


 INTERNATIONALE ANMELDUNG VERÖFFENTLICHT NACH DEM VERTRAG ÜBER DIE  
 INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT AUF DEM GEBIET DES PATENTWESENS (PCT)

<b>(51) Internationale Patentklassifikation<sup>4</sup> :</b>  <b>A63F 9/08</b>	<b>A1</b>	<b>(11) Internationale Veröffentlichungsnummer: WO 85/ 01666</b>  <b>(43) Internationales Veröffentlichungsdatum:</b> 25. April 1985 (25.04.85)
<b>(21) Internationales Aktenzeichen:</b> PCT/EP84/00321 <b>(22) Internationales Anmeldedatum:</b> 18. Oktober 1984 (18.10.84)  <b>(31) Prioritätsaktenzeichen:</b> P-2101/83 <b>(32) Prioritätsdatum:</b> 20. Oktober 1983 (20.10.83) <b>(33) Prioritätsland:</b> YU  <b>(71)(72) Anmelder und Erfinder:</b> SKLEDAR, Franjo [YU/DE]; Friedrich-Ebert-Strasse 35, D-6234 Hattersheim/Frankfurt (DE).  <b>(72) Erfinder; und</b> <b>(75) Erfinder/Anmelder (nur für US) :</b> SELIC, Zoran [YU/YU]; Slavovskih brigada 20a, Yu-11132 Beograd (YU).  <b>(74) Anwälte:</b> STOFFREGEN, Hans-Herbert; Salzstrasse 11a, (DE) usw.	<b>(81) Bestimmungsstaaten:</b> AT (europäisches Patent), BE (europäisches Patent), CH (europäisches Patent), DE (europäisches Patent), FR (europäisches Patent), GB (europäisches Patent), JP, LU (europäisches Patent), NL (europäisches Patent), SE (europäisches Patent), US.  <b>Veröffentlicht</b> <i>Mit internationalem Recherchenbericht.</i>	

**(54) Title:** GAME

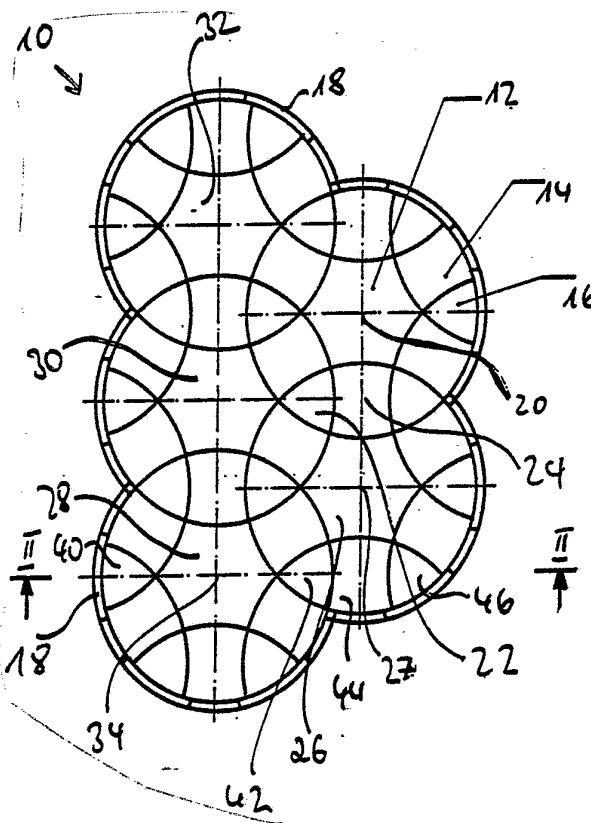
**(54) Bezeichnung:** SPIEL

**(57) Abstract**

Puzzle game (10) with elements (12, 14, 16, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 40, 42, 44, 46) arranged together to form a mosaic, and which may be displaced in a plane and forming a known symbol when they are appropriately arranged. A game (10) comprises at least two main elements (12, 26, 28, 30, 32) spaced from each other and arranged so as to rotate about an axis, which are movably surrounded by edge elements (14, 16, 22, 24, 42, 44, 46) and which may be optionally adjoined to one of the main elements. The main elements (12, 26, 28, 30, 32) and the edge elements (14, 16, 22, 24, 42, 44, 46) which are arranged together and movable about an axis as a unit form a circle.

**(57) Zusammenfassung**

Geduldsspiel (10) mit mosaikartig zusammengesetzten in einer Ebene verschiebbar angeordneten Elementen (12, 14, 16, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 40, 42, 44, 46), die bei richtiger Zuordnung ein bekanntes Symbol ergeben. Dabei umfasst das Spiel (10) zumindest zwei zueinander beabstandete um eine Achse drehbar angeordnete Hauptelemente (12, 26, 28, 30, 32), die von Randelementen (14, 16, 22, 24, 42, 44, 46) verschiebbar umgeben und wahlweise einem der Hauptelemente zuordbar sind. Die als Einheit drehbaren einander zugeordneten Randelemente (14, 16, 22, 24, 42, 44, 46) und Hauptelemente (12, 26, 28, 30, 32) bilden einen Kreis.



**LEDIGLICH ZUR INFORMATION**

Code, die zur Identifizierung von PCT-Vertragsstaaten auf den Kopfbögen der Schriften, die internationale Anmeldungen gemäss dem PCT veröffentlichen.

AT	Österreich	FR	Frankreich	ML	Mali
AU	Australien	GA	Gabun	MR	Mauritanien
BB	Barbados	GB	Vereinigtes Königreich	MW	Malawi
BE	Belgien	HU	Ungarn	NL	Niederlande
BG	Bulgarien	IT	Italien	NO	Norwegen
BR	Brasilien	JP	Japan	RO	Rumänien
CF	Zentrale Afrikanische Republik	KP	Demokratische Volksrepublik Korea	SD	Sudan
CG	Kongo	KR	Republik Korea	SE	Schweden
CH	Schweiz	LI	Liechtenstein	SN	Senegal
CM	Kamerun	LK	Sri Lanka	SU	Soviet Union
DE	Deutschland, Bundesrepublik	LU	Luxemburg	TD	Tschad
DK	Dänemark	MC	Monaco	TG	Togo
FI	Finnland	MG	Madagaskar	US	Vereinigte Staaten von Amerika

5

10

15 Spiel

Die Erfindung bezieht sich auf ein Spiel mit mosaikartig zusammen-  
20 mengesetzten in einer Ebene verschiebbaren Elementen zur Bildung  
von Symbolen wie Bildern.

Es sind Geduldsspiele bekannt, bei denen Elemente zueinander  
verschiebbar angeordnet sind, um z. B. die Flächen eines Würfels  
25 einfarbig zu gestalten oder Reihen von Pyramiden in einer  
bestimmten Farbe zu geben. Bei diesen Spielen ist der Nachteil  
gegeben, daß die Elemente räumlich zueinander angeordnet, und  
demzufolge nicht gleichzeitig sichtbar ist. Außerdem ist der  
Aufbau des Zusammenhaltens der einzelnen Elemente konstruktiv  
30 aufwendig, so daß entsprechende Spiele leicht funktionsuntüchtig  
sind. Es gibt aber auch Spiele, bei denen die Elemente in einer  
Ebene zueinander verschiebbar angeordnet sind. Dabei sind die  
Elemente selbst quadratförmig ausgebildet und sind innerhalb  
eines Vierecks zu verschieben. Die Variationsmöglichkeit ist  
35 hierdurch eingengt, so daß sich daß Interesse an einem  
entsprechenden Spiel schnell verliert.

Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist es, ein Spiel der eingangs  
genannten Art so auszubilden, daß eine hohe Kombinationsmöglich-  
40 keit des Anordnens der zueinander verschiebbaren Elemente gegeben  
ist, ohne daß die Elemente selbst räumlich zueinander angeordnet



werden müssen. Dabei soll das Spiel konstruktiv einfach aufgebaut sein, so daß sich nicht nur herstellungstechnisch Vorteile ergeben, sondern das Spiel auch nach langem Gebrauch funktions-tüchtig bleibt.

5

Die Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß von den Elementen zumindest zwei (Hauptelemente) zueinander beabstandet und ortsfest, jedoch um durch ihren jeweiligen Mittelpunkt gehende Achse drehbar gelagert sind und daß die Hauptelemente 10 umgebende Randelemente entlang der Seiten der Hauptelemente derart verschiebbar sind, daß sie wahlweise mit einem der Hauptelemente um dieses verdrehbar sind, wobei die entsprechende drehbare Einheit einen Kreis bildet.

15 Vorzugsweise stellt jedes Hauptelement ein regelmäßiges Sechseck mit konkav ausgebildeten Seiten dar, die mit vier- und dreieckigen Randelementen abwechselnd zusammenwirken. Als Zusammenwirken wird dabei verstanden, daß die Randelemente in Art von Satelliten wahlweise einem der Hauptelemente zugeordnet und mit 20 diesem gemeinsam um dessen Achse gedreht werden können. Dadurch ergibt sich die Möglichkeit, daß die einzelnen Randelemente in Abhängigkeit von der Zuordnung zu einem Hauptelement gewünschte Positionen auf dem Spielfeld einnehmen, um bei richtiger Zuordnung ein Symbol zu bilden. Dabei kann das Spiel z. B. in 25 Form von olympischen Ringen ausgebildet sein, wobei die Randelemente unterschiedliche Farben aufweisen, um bei richtiger Zuordnung die olympischen Ringe in korrekter Farbwiedergabe zu erhalten. Selbstverständlich sind auch andere Variationsmöglichkeiten gegeben, so kann das Spiel z. B. drei in einer Linie oder 30 an den Ecken eines gleichseitigen Dreiecks angeordnete Hauptelemente aufweisen, denen die Randelemente zugeordnet werden. Spiele mit 4, 7 oder 2 Grundelemente sind selbstverständlich auch denkbar. Auch können die folgerichtig zugeordneten Elemente Bilder wie z. B. Stadtwappen, Portraits oder ähnliches ergeben.



Ist vorzugsweise jedes Hauptelement als regelmäßiges Sechseck ausgebildet, so können die dreieckigen Randelemente aus gleichseitigen Dreiecken bestehen, deren Seiten konvex ausgebildet sind, wobei die jeweilige Seitenlänge der Länge einer 5 jeden Seite des Hauptelementes entspricht. Die viereckigen Randelemente sind dagegen jeweils durch ein rechteckförmiges Element mit gegenüberliegenden konkaven und konvexen Seiten gebildet, wobei die konvexen Seiten entlang der Seiten des Hauptelementes und die konkaven Seiten entlang der Seiten der 10 dreieckigen Randelemente und entlang konvexer Seiten weiterer viereckiger Randelemente verschiebbar sind und umgekehrt.

Um ein problemloses Zusammenwirken der einzelnen Elemente zu ermöglichen, weisen die konkav ausgebildeten Seiten der Elemente 15 Aussparungen wie Nuten auf, in die Stege von den konvex ausgebildeten Seiten der Randelemente eingreifen. Dabei ist bei dem Hauptelement die Aussparung umlaufend ausgebildet, damit das erforderliche Wechselwirken mit den konvex ausgebildeten Seiten der viereckigen und dreieckigen Randelemente möglich ist. Dabei 20 sind selbstverständlich weder die Stege noch die Ausnehmungen der einzelnen Elemente sichtbar, wenn diese als Spiel zusammenwirken.

Der Aufbau eines jeden Elementes ist nun vorzugsweise wie folgt gewählt. Die viereckigen Elemente bestehen aus drei zentral 25 übereinander angeordneten Vierecken, die jeweils gegenüberliegende konvex und konkav ausgebildete Seiten aufweisen. Dabei sind die Längsachsen der oberen beiden Vierecke fluchtend zueinander und senkrecht zu der Querachse des unteren Viereckes verlaufend ausgebildet. Zur Bildung der stegartigen Vorsprünge im 30 Bereich der konvex ausgebildeten Seite ragen Abschnitte des mittleren Viereckes über die konvexen Seiten des oberen Viereckes vor. Die Aussparungen zwischen dem unteren und oberen Viereck werden dadurch gebildet, daß die konkaven Seiten des mittleren Viereckes gegenüber den entsprechenden konkaven Seiten der unteren 35 und oberen Vierecke zurückversetzt sind.



Die dreieckigen Elemente bestehen vorzugsweise aus drei zentral übereinander angeordnete gleichseitige Dreiecke mit konvex ausgebildeten Seiten, wobei das untere Dreieck die kleinste und das mittlere Dreieck die größte Fläche aufweist, wodurch durch den 5 über die Fläche des oberen Dreiecks vorstehenden Bereich des mittleren Dreiecks der umlaufende Steg des dreieckigen Randelementes gebildet wird.

Schließlich besteht auch das Grundelement aus drei zentral übereinander angeordneten Elementen, von denen das mittlere eine 10 Kreisform und die äußeren eine gleiche Form mit unterschiedlichen Abmessungen aufweisen. Dabei zeigt das obere sichtbare Element kleinere Abmessungen als das untere.

15 Damit die Randelemente nicht in Ausgriff mit den Grundelementen gelangen können, werden die zu dem Spiel zusammengesetzten Elemente von einem Rahmen aufgenommen, der zusätzlich die Elemente bodenseitig abdecken kann. Dabei können vorzugsweise am Boden des Rahmens Lagerungen für die um ihre Achse sich drehenden 20 Hauptelemente vorgesehen sein, um eine gute Beweglichkeit zu erzielen.

Soll das erfindungsgemäße Spiel olympische Ringe ergeben, so zeichnet es sich dadurch aus, daß das Spiel aus 47 profilierten 25 Elementen besteht, die sich ihrerseits aus 5 sechseckigen Grundelementen, 19 dreieckigen und 23 viereckigen Randelementen zusammensetzen. Diese Elemente sind zu einer Einheit zusammengesetzt und seitlich von einem Rahmen umgeben, wobei sich bei richtiger Zuordnung der Elemente die olympischen Ringe in korrekter Farb- 30 darstellung ergeben.

Sofern sich das Spiel aus drei dreieckförmig zusammengesetzten Ringen zusammensetzt, umfaßt es drei Grundelemente, um die in gewünschtem Umfang vierzehn dreieckig und vierzehn viereckig 35 ausgebildete Randelemente drehbar sind. Umfaßt das Spiel jedoch drei Hauptelemente, die in einer Linie angeordnet sind, so sind



insgesamt dreiunddreißig Elemente erforderlich, wohingegen ein Spiel mit zwei Hauptelemente mit zueinander vermischenden Randelementen insgesamt dreiundzwanzig Elemente umfaßt. Bei sieben um Hauptelemente angeordnete und in Bezug auf das jeweilige Haupt-  
5 element austauschbare Randelemente ergibt sich ein Spiel mit insgesamt neunundfünfzig Elementen. Die Variationsmöglichkeiten sind selbstverständlich beliebig ausbaubar.

Weitere Einzelheiten, Vorteile und Merkmale der Erfindung ergeben  
10 sich nicht nur aus den Ansprüchen, sondern auch aus den der Zeichnung zu entnehmendem bevorzugten Ausführungsbeispielen.

Es zeigen:

- 15 Fig. 1 eine Draufsicht einer ersten Variante eines erfindungsgemäßen Spiels,  
Fig. 2 eine Schnittdarstellung entlang der Linie II-II in Fig. 1,  
20 Fig. 3 ein Hauptelement des erfindungsgemäßen Spiels nach Fig. 1 in Draufsicht,  
Fig. 4 eine Schnittdarstellung des Elements nach Fig. 4  
25 entlang der Linie IV,  
Fig. 5 eine Draufsicht eines Randelements des Spiels nach Fig. 1,  
30 Fig. 6 eine Seitenansicht des Randelements nach Fig. 5,  
Fig. 7 eine Draufsicht eines weiteren Randelementes des Spiels nach Fig. 1,



Fig. 8 eine Seitenansicht des Randelements nach Fig. 7 und

Fig. 9 - 14 weitere Ausführungsformen des erfindungsgemäßen Spiels.

5

In Fig. 1 ist in Draufsicht eine erste Variante eines erfindungsgemäßen Spiels 10 dargestellt, das aus mosaikartig zusammengesetzten Elementen 12, 14 und 16 aufgebaut ist, die ihrerseits im Randbereich von einem Rahmen 18 umfaßt sind. Dabei sind die  
10 Elemente 14 und 16 als Randelemente drehbar um ein zugeordnetes Mittelpunkt drehbar ausgebildetes Hauptelement angeordnet, die in den Ausführungsbeispielen nach Fig. 1 und 13 in Trapezform angeordnet sind, so daß diese mit den sie umgebenden Randelementen olympische Ringe ergeben.

15

Die einem Grundelement 12 zugeordneten Randelemente 14 und 16 sind erwähnenswerten mit diesen gemeinsamen um die Achse 20 drehbar. Dabei können die Randelemente durch Drehen verschiedene Hauptelemente zugeordnet werden. Wird z. B. das Hauptelemente 12  
20 um die Achse 20 im Uhrzeigersinn gedreht, so können die Randelemente 16 und 14 in die Positionen 22 und 24 gebracht werden, so daß sie dann in den Wirkungsbereich des Hauptelementes 26 kommen. Sodann kann ein Drehen mit dem Hauptelement 26 um dessen Hauptachse 27 erfolgen. Entsprechend können die einzelnen Randelemente  
25 im gewünschten Umfang und durch logisches Kombinieren den Hauptelementen 12, 26, 28, 30, 32 zugeordnet werden, um im vorliegenden Falle bei richtiger Kombination das Symbol der olympischen Ringe in der richtigen Farbfolge zu bilden.

30 Wie die Schnittdarstellung der Fig. 2 zeigt, sind die Hauptelemente um ihre Hauptachse drehbar ausgebildet. Also kann im Ausführungsbeispiel nach Fig. 2 kann das Hauptelement 28 um seine Achse 34 gedreht werden. Um eine problemlose Lagerung herbeizuführen, kann von dem Rahmen 18 und dessen Boden 36 ein noppenartiger Vorsprung 38 ausgehen, der mit einer entsprechenden Ausnehmung in der Grundfläche des Hauptelementes 28 zusammenwirkt,  
35





um so eine Lagerung und damit ein problemloses Drehen des Elementes 28 um seine Achse 34 zu ermöglichen. Seitlich grenzen an dem Hauptelement 28 Randelemente 40 und 42 an, die an Hand der Fig. 5 und 6 näher beschrieben werden. An das Randelement 42 5 grenzen in der Schnittdarstellung das viereckige Randelement 44 sowie das dreieckige Randelement 46, die dem Hauptelement 26 mit der Achse 27 zugeordnet sind.

Aus der Darstellung nach Fig. 1 geht hervor, daß die um ein 10 Hauptelement angeordneten und mit diesem drehbar ausgebildeten Randelemente einen Kreis bilden, um so als Einheit gedreht zu werden.

In den Fig. 3 und 4 soll beispielhaft an dem Hauptelement 12 der 15 Aufbau der in der Fig. 1 berücksichtigten Hauptelemente erläutert werden. So ist das um seine Achse 20 drehbar ausgebildete Hauptelement 12 als gleichseitiges Sechseck ausgebildet, dessen Seiten 48, 50, 52, 54, 56 und 58 konkav ausgeformt sind. Im Bereich der Achse 20 ist in der nicht sichtbaren Grundfläche 62 des Haupt- 20 elementes 12 eine Aussparung 60 eingelassen, die der Aussparung 38 wie auch Fig. 2 entspricht, also mit einem entsprechenden vom Boden des Rahmen 18 ausgehenden Vorsprung zur Lagerung wechselwirkt. Damit die Beweglichkeit des Hauptelementes 12 erleichtert wird, weist die Bodenfläche 62 ferner einen scheibenförmigen 25 Vorsprung 64 auf, der in eine entsprechende Aussparungen Boden 36 des Rahmens 18 eingreift, wodurch eine zusätzliche Zentrierung des Hauptelementes 12 gegeben ist.

Das Hauptelement 12 besteht seinerseits aus drei Teilen, und zwar 30 dem oberen gleichseitig sechseckig ausgebildeten Oberteil 66, dessen Oberfläche 68 nur sichtbar ist, dem mittleren als Scheibe ausgebildeten Zwischenteil 70 und dem unteren Teil 72, der ebenfalls gleichseitig sechseckig ausgebildet ist und dessen nicht näher bezeichneten Seiten parallel zu den Seiten 48, 50, 35 52, 54, 56, 58 des sichtbaren Oberteils 66 verlaufen. Dabei sind die Abmessungen des Unterteils 72 des scheibenförmigen Zwischen-



teils 70 und des Oberteils 66 so gewählt, daß sich zwischen den aneinanderzugewandten Flächen von Ober- und Unterteil 72, 66 eine umlaufende Aussparung wie Nut 74 ergibt. In diese Nut 74 können nun im gewünschten Umfang von den Randelementen 14 und 16, die an Hand der Fig. 5 und 8 näher beschrieben werden, ausgehende Stege eingreifen. In den Fig. 5 und 6 ist beispielhaft das Randelement 16 der Fig. 1 dargestellt. Hierbei handelt es sich um ein gleichseitiges dreieckiges Element, das aus drei Teilen 76, 78 und 80 zusammengesetzt ist. Jedes Teil weist ebenfalls eine Dreieckform mit konvex ausgebildeten Seiten auf, von denen nur die sichtbaren mit den Bezugszeichen 82, 84 und 86 bezeichnet worden sind. Die Abmessungen der Teile 76, 78 und 80 sind nun so gewählt, daß das mittlere Teil 78 die größte und das untere Teil 80 die kleinste Abmessung zeigt. Demzufolge bilden die über das obere sichtbare Teil 76 vorstehenden Randabschnitte 88 des mittleren Teils 78 einen umlaufenden Steg, der zum einen mit den umlaufenden Nuten der Hauptteile (Nut 74 des Hauptteils 12) und zum anderen mit in den weiteren viereckförmig ausgebildeten Randelementen eingelassenen Aussparungen zusammenwirken kann.

20

Das viereckige Randelement 14 ist in den Fig. 7 und 8 beispielhaft für die weiteren in dem Spiel vorhandenen viereckigen einem Hauptelement zuzuordneten Randelement näher dargestellt. So besteht das viereckige Randelement aus insgesamt drei - im übrigen wie die anderen Elemente ebenfalls - zentral übereinander angeordneten Teilen 90, 92 und 94, von denen das sichtbare mit dem Bezugszeichen 90 versehen ist. Dieses Teil, dessen Ecken mit denen eines Quadrates zusammenfällt, weist 2 gegenüberliegende konkave Seiten 96 und 98 und zwei konvexe Seiten 100 und 102 auf. Das sich anschließende mittlere Teil ist rechteckförmig und ist hinsichtlich der Seitenausbildung entsprechend dem oberen Teil 90 geformt. Das Unterteil 94 zeigt ebenfalls Rechteckform, wobei jedoch dessen Längsachse senkrecht zu den zentral übereinander angeordneten Längsachsen der Teile 90 und 92 verläuft. Dadurch ergibt sich, daß in Draufsicht die über das Oberteil 90 hervorstehenden Abschnitte des Mittelteils 92 stegförmige Vorsprünge



und 104 bilden, die zum einen mit den Nuten der Hauptelemente und zum anderen mit Nuten weiterer viereckiger Randelemente zusammenwirken können. Der zwischen den konvex ausgebildeten Seiten des unteren und oberen Teils 90, 94 im Bereich des  
5 Zwischenteils 92 vorhandene Freiraum 106 und 108 bildet dagegen jeweils eine nutförmige Aussparung, die mit Stegen von drei- und viereckigen Randelementen wechselwirken können, so daß die entsprechenden Seiten aneinander entlang verschoben werden können.

10

Durch diese Konstruktion ergibt sich, daß die Randelemente im gewünschten Umfang entlang der konkav ausgebildeten Seiten der Hauptelemente verschoben werden können, um so im erforderlichen Umfang anderen Hauptelementen zugeordnet zu werden. Gleiches gilt  
15 hinsichtlich der Verschiebbarkeit von dreieckigen und viereckigen Randelementen zueinander.

An Hand der in den Fig. 3, 5 und 7 angedeuteten Radien soll ferner verdeutlicht werden, daß die entsprechenden sichtbaren und  
20 nicht sichtbaren Teile der einzelnen Elemente aufeinander abgestimmt sind, damit die gewünschte Paßgenauigkeit und Verdrehbarkeit zueinander möglich ist. So treten in den Fig. 3, 5 und 7 jeweils die Radien  $r_1$  und  $r_2$  und in den Fig. 5 und 7 zusätzlich die Radien  $r_3$  zur Bildung der konkav bzw. konvex ausgebildeten  
25 Seiten auf.

Zu Fig. 4 ist ergänzend zu bemerken, daß das untere Teil 72 in Richtung des Bodens 36 des Rahmens 18 sich erstreckende kuppelnartige Vorsprünge 110 und 112 aufweist, die in federnden  
30 Abschnitten 114 und 116 angeordnet sind, wodurch die Drehung des Hauptelementes 12 erleichtert werden soll.



Die im Zusammenhang mit den Fig. 3 bis 8 beschriebenen Haupt- und Randelemente finden auch in den Ausführungsbeispielen des erfindungsgemäßen Spiels gemäß der Fig. 9 und 14 Niederschlag, wobei der im Zusammenhang mit den Fig. 1 und 2 prinzipiell beschriebene Aufbau eines Spiels beibehalten ist.

So umfaßt das in Fig. 9 dargestellte Ausführungsbeispiel eines Spiels 118 zwei Grundelemente 120, 122, um die und mit denen drehbar drei- und viereckig ausgebildete Randelemente gemäß der Figuren 5 bis 8 angeordnet sind. Dabei umfaßt das mosaikartig zusammengesetzte Spiel 118 neben den zwei Hauptelementen 120, 122 nicht näher bezeichnete elf viereckige und zehn dreieckige Elemente.

Das Spiel 124 nach Fig. 10 besteht aus sieben Einheiten, die blumenförmig angeordnet sind. Das gesamte Spiel 124 umfaßt dabei neunundfünfzig Elemente, die von einem Rahmen aufgenommen sind. Dabei handelt es sich um sieben Hauptelemente, achtundzwanzig viereckige und vierundzwanzig dreieckige Randelemente, die wahlweise den Hauptelementen zugeordnet werden. Die Ausführungsbeispiele nach Fig. 11 und 12 zeigen Spielvarianten 126 und 128 mit jeweils drei Hauptelementen, die in Sternform oder in einer Linie angeordnet sind. Das Spiel nach 126 weist neben den drei Grundelementen vierzehn dreieckige und vierzehn viereckige Randelemente auf. Dahingegen werden für die linienförmige Anordnung nach Fig. 12 dreiunddreißig Elemente benötigt, d. h. drei sechseckige Grundelemente, sechzehn viereckige und vierzehn dreieckige Randelemente, die zur Bildung eines entsprechenden Endbildes gezeichnet sind.

30

Das Ausführungsbeispiel nach Fig. 13 entspricht dem Aufbau nach Fig. 1. Es handelt sich demzufolge um ein stilisiertes Emblem der Olympischen Spiele, das fünf überlappende Ringe umfaßt. Um die richtige Darstellung der olympischen Ringe beim Spiel 130 zu erzielen, sind siebenundvierzig Elemente erforderlich, die sich aus fünf sechseckförmigen Hauptelementen neutraler Farbe,



dreiundzwanzig viereckigen (davon sechzehn einfarbig und sieben zweifarbige) und neunzehn dreieckige Randelemente zusammensetzen, von denen elf einfarbig, fünf zweifarbige und drei dreifarbig gestaltet sind.

5

Schließlich ist in Fig. 14 ein Spiel 132 dargestellt, das sich aus insgesamt vier sich überlappenden Kreisen zusammensetzt, also vier Grundelemente umfaßt, denen wahlweise und mit diesem drehbar dreieckige und viereckige Randelemente zugeordnet sind, deren 10 freien Seiten von einem nicht näher dargestellten Rahmen umfaßt sind, um den Zusammenhalt zu bitten.

15



/2

5

10

15 Patentansprüche

1. Spiel mit mosaikartig zusammengesetzten in einer Ebene ver-  
20 schiebbaren Elementen zur Bildung von Symbolen wie Bildern,  
d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t,  
daß von den Elementen zumindest zwei (Hauptelemente) (12, 26,  
28, 30, 32) zueinander beabstandet und ortsfest, jedoch um  
durch ihren jeweiligen Mittelpunkt (20, 28, 34) gehende Achse  
25 gelagert sind und daß die Hauptelemente umgebende Randelemente  
(14, 16, 22, 24) entlang der Seiten der Hauptelemente derart  
verschiebbar sind, daß sie wahlweise mit einem der Haupt-  
elemente um diese verdrehbar sind, wobei die entsprechende  
drehbare Einheit einen Kreis bildet.

30

2. Spiel nach Anspruch 1,  
d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t,  
daß das Hauptelement (12, 26, 28, 30, 32) ein regelmäßiges  
Sechseck mit sichtbaren konkav ausgebildeten Seiten (48, 50,  
35 52, 54, 56, 58) ist, die mit vier- und dreieckigen Randelemen-  
ten (14, 16, 22, 24) abwechselnd zusammenwirken.



3. Spiel nach Anspruch 2,  
dadurch gekennzeichnet,  
daß die dreieckigen Randelemente (16, 22) aus gleichseitigen  
Dreiecken mit sichtbaren konvex ausgebildeten Seiten (82, 84,  
5 86) bestehen, deren jeweilige Seitenlänge der Länge einer  
jeden Seite des Hauptelementes (12, 26, 28, 30, 32) ent-  
spricht.
4. Spiel nach Anspruch 2,  
10 dadurch gekennzeichnet,  
daß die viereckigen Randelemente (14, 24) jeweils ein sicht-  
bares rechteckförmiges Element, dessen Ecken mit denen eines  
Quadrates zusammenfallen, mit jeweils gegenüberliegenden konk-  
15 kaven (96, 98) und konvexen (100, 102) Seiten umfaßt, wobei  
die konvexen Seiten entlang der Seiten des Hauptelementes (12,  
26, 28, 30, 32) und die konkaven Seiten entlang der Seiten der  
dreieckigen Randelemente (16, 22) und entlang konvexer Seiten  
weiterer viereckiger Randelemente verschiebbar sind und  
20 umgekehrt.
5. Spiel nach Anspruch 2, 3 und 4,  
dadurch gekennzeichnet,  
daß im Bereich der konkav ausgebildeten Seiten (48, 50, 52,  
54, 56, 58) der Elemente (12, 26, 28, 30, 32, 14, 24) Aus-  
25 sparungen wie Nuten vorhanden sind, in die Stege (88, 106,  
108) eingreifen, die im Bereich der konvex ausgebildeten Sei-  
ten (82, 84, 86, 100, 102) der Randelemente (14, 16, 22, 26)  
vorgesehen sind.
- 30 6. Spiel nach Anspruch 4,  
dadurch gekennzeichnet,  
daß die viereckigen Randelemente (14, 24) aus drei zentral  
übereinander angeordneten Vierecken (90, 92, 94) bestehen, die  
jeweils gegenüberliegende konvex und konkav ausgebildete Sei-  
35 ten (96, 98, 100, 102) aufweisen, wobei die zentral über-



- 15 -

einander angeordneten Hauptachsen der beiden oberen Teile (90, 92) senkrecht zu der zentrisch zu diesen angeordneten Hauptachse des unteren Teils (94) verlaufen.

5 7. Spiel nach Anspruch 3,  
dadurch gekennzeichnet,  
daß die dreieckigen Elemente (16, 22) aus drei zentral  
übereinander angeordneten gleichseitigen Dreiecken (76, 78)  
bestehen, wobei der seitlich über das sichtbare vordere Teil  
10 (76) vorstehende Randbereich (88) des mittleren Teils (78) den  
umlaufend ausgebildeten Steg bildet.

8. Spiel nach Anspruch 2,  
dadurch gekennzeichnet,  
15 daß die Hauptelemente (12, 26, 28, 30, 32) zumindest drei  
zentral übereinander angeordnete Elemente (66, 70, 72)  
umfassen, von denen jeweils das mittlere (70) eine Kreisform  
und die äußeren eine gleiche Form mit unterschiedlichen  
Abmessungen aufweisen.

20

9. Spiel nach Anspruch 1,  
dadurch gekennzeichnet,  
daß die freien äußeren Seiten der Randelemente (14, 16) von  
einem Rahmen (18) aufgenommen sind, der die Elemente (12, 14,  
25 16, 22, 26, 28, 30, 32) bodenseitig abdeckt.

10. Spiel nach Anspruch 9,  
dadurch gekennzeichnet,  
daß in dem Boden (36) des Rahmens (18) Lagerungen (28) für die  
30 um ihre Achse (20, 27, 34) sich drehenden Hauptelemente (12,  
26, 28, 30, 32) angeordnet sind.

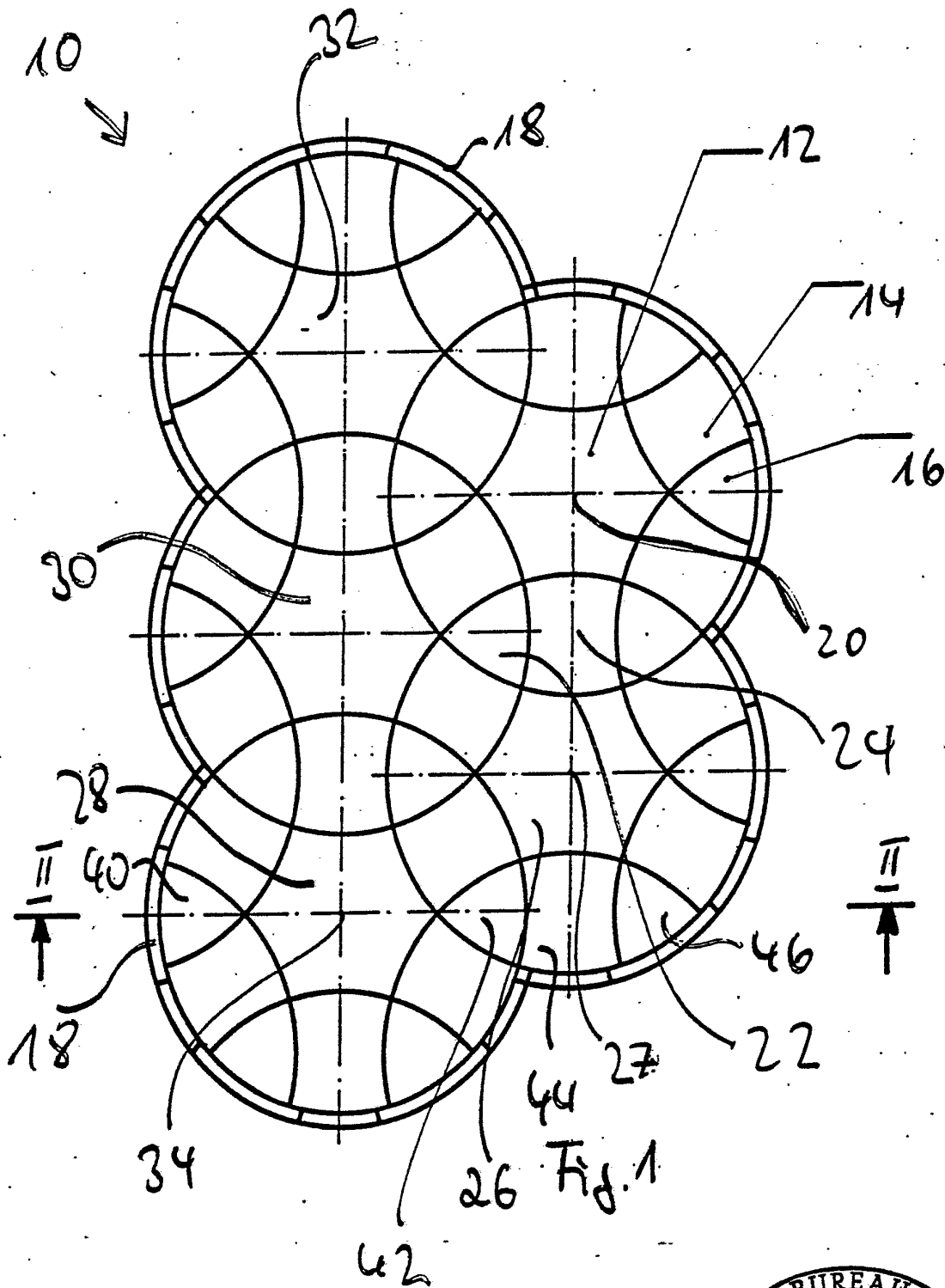
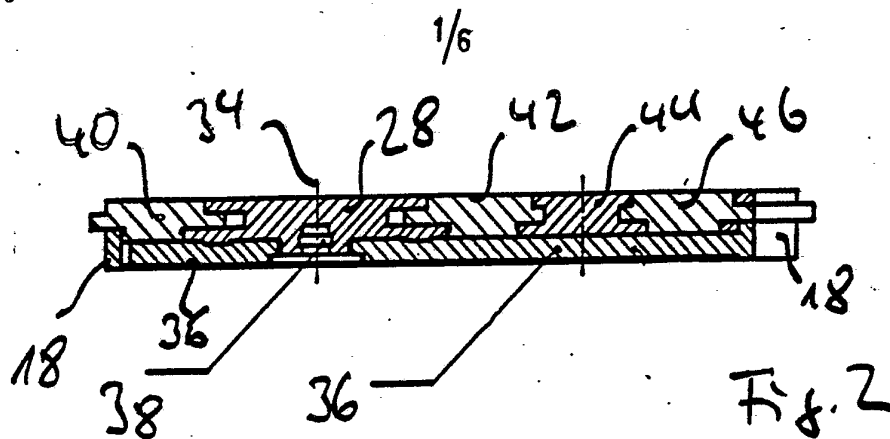
11. Spiel nach Anspruch 1,  
dadurch gekennzeichnet,  
35 daß das Spiel (130) fünf Hauptelemente (12, 26, 28, 30, 32)  
umfaßt, deren Mittelpunkte auf einem Trapez liegen.

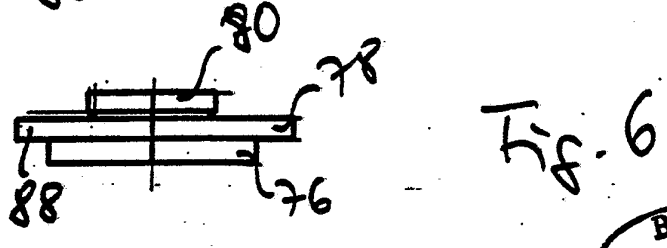
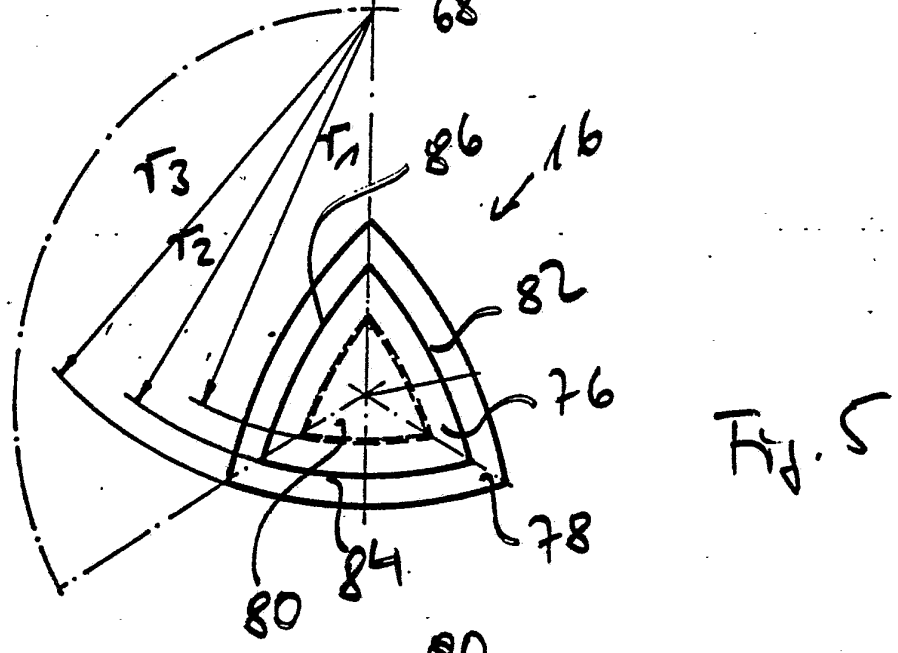
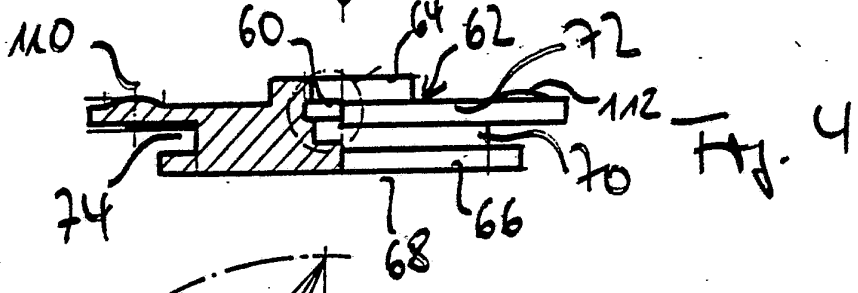
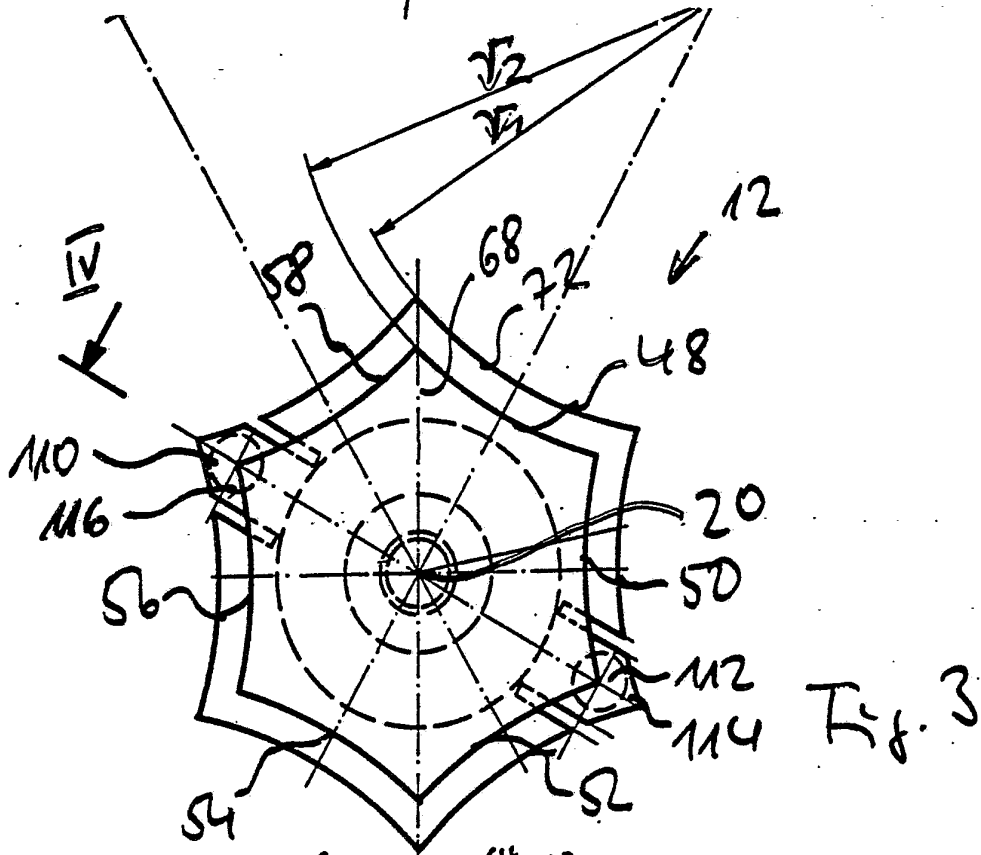




12. Spiel nach Anspruch 1,  
dadurch gekennzeichnet,  
daß das Spiel (126, 128) drei Hauptelemente umfaßt, deren  
Mittelpunkte auf einer Geraden oder in den Eckpunkten eines  
5 gleichseitigen Dreieckes liegen.







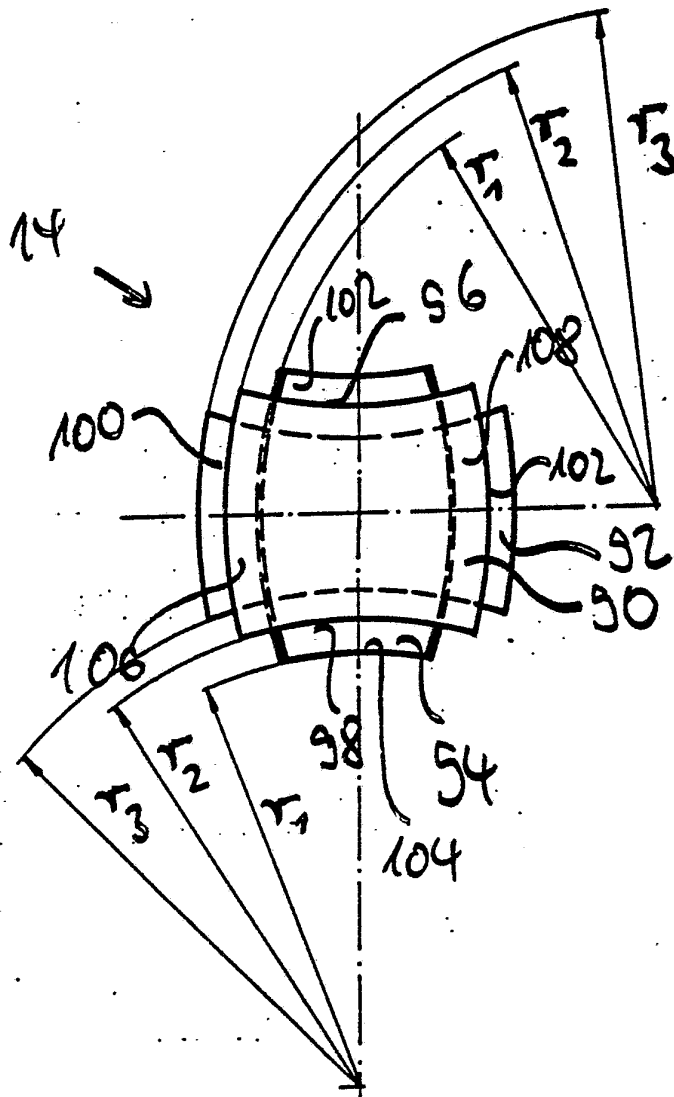


Fig. 7

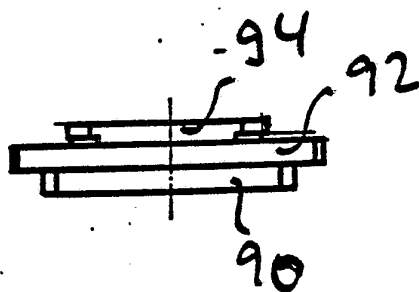
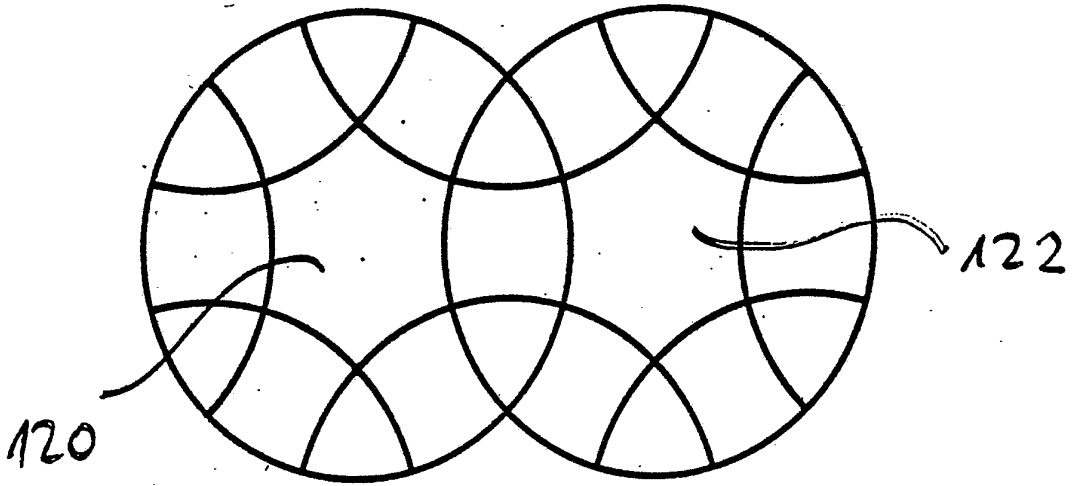
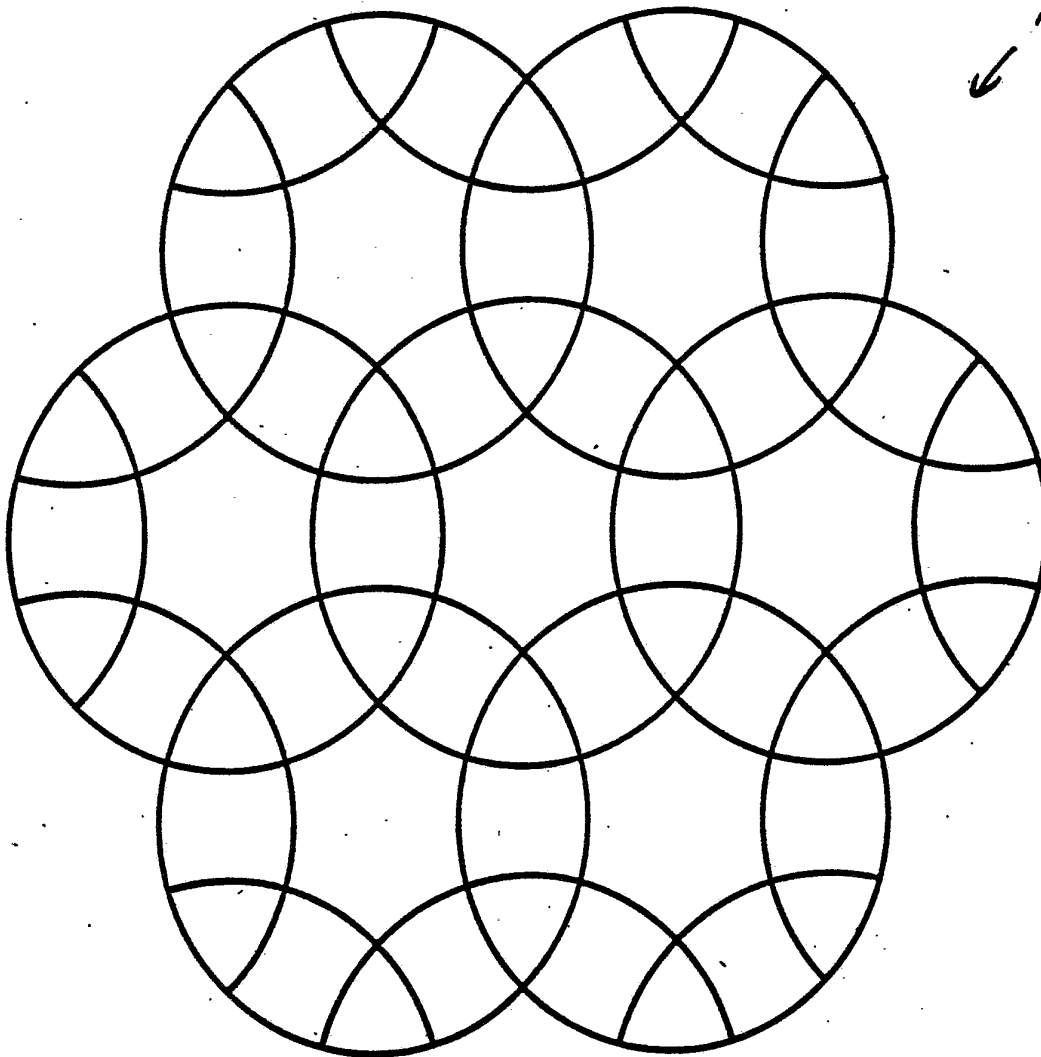


Fig. 8



↗  
118

Fig. 9



↙ 124

Fig. 10

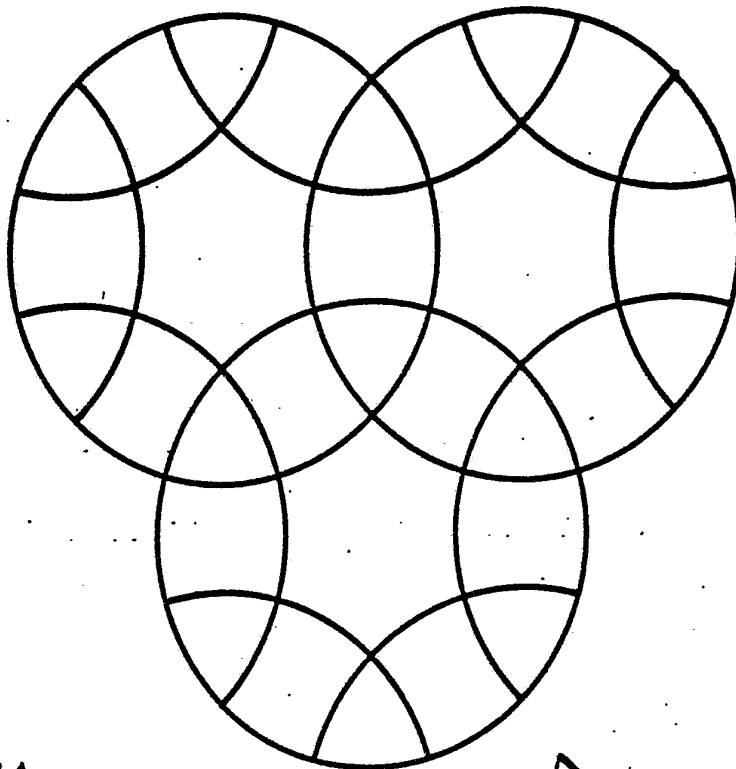
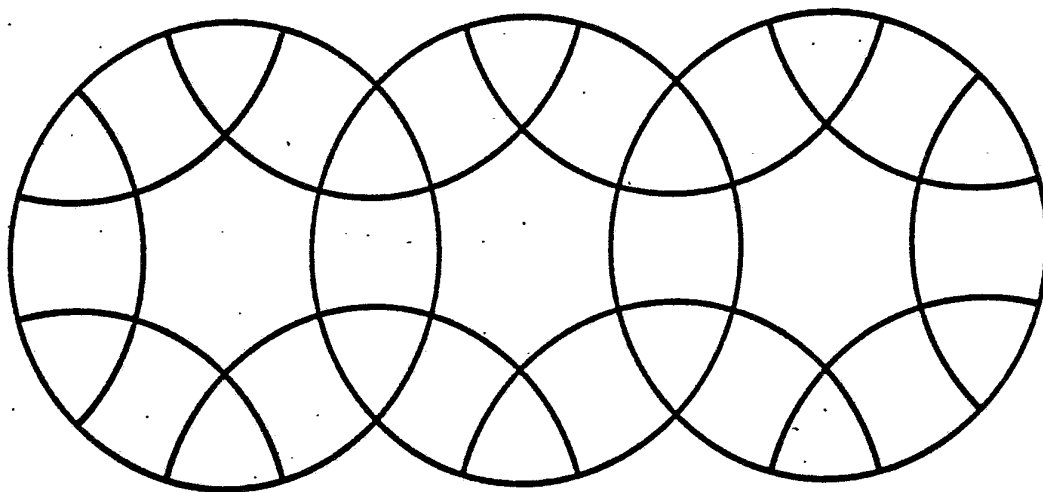


Fig. 11

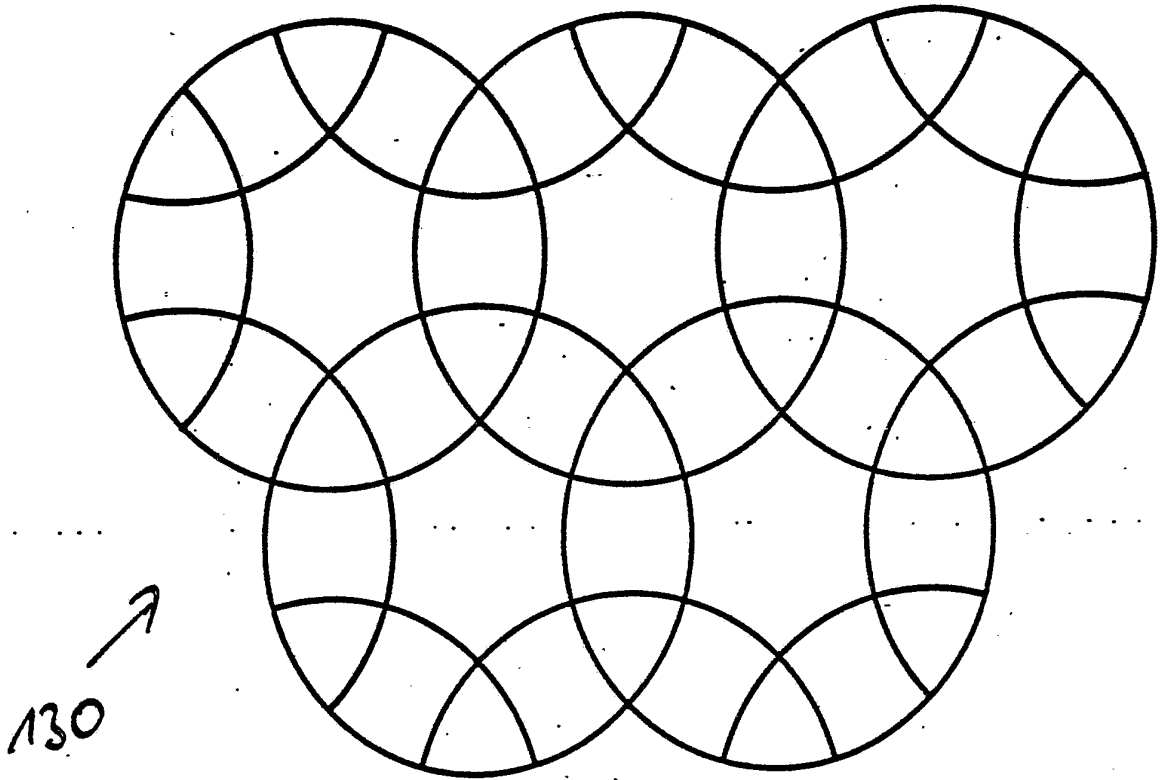
↖ 126



↖ 128

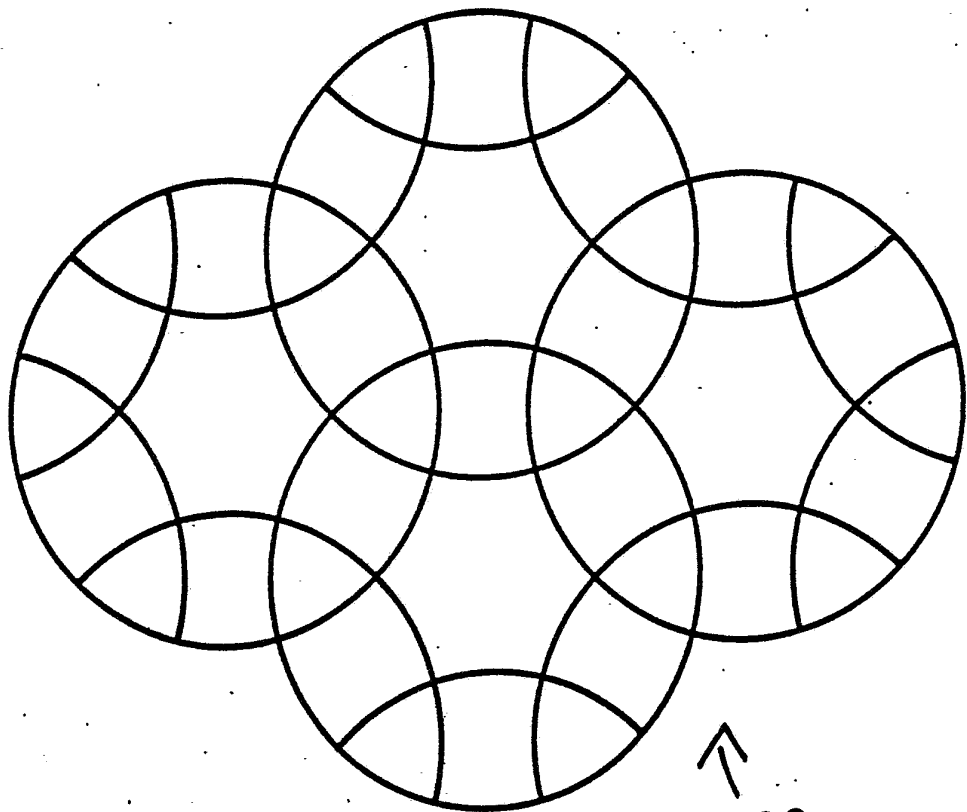
Fig. 12





130 →

Fig. 13



↑  
132

Fig. 14

# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

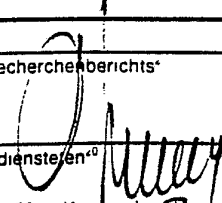
International Application No PCT/EP 84/00321

<b>I. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b> (If several classification symbols apply, indicate all) <sup>3</sup>		
According to International Patent Classification (IPC) or to both National Classification and IPC		
Int.Cl. <sup>4</sup> : A 63 F 9/08		
<b>II. FIELDS SEARCHED</b>		
Minimum Documentation Searched <sup>4</sup>		
Classification System	Classification Symbols	
Int.Cl. <sup>4</sup>	A 63 F	
Documentation Searched other than Minimum Documentation to the Extent that such Documents are Included in the Fields Searched <sup>5</sup>		
<b>III. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b> <sup>14</sup>		
Category <sup>*</sup>	Citation of Document, <sup>15</sup> with indication, where appropriate, of the relevant passages <sup>17</sup>	Relevant to Claim No. <sup>18</sup>
X	FR, A, 2516805 (SANANES) 27 May 1983, see page 4, line 4 - page 6, line 3, figures	1,2
Y	--	3-12
Y	DE, A, 3204033 (OBERMAIR) 25 August 1983, see figures 15,16; abstract	3,12
A	GB, A, 2116050 (MOSHATOS) 21 September 1983  -----	
<p><b>* Special categories of cited documents: <sup>16</sup></b></p> <p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier document but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p> <p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art.</p> <p>"G" document member of the same patent family</p>		
<b>IV. CERTIFICATION</b>		
Date of the Actual Completion of the International Search <sup>19</sup>		Date of Mailing of this International Search Report <sup>19</sup>
3 January 1985 (03.01.85)		8 February 1985 (08.02.85)
International Searching Authority <sup>1</sup>		Signature of Authorized Officer <sup>20</sup>
European Patent Office		



# INTERNATIONALER RECHERCHENBERICHT

Internationales Aktenzeichen **PCT/EP 84/00321**

<b>I. KLASSEFIZKATION DES ANMELDUNGSGEGENSTANDS</b> (bei mehreren Klassifikationssymbolen sind alle anzugeben) <sup>2</sup>		
Nach der internationalen Patentklassifikation (IPC) oder nach der nationalen Klassifikation und der IPC		
Int.Kl. <sup>4</sup> <b>A 63 F 9/08</b>		
<b>II. RECHERCHIERTE SACHGEBIETE</b>		
Recherchierter Mindestprüfstoff <sup>4</sup>		
Klassifikationssystem	Klassifikationssymbole	
Int.Kl. <sup>4</sup>	<b>A 63 F</b>	
Recherchierte nicht zum Mindestprüfstoff gehorende Veröffentlichungen, soweit diese unter die recherchierten Sachgebiete fallen <sup>5</sup>		
<b>III. EINSCHLAGIGE VERÖFFENTLICHUNGEN</b> <sup>1</sup>		
Art <sup>6</sup>	Kennzeichnung der Veröffentlichung, soweit erforderlich unter Angabe der Maßgeblichen Teile <sup>7</sup>	Betr. Anspruch Nr. <sup>8</sup>
X	FR, A, 2516805 (SANANES) 27. Mai 1983, siehe Seite 4, Zeile 4 - Seite 6, Zeile 3, Figuren	1,2
Y	--	3-12
Y	DE, A, 3204033 (OBERMAIR) 25. August 1983, siehe Figuren 15,16; Zusammenfassung	3-12
	--	
A	GB, A, 2116050 (MOSHATOS) 21. September 1983	
-----		
<p><sup>1</sup> Besondere Kategorien von angegebenen Veröffentlichungen<sup>3</sup>:</p> <p>"A" Veröffentlichung, die den allgemeinen Stand der Technik definiert, aber nicht als besonders bedeutsam anzusehen ist</p> <p>"E" älteres Dokument, das jedoch erst am oder nach dem internationalen Anmeldedatum veröffentlicht worden ist</p> <p>"L" Veröffentlichung, die geeignet ist, einen Prioritätsanspruch zweifelhaft erscheinen zu lassen, oder durch die das Veröffentlichungsdatum einer anderen im Recherchenbericht genannten Veröffentlichung belegt werden soll oder die aus einem anderen besonderen Grund angegeben ist (wie ausgeführt)</p> <p>"O" Veröffentlichung, die sich auf eine mündliche Offenbarung, eine Benutzung, eine Ausstellung oder andere Maßnahmen bezieht</p> <p>"P" Veröffentlichung, die vor dem internationalen Anmeldedatum, aber nach dem beanspruchten Prioritätsdatum veröffentlicht worden ist</p> <p>"T" Spätere Veröffentlichung, die nach dem internationalen Anmeldedatum oder dem Prioritätsdatum veröffentlicht worden ist und mit der Anmeldung nicht kollidiert, sondern nur zum Verständnis des der Erfindung zugrundeliegenden Prinzips oder der ihr zugrundeliegenden Theorie angegeben ist</p> <p>"X" Veröffentlichung von besonderer Bedeutung: die beanspruchte Erfindung kann nicht als neu oder auf erfinderscher Tätigkeit beruhend betrachtet werden</p> <p>"Y" Veröffentlichung von besonderer Bedeutung: die beanspruchte Erfindung kann nicht als auf erfinderscher Tätigkeit beruhend betrachtet werden, wenn die Veröffentlichung mit einer oder mehreren anderen Veröffentlichungen dieser Kategorie in Verbindung gebracht wird und diese Verbindung für einen Fachmann naheliegend ist</p> <p>"Z" Veröffentlichung, die Mitglied derselben Patentfamilie ist</p>		
<b>IV. BESCHEINIGUNG</b>		
Datum des Abschlusses der internationalen Recherche <sup>9</sup>	Absendedatum des internationalen Recherchenberichts <sup>9</sup>	
3. Januar 1985	<b>08 FEV. 1985</b>	
Internationale Recherchenbehörde <sup>1</sup>	Unterschrift des bevollmächtigten Bediensteten <sup>10</sup>	
<b>EUROPÄISCHES PATENTAMT</b>	 <b>G.L.M. Kruidenberg</b>	