



(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:
05.10.2016 Patentblatt 2016/40

(51) Int Cl.:
A63F 9/00 (2006.01) **A63F 7/00 (2006.01)**
A63F 7/04 (2006.01)

(21) Anmeldenummer: **15161930.1**

(22) Anmeldetag: **31.03.2015**

(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
Benannte Validierungsstaaten:
MA

(72) Erfinder: **Teuber, Klaus**
64380 Roßdorf (DE)

(74) Vertreter: **Schöneborn, Holger et al**
Schneiders & Behrendt
Rechts- und Patentanwälte
Huestraße 23
44787 Bochum (DE)

(71) Anmelder: **Catan GmbH**
64380 Roßdorf (DE)

(54) **MAGNETSPIELGERÄT**

(57) Die Erfindung betrifft ein Magnetspielgerät (1) mit einem Rahmen (2), in dem eine oder mehrere Lochplatten (3) angeordnet sind und der über eine Rückplatte (7) verfügt, sodass Lochplatte (3) und Rückplatte (7) parallel zueinander, einander gegenüberliegend angeordnet sind und die Lochplatte (3) die Vorderseite und die Rückplatte (7) die Rückseite des Magnetspielgerätes (1) bilden, wobei das Magnetspielgerät (1) über mindestens eine magnetische Führungsfigur (11) und mindestens eine magnetische Spielfigur (5) verfügt, wobei die Rückplatte (7) und die Lochplatte (3) keinen oder einen hinreichend geringen Abstand aufweisen, sodass, wenn die Führungsfigur (11) über die Rückplatte (7) geführt wird, die Spielfigur (5) der Bewegung der Führungsfigur (11) folgt, wobei die Lochplatte (3) über Ausnehmungen (4) hinreichender Dimension verfügt, die ein Durchtreten der Spielfigur (5) durch die Ausnehmungen (4) erlauben, und wobei die Lochplatte (3) und die Rückplatte (7) vertikal angeordnet sind, die Lochplatte (3) im Rahmen (2) austauschbar und die Rückplatte (7) undurchsichtig ist.

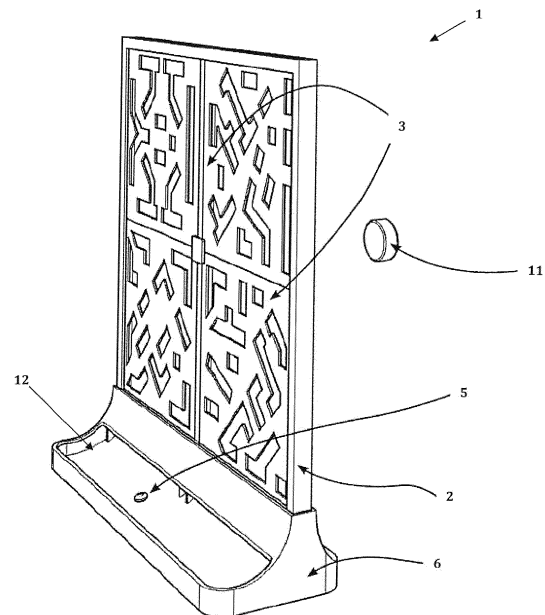


Fig. 2

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft ein Magnetspielgerät mit einem Rahmen, in dem eine oder mehrere Lochplatten angeordnet sind und der über eine Rückplatte verfügt, sodass Lochplatte und Rückplatte parallel zueinander, einander gegenüberliegend angeordnet sind und die Lochplatte die Vorderseite und die Rückplatte die Rückseite des Magnetspielgerätes bilden, wobei das Magnetspielgerät über mindestens eine magnetische Führungsfigur und mindestens eine magnetische Spielfigur verfügt, wobei die Rückplatte und die Lochplatte keinen oder einen hinreichend geringen Abstand aufweisen, sodass, wenn die Führungsfigur über die Rückplatte geführt wird, die Spielfigur der Bewegung der Führungsfigur folgt, wobei die Lochplatte über Ausnehmungen hinreichender Dimension verfügt, die ein Durchtreten der Spielfigur durch die Ausnehmungen erlauben.

[0002] Derartige Magnetspielgeräte sind beispielsweise aus der US 3 116 929 bekannt. Hierbei wird eine Spielfigur über eine mit dem Rahmen fest verbundene Lochplatte mittels eines Führungsmagneten bewegt, wobei es Ziel des Spiels ist, die Spielfigur über einen vorgezeichneten Weg auf der Lochplatte zu führen und dabei zu verhindern, dass die Spielfigur in eines der Löcher fällt. Nachteilig bei diesem Spiel ist, dass der die Spielfigur führende Spieler die Lochplatte sieht und somit den Löchern auf einfachste Weise ausweichen kann. Zudem ist die Lochplatte in den Rahmen fest eingebaut und weist ein regelmäßiges und leicht zu merkendes Muster auf. Derartige Spiele eignen sich deshalb letztlich nur für Kinder, nicht aber für Jugendliche oder Erwachsene.

[0003] Bei der Ausführungsform gemäß der Patentschrift US 4 667 960 ist zwar das Labyrinth anspruchsvoller, allerdings kann der Spieler hierbei durch eine transparente Platte das Labyrinth sehen und die Spielfigur mittels eines Führungsmagneten an Hindernisse darstellenden Wandelementen vorbeibewegen.

[0004] Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist es daher, ein gattungsgemäßes Magnetspielgerät vorzuschlagen, das sich dazu eignet, mit mehreren Personen gespielt zu werden und wobei das Labyrinth auf einfache Weise veränderbar ist. Das Spiel soll anspruchsvoll und deshalb nicht nur für Kinder, sondern insbesondere auch für Erwachsene geeignet sein.

[0005] Die Aufgabe wird durch den Gegenstand des Anspruchs 1 gelöst. Vorteilhafte Ausführungsformen sind in den Unteransprüchen und der hiernach folgenden Beschreibung angegeben.

[0006] Der Kern der Erfindung sieht vor, dass die Lochplatte derart in den Rahmen variabel einsetzbar ist, dass die Lochplatte einer in den Rahmen eingebrachten oder an diesem angebrachten Rückplatte gegenübersteht und dass die Rückplatte undurchsichtig ist, wobei vorgesehen ist, dass die Spielfigur auf der der Rückplatte abgewandten Seite der Lochplatte durch das Führen der Führungsfigur über die der Lochplatte abgewandten Seite der Rückplatte bewegt wird. Dadurch wird dem die

Führungsfigur bewegendem Spieler der Blick auf die Lochplatte verwehrt, weshalb er auf einen die Lochplatte sehenden Mitspieler angewiesen ist, der ihm Anweisungen zum Bewegen der Führungsfigur gibt, damit diese nicht in eine der Öffnungen bzw. Ausnehmungen in der Lochplatte gerät.

[0007] Als Lochplatte ist erfindungsgemäß eine mit Ausnehmungen versehene Platte zu verstehen, wobei die Ausnehmungen in der Lochplatte ausreichend groß sind, um zuzulassen, dass die Spielfigur durch die Ausnehmungen hindurchtreten kann. Die Lochplatte kann dabei eine beliebige Form aufweisen. Bevorzugt sind dabei rechteckige, besonders bevorzugt quadratische Lochplatten. Die Anzahl und Form der Ausnehmungen kann ebenfalls beliebig festgelegt werden. Vorzugsweise weist die Lochplatte eine hohe Anzahl von Ausnehmungen mit unterschiedlichen und unregelmäßigen Formen auf. Dadurch entsteht ein anspruchsvolles Labyrinth, das auch nach wiederholtem Spielen durch den die Führungsfigur bewegendem und das Labyrinth nicht sehenden Spieler schwer zu merken ist. Zusätzlich ist es vorstellbar, dass die Lochplatten zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades Erhebungen aufweist, die das Passieren der Spielfigur an bestimmten Stellen nicht zulassen. Vorzugsweise kommen mehrere, besonders bevorzugt vier Lochplatten zum Einsatz.

[0008] Zweckmäßigerweise ist die Rückplatte innerhalb des Rahmens, besonders bevorzugt am äußeren Bereich der Rahmentiefe angeordnet und bildet somit die Rückwand des Rahmens. Die Rückplatte kann mit dem Rahmen fest verbunden sein. Da die Rückplatte undurchsichtig ist, hat der die Spielfigur führende Spieler keine Möglichkeit, die Lochplatte zu sehen.

[0009] Der Begriff "gegenüberliegend" bedeutet erfindungsgemäß, dass die Rückplatte und die Lochplatte im Wesentlichen parallel zueinander angeordnet sind.

[0010] Die Führungsfigur und die Spielfigur müssen aus magnetischen Materialien aufgebaut sein, die eine gegenseitige Bewegung ermöglichen. Insbesondere ist es sinnvoll, dass die Führungsfigur einen Permanentmagneten aufweist. Entsprechend muss die Spielfigur zumindest teilweise aus einem ferromagnetischen Material oder ebenfalls einem Permanentmagneten bestehen. Im letzteren Fall muss auf die richtige Polung der Magneten geachtet werden, damit sich die Magneten gegenseitig anziehen und nicht abstoßen, d.h. ungleichnamige Pole müssen einander zugewandt sein. Denkbar ist jedoch auch ein System aus Führungsfigur und Spielfigur, bei dem die Spielfigur einen Permanentmagneten aufweist, die Führungsfigur hingegen zumindest teilweise aus einem ferromagnetischen Material gefertigt ist. Statt eines Permanentmagneten könnte prinzipiell auch ein Elektromagnet zum Einsatz kommen.

[0011] Die Lochplatten können in den Rahmen eingesteckt werden und sind austauschbar. Auf diese Weise wird eine große Zahl unterschiedlicher Spielsituationen zur Verfügung gestellt, sodass auch auf lange Sicht das Spiel für die Nutzer interessant bleibt. Die Variationsmög-

lichkeiten können dadurch erhöht werden, dass jeweils mehrere Lochplatten in den Rahmen eingesetzt werden, beispielsweise zwei oder vier, wodurch sich unterschiedliche Kombinationsmöglichkeiten ergeben. Zusätzlich können die Lochplatten so ausgestaltet sein, dass sie in zwei oder auch vier unterschiedlichen Richtungen in den Rahmen eingeschoben werden können, auch dies erhöht die Zahl der denkbaren Spielmöglichkeiten. Gerade beim Vorsehen von mehreren Lochplatten ist von Bedeutung, den Übergang von einer Lochplatte zur benachbarten Lochplatte möglichst bündig auszugestalten, damit keine unerwünschten Hindernisse für die Spielfigur erzeugt werden. Dies lässt sich beispielsweise dadurch erreichen, dass die Lochplatten aufnehmenden Schlitze sowie angrenzende Bereiche an die Dicke der Lochplatten angepasst sind.

[0012] Vorzugsweise ist der Rahmen rechteckig oder quadratisch. In einer besonders bevorzugten Ausführungsform weist der Rahmen zum Einsetzen von Lochplatten Schlitze auf, wobei vorgesehen ist, dass die Lochplatten über die Schlitze in den Rahmen eingeschoben werden. Praktischerweise sind die Schlitze an zwei gegenüberliegenden Seiten des Rahmens angebracht und erstrecken sich im Wesentlichen über die gesamte Rahmenenseite. Dabei sind die Schlitze an der dem Rahmeninneren zugewandten Fläche der jeweiligen Rahmenenseiten angebracht. Dadurch kann eine Lochplatte in die Schlitze zweier gegenüberliegender Rahmenenseiten eingeschoben werden und wird somit beidseitig in einer stabilen Position und beabstandet zur Rückplatte gehalten.

[0013] Dadurch wird eine sehr einfache und schnelle Möglichkeit geschaffen, ein Labyrinth aufzubauen und wieder abzubauen, wobei eine Vielzahl von verschiedenen Labyrinthen erstellt werden kann. Ein Labyrinth kann beispielsweise geändert werden, indem die Reihenfolge bzw. die Positionen der eingeschobenen Lochplatten geändert wird. Eine weitere Möglichkeit zum Variieren des Labyrinths besteht darin, dass eine Lochplatte über verschiedene Lochplattenseiten in den Rahmen eingeschoben wird. Besonders wirkungsvoll sind dabei Lochplatten mit einem unregelmäßigen Lochmuster.

[0014] In einer bevorzugten Ausführungsform ist mindestens eine Leiste in den Rahmen eingebracht, wobei die Leiste Schlitze zum Einschieben von Lochplatten in den Rahmen aufweist. Dadurch kann die Anzahl der in den Rahmen einzuschiebenden Lochplatten und somit die Variabilität des Labyrinths erhöht werden. Die Erhöhung der Anzahl der Lochplatten geht (bei unveränderter Rahmeninnenfläche) einher mit der Notwendigkeit, kleinere Platten einzusetzen. Bei Lochplatten, die sich nicht über die gesamte Rahmenbreite erstrecken, ergibt sich allerdings das Problem, dass diese nicht beidseitig über die Schlitze zweier gegenüberliegender Rahmenenseiten in Position gehalten werden können. Das Problem wird durch Schlitze aufweisende Leisten gelöst, die in den Rahmen eingebracht werden, wobei in einer vorteilhaften Ausführungsform die Leiste mit der Rückplatte oder mit dem Rahmen fest verbunden ist und im Wesentlichen

parallel zu den mit Schlitzen versehenen Rahmenseiten verläuft. Auf diese Weise können kleinere Lochplatten mit einer Seite in den Schlitz einer Rahmenseite und mit der anderen Seite in den Schlitz der Leiste eingeschoben und somit in einer stabilen Position und zur Rückplatte in Abstand gehalten werden. Beim Einsatz mehrerer Leisten ist es auch möglich, dass Lochplatten zwischen zwei Leisten eingeschoben werden.

[0015] Die Leiste kann Anlageflächen für die Lochplatten aufweisen, um eine Beabstandung der Lochplatten von der Rückplatte zu gewährleisten und eine seitliche Verschiebung der Lochplatten zu verhindern.

[0016] Da die Schlitze und Anlageflächen üblicherweise nur einen kleinen Teil, nämlich nur den Rand der Lochplatten aufnehmen, ist es von Vorteil, die Rückplatte mit Erhebungen zu versehen, die die Lochplatten insbesondere im mittleren Bereich stützen.

[0017] Lochplatte und Rückplatte sind vertikal angeordnet, sodass sich der die Führungsfigur führende Spieler und der Spieler, der die Lochplatte im Blick hat und seinem Mitspieler Anweisungen gibt, direkt gegenüber sitzen. Erfindungsgemäß werden auch leichte Abweichungen von einer exakt vertikalen Ausrichtung noch als vertikal angesehen, der Winkel der Loch- bzw. Rückplatte zur Vertikalen sollte aber nicht mehr als 30° betragen, vorzugsweise nicht mehr als 20°, weiter bevorzugt nicht mehr als 10°. Ggf. kann die Neigung von Loch- und Rückplatte auch eingestellt werden.

[0018] In einer bevorzugten Ausführungsform sind die Lochplatte und die Rückplatte voneinander beabstandet, wobei der Abstand zwischen der Lochplatte und der Rückplatte größer ist als die Höhe der Spielfigur, d.h. in zumindest einer Dimension sollte die Spielfigur kleiner sein als der Abstand zwischen Lochplatte und Rückplatte. Bei einer im Wesentlichen scheiben- oder münzenförmigen Spielfigur sollte dies die Höhe der Scheibe/Münze sein. Die Spielfigur kann natürlich auch in sämtlichen Dimensionen kleiner sein als der Abstand von Lochplatte und Rückplatte. Auf diese Weise kann eine Spielfigur, die in ein Loch gefallen ist, nicht mehr mittels der magnetischen Führungsfigur zurück auf die Lochplatte bewegt werden, sondern verbleibt zunächst im Zwischenraum zwischen den Platten. Zudem wird dadurch erreicht, dass nach dem Entfernen der Führungsfigur von der Rückplatte die Spielfigur nicht mehr magnetisch angezogen wird, woraufhin diese aufgrund der Schwerkraft in den Zwischenraum nach unten fällt und dort für das nächste Spiel oder den nächsten Spielzug zur Aufnahme durch einen Spieler bereitsteht. Die Spielfigur sollte hinsichtlich ihrer Form so beschaffen sein, dass sie beim Durchfallen durch den Zwischenraum nicht verkantet, sondern weitgehend ungehindert durchfällt.

[0019] Um die Lochplatte in einer vertikalen Position zu halten, weist das Magnetspielgerät in einer bevorzugten Ausführungsform einen Standfuß auf, der mit dem unteren Teil des Rahmens verbunden ist, wobei es sich um eine lösbare Verbindung handeln kann. Besonders bevorzugt erfolgt dabei die Verbindung zwischen Stand-

fuß und Rahmen derart, dass der untere Teil des Rahmens in den Standfuß eingeschoben wird. Auf diese Weise ist eine einfache und schnelle Montage sowie Demontage gewährleistet.

[0020] In einer bevorzugten Ausführungsform weist der Standfuß einen Hohlraum auf, wobei der Hohlraum mit dem Zwischenraum derart verbunden ist, dass eine durch den Zwischenraum fallende Spielfigur in den Hohlraum gelangt. Ferner kann der Boden am unteren Ende des Hohlraums ein Gefälle aufweisen, das die Spielfigur in Richtung der Öffnung führt. Das Gefälle ist dazu vorgesehen, dass sich die Spielfigur weiter abwärts bewegt, bis die Spielfigur in den Bereich der Öffnung gelangt, so dass ein Spieler durch die Öffnung greifen kann, um die Spielfigur zu entnehmen. Auf diese Weise wird ein in den Standfuß integriertes Auffangbecken für die Spielfigur bereitgestellt. Als Gefälle kommt eine schiefe Ebene in Betracht, wobei gekrümmte Flächen ebenfalls denkbar sind.

[0021] In einer bevorzugten Ausführungsform weist die Rückplatte eine Schicht aus einem ferromagnetischen Material auf, beispielsweise eine Eisenfolie. Denkbar ist auch eine Folie aus einem anderen von einem Magneten anziehbaren Material. Vorzugsweise erstreckt sich die Schicht über die gesamte Rückplatte; möglich ist auch, die gesamte Rückplatte aus dem ferromagnetischen Material zu fertigen. Die Schicht kann aber auch beispielsweise durch Verkleben an der Rückplatte angebracht werden. Durch die Schicht wird ermöglicht, dass die Führungsfigur an der Rückplatte haftet. Der die Führungsfigur bewegende Spieler ist somit nicht darauf angewiesen, die Führungsfigur während des gesamten Spiels an der Rückplatte zu halten.

[0022] Das Magnetspielgerät eignet sich hervorragend als Teamspiel, wobei mindestens zwei Spieler derart kooperieren, dass der erste Spieler, der die Lochplatte nicht sieht, die Spielfigur mittels der Führungsfigur bewegt und der zweite Spieler, der die Lochplatte sieht, dem ersten Spieler Anweisungen gibt, wohin die Spielfigur zu bewegen ist, um nicht in eine der Ausnehmungen in der Lochplatte zu geraten. Ziel kann es z. B. sein, die Spielfigur durch ein Labyrinth zu einem Zielpunkt zu führen, wobei nicht nur die Ausnehmungen Hindernisse im Labyrinth sein können, sondern beispielsweise auch blockadeartige Erhebungen auf der Lochplatte. Die Lochplatte kann auch mit markierten Feldern versehen sein, auf die eine Spielfigur geraten kann, woraufhin das Team belohnt oder bestraft wird (z. B. durch Punktgutschrift oder Punktabzug). Besonders geeignet ist das Magnetspielgerät auch für einen Wettbewerb mehrerer Teams, bei dem es darum geht, welches Team als erstes mit seiner Spielfigur das Ziel erreicht. Hierbei wird eine hohe Anforderung an die Geschicklichkeit und die Team- und Kommunikationsfähigkeit der Spieler gestellt.

[0023] Die Erfindung wird nachfolgend anhand der folgenden Figuren, die lediglich beispielhafte und vorteilhafte Ausführungsformen der Erfindung zeigen, näher erläutert. Darin zeigen:

Fig. 1a eine Vorderansicht einer vorteilhaften Ausführungsform des Magnetspielgeräts

Fig. 1b die Schnittansicht gemäß Schnitt A aus Fig. 1a

Fig. 1c die Schnittansicht gemäß Schnitt B aus Fig. 1a

Fig. 2 eine perspektivische Darstellung einer vorteilhaften Ausführungsform, bei der sich die Spielfigur in einem Auffangbecken im Standfuß befindet

Fig. 3 eine Explosionsansicht einer vorteilhaften Ausführungsform des Magnetspielgeräts

[0024] Fig. 1a zeigt eine Vorderansicht einer vorteilhaften Ausführungsform des Magnetspielgeräts 1. In einem Rahmen 2 sind vier Lochplatten 3 eingesetzt. Die Ausnehmungen 4 in den Lochplatten 3 sind ausreichend groß, um eine Spielfigur 5 hindurchtreten zu lassen. Der Rahmen 2 ist in einen Standfuß 6 eingesteckt und das Magnetspiel 1 dadurch vertikal aufgestellt.

[0025] Fig. 1b zeigt die Schnittansicht gemäß Schnitt A aus Fig. 1a. Hierin ist die mit dem Rahmen 2 fest verbundene undurchsichtige Rückplatte 7 zu erkennen, die einen Abstand zu den Lochplatten 3 aufweist, sodass zwischen der Rückplatte 7 und den Lochplatten 3 ein Zwischenraum 8 besteht. Der Abstand zwischen der Rückplatte 7 und den Lochplatten 3 übersteigt die Höhe der Spielfigur 5.

[0026] Da sich die Lochplatten 3 nicht über die gesamte Rahmenbreite erstrecken, weist eine mit der Rückplatte 7 fest verbundene Leiste 9 Anlageflächen für die Lochplatten 3 auf, sodass die Lochplatten 3 den Abstand zur Rückplatte 7 wahren und zudem nicht seitlich verschoben werden können. Des Weiteren ist zu erkennen, dass die Lochplatten 3 über Schlitze 10 in den Rahmenseiten in den Rahmen 2 eingeschoben sind.

[0027] Mittels einer Führungsfigur 11, bei der es sich um einen Permanentmagneten handelt und die aufgrund einer an der Rückplatte 7 angebrachten Eisenfolie an der Rückplatte 7 magnetisch haftet, wird die Spielfigur 5 bewegt. Die Spielfigur 5 folgt dabei den Bewegungen der Führungsfigur 11.

[0028] Fig. 1c zeigt die Schnittansicht gemäß Schnitt B aus Fig. 1a. In dieser Darstellung befindet sich die Spielfigur 5 auf einer Lochplatte 3. Der die Spielfigur 5 mittels der Führungsfigur 11 führende Spieler befindet sich hinter der Rückplatte 7 und kann nicht sehen, an welchen Stellen die Lochplatte 3 mit Ausnehmungen 4 versehen ist. Durch Anweisungen eines Mitspielers, der die Lochplatte 3 sieht, soll der führende Spieler die Spielfigur 5 derart bewegen, dass diese nicht in eine Ausnehmung 4 geführt wird. Gelingt dies nicht, so fällt die Spielfigur 5 in die Ausnehmung/Öffnung 4 und somit in den Zwischenraum 8 (siehe Fig. 1 b). Da der Abstand zwischen der Rückplatte 7 und der Lochplatte 3 größer ist als die Höhe der Spielfigur 5, fällt die Spielfigur 5 im Zwi-

schenraum 8 nach unten, wenn die Führungsfigur 11 von der Rückplatte 7 gelöst wird.

[0029] Fig. 2 zeigt eine durch den Zwischenraum 8 gefallene und in einem Auffangbecken im Standfuß 6 zur Aufnahme durch einen Spieler bereitstehende Spielfigur 5. Der Standfuß 6 verfügt dabei über einen Hohlraum, der mit dem Zwischenraum 8 verbunden ist, so dass die heruntergefallene Spielfigur 5 in den Hohlraum gelangen kann. Aufgrund einer gekrümmten Fläche 12 rutscht die gefallene Spielfigur 5 bis zum Auffangbecken, wo diese dann zum Stillstand kommt.

[0030] Fig. 3 zeigt eine Explosionszeichnung einer beispielhaften Ausführungsform des Magnetspielgeräts 1. Insbesondere ist hierbei zu erkennen, wie die Lochplatten 3 in den Rahmen 2 eingesetzt werden können. Aufgrund dessen lässt sich auch erahnen, wie viele Möglichkeiten es gibt, unterschiedliche Labyrinth auf einfachste und schnellste Weise zu erstellen. Dies kann beispielsweise durch Drehen einer oder mehrerer Lochplatte 3 (etwa um 90°, 180° oder 270°) geschehen. Ebenso können z. B. die Positionen aller oder einiger Lochplatten 3 vertauscht werden. In dieser beispielhaften Ausführungsform werden die Lochplatten 3 von oben in den Rahmen 2 eingeschoben. Denkbar sind jedoch z. B. auch seitliche Einschubstellen.

Patentansprüche

1. Magnetspielgerät mit einem Rahmen (2), in dem eine oder mehrere Lochplatten (3) angeordnet sind und der über eine Rückplatte (7) verfügt, sodass Lochplatte (3) und Rückplatte (7) parallel zueinander, einander gegenüberliegend angeordnet sind und die Lochplatte (3) die Vorderseite und die Rückplatte (7) die Rückseite des Magnetspielgeräts (1) bilden, wobei das Magnetspielgerät (1) über mindestens eine magnetische Führungsfigur (11) und mindestens eine magnetische Spielfigur (5) verfügt, wobei die Rückplatte (7) und die Lochplatte (3) keinen oder einen hinreichend geringen Abstand aufweisen, sodass, wenn die Führungsfigur (11) über die Rückplatte (7) geführt wird, die Spielfigur (5) der Bewegung der Führungsfigur (11) folgt, wobei die Lochplatte (3) über Ausnehmungen (4) hinreichender Dimension verfügt, die ein Durchtreten der Spielfigur (5) durch die Ausnehmungen (4) erlauben, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Lochplatte (3) und die Rückplatte (7) vertikal angeordnet sind, die Lochplatte (3) im Rahmen (2) austauschbar und die Rückplatte (7) undurchsichtig ist.
2. Magnetspielgerät nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, dass** mehrere Lochplatten (3) im Rahmen (2) angeordnet sind.
3. Magnetspielgerät nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Rahmen (2) zum Einsetzen

von Lochplatten (3) Schlitze (10) aufweist, wobei die Lochplatte (3) über die Schlitze (10) in den Rahmen (2) eingeschoben und im Rahmen (2) gehalten wird.

4. Magnetspielgerät nach Anspruch 3, **gekennzeichnet durch** mindestens eine in den Rahmen (2) eingebrachte Leiste (9), wobei die Leiste (9) Schlitze oder Anlageflächen aufweist, um eine Beabstandung der Lochplatte (3) von der Rückplatte (7) zu gewährleisten und eine seitliche Verschiebung der Lochplatte (3) zu verhindern.
5. Magnetspielgerät nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Lochplatte (3) und die Rückplatte (7) voneinander beabstandet sind, um einen Zwischenraum (8) zwischen der Lochplatte (3) und der Rückplatte (7) zu erzeugen, und dass der Abstand zwischen der Lochplatte (3) und der Rückplatte (7) größer ist als die Höhe der Spielfigur (5).
6. Magnetspielgerät nach einem der vorherigen Ansprüche, **gekennzeichnet durch** einen Standfuß (6), der mit dem unteren Teil des Rahmens (2) verbunden ist.
7. Magnetspielgerät nach Anspruch 5 und 6, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Standfuß (6) eine Öffnung aufweist, die mit dem Zwischenraum (8) in Verbindung steht.
8. Magnetspielgerät nach Anspruch 7, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Standfuß (6) einen Hohlraum aufweist und der Hohlraum mit dem Zwischenraum (8) derart verbunden ist, dass eine durch den Zwischenraum (8) fallende Spielfigur (5) in den Hohlraum gelangt, wobei der Boden am unteren Ende des Hohlraums ein Gefälle aufweist, das die Spielfigur (5) in Richtung der Öffnung führt.
9. Magnetspielgerät nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Führungsfigur (11) einen Permanentmagneten aufweist.
10. Magnetspielgerät nach Anspruch 9, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Spielfigur (5) zumindest teilweise aus einem ferromagnetischen Material oder einem Permanentmagneten besteht.
11. Magnetspielgerät nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Rückplatte (7) eine Schicht aus einem ferromagnetischen Material aufweist.
12. Magnetspielgerät nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Rückplatte (7) über in Richtung Lochplatte (3) weisende

Erhebungen zur Abstützung der Lochplatte (3) verfügt.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

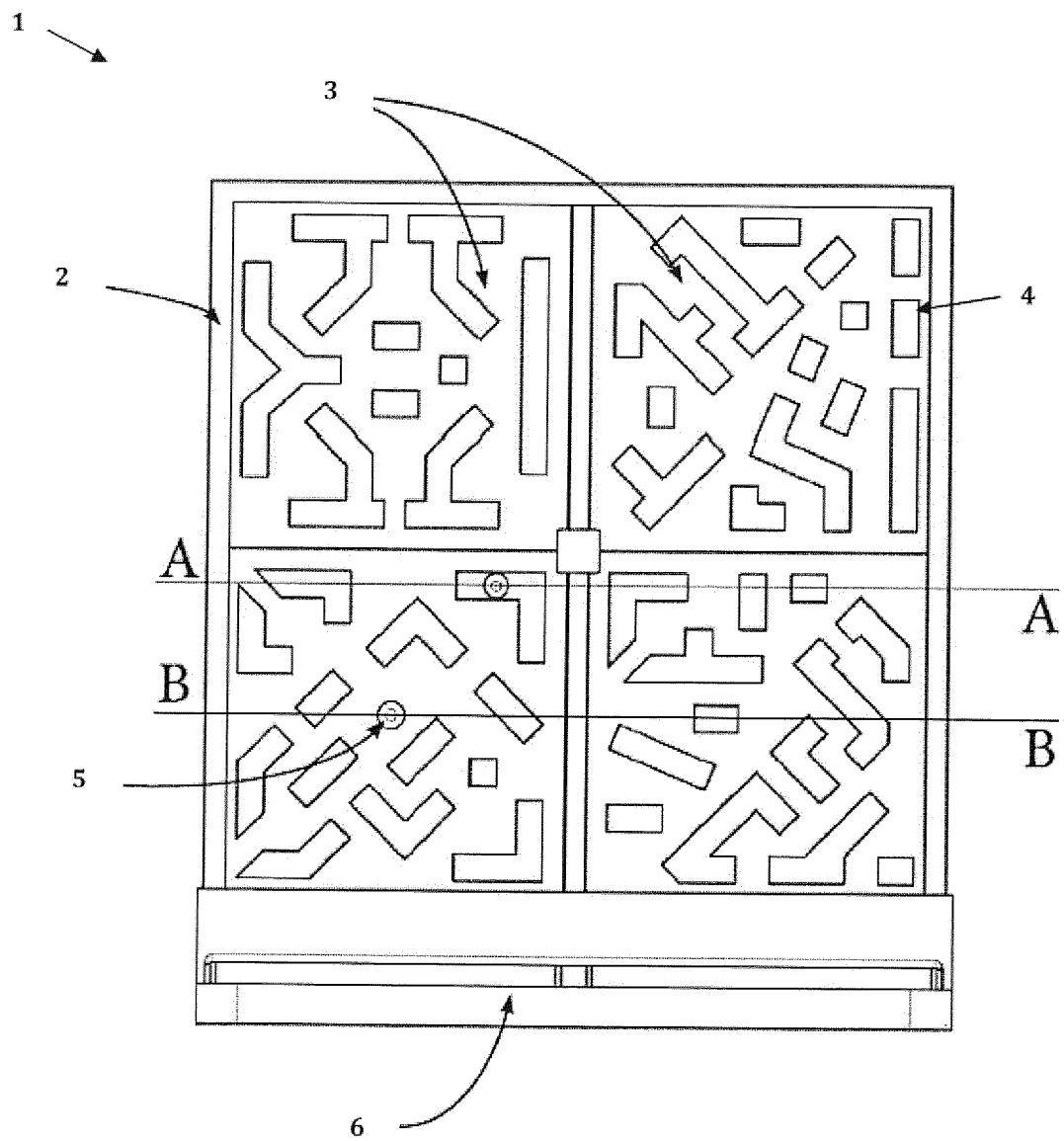


Fig. 1a

Schnitt A/A

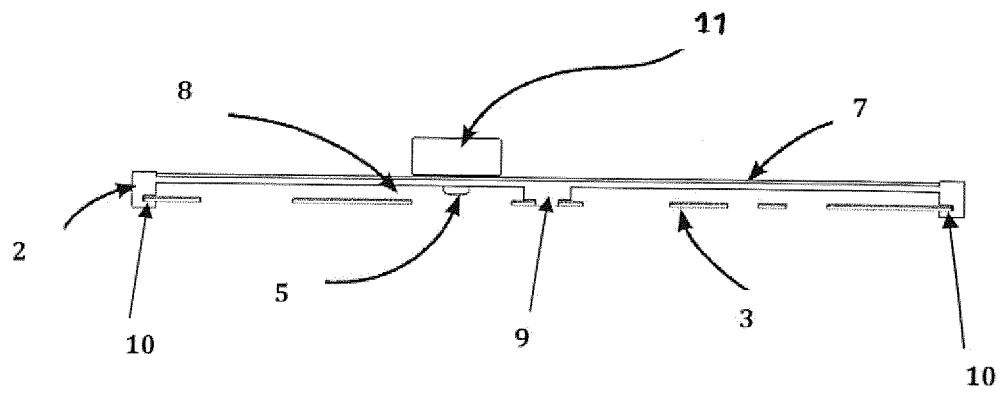


Fig. 1b

Schnitt B/B

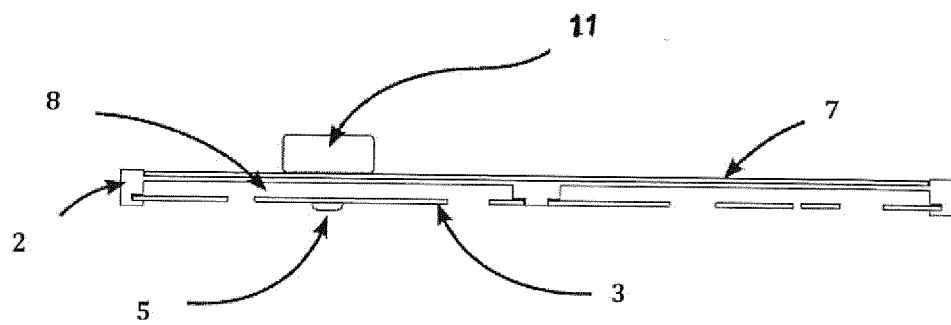


Fig. 1c

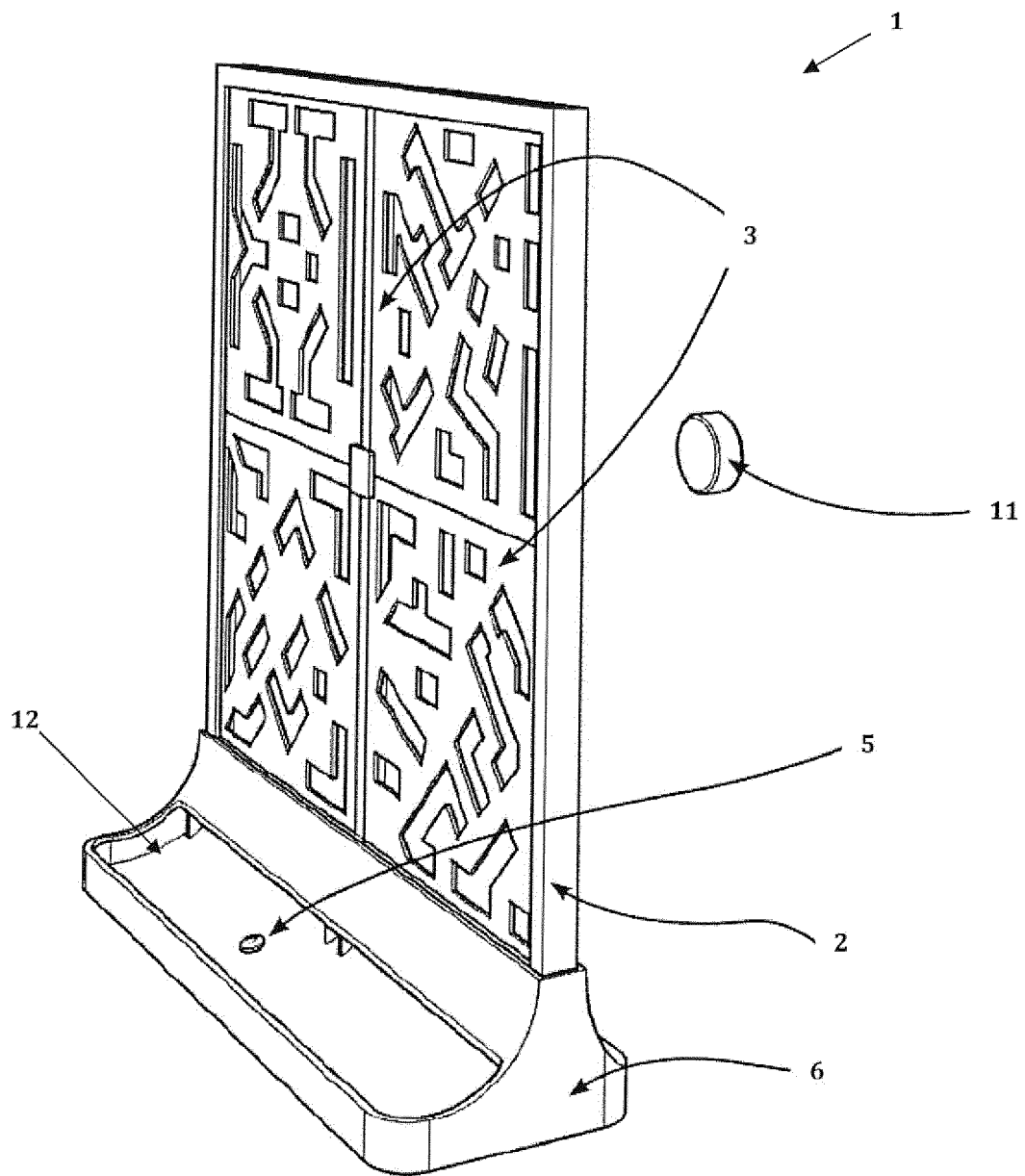


Fig. 2

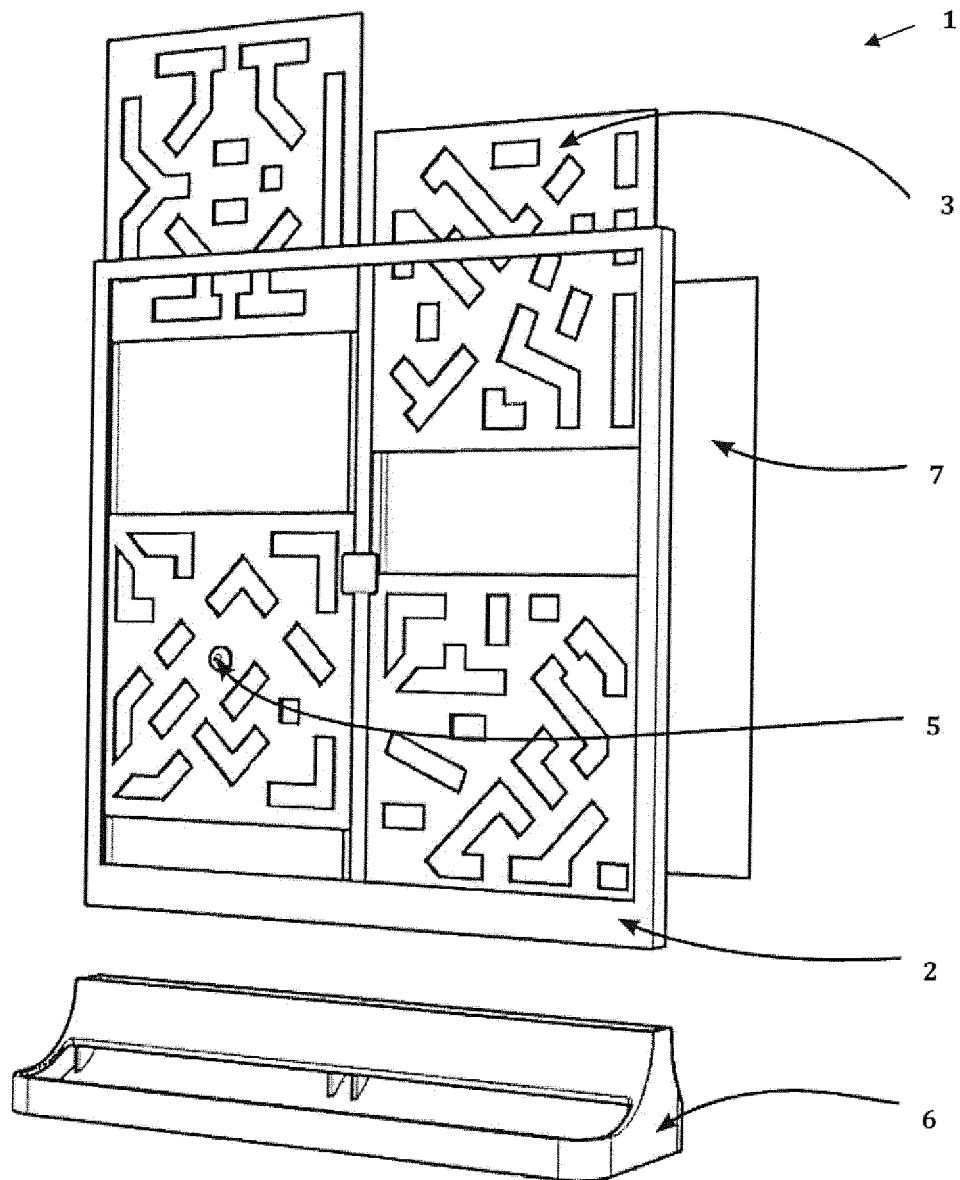


Fig. 3



EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

 Nummer der Anmeldung
EP 15 16 1930

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (IPC)
X,D	US 3 116 929 A (KERNODLE CALVIN C) 7. Januar 1964 (1964-01-07)	1-4,7-12	INV. A63F9/00 A63F7/00 A63F7/04
Y	* Spalte 1, Zeile 41 - Spalte 2, Zeile 20; Abbildungen *	5,6	
Y	DE 202 03 265 U1 (LOGO LERN SPIEL VERLAG GMBH [DE]) 8. Mai 2002 (2002-05-08) * Seite 5, Zeile 25 - Seite 7, Zeile 10; Abbildungen *	5	
Y	US 5 738 355 A (GIBSON KEVIN D [CA]) 14. April 1998 (1998-04-14) * Spalte 2, Zeile 48 - Zeile 54; Abbildung 1 *	6	
A	US 3 829 088 A (PAHLAS C) 13. August 1974 (1974-08-13) * Spalte 3, Zeile 21 - Spalte 6, Zeile 35; Abbildungen *	1-12	
A	CN 203 494 146 U (ZHAO QINYAN) 26. März 2014 (2014-03-26) * das ganze Dokument *	1-12	RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (IPC) A63F
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort München		Abschlußdatum der Recherche 2. Oktober 2015	Prüfer Lucas, Peter
KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTE X : von besonderer Bedeutung allein betrachtet Y : von besonderer Bedeutung in Verbindung mit einer anderen Veröffentlichung derselben Kategorie A : technologischer Hintergrund O : mündliche Offenbarung P : Zwischenliteratur		T : der Erfindung zugrunde liegende Theorien oder Grundsätze E : älteres Patentdokument, das jedoch erst am oder nach dem Anmeldedatum veröffentlicht worden ist D : in der Anmeldung angeführtes Dokument L : aus anderen Gründen angeführtes Dokument & : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument	

EPO FORM 1503 03.92 (P04C03)

**ANHANG ZUM EUROPÄISCHEN RECHERCHENBERICHT
 ÜBER DIE EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG NR.**

EP 15 16 1930

5 In diesem Anhang sind die Mitglieder der Patentfamilien der im obengenannten europäischen Recherchenbericht angeführten Patentdokumente angegeben.
 Die Angaben über die Familienmitglieder entsprechen dem Stand der Datei des Europäischen Patentamts am
 Diese Angaben dienen nur zur Unterrichtung und erfolgen ohne Gewähr.

02-10-2015

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument	Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
US 3116929 A	07-01-1964	KEINE	
DE 20203265 U1	08-05-2002	KEINE	
US 5738355 A	14-04-1998	AU 5850298 A CA 2280765 A1 GB 2337208 A US 5738355 A WO 9836810 A1	09-09-1998 27-08-1998 17-11-1999 14-04-1998 27-08-1998
US 3829088 A	13-08-1974	KEINE	
CN 203494146 U	26-03-2014	KEINE	

EPO FORM P0461

Für nähere Einzelheiten zu diesem Anhang : siehe Amtsblatt des Europäischen Patentamts, Nr.12/82

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

- US 3116929 A [0002]
- US 4667960 A [0003]