

①9 BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑪ **DE 3821297 A1**

⑤① Int. Cl. 4:  
**A 63 F 9/06**

⑳ Aktenzeichen: P 38 21 297.8  
㉑ Anmeldetag: 24. 6. 88  
㉒ Offenlegungstag: 28. 12. 89

*Verfälschung*

DE 3821297 A1

⑦① Anmelder:  
Universal Connections Steckverbindungen Vertriebs  
GmbH, 8000 München, DE

⑦② Erfinder:  
Antrag auf Nichtnennung

⑤④ Logisches Spiel

Dieses Spiel besteht aus zwei gegeneinander drehbaren Halbschalen (1, 2). Jede Halbschale besitzt vier Segmente (3) und vier halbrunde Öffnungen, in denen je zwei Drehsegmente (4) gelagert sind. Sind die Drehsegmente der Halbschalen (1, 2) deckungsgleich, lassen sich alle vier Drehsegmente zusammen verdrehen. Dadurch ist es möglich, die Drehsegmente von einer Halbschale in die andere zu drehen. Durch Verdrehen der Halbschalen (1, 2) werden die Drehsegmente gegeneinander verschoben. Durch die verschiedenen Informationsgehalte der Drehsegmente und Segmente, z. B. Farben und Symbole, ergeben sich in deren Zuordnung vielfältige Kombinationsmöglichkeiten und damit Spielvariationen.

DE 3821297 A1

Die Erfindung betrifft ein logisches Spiel in Form eines Drehspielzeuges. Der in den Ansprüchen gekennzeichneten Erfindung liegt die Aufgabe zu Grunde, durch gegeneinander drehbare Teile ein logisches Spiel zu ermöglichen.

Dieses Spiel, vgl. die ein Ausführungsbeispiel zeigenden Fig. 1 und 2, besteht aus zwei gegeneinander drehbaren Halbschalen 1, 2, welche auf einer Achse gemeinsam gelagert sind. Jede Halbschale besitzt vier eingeklippte Segmente 3, die verschiedenfarbig sein können und an ihren beiden Enden verschiedene Informationssymbole z. B. Kreis und Dreieck, tragen.

Jede Halbschale 1, 2 hat vier halbrunde Öffnungen, in denen je zwei Drehsegmente 4 als Viertelsegment drehbar gelagert sind. Beim Drehen der Halbschalen 1, 2 rasten diese derart, daß sich die Drehsegmente beider Halbschalen in gleicher Position befinden. Dadurch ist es möglich, die Drehsegmente 4 von einer Halbschale in die andere zu drehen. Dabei ergibt sich eine Rastposition der Drehsegmente 4, die ein Drehen der Halbschalen 1, 2 erlaubt. Durch das Drehen einer Halbschale werden je zwei Drehsegmente um 90 Grad oder ein Vielfaches davon verschoben.

Die Drehsegmente 4 haben die gleiche Farbe wie die Segmente 3 und tragen als weitere Information ein Symbol, z. B. Kreis und Dreieck.

Durch die verschiedenen Informationsgehalte der Drehsegmente 4 und der Segmente 3, z. B. Farben und Symbole, ergeben sich in deren Zuordnung vielfältige Kombinationsmöglichkeiten und damit Spielvariationen.

Des weiteren ist es möglich, durch die Anzahl der verwendeten Farben das Spiel verschieden schwierig zu gestalten.

So könnte z. B. das leichtere Spiel aus insgesamt vier verschiedenen Farben bestehen. Dabei würde eine Halbschale 1 vier verschiedenfarbige Segmente 3 tragen. Die Halbschale 2 hätte die gleiche Anordnung der Segmente. Je vier der insgesamt 16 Drehsegmente wären gleichfarbig.

Das schwierige Spiel würde aus acht verschiedenen Farben bestehen. Jedes der insgesamt acht Segmente 3 hat eine andere Farbe. Jeweils zwei der insgesamt 16 Drehsegmente 4 sind gleichfarbig.

Für beide Spieldurchführungen ergeben sich z. B. folgende Spielmöglichkeiten.

## Spiel 1

Alle Symbole auf den Drehsegmenten 4, die auf einer Halbschale 1, 2 liegen, sollen gleich sein. Die Farbe und die Symbole auf den Segmenten 3 werden nicht berücksichtigt.

## Spiel 2

Das Symbol auf dem Drehsegment 4 soll mit dem Symbol auf dem Segment 3 übereinstimmen. Die Farbe wird nicht berücksichtigt.

## Spiel 3a

Auf einem Drehknopf, bestehend aus vier Drehsegmente, sollen die Symbole aller vier Drehsegmente gleich sein. Die Farbe wird nicht berücksichtigt.

Auf einem Drehknopf sollen die Symbole aller vier Drehsegmente gleich sein, wobei abwechselnd ein Drehknopf lauter Dreiecke, der nächste lauter Kreise aufweisen soll. Die Farbe wird nicht berücksichtigt.

## Spiel 4

Die Farben der Drehsegmente 4 sollen den Farben der Segmente 3 einer Halbschale entsprechen. Sie brauchen allerdings nicht an der richtigen Stelle zu sein. Die Symbole finden keine Beachtung.

## Spiel 5

Die Farbe der Drehsegmente 4 soll mit der Farbe der Segmente 3 übereinstimmen. Die Symbole finden keine Beachtung.

## Spiel 6

Die Farbe der Drehsegmente 4 soll der Farbe der Segmente 3 einer Halbschale entsprechen. Sie brauchen jedoch nicht an der richtigen Stelle zu sein. Die Symbole müssen beachtet werden.

## Spiel 7

Die Farbe der Drehsegmente 4 und die der Segmente 3 sowie die Symbole müssen übereinstimmen.

## Patentansprüche

1. Logisches Spiel, **dadurch gekennzeichnet**, daß es zwei gegeneinander drehbare Halbschalen (1, 2) aufweist, wovon jede Halbschale mit vier eingeklippten Segmenten (3) versehen ist und vier halbrunde Öffnungen hat, in denen jeweils zwei Drehsegmente (4) in der Gestalt eines Viertelzylinders drehbar gelagert sind.
2. Logisches Spiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Segmente (3) verschiedenfarbig sind und an ihren beiden Enden als weitere Information ein Symbol tragen.
3. Logisches Spiel nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Segmente zweiteilig und/oder zweifarbig gestaltet sind.
4. Logisches Spiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Drehsegmente (4) verschiedenfarbig sind und als zusätzliche Information ein Symbol tragen.
5. Logisches Spiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß beim Drehen der Halbschalen (1, 2) diese so rasten, daß sich die Drehsegmente beider Halbschalen in gleicher Position befinden und die Drehsegmente von einer Halbschale in die andere gedreht werden können.
6. Logisches Spiel nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Drehsegmente (4) eine Profilierung aufweisen, die ein Rutschen der Finger beim Drehen verhindert, und daß diese Profilierung durch ihre Verschiedenartigkeit zugleich Informationsträger sein kann.
7. Logisches Spiel nach Anspruch 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß sich durch die Zuordnung der Drehsegmente (4) mit den Segmenten (3) in Farbe und/oder Symbol vielfältige Spielmöglichkeiten er-

geben.

8. Logisches Spiel nach Anspruch 6, dadurch gekennzeichnet, daß zur Schwierigkeitsabstufung des Spiels die Anzahl der verwendeten Farben verschieden sein kann.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

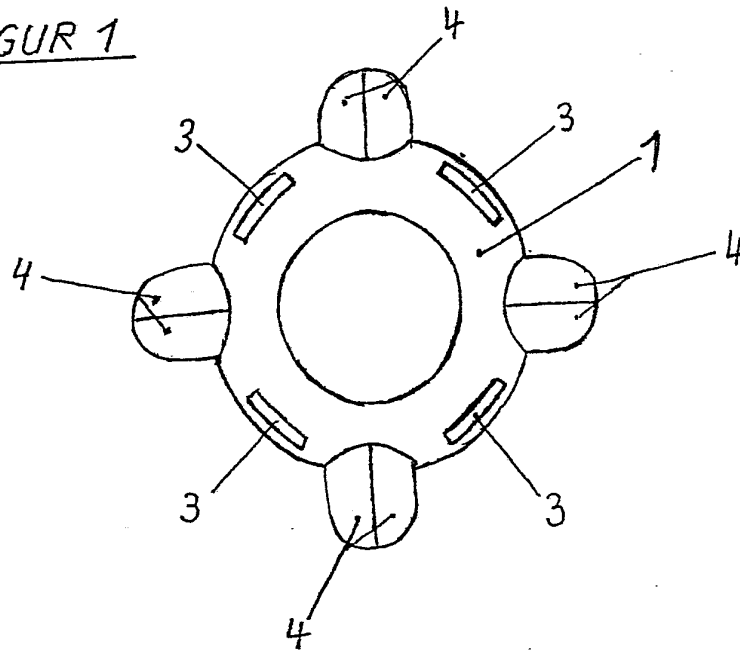
60

65

3821297

4\*

FIGUR 1



FIGUR 2

