(19) Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets

(11) **EP 2 484 417 A2**

(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:
08.08.2012 Patentblatt 2012/32

(51) Int Cl.:
A63H 3/46 *(2006.01)*

(21) Anmeldenummer: **12152204.9**

(22) Anmeldetag: **24.01.2012**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AL AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MK MT NL NO PL PT RO RS SE SI SK SM TR
Benannte Erstreckungsstaaten:
BA ME

(30) Priorität: **02.02.2011 DE 202011002298 U**

(71) Anmelder: **Bruder Spielwaren GmbH + Co. KG**
90730 Fürth (DE)

(72) Erfinder: **Kvesic, Goran**
90766 Fürth (DE)

(74) Vertreter: **Rau, Schneck & Hübner**
Patentanwälte - Rechtsanwälte
Königstraße 2
90402 Nürnberg (DE)

(54) **Spielfigur**

(57) Eine Spielfigur hat einen Korpus und zwei Bein-Abschnitte (32, 33). Diese sind über Bein-Kugelgelenke (34, 35) mit einem Hüftabschnitt (8) des Korpus verbunden. Gelenkelemente (36, 37) der Bein-Kugelgelenke (34, 35) der beiden Bein-Abschnitte (32, 33), sind in Gegen-Gelenkelementen (38, 39) der Bein-Abschnitte (32, 33) gelagert. Diese Gelenkelemente (36, 37) sind über Bein-Halteabschnitte (40, 41) miteinander verbunden, die einstückig an die Gelenkelemente (36, 37) angeformt sind. Es resultiert eine Spielfigur, die einerseits naturgetreue Bewegungsmöglichkeiten der Gliedmaßen ermöglicht und die andererseits für kleinere Kinder möglichst spielsicher gestaltet ist.

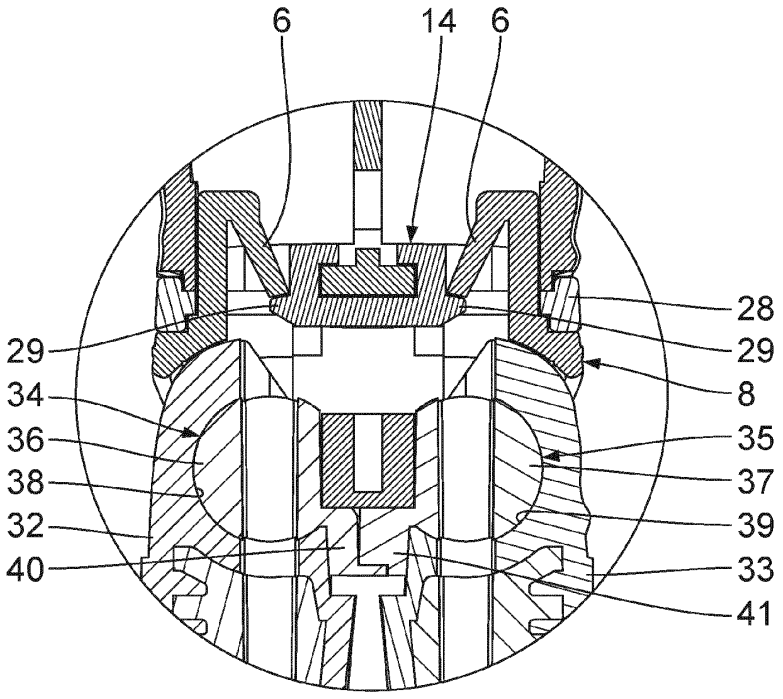

Fig. 8

EP 2 484 417 A2

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft eine Spielfigur.

[0002] Derartige Spielfiguren sind beispielsweise bekannt aus der WO 02/1 18 44 A1 und aus der US 2002/0 127 949 A1.

[0003] Es ist eine Aufgabe der vorliegenden Erfindung, Spielfiguren zu schaffen, die einerseits naturgetreue Bewegungsmöglichkeiten der Gliedmaßen ermöglichen, und die andererseits auch für kleinere Kinder möglichst spielsicher gestaltet sind.

[0004] Diese Aufgabe ist erfindungsgemäß nach einem ersten Aspekt gelöst durch eine Spielfigur mit den im Anspruch 1 angegebenen Merkmalen und nach einem zweiten Aspekt durch eine Spielfigur mit den im Anspruch 6 angegebenen Merkmalen.

[0005] Erfindungsgemäß wurde erkannt, dass eine Gelenkelement-Verbindung über Bein-Halteabschnitte einerseits zur Möglichkeit führt, die Bein-Abschnitte separat zu fertigen und anschließend zu montieren, andererseits aber auch eine Stabilität der Spielfigur bei guter Beweglichkeit gewährleistet.

[0006] Eine formschlüssige Verbindung der Bein-Halteabschnitte nach Anspruch 2 gewährleistet eine sichere Verbindung der beiden Bein-Halteabschnitte miteinander. Die formschlüssige Verbindung kann durch Ausführung eines der beiden Bein-Halteabschnitte als Schwalbenschwanz-Halteabschnitt und des anderen der beiden Bein-Halteabschnitte als hierzu komplementären Gegen-Halteabschnitt ausgeführt sein. Eine solche SchwalbenschwanzVerbindung gewährleistet eine stabile Verbindung der beiden Bein-Halteabschnitte miteinander. Auch eine andere formschlüssige Verbindung der Bein-Halteabschnitte miteinander ist möglich, beispielsweise eine Verbindung nach Art eines Druckknopfes.

[0007] Eine Rasteinrichtung nach Anspruch 3 gewährleistet bei einfacher Montage eine sichere Fixierung der miteinander verbundenen Bein-Abschnitte am Hüftabschnitt.

[0008] Angeformte Rastvorsprünge nach Anspruch 4 lassen sich kostengünstig herstellen.

[0009] Einander nach Anspruch 5 gegenüberliegend angeordnete Rastvorsprünge ermöglichen eine zwangsgesicherte Ausgestaltung der Rasteinrichtung, die die Bein-Abschnitte am Hüftabschnitt fixiert. Es ist eine Gestaltung möglich, bei der, sobald durch eine Bein-Gelenkbewegung einer der Rastvorsprünge vom Gegen-Rastkörper abhebt, der Gegen-Rastkörper gegen den anderen, gegenüberliegenden Rastvorsprung gepresst wird. Die Rasteinrichtung, die die Bein-Abschnitte am Hüftabschnitt fixiert, kann mehrere einander gegenüberliegende Paare von Rastvorsprüngen aufweisen. Diese mehreren Rastvorsprung-Paare können einstückig an den Bein-Halteabschnitten angeformt sein.

[0010] Erfindungsgemäß wurde weiterhin erkannt, dass ein Kopfteil mit einem zwischen Gelenk-Gegenwänden des Rumpfabschnitts eingespannten, halsseitigen Gelenkkörper eine einfache Möglichkeit schafft, eine jeweils vorgegebene Relativstellung des Kopfteils zum Rumpfabschnitt über einen Reibschluss zu fixieren. Der Reibschluss wird durch eine Vorspannung der Gelenk-Gegenwände gegeneinander erzeugt.

[0011] Mindestens ein balliger Flächenabschnitt nach Anspruch 7 gewährleistet eine definierte Anlage des Hals-Gelenkkörpers an den Gelenk-Gegenwänden.

[0012] Entsprechendes gilt für einen Anlage-Stiftbereich nach Anspruch 8.

[0013] Bei einer mehrteiligen Gestaltung des Rumpfabschnittes nach Anspruch 9 kann eine zusätzliche Vorspannung des Halsgelenks über eine Vorspannung zwischen den beiden Rumpfabschnitten erzeugt werden.

[0014] Ein Nick-Anschlag nach Anspruch 10 und Schwenk-Anschläge nach Anspruch 11 gewährleisten realistische Begrenzungen der Kopfbewegungen der Spielfigur.

[0015] Eine Rastverbindung der beiden Rumpf-Unterabschnitte nach Anspruch 12 ermöglicht eine sichere Verbindung dieser beiden Rumpfabschnitte. Zudem ist eine definierte Vorgabe einer Vorspannung der Gelenk-Gegenwände des Halsgelenks möglich.

[0016] Eine Steckverbindung der Rumpf-Unterabschnitte mit dem Hüftabschnitt nach Anspruch 13 ist einfach.

[0017] Eine Ausgestaltung von Figurenteilen als Mehrkomponenten-Spritzgussteile nach Anspruch 14 ergibt neue Freiheitsgrade bei der Gestaltung der Spielfigur. Es können Figurenteile mit Gelenken versehen werden, die gleich während des Spritzgussprozesses hergestellt werden können, also nicht nachträglich montiert werden müssen. Beispiele für derartige Spielfiguren-Gelenke sind Ellbogengelenke und Kniegelenke. Auch farbliche Absetzungen sind durch den Mehrkomponentenspritzguss möglich. Zudem ist es möglich, stark beanspruchte Komponenten, beispielsweise Gelenkkomponenten, aus entsprechend verschleißfesten Kunststoffmaterialien zu fertigen, wohingegen andere Komponenten des gleichen Figurenteils aus weniger verschleißfestem Material gefertigt sein können.

[0018] Ausführungsbeispiele der Erfindung werden nachfolgend anhand der Zeichnung näher erläutert. In dieser zeigen:

Fig. 1 eine perspektivische Ansicht einer Spielfigur;

Fig. 2 die Spielfigur nach Fig. 1 in einer Explosionsdarstellung, bei der ein Rumpfabschnitt eines Korpus von einem Hüftabschnitt des Korpus getrennt ist;

Fig. 3 eine Vorderansicht der Spielfigur nach Fig. 1;

Fig. 4 einen Schnitt gemäß Linie IV-IV in Fig. 3;

Fig. 5 eine Ausschnittsvergrößerung des Details

V in Fig. 4;

Fig. 6 eine Seitenansicht der Spielfigur mit abgenommenen Armen;

Fig. 7 einen Schnitt gemäß Linie VII-VII in Fig. 6;

Fig. 8 vergrößert das Detail VIII in Fig. 7;

Fig. 9 eine Explosionsdarstellung des Rumpfabschnitts sowie des Kopfes und der Arme der Spielfigur nach Fig. 1;

Fig. 10 vergrößert das Detail X in Fig. 4;

Fig. 11 einen Schnitt gemäß Linie XI-XI in Fig. 3;

Fig. 12 vergrößert das Detail XII in Fig. 11;

Fig. 13 in einer zur Fig. 10 ähnlichen Darstellung eine Nickstellung des Kopfes relativ zum Rumpfabschnitt;

Fig. 14 in einer zur Fig. 12 ähnlichen Darstellung eine Schwenkstellung des Kopfes relativ zum Rumpfabschnitt "Blick über die linke Schulter";

Fig. 15 die beiden Beinabschnitte der Spielfigur nach Fig. 1 in einer zusammengesteckten Stellung;

Fig. 16 eine Draufsicht auf die Beinabschnitte in der Stellung nach Fig. 15;

Fig. 17 einen Schnitt gemäß Linie XVII-XVII in Fig. 15;

Fig. 18 eine Vorderansicht der Beinabschnitte, eingesteckt in den Hüftabschnitt des Korpus;

Fig. 19 einen Schnitt gemäß Linie XIX-XIX in Fig. 18;

Fig. 20 einen Schnitt gemäß Linie XX-XX in Fig. 18;

Fig. 21 eine Aufsicht auf die Spielfigur-Baugruppe nach Fig. 18;

Fig. 22 einen Schnitt gemäß Linie XXII-XXII in Fig. 21;

Fig. 23 einen Schnitt gemäß Linie XXIII-XXIII in Fig. 21;

Fig. 24-27 Explosionsdarstellungen, die eine Montageabfolge der Baugruppe nach Fig. 18 inklusive eines Spielfiguren-Gürtels zeigen;

Fig. 28 perspektivisch eine weitere Ausführung einer Spielfigur;

Fig. 29 eine Vorderansicht eines Rumpfabschnitts der Spielfigur nach Fig. 28;

Fig. 30 einen Schnitt gemäß Linie XXX-XXX in Fig. 29;

Fig. 31 vergrößert das Detail XXXI in Fig. 30;

Fig. 32 in einer zur Fig. 28 ähnlichen Darstellung eine Nickstellung des Kopfes relativ zum Rumpfabschnitt;

Fig. 33 eine Ausschnittsvergrößerung eines Schnitts gemäß Linie XXXIII-XXXIII im Bereich eines Kopf-/Rumpfübergangs;

Fig. 34 perspektivisch das Kopfteil der Spielfigur nach Fig. 28;

Fig. 35 den Rumpf der Spielfigur nach Fig. 28 in einer Vorderansicht mit dem Kopf in der Stellung "Blick über die linke Schulter"; und

Fig. 36 vergrößert einen Ausschnitt gemäß Linie XXXVI-XXXVI in Fig. 35.

[0019] Fig. 1 bis 27 zeigen eine Ausführung einer insgesamt aus Kunststoff hergestellten Spielfigur 1. Die Spielfigur 1 hat ein Kopfteil 2, das über ein Halsgelenk 3 mit einem Rumpfabschnitt 4 eines Korpus 5 der Spielfigur 1 verbunden ist. Der Rumpfabschnitt 4 ist über eine Rast-/Steckverbindung mit Rastelementen 6 und Steckelementen 7 mit einem Hüftabschnitt 8 des Korpus 5 verbunden. Die Rastelemente 6 sind einstückig am Hüftabschnitt 8 angeformt. Die Steckelemente 7 sind einstükkig am Rumpfabschnitt 4 angeformt.

[0020] Im Schulterbereich sind an den Rumpfabschnitt 4 Arm-Gelenkkugeln 9 angeformt, die mit entsprechend komplementär ausgeformten Gelenkpfannen Schultergelenke der Spielfigur 1 bilden. Die Gelenkpfannen sind Teil von Armen 10 der Spielfigur. Jeder der Arme 10 hat einen Oberarmabschnitt und einen Unterarmabschnitt, die jeweils über ein Ellbogengelenk 11 gelenkig miteinander verbunden sind. Die Arme 10 sind Mehrkomponenten-Spritzgussteile, wobei die Oberarmabschnitte aus einem anderen Kunststoffmaterial spritzgegossen sind als die Unterarmabschnitte. Die Ellbogengelenke 11 werden beim Spritzgießen ausgebildet. Eine Montage der Arme 10 ist daher nicht erforderlich.

[0021] An jeder der Arm-Gelenkkugeln 9 ist ein Gelenkträger 12 angeformt (vgl. Fig. 9).

[0022] Fig. 9 verdeutlicht den Komponentenaufbau

des Rumpfabschnitts 4. Dieser weist neben dem Kopfteil 2 und den beiden Gelenkträgern 12 mit den Arm-Gelenkkugeln 9 ein Brustteil 13 und ein Rückenteil 14 auf. Das Brustteil 13 stellt einen brustseitigen Rumpf-Unterabschnitt der Spielfigur 1 dar. Das Rückenteil 14 stellt einen rückenseitigen Rumpf-Unterabschnitt der Spielfigur 1 dar.

[0023] Zum Halsgelenk 3 gehört ein halsseitiger Hals-Gelenkkörper 15, der mehrere ballige Flächenabschnitte 16, 17 und 18 aufweist, die in der Schnittdarstellung nach Fig. 10 sichtbar sind. Die Flächenabschnitte 16 bis 18 des Hals-Gelenkkörpers 15 sind zwischen insgesamt drei Gelenk-Gegenwänden 19, 20 und 21 des Rumpfabschnitts 4 eingespannt. Die Gelenk-Gegenwand 19 ist integraler Bestandteil des Brustteils 13. Die Gelenk-Gegenwände 20, 21 sind integrale Bestandteile des Rückenteils 14. Die Vorspannung des Hals-Gelenkkörpers 15 zwischen den Gelenk-Gegenwänden 19 bis 21 ist so, dass zwischen dem Hals-Gelenkkörper 15 und den Gelenk-Gegenwänden 19 bis 21 ein Reibschluss vorliegt, der einerseits eine Beweglichkeit des Kopfteils 2 relativ zum Rumpfabschnitt 4 gewährleistet und andererseits sicherstellt, dass das Kopfteil 2 in einer vorgegebenen Relativposition zum Rumpfabschnitt 4 bleibt.

[0024] Die Fig. 10 zeigt das Halsgelenk 3 in einer Stellung "aufgerichteter Kopf" des Kopfteils 2 relativ zum Rumpfabschnitt 4. Die Fig. 13 zeigt das Halsgelenk 3 in einer Nickstellung des Kopfteils 2 zum Rumpfabschnitt 4. In dieser Nickstellung wirkt ein Nick-Anschlag 22, der benachbart zum balligen Flächenabschnitt 16 am Hals-Gelenkkörper 15 vorgesehen ist, mit einem Gegenanschlag 23 an der Stirnseite der Gelenk-Gegenwand 21 zusammen. Ein weiterer, hinterer Nick-Anschlag 24 ist in der Nickstellung zum Zusammenwirken mit einer Gegenausnehmung 25 in der Gelenk-Gegenwand 20 vorgesehen. Der hintere Nick-Anschlag 24 hat gleichzeitig die Funktion eines Schwenk-Gegenanschlages zur Begrenzung eines maximalen Kopf-Schwenk-Winkels der Spielfigur 1 relativ zum Rumpfabschnitt 4.

[0025] Die beiden Rumpf-Unterabschnitte 13, 14 sind halsseitig miteinander verrastet, wie ebenfalls beispielsweise aus der Fig. 10 hervorgeht. Eine Rastnase 26 des Brustteils 13 hintergreift dabei eine Rastrippe 27 des Rückenteils 14. Die Rastrippe 27 ist so elastisch ausgestaltet, dass sie zum Einführen der Rastnase 26 beim Verrasten des Brustteils 13 mit dem Rückenteil 14 zunächst elastisch nach unten ausweichen kann.

[0026] Hüftseitig sind die beiden Rumpf-Unterabschnitte 13, 14 in den Hüftabschnitt 8 eingesteckt, wie in der Fig. 5 gezeigt. Ein brustseitiges der Steckelemente 7, das einstückig an das Brustteil 13 angeformt ist, ist in den Hüftabschnitt eingesteckt. Auf Höhe des Brustteil-Steckelements 7 ist sichtseitig zwischen dem Brustteil 13 und dem Hüftabschnitt 8 ein Gürtelteil 28 der Spielfigur 1 angeordnet. Das weitere rückenseitige Steckelement 7 ist am Rückenteil 14 angeformt und in das Gürtelteil 28 eingesteckt.

[0027] Zur Fixierung des in den Hüftabschnitt 8 eingesteckten Rumpfabschnitt 4 dienen die Rastelemente 6, die mit Gegen-Rastelementen 29, die einstückig am Rückenteil 14 angeformt sind, verrastet sind.

[0028] Fig. 12 zeigt in einem Schnitt den Hals-Gelenkkörper 15 in einer Kopf-Schwenkstellung "Blick nach vorne". Die Fig. 14 zeigt den Hals-Gelenkkörper 15 in einer Kopf-Schwenkstellung "Blick über die linke Schulter". In dieser Kopf-Schwenkstellung liegt der Schwenk-Gegenanschlag 24 an einem Schwenk-Anschlag 30 an, der integraler Bestandteil des Brustteils 13 ist. Spiegelsymmetrisch zum Schwenk-Anschlag 30 für den Blick über die linke Schulter ist ein weiterer Schwenk-Anschlag 31 zur Begrenzung des Kopf-Schwenkwinkels beim Blick über die rechte Schulter angeordnet. Der Schwenk-Anschlag 31 ist ebenfalls integraler Bestandteil des Brustteils 13.

[0029] Die Spielfigur 1 hat zwei Bein-Abschnitte 32, 33, die über Bein-Kugelgelenke 34, 35 mit dem Hüftabschnitt 8 des Korpus 5 verbunden sind. Die Bein-Abschnitte 32, 33 haben jeweils ein Kniegelenk. Die Bein-Abschnitte 32, 33 sind Mehrkomponenten-Spritzgussteile, die nach der Spritzgussfertigung nicht montiert werden müssen, sondern in der dargestellten Mehrteiligkeit das direkte Ergebnis des Spritzgussprozesses sind.

[0030] Jedes der Bein-Kugelgelenke 34, 35 hat eine Bein-Gelenkkugel 36, 37. Die Bein-Gelenkkugel 36 ist in einer Gelenkpfanne 38 des Bein-Abschnitts 32 gelagert. Die Bein-Gelenkkugel 37 ist in einer Gelenkpfanne 39 des Bein-Abschnitts 33 gelagert. Die Bein-Gelenkkugeln 36, 37 stellen Gelenkelemente der Bein-Kugelgelenke 34, 35 dar. Die Gelenkpfannen 38, 39 stellen Gegen-Gelenkelemente der Bein-Abschnitte 32, 33 dar. An der Gelenkkugel 36 ist einstückig ein Bein-Halteabschnitt 40 für den rechten Bein-Abschnitt 32 der Spielfigur 1 angeformt. An die Bein-Gelenkkugel 37 ist einstückig ein Bein-Halteabschnitt 41 für den Bein-Abschnitt für das linke Bein der Spielfigur 1 angeformt. Über die beiden Bein-Halteabschnitte 40, 41 sind die beiden Gelenkkugeln 36, 37 lösbar miteinander verbunden. Bei der Spielfigur 1 ist ein "Oberschenkelgelenk", was die Anordnung von Gelenkkugel und Gelenkpfanne angeht, umgekehrt ausgebildet als beim realen Menschen. Anstelle eines Oberschenkelhalses hat die Spielfigur 1 die Gelenkpfannen 38, 39. Anstelle eines Beckengürtels hat die Spielfigur 1 die beiden miteinander über die Bein-Halteabschnitte 40, 41 verbundenen Bein-Gelenkkugeln 36, 37.

[0031] Aus den Fig. 16 und 17 wird deutlich, dass der Bein-Halteabschnitt 41 als Schwalbenschwanz-Halteabschnitt und dass der Bein-Halteabschnitt 40 als hierzu komplementärer Gegen-Halteabschnitt ausgeführt ist. Ein Schwalbenschwanzprofil 42 des Bein-Halteabschnitts 41 verläuft bei stehender Spielfigur 1 vertikal.

[0032] Die Bein-Halteabschnitte 40, 41 und damit die Bein-Abschnitte 32, 33 sind über eine Rasteinrichtung 43 am Hüftabschnitt 8 fixiert und gegen ein Herausrutschen gesichert.

[0033] Rastvorsprünge 44, die Teil der Rasteinrichtung 43 sind, sind an den Bein-Halteabschnitten 40, 41 einstückig angeformt. Die Rastvorsprünge 44 der beiden

Bein-Halteabschnitte 40, 41 sind einander gegenüberliegend angeordnet. Ein Gegen-Rastkörper 45 der Rasteinrichtung 43, der einstückig am Hüftabschnitt 8 angeformt ist, ist zwischen den beiden Restvorsprüngen 44 angeordnet. Die beiden Rastvorsprünge 44 hintergreifen Gegen-Raststufen 46 des Gegen-Rastkörpers 45.

[0034] Wie aus der Fig. 17 hervorgeht, haben die Bein-Halteabschnitte 40, 41 jeweils zwei Paare von einander gegenüberliegenden Rastvorsprüngen 44, die mit jeweils zwischenliegenden Abschnitten 45a. 45b des Gegen-Rastkörpers 45 rastend brustseitig und rückenseitig zusammenwirken.

[0035] Der Gegen-Rastkörper 45 hat, jeweils dem Bein-Halteabschnitt 40 einerseits und dem Bein-Halteabschnitt 41 andererseits zugewandt, zwei eigene Schwalbenschwanzprofile 47, die zur sicheren Verbindung des Hüftabschnitts 8 mit den Halteabschnitten 40, 41 mit komplementären Gegenführungen der Bein-Halteabschnitte 40, 41 zur Ausbildung zweier weiterer Schwalbenschwanzverbindungen zusammenwirken. Die Schwalbenschwanzverbindungen, die mit den Schwalbenschwanzprofilen 47 zwischen dem Hüftabschnitt 8 und den Bein-Halteabschnitten 40, 41 hergestellt werden, sind bei stehender Spielfigur 1 oberhalb der Schwalbenschwanzverbindung über das Schwalbenschwanzprofil 42 direkt zwischen den beiden Bein-Halteabschnitten 40, 41 angeordnet. Dies wird aus der Aufsicht nach Fig. 16 deutlich, die die beiden über die Schwalbenschwanzverbindung mit dem Schwalbenschwanzprofil 42 zusammengesteckten Bein-Abschnitte 32, 33 zeigt, wobei auch die Schalbenschwanz-Gegenausnehmungen für die noch nicht eingeführten Schwalbenschwanzprofile 47 des Hüftabschnitts 8 sichtbar sind. Fig. 21 zeigt in einer entsprechenden Ansicht eine Baugruppe mit den beiden Beinabschnitten 32, 33 und dem aufgesetzten Hüftabschnitt 8 zusammen mit dem Gürtelteil 28.

[0036] Über die Paare der Rastvorsprünge 44 und den dazwischen liegenden Gegen-Rastkörper 45 ergibt sich eine Zwangssicherung bei der Bewegung der Oberschenkelteile der Bein-Abschnitte 32, 33 relativ zum Korpus 5 über die Bein-Kugelgelenke 34. 35. Sobald durch eine Gelenkbewegung der Bein-Kugelgelenke 34, 35 einer der Rastvorsprünge 44 vom Gegen-Rastkörper 45 abhebt, wird der Gegen-Rastkörper 45 hierdurch zwangsweise gegen den gegenüberliegenden, anderen Rastvorsprung 44 gepresst. Auf diese Weise ist sichergestellt, dass die beiden Bein-Abschnitte 32, 33 am Hüftabschnitt 8 fixiert bleiben.

[0037] Die Fig. 24 bis 27 verdeutlichen eine Montageabfolge bei der Montage der Baugruppe, die aus den Bein-Abschnitten 32, 33, dem Hüftabschnitt 8 und dem Gürtelteil 28 besteht. Zunächst werden die beiden Bein-Abschnitte 32, 33 über die Schwalbenschwanzverbindung mit dem Schwalbenschwanzprofil 42 miteinander verbunden. Dann wird von oben her der Hüftabschnitt 8 in die Schwalbenschwanzverbindungen mit den Schwalbenschwanzprofilen 47 eingeführt und über die Rasteinrichtung 43 mit den Beinabschnitten 32, 33 verrastet. Anschließend wird das Gürtelteil 28 von oben her auf den Hüftabschnitt 8 aufgesteckt.

[0038] Anhand der Fig. 28 bis 36 wird nachfolgend eine weitere Ausführung einer Spielfigur 48 erläutert. Komponenten, die denjenigen entsprechen, die vorstehend unter Bezugnahme auf die Spielfigur 1 nach den Fig. 1 bis 27 bereits erläutert wurden, tragen dieselben Bezugsziffern und werden nicht nochmals im Einzelnen diskutiert.

[0039] Ein halsseitiger Hals-Gelenkkörper 49 hat bei der Spielfigur 48 einen zweigeteilten, balligen Anlage-Stiftbereich 50, der, wie die Fig. 34 verdeutlicht, zwei rechts und links des Hals-Gelenkkörpers 49 gegenüberliegende Stiftabschnitte 50a, 50b aufweist. Der Hals-Gelenkkörper 49 liegt über einen balligen Flächenabschnitt 51 des Anlage-Stiftbereichs 50 an der Gelenk-Gegenwand 21 des Rückenteils 14 an. Die Anlage-Stiftbereiche 50a, 50b haben gleichzeitig die Funktion eines Schwenk-Gegenanschlages zur Begrenzung eines Kopf-Schwenkwinkels. Diese Funktion ist in der Fig. 36 in der Kopfstellung "Blick über die linke Schulter" der Spielfigur 48 dargestellt. Die beiden Anlage-Stiftbereiche 50a, 50b wirken als Schwenk-Gegenanschläge mit einer Anschlagsrippe 52 des Rumpfabschnitts 4 der Spielfigur 48 zusammen.

Patentansprüche

1. Spielfigur (1; 48)

   - mit einem Korpus (5),
   - mit zwei Bein-Abschnitten (32, 33), die über Bein-Kugelgelenke (34, 35) mit einem Hüftabschnitt (8) des Korpus (5) verbunden sind,
   - wobei Gelenkelemente (36, 37) der Bein-Kugelgelenke (34, 35) der beiden Bein-Abschnitte (32, 33), die in Gegen-Gelenkelementen (38, 39) der Bein-Abschnitte (32, 33) gelagert sind, über Bein-Halteabschnitte (40, 41) miteinander verbunden sind, die einstückig an die Gelenkelemente (36, 37) angeformt sind.

2. Spielfigur nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, dass** die beiden Bein-Halteabschnitte (40, 41) formschlüssig miteinander verbunden sind.

3. Spielfigur nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Bein-Abschnitte (32, 33) über eine Rasteinrichtung (43) am Hüftabschnitt (8) fixiert und gegen ein Herausrutschen aus diesem gesichert sind.

4. Spielfigur nach Anspruch 3, **dadurch gekennzeichnet, dass** Rastvorsprünge (44), die Teil der Rasteinrichtung (43) sind, an den Bein-Halteabschnitten (40, 41) einstückig angeformt sind.

5. Spielfigur nach Anspruch 3 oder 4, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Rastvorsprünge (44) einander gegenüberliegend angeordnet sind, wobei ein Gegen-Rastkörper (45) der Rasteinrichtung (43), der einstückig am Hüftabschnitt (8) angeformt ist, zwischen den beiden gegenüberliegend angeordneten Rastvorsprüngen (44) angeordnet ist.

6. Spielfigur (1; 48)

- mit einem Kopfteil (2), das über ein Halsgelenk (3) mit einem Rumpfabschnitt (4) eines Korpus (5) verbunden ist,
- wobei ein halsseitiger Hals-Gelenkkörper (15; 49) des Kopfteils (2) zwischen mindestens zwei Gelenk-Gegenwänden (19 bis 21) des Rumpfabschnitts (4) eingespannt ist, an denen der Hals-Gelenkkörper (15; 49) über Flächenabschnitte (16 bis 18; 16, 17, 51) anliegt.

7. Spielfigur nach Anspruch 6, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Hals-Gelenkkörper (15; 49) mindestens einen balligen Flächenabschnitt (16 bis 18; 16, 17, 51) aufweist.

8. Spielfigur nach Anspruch 6 oder 7, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Hals-Gelenkkörper (49) einen balligen Anlage-Stiftbereich (50) aufweist.

9. Spielfigur nach einem der Ansprüche 6 bis 8, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Rumpfabschnitt (4) mehrteilig ist und einen brustseitigen Rumpf-Unterabschnitt (13) und einen rückenseitigen Rumpf-Unterabschnitt (14) aufweist, wobei jeder der Rumpf-Unterabschnitte (13. 14) mindestens eine der Gelenk-Gegenwände (19 bis 21) aufweist, an denen der Hals-Gelenkkörper (15; 49) anliegt.

10. Spielfigur nach einem der Annsprüche 6 bis 9, **gekennzeichnet durch** einen Nick-Anschlag (22) für das Halsgelenk (3).

11. Spielfigur nach einem der Ansprüche 6 bis 10, **gekennzeichnet durch** zwei Schwenk-Anschläge (30, 31; 50a, 50b) für das Halsgelenk (3).

12. Spielfigur nach einem der Ansprüche 9 bis 11, **dadurch gekennzeichnet, dass** die beiden Rumpf-Unterabschnitte (13, 14) miteinander halsseitig verrastet sind.

13. Spielfigur nach einem der Ansprüche 9 bis 12, **dadurch gekennzeichnet, dass** die beiden Rumpf-Unterabschnitte (13, 14) hüftseitig in den Hüftabschnitt (8) eingesteckt sind.

14. Spielfigur nach einem der Ansprüche 1 bis 13, **gekennzeichnet durch** mehrere Figurenteile (10, 32, 33), die als Mehrkomponenten-Spritzgussteile ausgeführt sind.

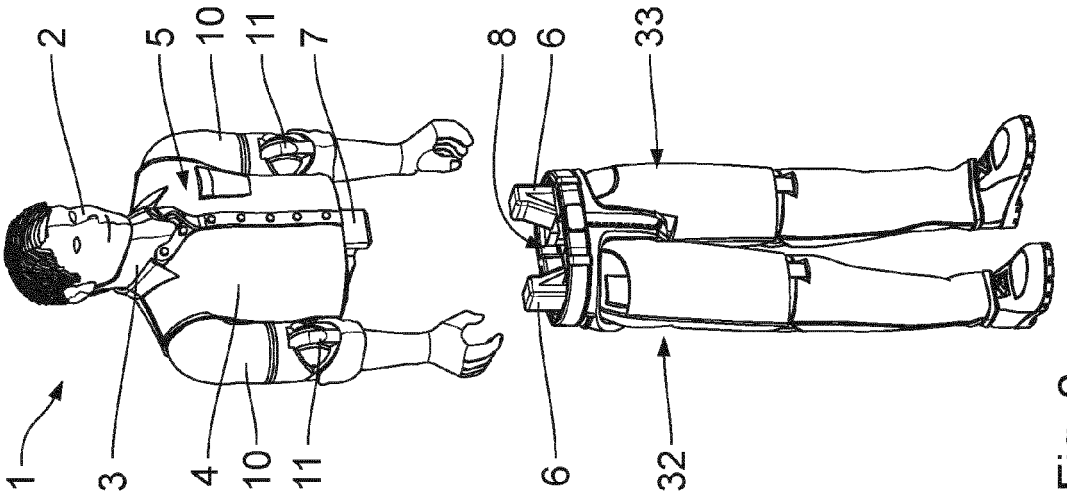

Fig. 2

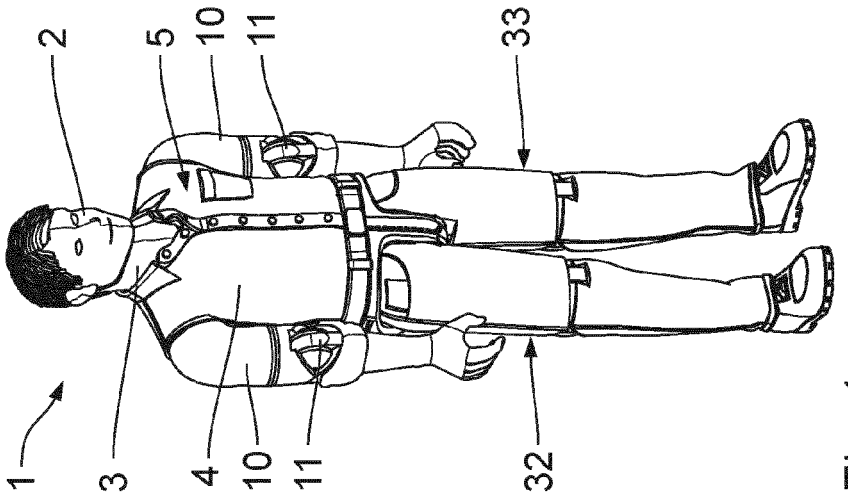

Fig. 1

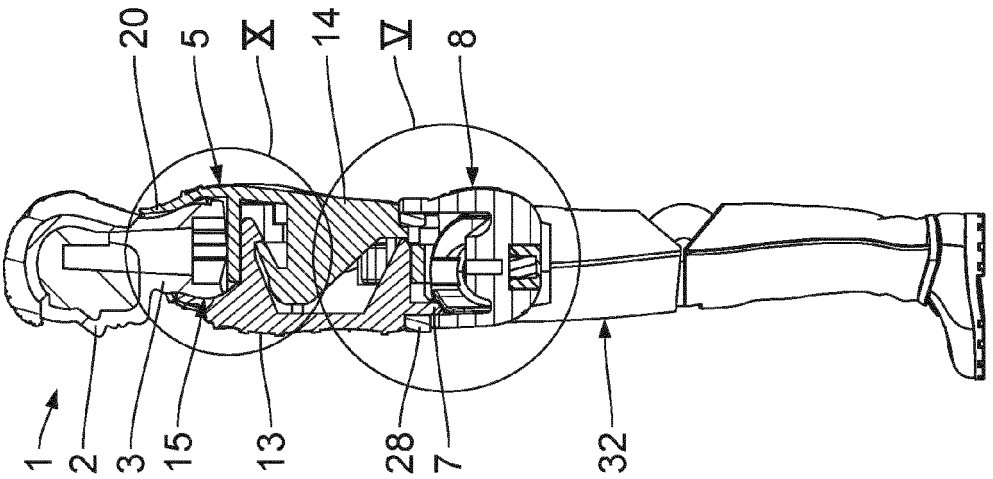

Fig. 4

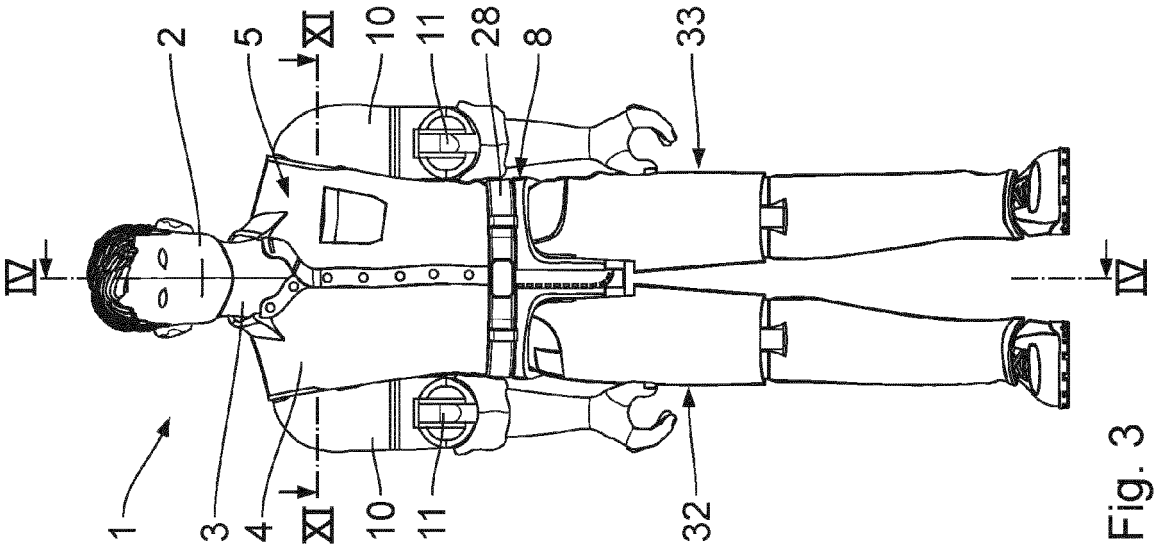

Fig. 3

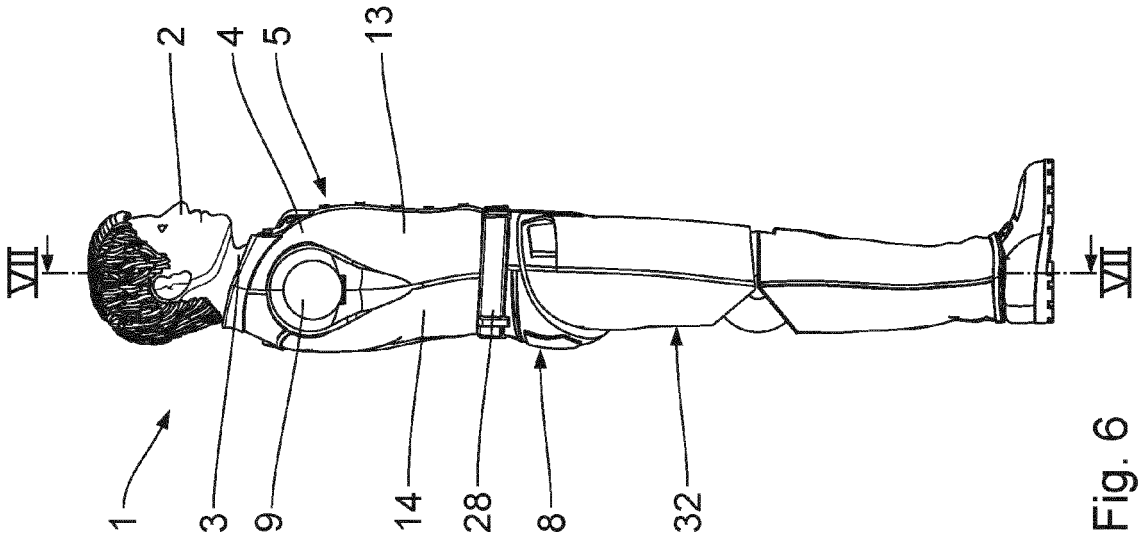

Fig. 6

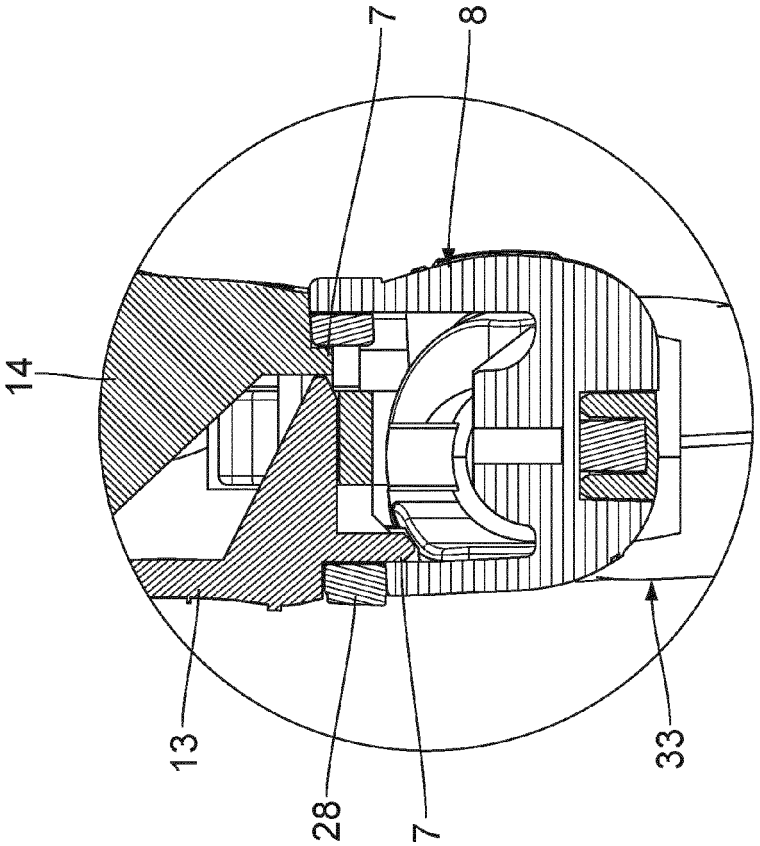

Fig. 5

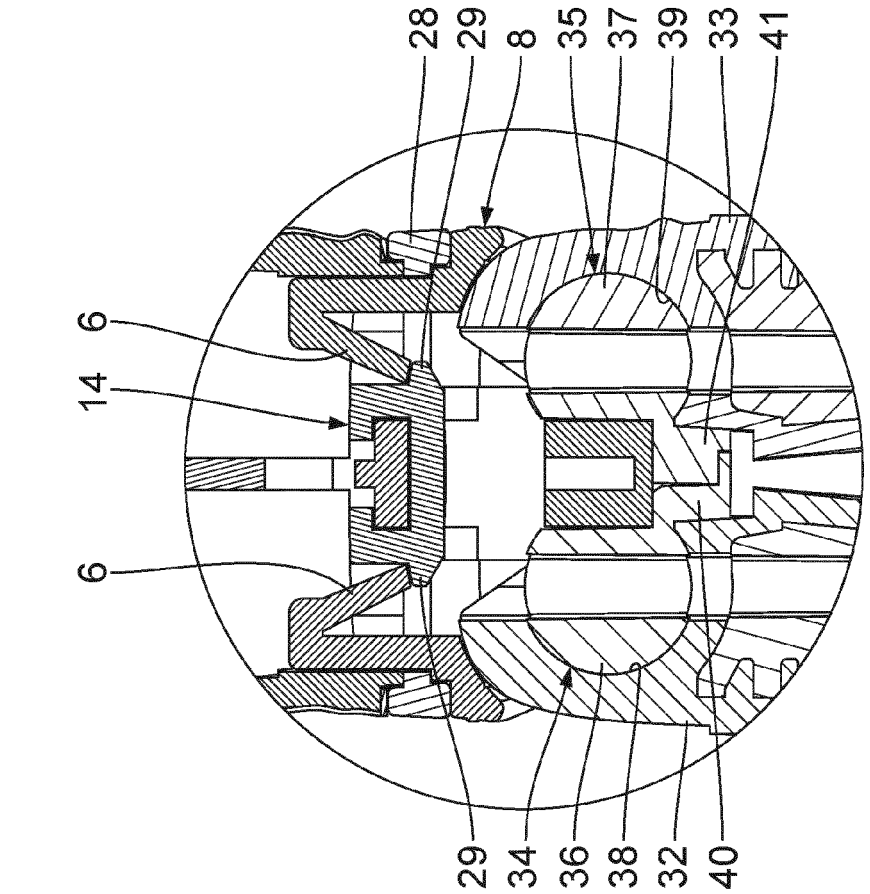
28
29
8
35
37
39
33
41
6
14
6
29
34
36
38
32
40

Fig. 8

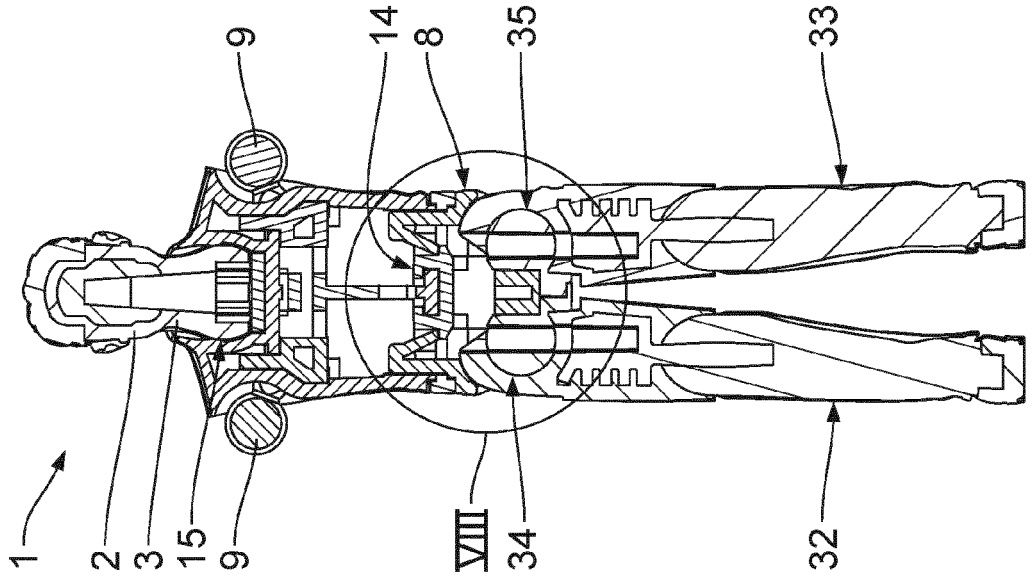
9
14
8
35
33
1
2
3
15
9
VIII
34
32

Fig. 7

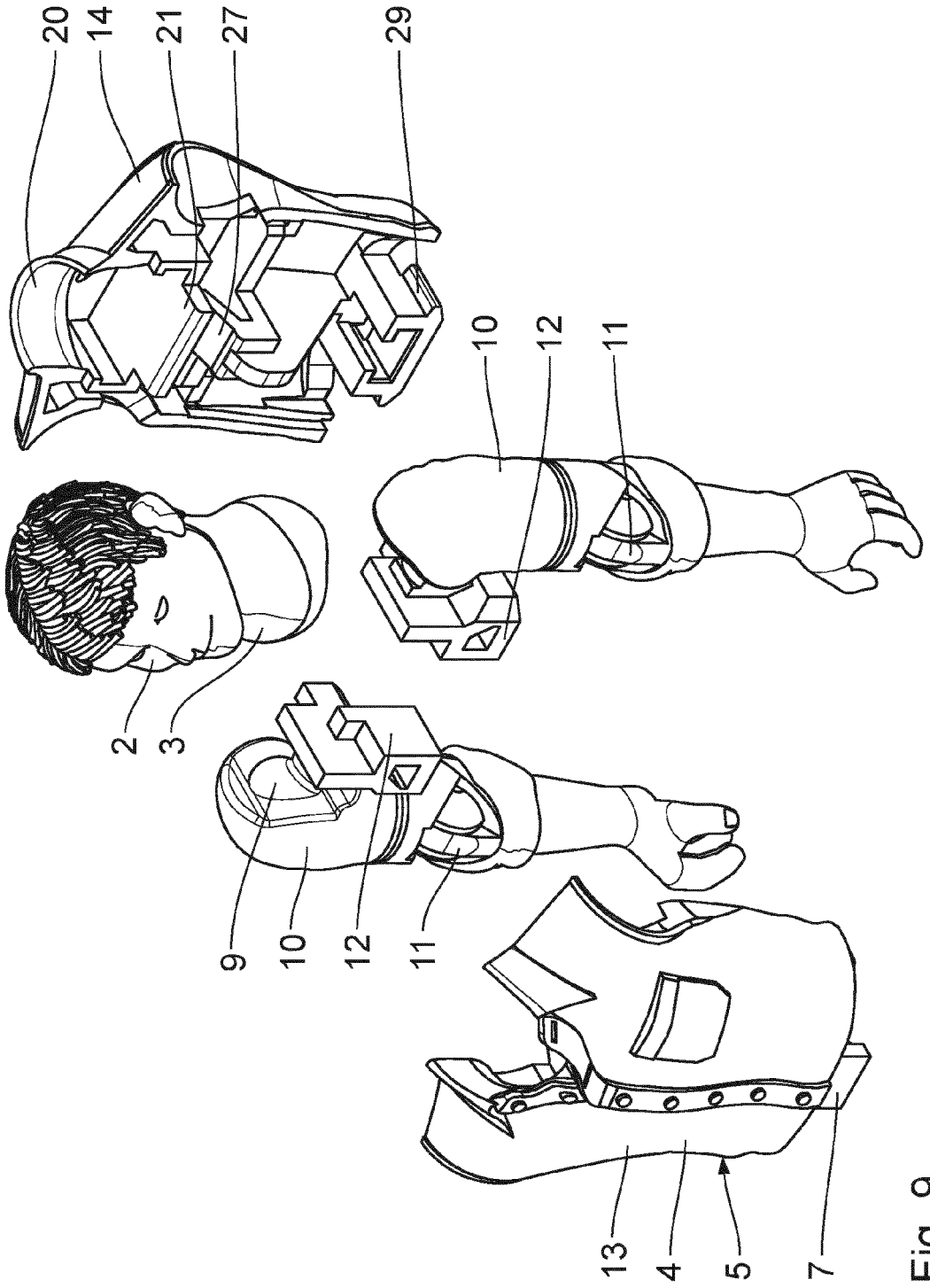

Fig. 9

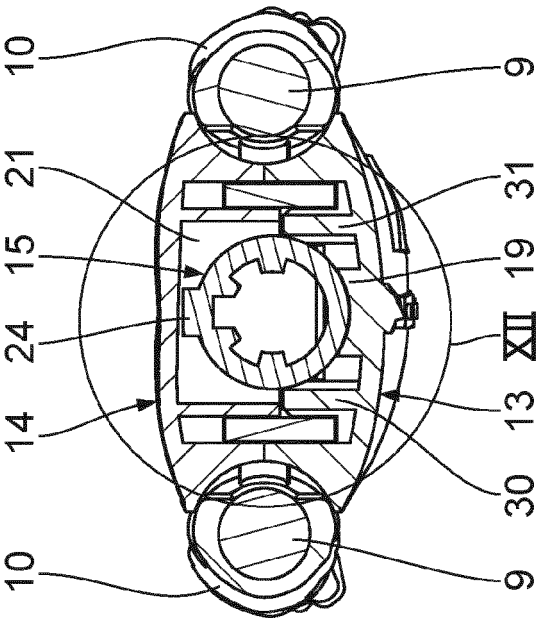

Fig. 11

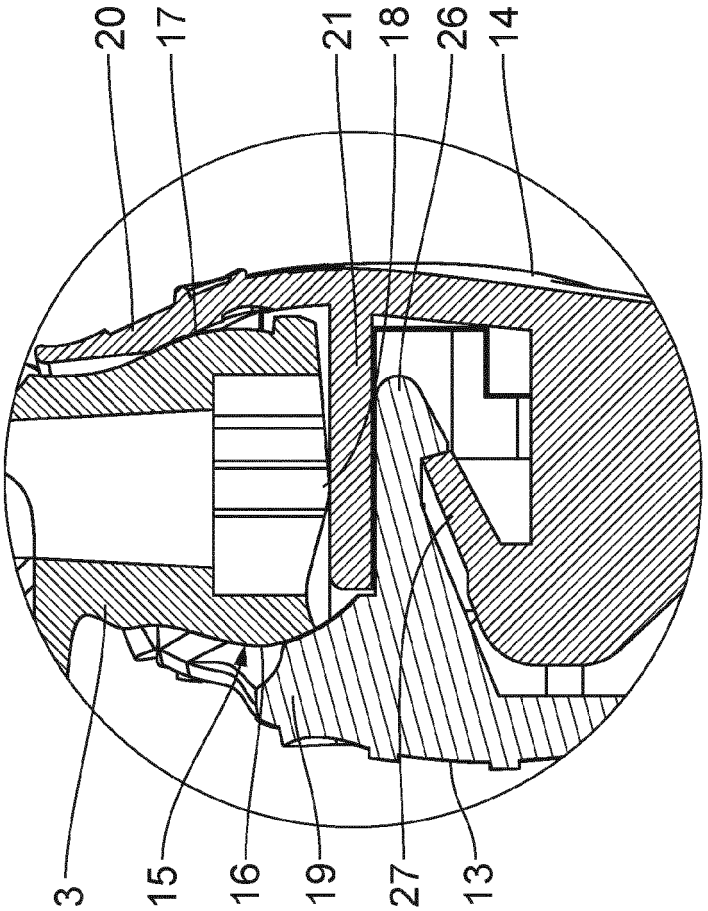

Fig. 10

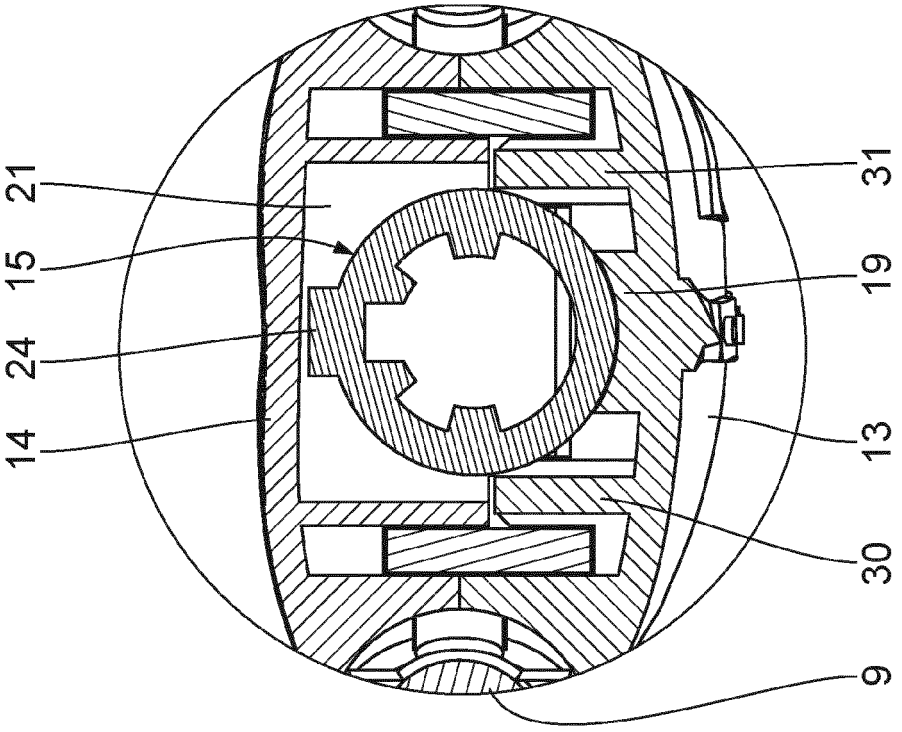

Fig. 12

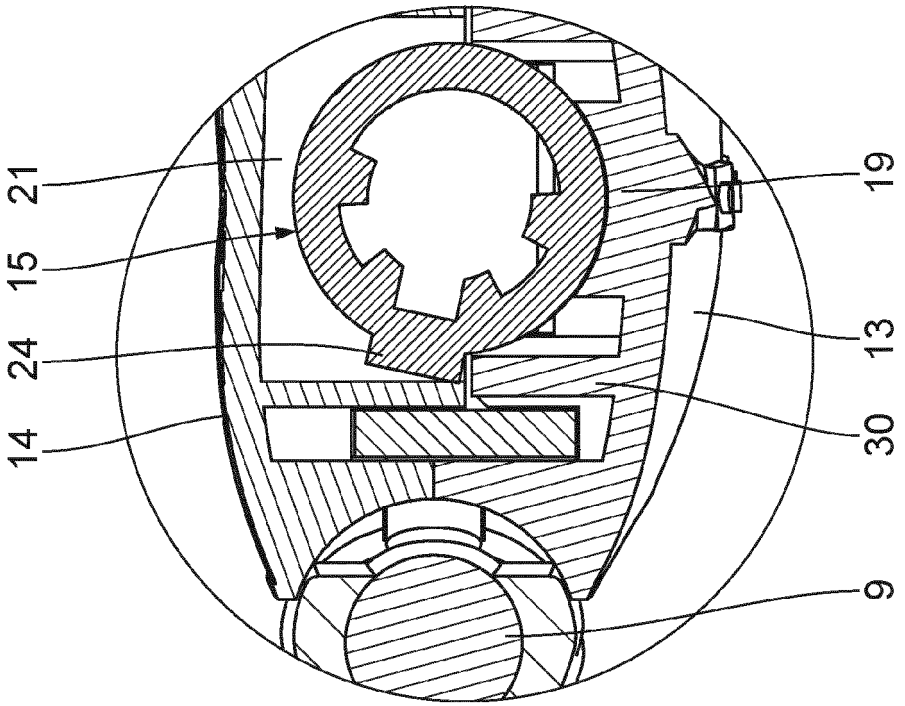

Fig. 14

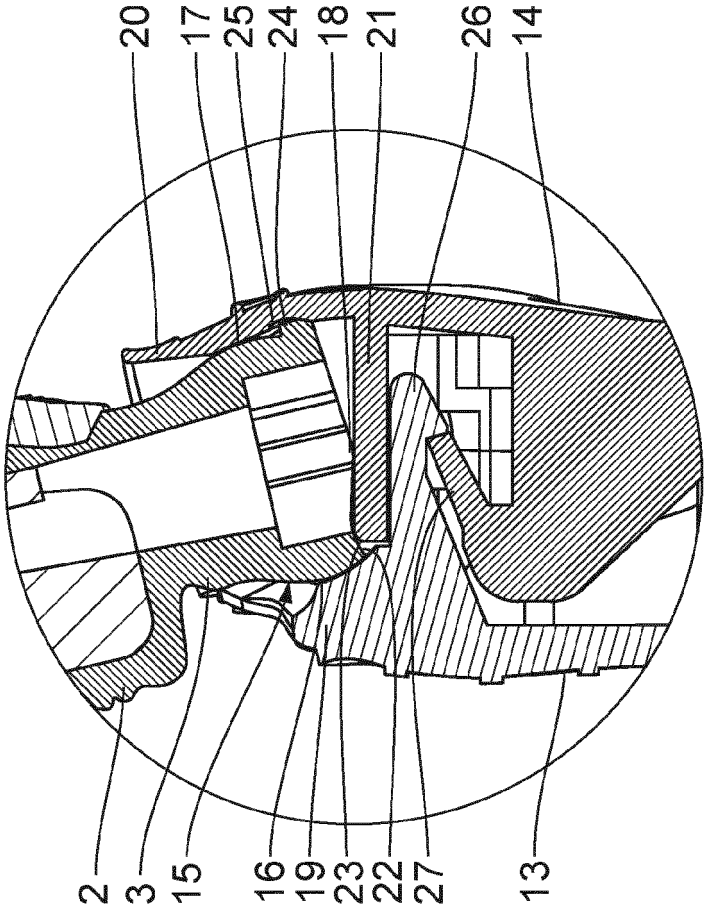

Fig. 13

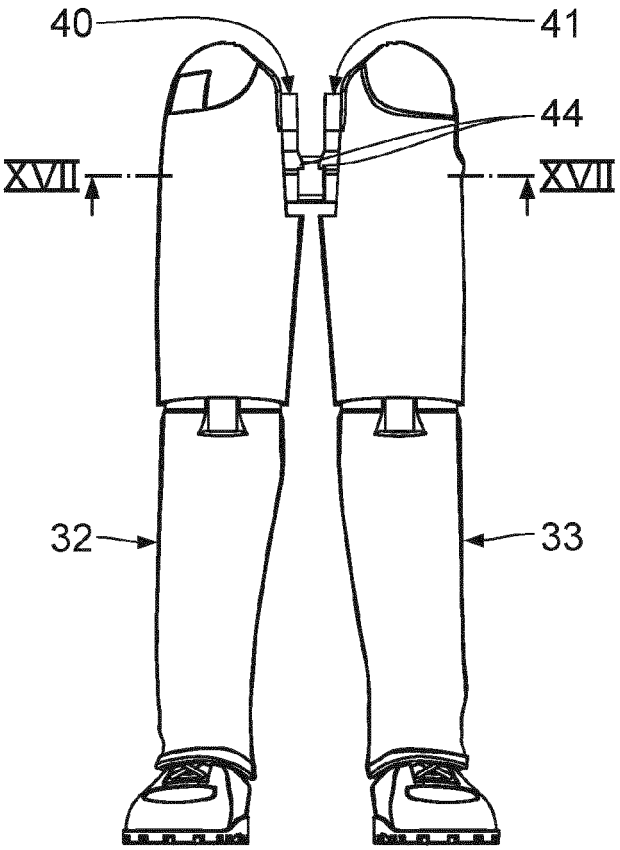

Fig. 15

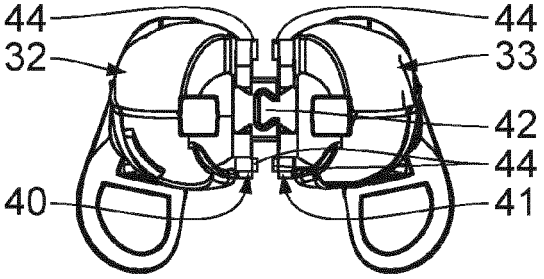

Fig. 16

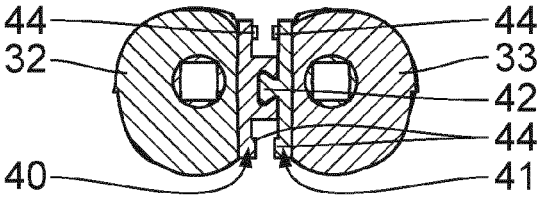

Fig. 17

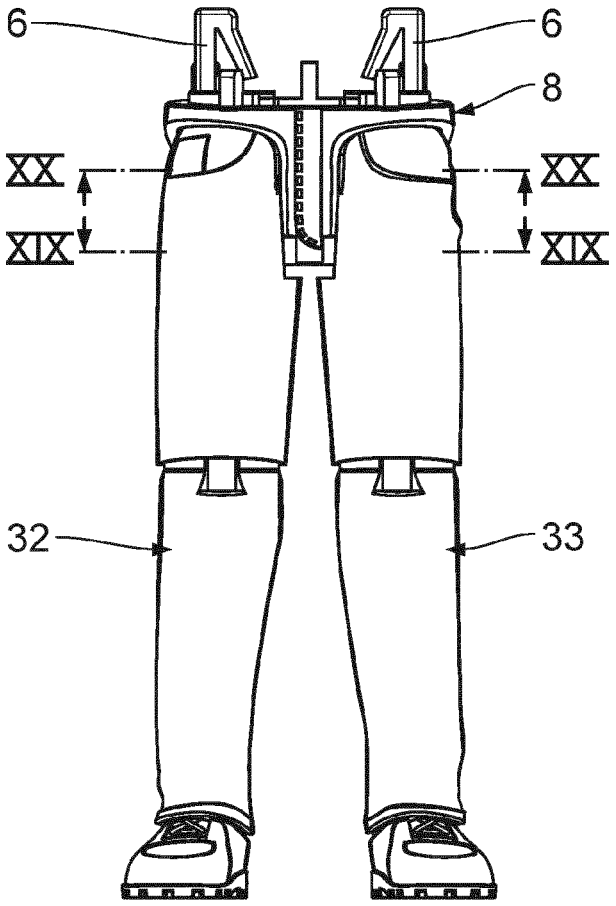

Fig. 18

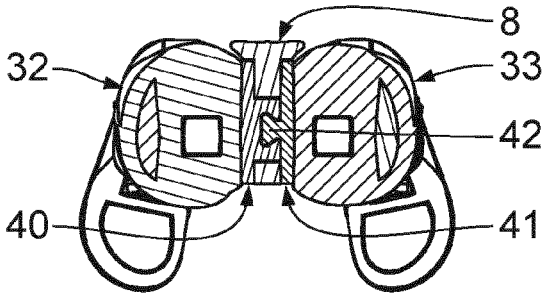

Fig. 19

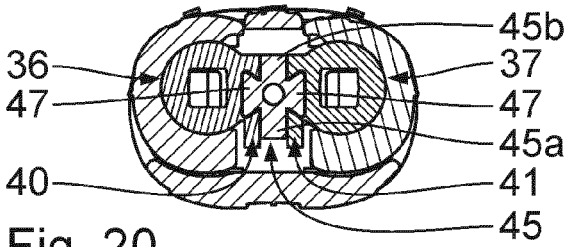

Fig. 20

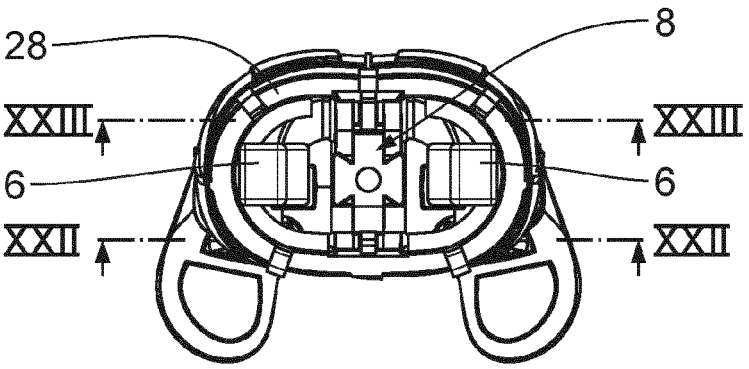

Fig. 21

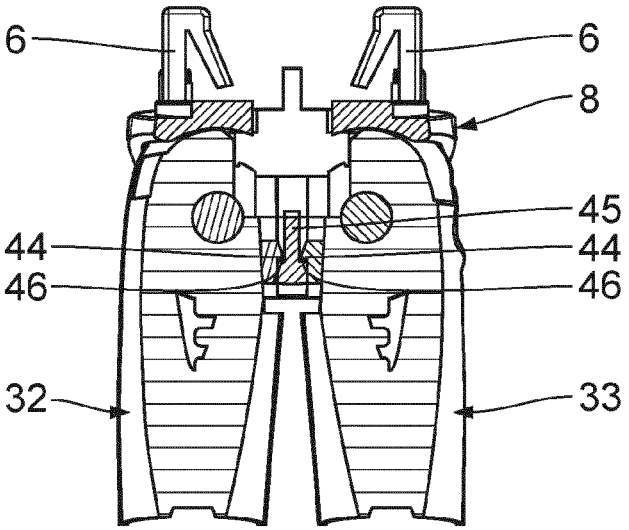

Fig. 22

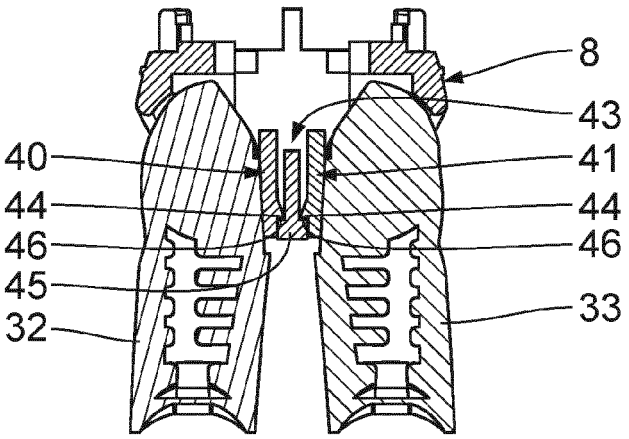

Fig. 23

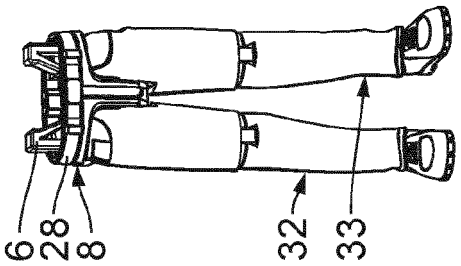

Fig. 27

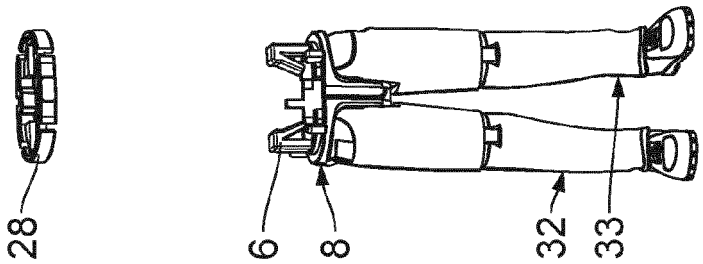

Fig. 26

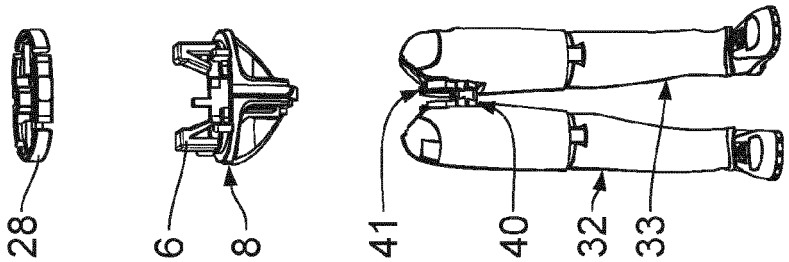

Fig. 25

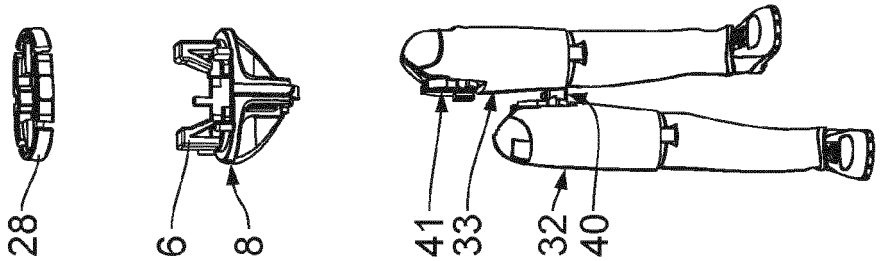

Fig. 24

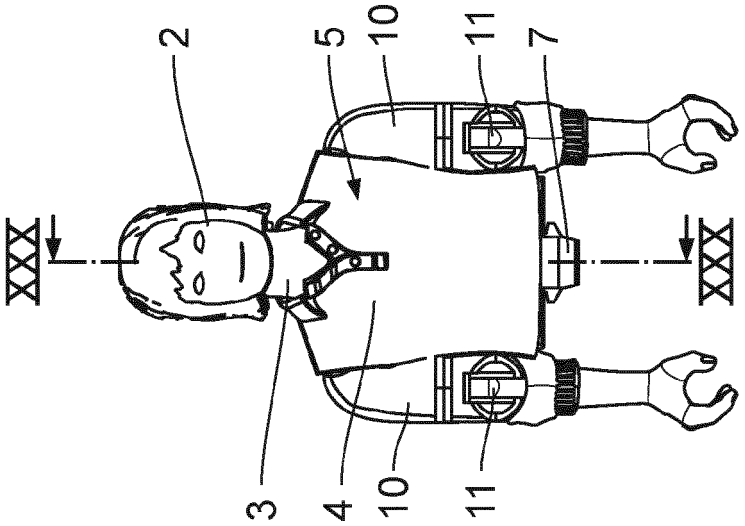

Fig. 29

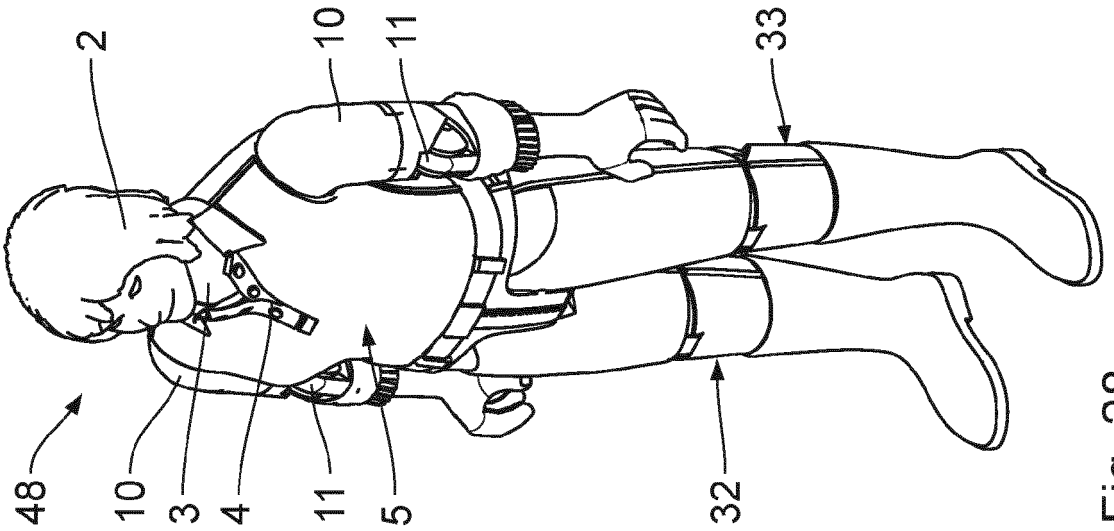

Fig. 28

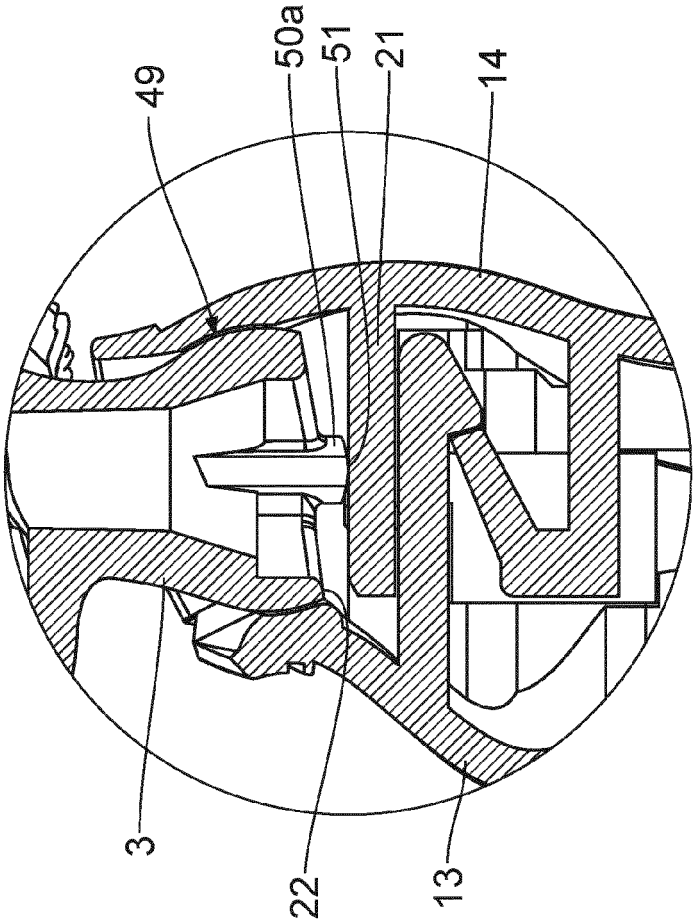

Fig. 31

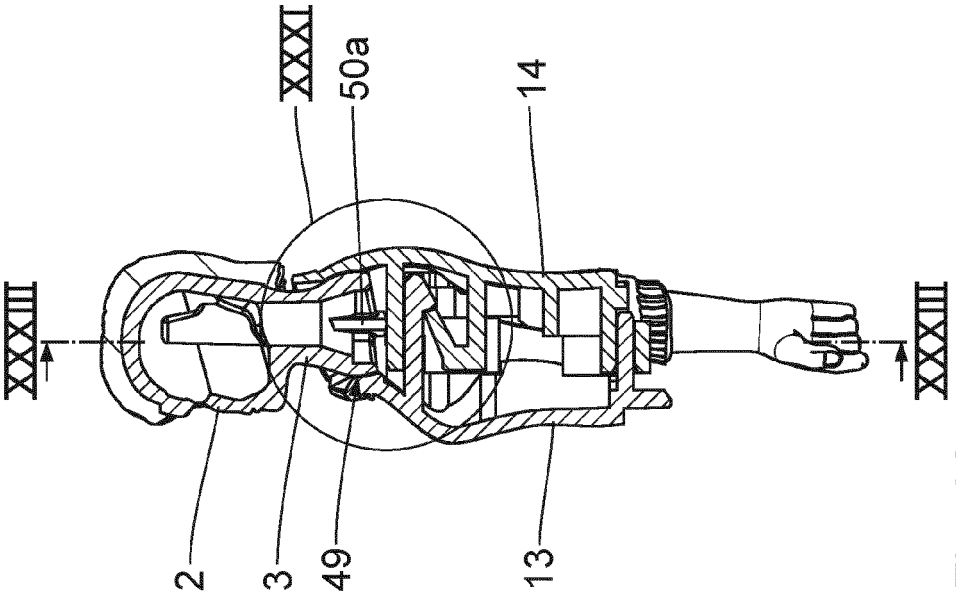

Fig. 30

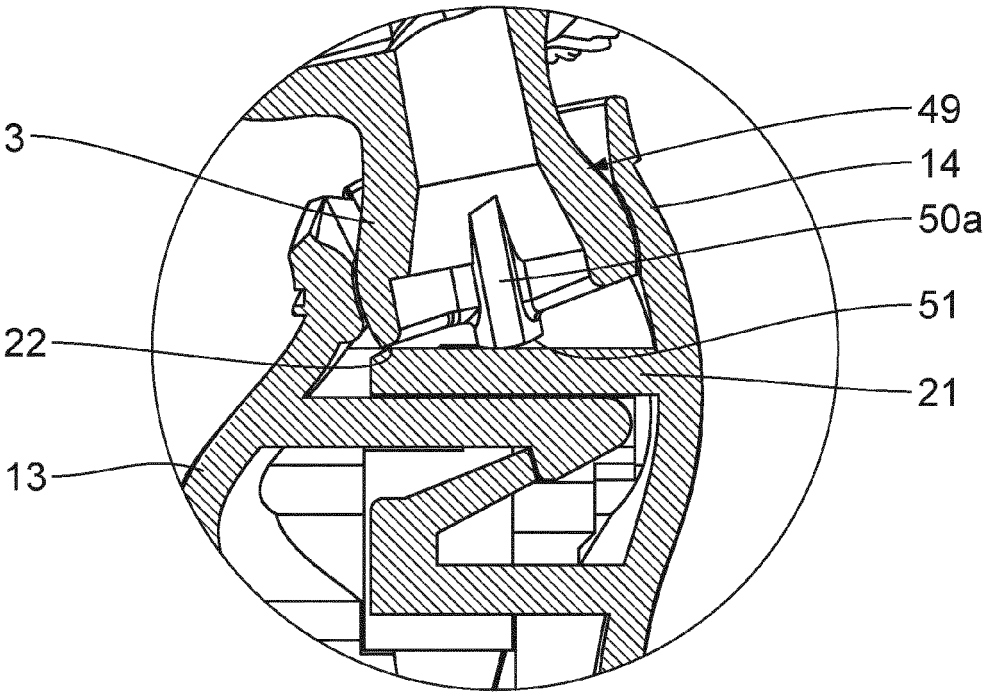

Fig. 32

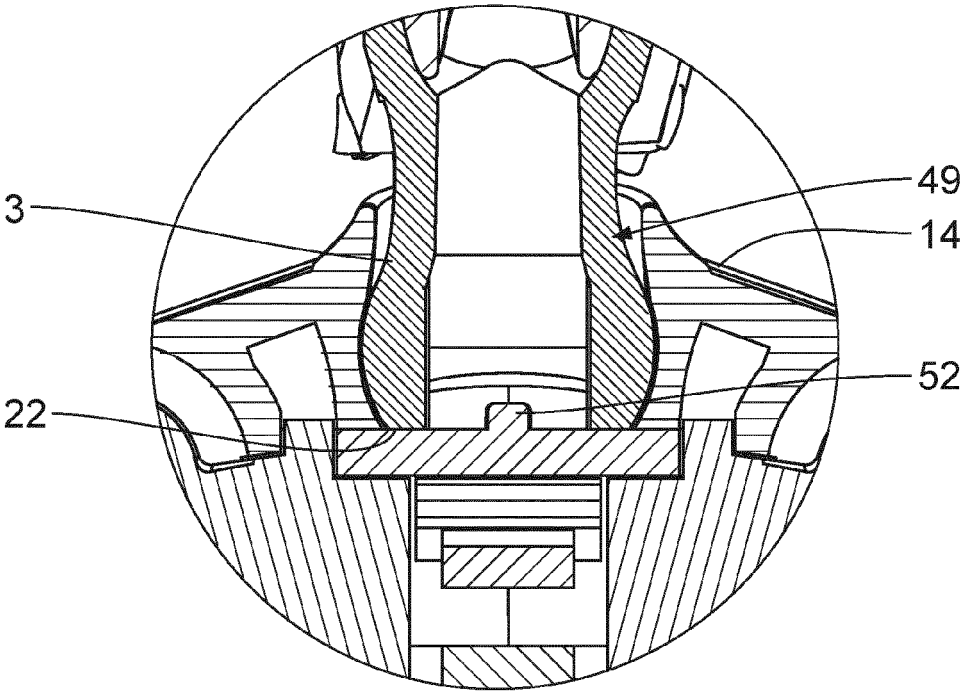

Fig. 33

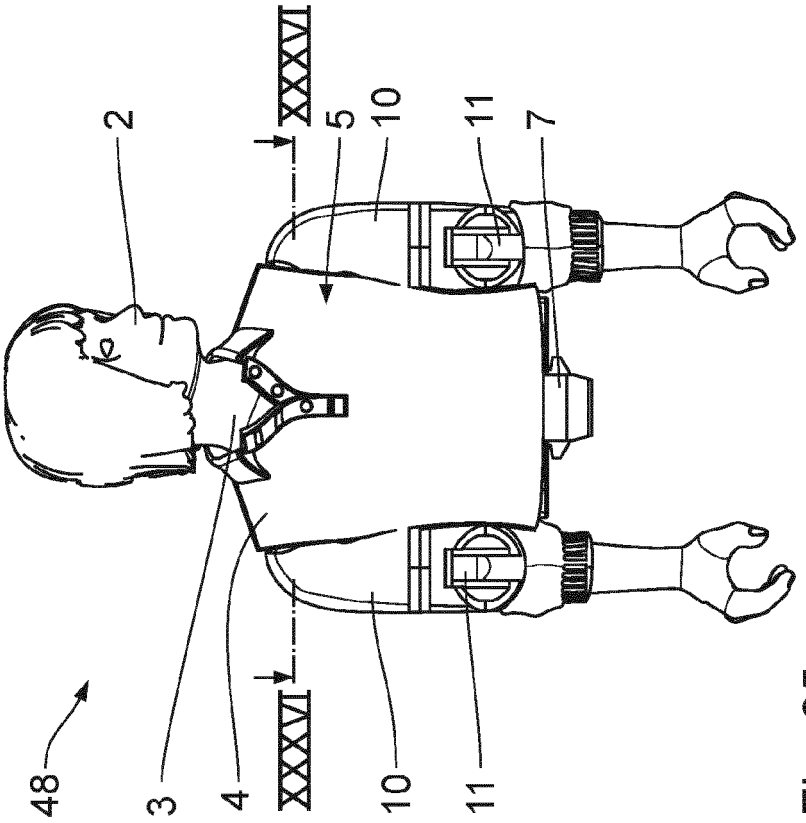

Fig. 35

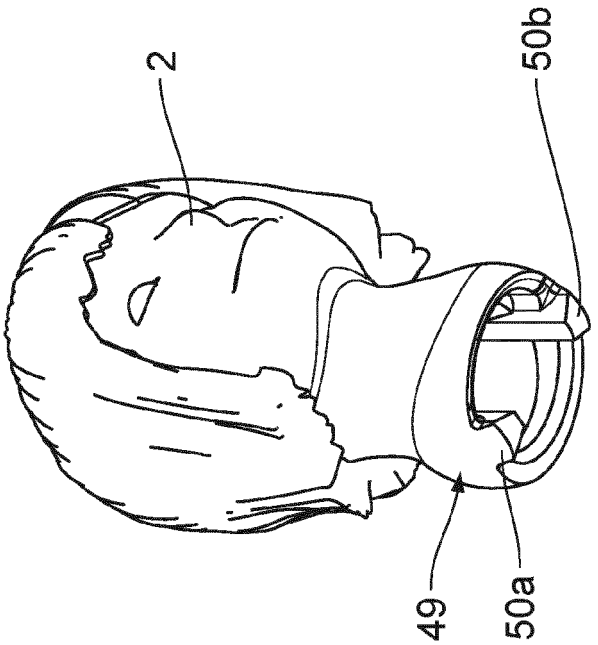

Fig. 34

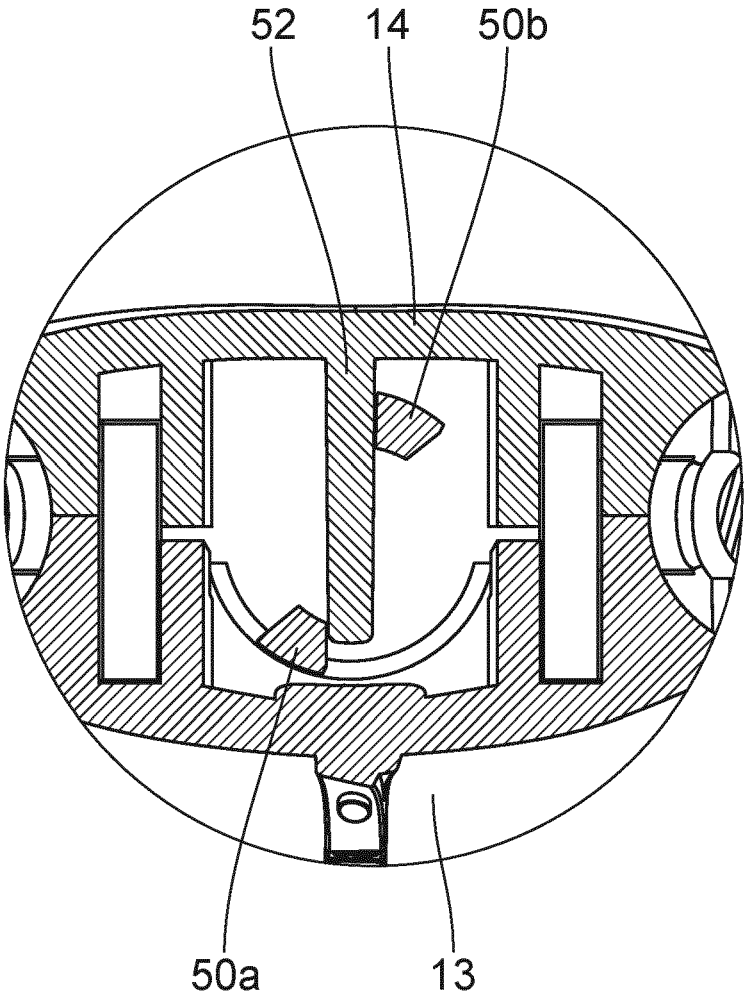

Fig. 36

IN DER BESCHREIBUNG AUFGEFÜHRTE DOKUMENTE

Diese Liste der vom Anmelder aufgeführten Dokumente wurde ausschließlich zur Information des Lesers aufgenommen und ist nicht Bestandteil des europäischen Patentdokumentes. Sie wurde mit größter Sorgfalt zusammengestellt; das EPA übernimmt jedoch keinerlei Haftung für etwaige Fehler oder Auslassungen.

In der Beschreibung aufgeführte Patentdokumente

- WO 0211844 A1 **[0002]**
- US 20020127949 A1 **[0002]**