

© BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND



© **Gebrauchsmuster**

U 1

®

- (11) Rollennummer G 88 12 425.8
- (51) Hauptklasse A63F 3/02
- (22) Anmeldetag 01.10.88
- (47) Eintragungstag 10.11.88
- (43) Bekanntmachung
im Patentblatt 22.12.88
- (54) Bezeichnung des Gegenstandes
Gesellschaftsspiel
- (71) Name und Wohnsitz des Inhabers
Hirth, Hubert, 7570 Baden-Baden, DE
- (74) Name und Wohnsitz des Vertreters
Lemcke, R., Dipl.-Ing.; Brommer, H., Dipl.-Ing.
Dr.-Ing., Pat.-Anwälte, 7500 Karlsruhe

01.10.88

16. September 1988
14 733 B/Ro

PATENTANWÄLTE
DIPL.-ING. R. LEMCKE
DR.-ING. H. J. BROMMER
AMALIENSTRASSE 28
7500 KARLSRUHE 1
TELEFON (07 21) 2 87 76-9
TELEFAX (07 21) 2 11 05

Hubert Hirth
Ooser Bahnhofstraße 32a
7570 Baden-Baden

Gesellschaftsspiel

Die Erfindung betrifft ein Gesellschaftsspiel mit auf einem Spielfeld zu verschiebenden Figuren.

Der vorliegenden Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein neues Gesellschaftsspiel anzugeben, das sich einerseits durch neue Spielelemente, andererseits durch vielseitig variable Spielmöglichkeiten auszeichnet.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß auf dem Spielfeld eine Vielzahl benachbarter, drehbar gelagerter Körper montiert ist, daß viele dieser Körper an ihrem Umfang zumindest eine Aussparung aufweisen, die sich bei entsprechender Drehstellung mit der gegenüberliegenden Aussparung des Nachbarkörpers zu einer Aufnahme für die zu verschiebende Figur ergänzt, derart, daß deren Verschiebewegung durch Verdrehung zumindest eines der beiden an ihr anliegenden Körper erfolgt.

08.10.85

01.10.88

Auf diese Weise kann die Figur, die je nach Spielregel vom einen Spielfeldrand zum anderen Spielfeldrand gebracht werden muß, durch Drehung von in Fortbewegungsrichtung aufeinander folgenden Körpern vorwärts bewegt werden, soweit der nächstfolgende Körper mit einer entsprechenden Aussparung versehen und drehbar gelagert ist.

Zweckmäßig sind die Körper mit vertikaler Drehachse auf dem Spielfeld gelagert, so daß die Bewegung der Figuren unmittelbar auf der Spielfeld-Oberfläche stattfindet.

Um die Anforderungen an das Kombinationsvermögen der Spieler zu erhöhen, können einzelne Körper völlig undrehbar montiert sein oder verdrehbare Körper mit nur wenigen Aussparungen am Umfang vorgesehen sein. Im erstgenannten Fall entsteht eine quasi tote Insel im Spielfeld, die umspielt werden muß und im zweitgenannten Fall muß der Spieler einen zusätzlichen Spielzug machen, weil er den Körper erst in eine entsprechende Position verdrehen muß, damit zwei sich paarweise ergänzende Aussparungen zur Aufnahme der Figur gebildet werden.

Ebenso ist es auch möglich, einzelne Körper über eine Rücklaufsperre zu lagern. Sie können dann immer nur an der einen Hälfte ihres Umfanges zur Fortbewegung der Figuren verwendet werden, wogegen eine auf der ande-

8810425

ren Umfangshälfte befindliche Figur rückwärts verschoben wird.

Damit die Körper relativ kostengünstig herstellbar sind, empfiehlt es sich, sie jeweils mit formgleichen Aussparungen zu versehen. Gleichzeitig wird dadurch auch ein gefälligeres Aussehen des gesamten Spieles erzeugt. Dies gilt besonders, wenn die Aussparungen eine kreisbogenförmige Kontur aufweisen und sich diese Aussparungen lückenlos über den Umfang des Körpers verteilen - mit Ausnahme desjenigen Bereiches, wo bewußt keine Aussparung vorgesehen ist, um den Spielablauf zu erschweren.

An sich können die verdrehbaren Körper beliebige Form aufweisen. Aus Kostengründen wie auch aus praktischen Gründen empfiehlt es sich aber, die Körper in Form von Kreisscheiben mit Ausnehmungen auszubilden.

Zweckmäßigerweise füllen die zu verschiebenden Figuren zumindest mit ihrer Grundfläche die von zwei Aussparungen gebildete Aufnahme aus. Dadurch entsteht ein hübscher optischer Gesamteindruck, insbesondere wenn die Figuren aus flachen, bunten Blättchen bestehen. Sie weisen an ihrem Rand eine zu den Aussparungen passende Kontur auf, das heißt bei kreisbogenförmigen Aussparungen bestehen die Figuren aus zwei spiegelbildlichen Kreisbögen.

Soll der Spielverlauf zusätzlich noch erschwert werden, besteht schließlich auch die Möglichkeit, die verdrehbaren Körper an ihrer Oberseite abzudecken. Man kann dann nicht erkennen, ob, wieviel und wo Aussparungen vorgesehen sind. Ebenso kann man nicht erkennen, ob und an welcher Stelle des Körpers eventuell eine Figur in einer Ausnehmung sitzt. Für ein erfolgreiches Durchqueren des Spielfeldes mit den Figuren ist dann ein gutes Erinnerungsvermögen notwendig.

Weitere Merkmale und Vorteile des Spieles ergeben sich aus der nachfolgenden Beschreibung eines Ausführungsbeispiels anhand der Zeichnung; dabei zeigt:

Figur 1 eine Draufsicht auf das Spielfeld und

Figur 2 einen Querschnitt längs der Linie II-II.

In der Draufsicht ist aus Übersichtlichkeitsgründen nur ein Ausschnitt aus dem Spielfeld dargestellt. In Wirklichkeit müssen also wesentlich mehr drehbare Körper überwunden werden, um mit den Figuren vom einen Spielfeldrand zum anderen zu gelangen.

Das eigentliche Spielfeld besteht aus einer ebenen Platte 1. Auf ihr sind eine Vielzahl verdrehbarer Körper 2 regelmäßig nebeneinander und hintereinander angeordnet. Im Ausführungsbeispiel sind diese verdrehbaren Körper jeweils aus einer Kreisscheibe gebildet, die an ihrem Umfang bis zu vier gleichförmige Ausnehmungen 2a aufweist. Die Ausnehmungen weisen eine Kontur

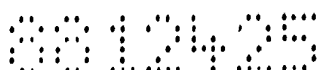


5

auf, die durch einen Kreisbogen um die Drehachse des jeweils benachbarten Körpers gebildet ist. Dadurch kann der Nachbarkörper mit seinen durch die Ausnehmung gebildeten Spitzen 2b am Nachbarelement vorbeigedreht werden und, wenn sich in zwei einander ergänzenden Ausnehmungen 2a eine Spielfigur 3 befindet, wird sie in Umfangsrichtung mitgenommen.

Soll die Spielfigur 3 beispielsweise vom unteren zum oberen Spielfeldrand bewegt werden, so kann sie durch Verdrehen der Scheibe 12 um 90° in die Position A, durch entsprechende Verdrehung des sich schräg oberhalb anschließenden Körpers 13 in die Position B, von dort durch Verdrehung des nächsten Körpers 14 in die Position C undsoweiter verschoben werden, bis der obere Spielfeldrand erreicht ist. Selbstverständlich ist im praktischen Spiel ein solches direktes Durchqueren in der Regel nicht möglich, weil die verdrehbaren Körper nicht immer in der richtigen Position stehen oder die Ausnehmung von einer Spielfigur des Gegners besetzt ist oder weil ein Körper ohne Aussparungen oder ein nicht drehbarer Körper kommt. Je nach Spielregel kommt dann der Gegner zum Zug, um seine Spielfiguren vorwärtszuschieben und/oder einen der Körper so zu verdrehen, daß der andere Spieler blockiert ist.

Soll die Position der Ausnehmungen 2a verdeckt sein, so daß man auch nicht erkennen kann, ob sich eine Spielfigur in der Ausnehmung befindet oder nicht, so kann oberhalb der drehbaren Körper 2 eine gelochte



01.10.88

6

Abdeckung 15 angeordnet sein. Die Abdeckung 15 ist im Bereich der Drehachsen der einzelnen Körper 2 offen, damit diese von oben verdreht werden können, deckt aber die Ausnehmungen über den ganzen Umfang oder über einen Teil des Umfanges der Körper 2 ab. Selbstverständlich kann sich diese Maßnahme auf einen Teil des Spielfeldes beschränken, je nachdem, welche Anforderungen an die Spieler gestellt werden sollen.

Es wird somit deutlich, daß sich das neue Spiel durch eine originelle Konzeption mit zahlreichen Spielvarianten und unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden auszeichnet.

Selbstverständlich erstreckt sich die vorliegende Erfindung gleichermaßen auch auf solche Körper, deren Umfang nicht geviertelt, sondern etwa gedrittelt oder stärker unterteilt ist. Es ist lediglich zu beachten, daß sich die Körper durch die Ausnehmung des Nachbarkörpers hindurchdrehen können und daß die Spielfiguren auf die Größe der sich paarweise ergänzenden Ausnehmungen angepaßt sind, so daß sie bei Drehung eines Körpers mitgenommen werden.

Damit die Körper nach ihrer Verdrehung jeweils die winkelgerechte Stellung bezüglich ihrer Ausnehmungen 2a einnehmen, sind sie zweckmäßig über Nasen oder andere Rastelemente mit entsprechenden Gegenelementen des Spielfeldes in Wirkverbindung. Dadurch werden also beispielsweise die gezeichneten Körper, deren Umfang geviertelt ist, jeweils um 90° verdreht, bis sie wieder einrasten.

0012405

7A

01.10.88

6a

Schließlich liegt es auch im Rahmen der Erfindung, die Spielfiguren 3 nicht lose zwischen den sich verdrehenden Körpern 2 hindurchzubewegen, sondern sie über Vorsprünge und Nuten in formschlüssigen Eingriff zu bringen mit den vertikalen Stirnseiten der Ausnahmen 2a.

0812425

2

01.10.88
7

16. September 1988
14 733 B/Ro

PATENTANWÄLTE
DIPL.-ING. R. LEMCKE
DR.-ING. H. J. BROMMER
AMALIENSTRASSE 28
7500 KARLSRUHE 1
TELEFON (07 21) 2 87 78-9
TELEFAX (07 21) 2 11 05

Hubert Hirth
Ooser Bahnhofstraße 32a
7570 Baden-Baden

Schutzansprüche
=====

1. Gesellschaftsspiel mit auf einem Spielfeld zu verschiebenden Figuren,
dadurch gekennzeichnet,
daß auf dem Spielfeld (1) eine Vielzahl benachbarter, drehbar gelagerter Körper (2, 12, 13, 14) montiert ist, daß viele dieser Körper an ihrem Umfang zumindest eine Aussparung (2a) aufweisen, die sich bei entsprechender Drehstellung mit der gegenüberliegenden Aussparung des Nachbarkörpers (2) zu einer Aufnahme für die zu verschiebende Figur (3) ergänzt, derart, daß deren Verschiebewegung durch Verdrehung zumindest eines der beiden an ihr anliegenden Körper (2, 12, 13, 14) erfolgt.

8812425



8

2. Gesellschaftsspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Körper (2, 12, 13, 14) mit vertikaler Drehachse auf dem Spielfeld (1) gelagert sind.
3. Gesellschaftsspiel nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Körper (2, 12, 13, 14) über eine Rücklaufsperrung gelagert sind.
4. Gesellschaftsspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Körper (2, 12, 13, 14) formgleiche Aussparungen (2a) aufweisen.
5. Gesellschaftsspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Aussparungen (2a) eine kreisbogenförmige Kontur aufweisen.
6. Gesellschaftsspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Körper (2, 12, 13, 14) als Scheiben ausgebildet sind.
7. Gesellschaftsspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die zu verschiebenden Figuren (3) mit ihrer Grundfläche die von zwei Aussparungen (2a) gebildete Aufnahme ausfüllen.
8. Gesellschaftsspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Figuren (3) zumindest an ihrer Grundfläche eine Kontur aus spiegelbildlichen Kreisbogenabschnitten aufweisen.



11.10.88

9

9. Gesellschaftsspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Aussparungen (2a) der Körper (2, 12, 13, 14) zumindest teilweise oben verdeckt sind und die Figuren (3) aus flachen Plättchen bestehen.

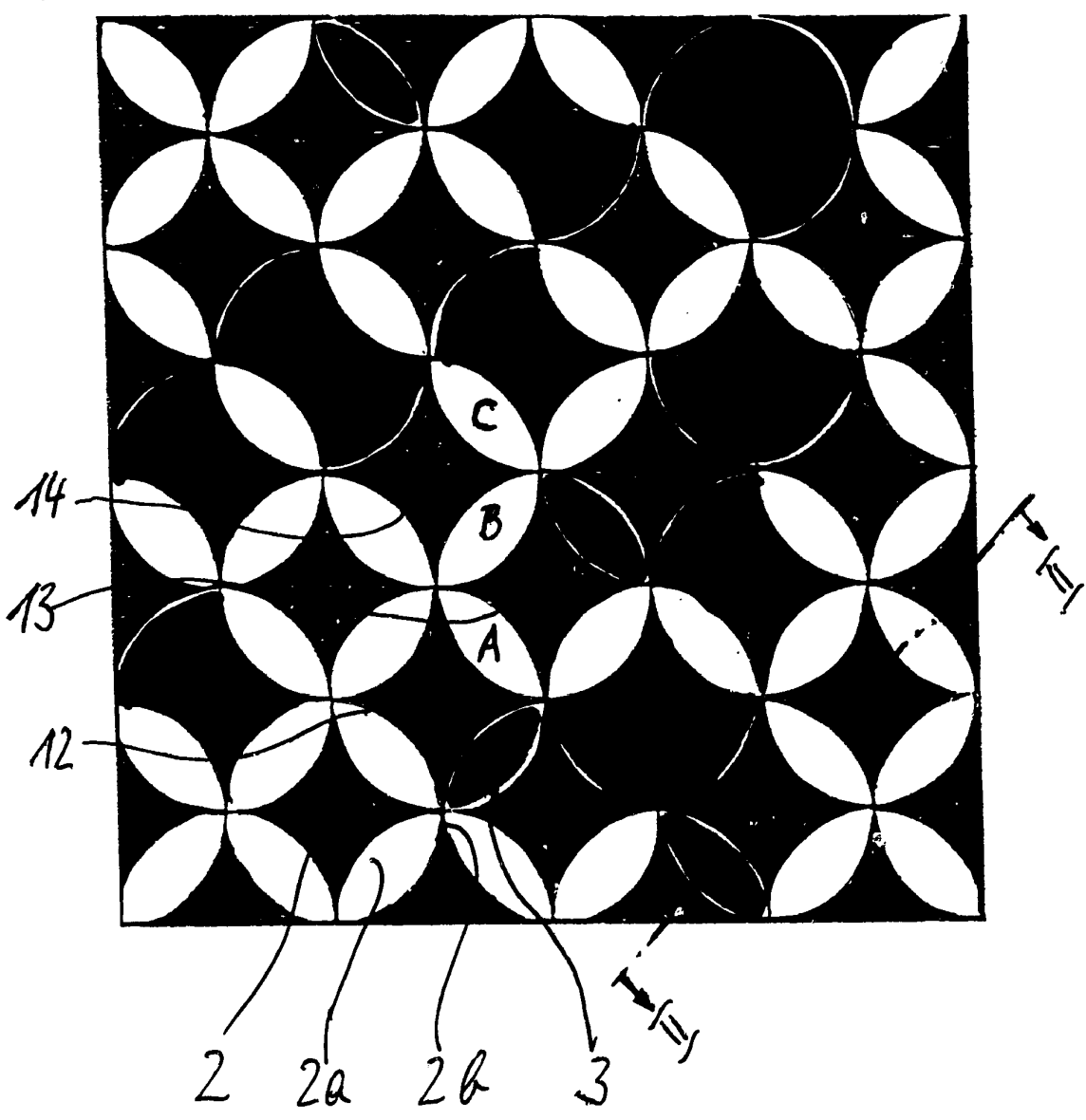
10. Gesellschaftsspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Drehlagerung der Körper (2, 12, 13, 14) mit Rastelementen zur Einhaltung bestimmter Winkelstellungen der Körper versehen ist.

11. Gesellschaftsspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Körper (2, 12, 13, 14) abnehmbar auf dem Spielfeld (1) gelagert sind.

8812425

01.10.88

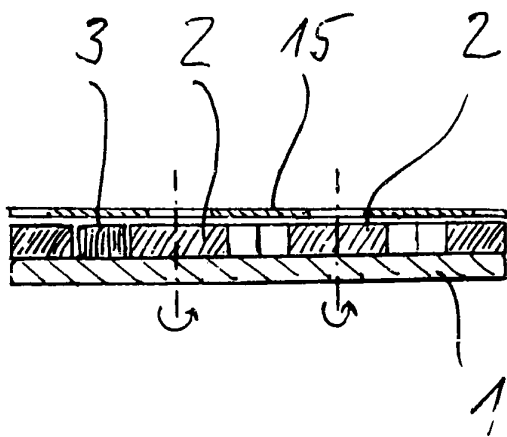
Fig. 1



88.10.25

01.10.88

Fig. 2



8812425