



19 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

12 **Gebrauchsmusterschrift**
10 **DE 201 12 728 U 1**

51 Int. Cl.⁷:
A 63 F 9/06

21 Aktenzeichen: 201 12 728.8
22 Anmeldetag: 6. 8. 2001
47 Eintragungstag: 21. 2. 2002
43 Bekanntmachung
im Patentblatt: 28. 3. 2002

DE 201 12 728 U 1

73 Inhaber:
REFO Verlag GmbH, 51467 Bergisch Gladbach, DE

Rechercheantrag gem. § 7 Abs. 1 GbmG ist gestellt

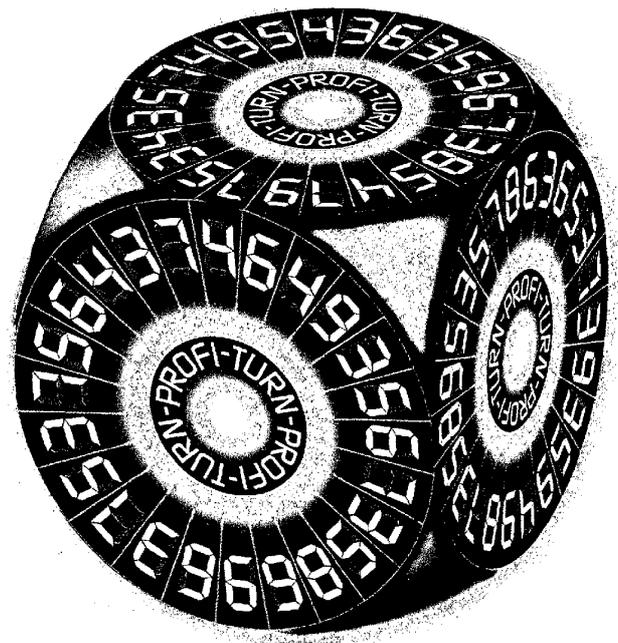
54 Drehscheibenwürfel als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel

57 Drehscheibenwürfel als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel

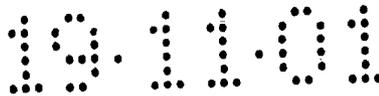
dadurch gekennzeichnet, dass es sich bei dem Drehscheibenwürfel (als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel) um 6 um ihre eigenen Achsen frei drehbare Scheiben oder Polygone, die im 90° Winkel zueinander auf einem Quader, einem Stern oder einer Kugel etc. befestigt sind, handelt. Auf den Scheiben werden entlang des Randes unterschiedliche Zahlen, Buchstaben, Symbole oder Bilder in einer dafür vorgesehenen Vertiefung aufgebracht. Anzahl und Abstände der Zahlen, Buchstaben, Symbole oder Bilder sind variabel.

Durch Drehen der Scheiben sollen Übereinstimmungen oder Kombinationen mit den angrenzenden Scheiben erreicht werden. Um ein leichtes Drehen zu ermöglichen sind die Ränder aller Scheiben gerändelt/geriffelt.

Zur Justierung der Scheiben zueinander verfügt jede Scheibe zusätzlich zu ihrer mittigen Achse an ihrer Unterseite über eine Rasterung. Ein Kugel-Feder-Mechanismus arretiert das Raster mechanisch und akustisch in einer vorher berechneten Position.



DE 201 12 728 U 1



Gebrauchsmusterschutz
Aktenzeichen: 201 12 728.8

Bezeichnung Drehscheibenwürfel als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel

Beschreibung Drehscheibenwürfel als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel
Es handelt sich um 6 (um ihre mittigen Achsen) drehbare Scheiben, die in ihrer Anordnung zueinander die Form eines Würfels / Quaders wiedergeben. Alle Scheiben stehen in einem Winkel von 90° zueinander und berühren sich optisch (nicht tatsächlich) an ihren Quadranten.
Es entstehen 12 Berührungspunkte an den Quadranten der Scheiben.

Als Befestigungspunkt für die 6 Scheiben dient ein Würfel mit gerundeten Kanten und Ecken. Die Aufnahmen der Achsen befinden sich an jeder Seite des Würfels auf den Flächen zentriert. Zusätzlich verfügt jede Seite des Quaders über eine Buchse zur Aufnahme einer Feder und einer Kugel. Feder und Kugel ergeben zusammen mit der gerasterten Unterseite der drehbaren Scheiben einen „Klick-Mechanismus“, der zum Einen beim Drehen der Scheiben ein deutlich hörbares Klicken erzeugt und zum Anderen ein vorher berechnetes Raster an den Berührungspunkten (Quadranten) der Scheiben fixiert.

Die Achsen der Scheiben sind so ausgelegt, dass eine schnelle Montage des Drehscheibenwürfels ohne Werkzeuge und ohne Klebstoff möglich ist. Hierzu dient ein flexibler Schlitz in der Achse mit einer Arretierung.

Alle Scheiben sind mit einem gerändelten Rand und einer zentrierten Vertiefung zur Aufnahme von gedruckten, variablen Motiven mit vorher berechneten Anordnungen versehen.

An den 12 Berührungspunkten der Scheiben kann bei richtiger Einstellung (Drehung zueinander) eine Übereinstimmung (oder bestimmte Kombination) von Zahlen, Buchstaben, Symbolen oder Bildern erreicht werden. Die Anzahl der Zahlen, Buchstaben, Symbolen oder Bildern sowie die Anzahl der Raster auf den jeweiligen Scheiben sind variabel und bestimmen den Schwierigkeitsgrad dieses Gedulds- und Geschicklichkeitsspiels.

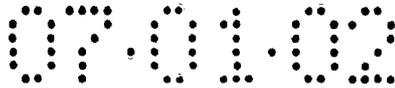
Das Produkt wird den Markennamen „TURN 12“ tragen. Eine entsprechende Markenmeldung ist bereits in Bearbeitung.

Bergisch Gladbach 14.11.01
Ort und Datum

REFO Verlag GmbH
~~Odenstraße 81r. 186~~
51467 Bergisch Gladbach
Tel. & Fax: 02202 - 943901

Stempel und Unterschrift





Schutzanspruch

1.) Drehscheibenwürfel als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel

dadurch gekennzeichnet, dass es sich bei dem Drehscheibenwürfel (als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel) um 6 um ihre eigenen Achsen frei drehbare Scheiben oder Polygone, die im 90° Winkel zueinander auf einem Quader, einem Stern oder einer Kugel etc. befestigt sind, handelt.

Auf den Scheiben werden entlang des Randes unterschiedliche Zahlen, Buchstaben, Symbole oder Bilder in einer dafür vorgesehenen Vertiefung aufgebracht. Anzahl und Abstände der Zahlen, Buchstaben, Symbole oder Bilder sind variabel.

Durch Drehen der Scheiben sollen Übereinstimmungen oder Kombinationen mit den angrenzenden Scheiben erreicht werden. Um ein leichtes Drehen zu ermöglichen sind die Ränder aller Scheiben gerändelt / geriffelt.

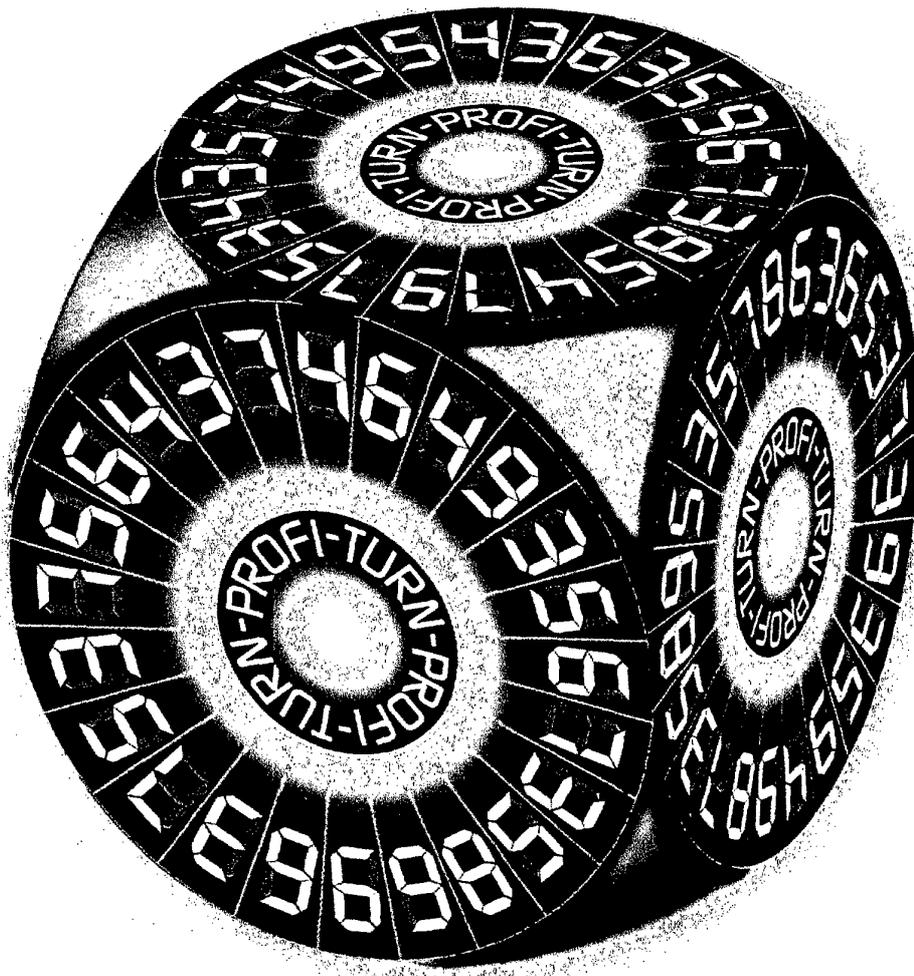
Zur Justierung der Scheiben zueinander verfügt jede Scheibe zusätzlich zu ihrer mittigen Achse an ihrer Unterseite über eine Rasterung. Ein Kugel-Feder-Mechanismus arretiert das Raster mechanisch und akustisch in einer vorher berechneten Position.

Bergisch Gladbach, den 02.01.2002

Bodo Formes
REFO verlag GmbH

191101

Gebrauchsmusterschutz
Aktenzeichen: 201 12 728.8
Bezeichnung: Drehscheibenwürfel als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel



REFO Verlag GmbH
Odenthorfer Str. 126
51467 Bergisch Gladbach
Tel. & Fax: 02202 - 943901

DE 201 12 728 01

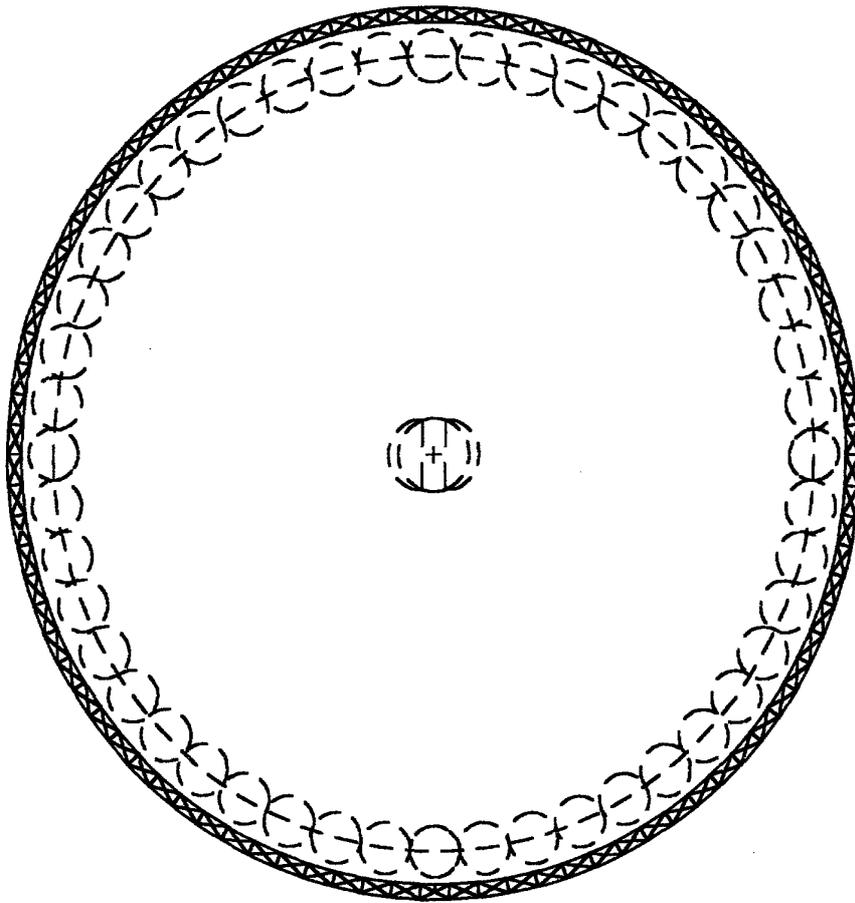
19 11 01

Gebrauchsmusterschutz

Aktenzeichen: 201 12 728.8

Bezeichnung: Drehscheibenwürfel als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel

einzelne Scheibe in der Draufsicht



REFO Verlag GmbH
~~Odenhafer Str. 188~~
51467 Bergisch Gladbach
Tel. & Fax 02202 - 943901

DE 201 12 728 01

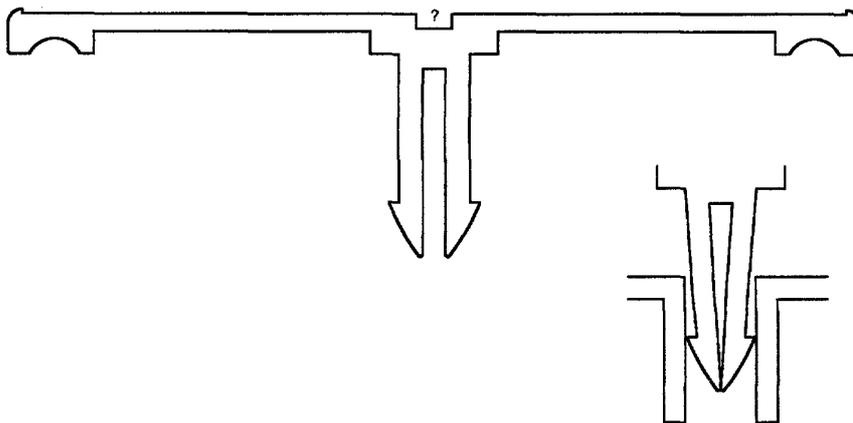
191101

Gebrauchsmusterschutz

Aktenzeichen: 201 12 728.8

Bezeichnung: Drehscheibenwürfel als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel

einzelne Scheibe in Seitenansicht und im Schnitt



REFO Verlag GmbH
~~Odenkraler Str. 186~~
51467 Bergisch Gladbach
Tel. & Fax: 02202 - 943901

DE 201 12 728 01

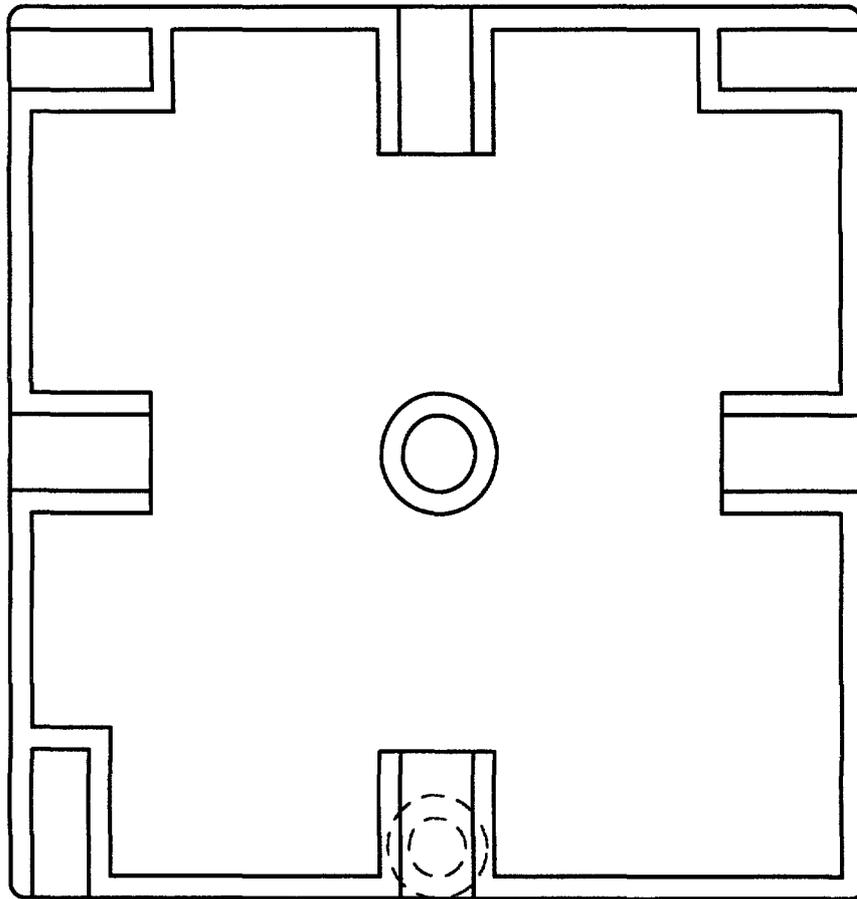
191101

Gebrauchsmusterschutz

Aktenzeichen: 201 12 728.8

Bezeichnung: Drehscheibenwürfel als Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel

Würfelinneinteil als Schnittzeichnung



REFO Verlag GmbH

Udenthaleten Str. 186
51467 Bergisch Gladbach
Tel. & Fax: 02202 - 943901

DE 201 12 728 01