

⑩ BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑪ **DE 3146801 A1**

⑤ Int. Cl. 3:  
**A63F9/06**

⑳ Aktenzeichen: P 31 46 801.2  
㉑ Anmeldetag: 26. 11. 81  
㉒ Offenlegungstag: 1. 6. 83

㉓ Anmelder:  
Braun, Gerd, 58110 Witten, DE

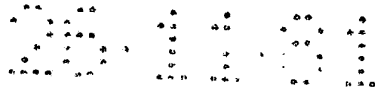
㉔ Erfinder:  
gleich Anmelder

Behördeneigentum

㉕ Geduldspiel mit ineinander verschachtelten Kreisen

DE 3146801 A1

DE 3146801 A1



3146801

Ansprüche  
=====

Geduldspiel aus ineinander verschachtelten Kreisen,  
gekennzeichnet durch folgende Merkmale:

1. Das Spiel besteht aus zweieckigen und dreieckigen Spielsteinen.
2. Die Seiten der zweieckigen Spielsteine sind konvex gewölbt. (Bild 1)
3. Die Seiten der dreieckigen Spielsteine sind konkav gewölbt. (Bild 3)
4. Jeweils 6 dreieckige und 12 zweieckige Spielsteine ergänzen sich zu einem Kreis.
5. Jeder Spielstein kann zu mehreren Kreisen gleichzeitig gehören.
6. Die Spielsteine werden durch einen Rahmen oder ein zumindest teilweise durchsichtiges Gehäuse zusammengehalten.
7. Der Rahmen oder das Gehäuse muß die Möglichkeit lassen, jeweils eine Gruppe von Spielsteinen, die einen Kreis ergeben, zu drehen.
8. Die Oberflächen der Spielsteine werden mit Bildern oder farbigen Mustern versehen, die durch Drehen der Kreise gemischt und wieder geordnet werden können.

Geduldspiel aus ineinander verschachtelten Kreisen

Allgemein bekannt sind zwei- oder dreidimensionale Geduldspiele, bei denen die gesamte Spielfläche mit Ausnahme eines Leerplatzes oder auch mehrerer Leerplätze mit Spielsteinen (Plättchen, Kugel o.ä.) besetzt ist, die durch Ausnutzung der Leerplätze verschoben werden können. Diese Leerplätze unterbrechen aber immer das Gesamtbild des am Ende des Spiels entstehenden Musters. Der Schwierigkeitsgrad dieser Spiele ist nicht besonders hoch.

Die Erfindung löst die Aufgabe, ein derartiges Geduldspiel zu finden, das keinen solchen Leerplatz benötigt, bei dem die Anzahl der Kombinationsmöglichkeiten erheblich größer ist und mit dem in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gespielt werden kann.

Der Erfindung liegt das geometrische Muster von Bild 1 zugrunde. Es besteht aus ineinander verschachtelten Kreisen oder Kreissegmenten mit gleichem Radius, wobei der Mittelpunkt eines Kreises immer im Schnittpunkt zweier oder mehrerer anderer Kreise liegt. Jeder Kreis wird dadurch in zweieckige und dreieckige Teile zerlegt.

Ordnet man Spielsteine in Form dieser zweieckigen und dreieckigen Teile nach diesem Muster an und faßt sie durch ein entsprechendes Gehäuse oder einen Rahmen zusammen, so kann man jeweils eine Gruppe von Spielsteinen, die einen Kreis bilden, um ein Vielfaches von  $60^\circ$  drehen, ohne dabei das geometrische Grundmuster zu verändern.

Im Bild 4 ist als Beispiel ein Spiel mit drei Kreisen gezeigt. Hierbei sind die zweieckigen Spielsteine mit Nuten und der Rahmen und die dreieckigen Spielsteine mit Federn ausgestattet, so daß die Teile sich gegenseitig zusammenhalten.

20.11.01

- 7 - 3

3146801

Schon in dieser Ausführung mit drei Kreisen gibt es weit mehr als  $10^{40}$  verschiedene Möglichkeiten der Anordnung der Spielsteine.

Ein auf einer Seite des Spieles aufgebrachtes Bild, bei dem jeder Spielstein anders aussieht, ist schon nach wenigen Drehungen der verschiedenen Kreise so durcheinander gebracht, daß eine Wiederherstellung des Bildes extrem schwierig ist. Die andere Seite könnte mit nur wenigen verschiedenen Farben versehen werden, aus denen dann verschiedene geometrische Muster von unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gebildet werden können.

-4-  
Leerseite

Nummer:  
Int. Cl.<sup>3</sup>:  
Anmeldetag:  
Offenlegungstag:

3146801  
A63F9/06  
26. November 1981  
1. Juni 1983

Bild 1

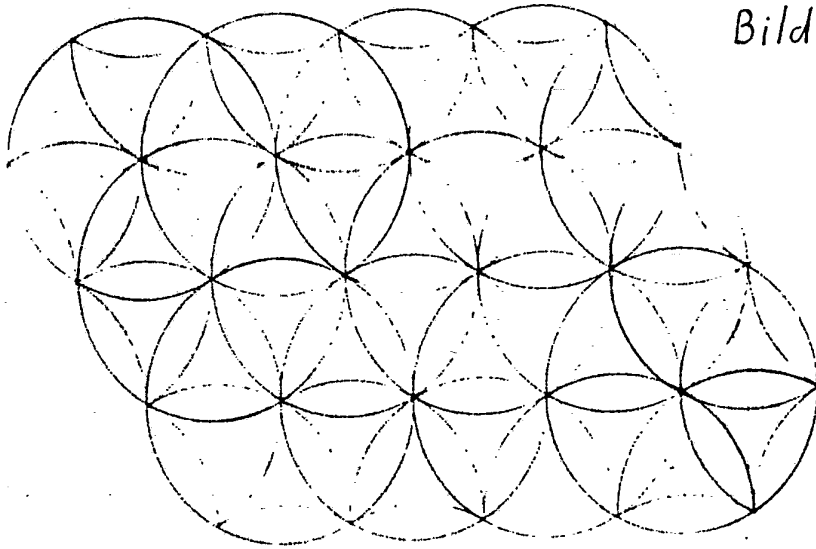


Bild 2

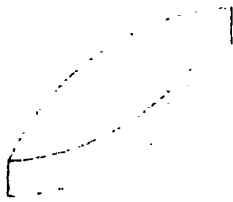


Bild 3

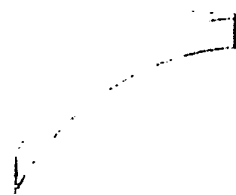


Bild 4

