



0 022 437
A2

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

Int. Cl.³: **G 07 F 17/32**, A 63 H 33/30,
A 63 F 7/02

②② Anmeldetag: 13.07.79

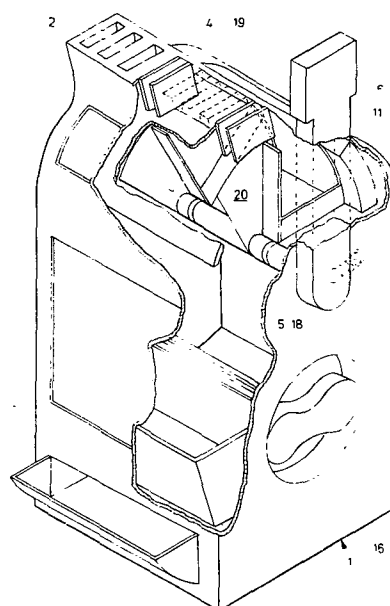
71 Anmelder: Meirovitz, Mordechai, P.O.B. 6285, Haifa (IL)

72 Erfinder: Meirovitz, Mordechai, P.O.B. 6285, Haifa (IL)

⑦4 Vertreter: **Weinkauff, Wolfgang, Fuchshohl 71,
D-6000 Frankfurt 50 (DE)**

⑤4 Münzautomaten-Spielzeug.

57) Bei einem Münzautomaten-Spielzeug werden einige von mehreren Einwurfschlitzten (2) durch im Münzkanal zugeordnete Weichen (20) so vorprogrammiert, daß dort eingeworfene Münzen in eine Münzausgabe fallen, die in die anderen Schlitzte geworfenen Münzen jedoch zurückgehalten werden in einem Sammelbehälter, welcher über der Münzausgabe auskippbar gelagert ist.



EP 0 022 437 A2

entanwalt Dipl.-Ing. W. Weinkauff Fuchshohl 71 6000 Frankfurt/M. 50

inschreiben

uropäisches Patentamt
osenheimerstr. 30

.000 München 2

PATENTANWÄLTE

Frankfurt/M.:

Dipl.-Ing. W. Weinkauff
(Fuchshohl 71)

München:

Dr. rer. nat. D. Thomsen

Zeichen

Ihre Nachricht vom

Mein Zeichen
508/Pa
bitte stets angeben.

Tag

25. Mai 1979

Mordechai Meirovitz in Haifa, Israel

MÜNZAUTOMATEN-SPIELZEUG

Die Erfindung bezieht sich auf ein Münzautomaten-Spielzeug, bestehend aus einem Gehäuse, das oben wenigstens einen Einwurfschlitz für Münzen aufweist, darunter eine eingebaute Mechanik, welche die Münzen aufnimmt und dabei eine Spielfunktion steuert.

Bekannt sind solche Spielzeuge nach Art eines Warenautomaten, welche nach Münzeinwurf die Auswahl und Entnahme einer Ware ermöglichen. Trotz verhältnismäßig aufwendiger Mechanik ist der Spielanreiz solcher Geräte gering, weil sie nichts anderes können als auf Münzeinwurf die Ware freizugeben.

Aufgabe der Erfindung ist es demgegenüber, mit einer möglichst einfachen Mechanik ein abwechslungsreiches vom Zufall wie auch der Intelligenz der Benutzer abhängiges Spielgeschehen zu ermöglichen, welches die Benutzung des Gerätes als Gesellschaftsspiel ermöglichen soll.

Dies geschieht durch die im Patentanspruch gekennzeichnete Lösung. Der Münzautomat wird zum Spiel vorbereitet, indem man einige der Stellhebel gegen das obere Schlitzende führt und die Stellhebel anschließend abdeckt, etwa durch eine Gehäuseklappe. Nun können mehrere Mitspieler abwechselnd eine bestimmte Anzahl von Spielmünzen in beliebig zu wählende Einwurfschlitze stecken und anschließend jeweils mit der Handhabe das Zylindersegment absenken, so daß die Münzen auf die zugeordneten Weichen fallen, wonach durch Loslassen der Handhabe das Zylindersegment in die Ausgangsposition zurückkehrt. Diejenigen Münzen, welche zufällig in die vorher entsprechend umgestellten Weichen fallen, können durch die Münzausgabe vom Spieler wieder entnommen werden; die anderen Münzen werden im Sammelbecher zurückgehalten. Dadurch erfahren die Spieler nur, daß sich unter den zuletzt benutzten Einwurfschlitzen sovielen "richtigen" mit der vorangegangenen Weichenprogrammierung übereinstimmende befinden wie Münzen aus der Münzausgabe entnommen werden konnten. Es ist aber noch nicht erkennbar, welche der zuletzt benutzten Einwurfschlitze richtig waren und welche nicht. Das wird um so klarer, je häufiger der Einwurfvorgang abwechselnd von den Spielern wiederholt wird, und je besser der einzelne Spieler die jeweiligen Resultate sich merkt und kombiniert. Wer zuerst mit einem Einwurfvorgang gleichzeitig alle vorher auf die Münzausgabe eingestellten Einwurfschlitze und Weichen trifft, was vom Glück wie auch der Intelligenz des Spielers abhängt, hat gewonnen und darf die noch im Sammelbecher befindlichen Münzen durch Betätigung des Knebels entnehmen.

Die Erfindung möge anhand des in den Figuren schematisch dargestellten Ausführungsbeispiels weiter erläutert

werden. Es zeigen

Fig. 1 eine schaubildliche Gesamtansicht schräg von vorn und oben, teilweise geschnitten und

Fig. 2 eine Seitenansicht bei abgenommener Seitenwand und Einstellung der sichtbaren Weiche auf den Sammelbecher, sowie strichliert die Stellposition auf die Münzausgabe.

Das Gehäuse 1 bildet den nebeneinander aufgereihte Einwurfschlitze 2 für Spielmünzen 3. Parallel darunter ist im Gehäuse ein Zylindersegment 4 mit der im Gehäuse gelagerten Welle 5 durch die Handhabe 6 aus der dargestellten die Schlitze 2 verdeckenden Ruhelage nach unten verschwenkbar gegen die Kraft von andererseits im Gehäuse 1 verankerten Rückholfedern 7.

Die Programmierung des Gerätes für den Spielbetrieb erfolgt dadurch, daß man die hinten oben am Gehäuse angelenkte Klappe 8 anhebt und einige Stellhebel 9 aus der ausgezogenen unteren in die strichlierte obere Position bewegt, wo sich die Stellhebel wieder arretieren durch ihnen angeformte die Gehäuseschlitze 10 elastisch etwas spreizende Zapfen 11.

Eine solche Umstellung hat zur Folge, daß der annähernd radiale Ablenksteg 13 der zugehörigen scheibenförmigen Weiche 12 schräg unter den zugehörigen Münzeinwurfsschlitz 2 schwenkt. Wenn jetzt eine dort eingelegte Münze 3 freigegeben wird indem man die Handhabe 6 und damit das Zylindersegment 4 herunterschwenkt, so kann diese Münze nicht in den Sammelbehälter 14 fallen, sondern sie wird abgelenkt, fällt auf die Münzausgabe 15 und rutscht bis zu deren Entnahmeende.

Der Sammelbecher 14 ist ebenfalls im Gehäuse gelagert und durch einen seitlichen Knebel 16 in die strichlierte Entlehrungsposition über der Münzausgabe 15 umklippbar.

Die abwärts schwenkende Bewegung des Zylindersegments 4 wird begrenzt durch den Gehäuseanschlag 17.

In Weiterbildung der Erfindung wird die drehfeste Kupplung zwischen dem Zylindersegment 4 und der Welle 5 erreicht durch die Ausbildung der Welle mit einem Zahnprofil 18 und die Einformung eines entsprechenden Zahnprofils 19 an den inneren Enden der Stirnwände 20, welche das Zylindersegment 4 tragen. Die konzentrische Führung des Zylindersegments 4 erfolgt dabei durch die entsprechend zylindersegmentförmige Ausbildung des Gehäuseoberteiles 19. So werden Schraub- und Klemmverbindungen weitgehend vermieden, und alle wesentlichen Teile des Gerätes können aus Kunststoff in rationeller Massenfertigung gespritzt und durch Zusammenstecken montiert werden.

A N S P R Ü C H E

1. Münzautomaten-Spielzeug bestehend aus einem Gehäuse, das oben wenigstens einen Einwurfschlitz für Münzen aufweist, darunter eine eingebaute Mechanik, welche die Münzen aufnimmt und dabei eine Spielfunktion steuert, dadurch gekennzeichnet, daß mehrere Einwurfschlitze (2) nebeneinander vorgesehen sind und die Mechanik ein darunter angeordnetes Zylindersegment (4) aufweist, welches aus seiner die Schlitze abdeckenden Ruhestellung gegen die Kraft von gehäuseseitig verankerten Rückholfedern (7) nach unten gegen einen Gehäuseanschlag (17) in eine Freigabestellung verschwenkbar ist durch eine mit ihm drehfest gekuppelte in den Seitenwänden (7) des Gehäuses (1) gelagerte und außen mit einer Handhabe (6) versehene Welle (5), auf der kreissektorförmig mit je einem radialen Ablenksteg (13) unter jedem Einwurfschlitz (2) versehene Weichen (12) drehbar gelagert sind, welche mit je einem in beiden Endlagen einrastenden Stellhebel (9) durch je einen rückseitigen verdeckbaren Gehäuseschlitz (10) ragen, wobei unter der dem oberen Schlitzende zugekehrten Stellposition der Weichen (12) eine schräg nach vorn und unten verlaufende Münzausgabe (15) angeordnet ist, unter der anderen Stellposition ein Sammelbecher (14), der im Gehäuse (1) schwenkbar gelagert ist und durch einen Hebel (16) auf die Münzausgabe (15) kippbar ist.
2. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß

das Gehäuseteil (19) im wesentlichen konzentrisch zum Zylindersegment (4) und mit Bewegungsspiel gegenüber diesem verläuft und das Zylindersegment (4) beiderseits durch kreissektorförmige Deckelteile (20) mit einer inneren angeformten Verzahnung (19) abgeschlossen ist, die in einem entsprechenden Zahnprofil (18) der Welle (5) kämmt.

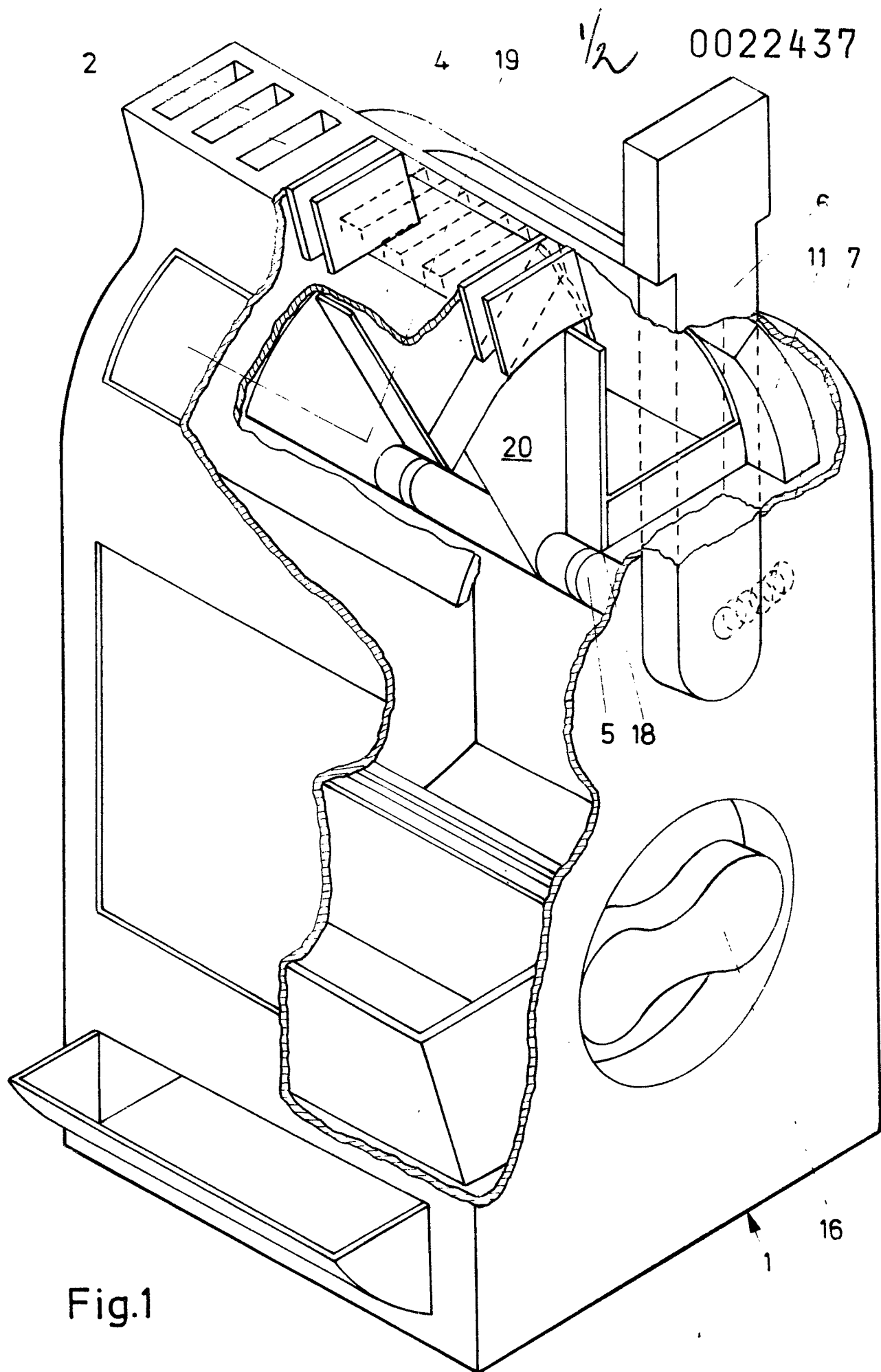


Fig.1

Fig.2

2/20022437

