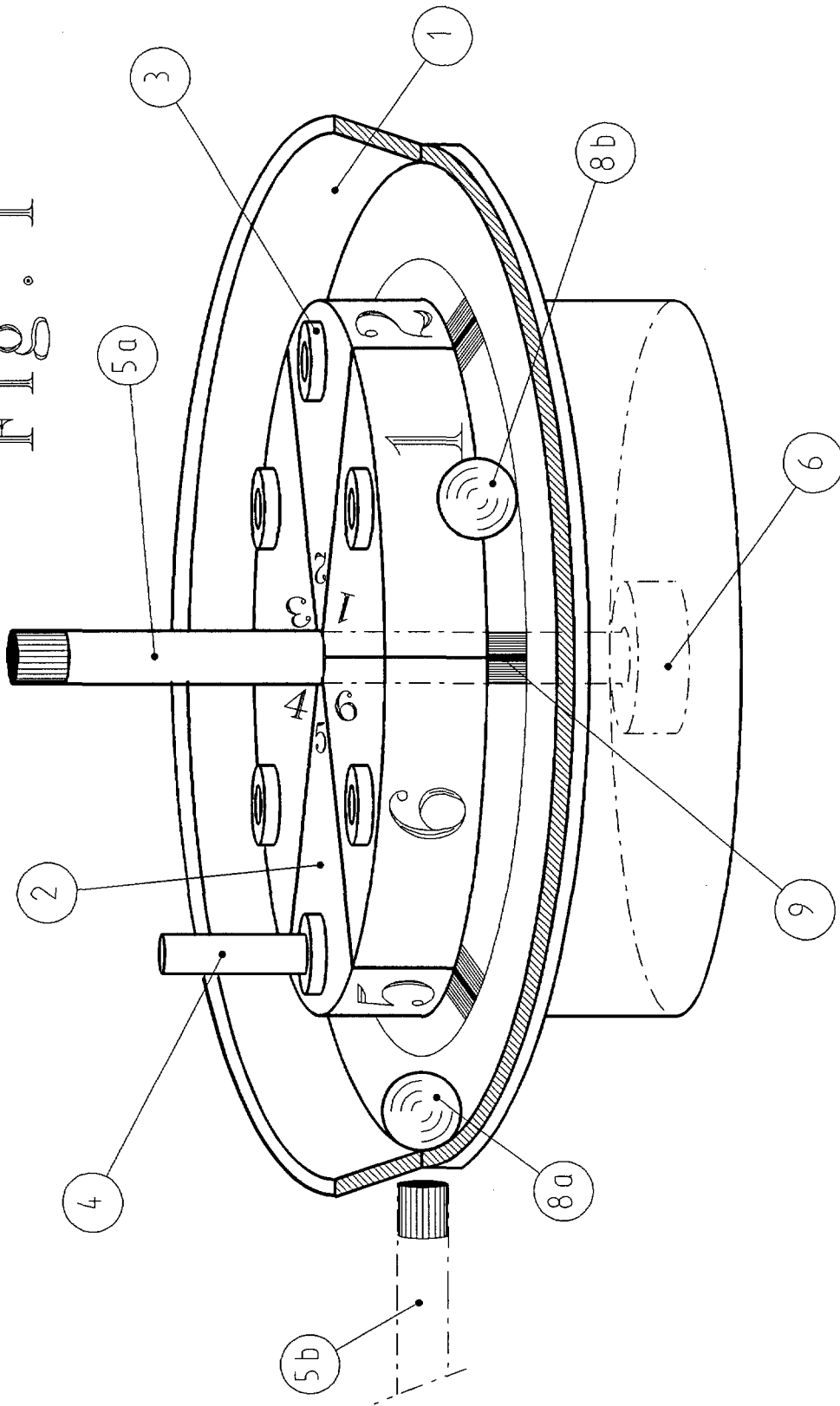
25 10 99

Gisbert Dürig  
Erich-Heckel-Str.47  
26133 Oldenburg

<sup>A</sup>  
~~Patent~~ansprüche

1. Magnet-Dreh-Spiel, gekennzeichnet durch,  
eine Drehschale 1, mit einer äußeren Lauffläche  
und einer inneren Lauffläche mit Zahlenfeldern,  
die durch Schweller in der Lauffläche abge-  
5 grenzt sind.
2. Magnet-Dreh-Spiel, gekennzeichnet durch,  
einen Magnetstab, der seitlich angelegt an der  
Drehschale, die auf der äußeren Lauffläche  
liegende Stahlkugel, durch eine seitliche Bewe-  
10 gung, in Rotation bringt.
3. Magnet-Dreh-Spiel, gekennzeichnet durch,  
sechs Steckeraufnahmen im Zahlenzylinder mit  
den Steckern.
4. Magnet-Dreh-Spiel, gekennzeichnet durch,  
15 Magnetstab-Aufnahme mittig im Zahlenzylinder.
5. Magnet-Dreh-Spiel, gekennzeichnet durch,  
innenliegende Zahlenzylinder-Zentrierung.

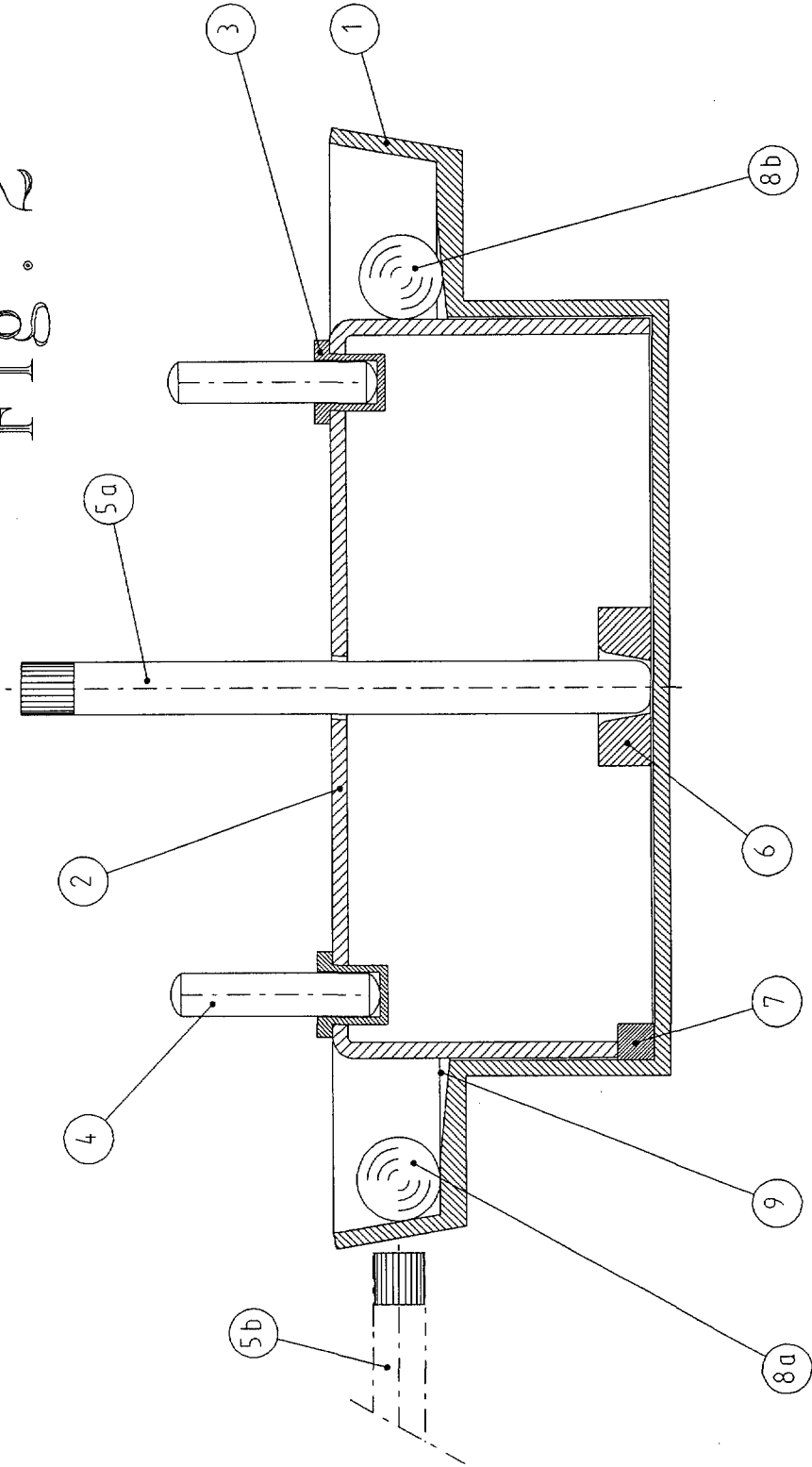
Fig. 1



(6)

Fig. 2

(7)



25.08.98

Fig. 3

(8)

