



19 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

12 **Offenlegungsschrift**
10 **DE 100 25 520 A 1**

51 Int. Cl.⁷:
A 63 F 9/08

21 Aktenzeichen: 100 25 520.5
22 Anmeldetag: 17. 5. 2000
43 Offenlegungstag: 29. 11. 2001

DE 100 25 520 A 1

71 Anmelder:
Hofinger, Jürgen, Dipl.-Ing. Dr., 01187 Dresden, DE

74 Vertreter:
Kailuweit & Uhlemann, 01187 Dresden

72 Erfinder:
gleich Anmelder

56 Entgegenhaltungen:
DE 31 46 801 A1
DE 31 43 735 A1
DE 31 29 494 A1
DE 297 13 242 U1
DE 296 20 201 U1
DE 83 07 792 U1
US 36 37 215
US 6 36 109

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

54 Spiel

57 Die Erfindung betrifft ein Geduldspiel mit drehbar gelagerten Spielsteinen. Ziel des Spiels ist es, die Spielsteine in eine bestimmte Position zu bringen. Durch die starre paarweise Verbindung der Spielsteine sowie der eingeschränkten Drehbarkeit der Spielsteine wird dies jedoch erschwert.

DE 100 25 520 A 1

[0001] Die Erfindung betrifft ein Geduldspiel mit drehbar gelagerten Spielsteinen. Ziel des Spiels ist es, die Spielsteine in eine bestimmte Position zu bringen. Durch die starre paarweise Verbindung der Spielsteine sowie der eingeschränkten Drehbarkeit der Spielsteine wird dies jedoch erschwert.

[0002] Es sind verschiedene Spiele bekannt, bei denen durch Verschiebung oder Drehung einzelner Elemente auf einer Fläche oder im Raum Muster oder eine symmetrische Anordnung von Farben erzielt werden kann.

[0003] In DE 31 46 801 A1 sowie in DE 29 71 3242 U1 werden Spiele beschrieben, bei denen von konkaven Seitenflächen begrenzte Spielsteine (Innensteine) drehbar in einem Rahmen angeordnet sind. Die linsenförmigen Hohlräume zwischen diesen Spielsteinen werden durch Randsteine gefüllt, so dass jeweils ein Innenstein zusammen mit den angrenzenden Randsteinen eine drehbare Scheibe mit kreisförmiger Grundfläche ergibt. Durch Drehung dieser Figur können die linsenförmigen Randsteine ihre Position verändern und somit ein auf die Spielsteine gedrucktes Muster zerstört bzw. wiederhergestellt werden.

[0004] Ein ähnliches Prinzip wird in DE 31 29 494 A1 beschrieben: Auf einer Ebene werden Puzzleteile drehbar befestigt. Angrenzende Teile beeinflussen sich jedoch in ihrer Bewegung, so dass nur eine gleichzeitige Drehung aller Teile in einer Reihe möglich ist. Ein Wiederfinden einer als Lösung markierten Position wird dadurch erschwert, dass die Drehung einzelner Teile in die richtige Winkelposition andere bereits richtig positionierte Teile beeinflusst.

[0005] DE 31 43 735 A1 beschreibt ein Drehspielzeug bestehend aus einer Grundplatte und Drehkörpern. Die Drehkörper können auf Kreisbahnen bewegt werden, die durch die Grundplatte vorgegeben sind. Überschneidungen der Kreisbahnen auf der Grundplatte erlauben den Wechsel der Drehkörper von einer Kreisbahn in eine angrenzende. Auch dieses Spiel erfordert Intelligenz, wenn eine bestimmte Anordnung der Drehkörper zu finden ist, die zuvor durch einen entsprechenden Aufdruck markiert wurde.

[0006] Schließlich wird in DE 296 20 201 ein Puzzlespiel beschrieben, bei dem kreisförmige Spielteile drehbar in Vertiefungen einer Grundplatte eingelassen werden. Ein aufgedrucktes Bild oder Muster kann durch Drehen der Steine zerstört und wiederhergestellt werden. Da die Steine unabhängig voneinander bewegt werden können, ist die Lösung jedoch sehr einfach und ein hoher Spielreiz nicht zu erwarten.

[0007] Nach wie vor besteht ein großer Bedarf an Spielen.

[0008] Die Aufgabe besteht deshalb in der Schaffung eines neuen Geduldspieles, bei dem durch Bewegung von Spielsteinen ein aufgedrucktes Bild oder Muster mühelos zerstört werden kann, deren Wiederherstellung jedoch durch gegenseitige Bewegungsbehinderung der Steine erschwert wird.

[0009] Erfindungsgemäß wird die Aufgabe durch ein Spiel gelöst, dass aus mindestens zwei drehbar gelagerten oder drehbar angeordneten Spielsteinen besteht, wobei deren Durchmesser den Abstand zwischen den Spielsteinen übersteigt und wobei aus mindestens einem Spielstein mindestens ein Teil entfernt ist, der zumindest die überschneidende Fläche des angrenzenden, überlappenden Spielsteines enthält.

[0010] Das erfindungsgemäße Spiel kann sowohl ein räumliches als auch ein virtuelles Spiel sein, bei dem die Spielsteine mittels eines Computerprogrammes virtuell auf einem Display einer Datenverarbeitungsanlage darstellbar sind.

[0011] In der räumlichen Ausgestaltung des erfindungsgemäßen Spieles sind die Spielsteine auf einer Grundplatte mittels jeweils einer Achse drehbar gelagert. Diese Anordnung gewährleistet einen konstanten Abstand zwischen den Spielsteinen.

[0012] In einer vorteilhaften Ausgestaltung des räumlichen Spiels durchdringen die Achsen der Spielsteine die Grundplatte. Beidseitig der Grundplatte sind Spielsteine auf den Achsen angeordnet, wobei auf einer als Einstellungsseite bezeichneten Seite der Grundplatte der Durchmesser der drehbar gelagerten Spielsteine der Abstand zwischen den Spielsteinen übersteigt und aus mindestens einem Spielstein mindestens ein Teil entfernt ist, der zumindest die überschneidende Fläche des angrenzenden, überlappenden Spielsteines enthält und wobei auf der anderen als Ergebnisseite bezeichneten Seite der Grundplatte der Durchmesser der Spielsteine kleiner als der Abstand der Spielsteine zueinander ist und die Spielsteine mit einem Muster bedruckt sind.

[0013] Die Spielsteine der Ergebnisseite weisen vorzugsweise gleichartige Linien oder Flächenelemente auf, die bei entsprechender Winkelstellung der Spielsteine zu symmetrischen Mustern führen, die zur Position der Drehachsen versetzt erscheinen. Im Gegensatz zu einem aufgedruckten Bild auf der Ergebnisseite sind somit mehrere Lösungen möglich.

[0014] In einer bevorzugten Ausführung der Erfindung sind jeweils drei benachbarte Spielsteine in einem gleichseitigen Dreieck angeordnet, so dass die dichtest mögliche Anordnung der Spielsteine erreicht werden kann.

[0015] In einer weiteren Ausführungsform der Erfindung ist auf der Einstellungsseite die Zahl der Aussparungen an den Spielsteinen variiert, so dass einerseits der Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöht wird und andererseits eine möglichst große Zahl an symmetrischen Mustern eingestellt werden kann.

[0016] In einer weiteren Ausführungsform der Erfindung besteht das Spiel aus jeweils 19 Spielsteinen auf der Einstellungs- und Ergebnisseite, die in einem regelmäßigen Sechseck angeordnet sind.

[0017] Anhand beigefügter Zeichnungen werden Ausführungsbeispiele der Erfindung näher erläutert. Dabei zeigen:

[0018] Fig. 1 Spiel mit 2 Spielsteinen mit den Spielstellungen A–C;

[0019] Fig. 2 Spiel mit 3 Spielsteinen mit jeweils mehreren Aussparungen;

[0020] Fig. 3 Spiel mit 3 Spielsteinen mit Muster;

[0021] Fig. 4 Spiel mit jeweils 19 Spielsteinen auf der Einstellungs- und Ergebnisseite.

[0022] Fig. 1 zeigt eine Darstellung des Grundprinzips des erfindungsgemäßen Spiels. Zwei Spielsteine A und B sind drehbar so angeordnet, dass deren Durchmesser den Abstand zwischen den beiden Spielsteinen übersteigt. Um ein Überlappen der Spielsteine zu verhindern, sind aus beiden Spielsteinen jeweils ein Teil entfernt, der die überschneidende Fläche des anderen Spielsteines enthält. In Abhängigkeit von der Winkelstellung kann die Drehung des jeweils anderen Spielsteines verhindert werden. Dadurch ergeben sich unterschiedliche Spielstellungen:

A Spielstein A wird durch Spielstein B blockiert

B beide Spielsteine sind frei drehbar

C Spielstein B wird durch Spielstein A blockiert.

[0023] Bei dem in Fig. 2 und 3 dargestellten Spiel sind jeweils drei benachbarte Spielsteine in einem gleichseitigen Dreieck drehbar angeordnet, so dass die dichtest mögliche Anordnung der Spielsteine erreicht werden kann. Die Spielsteine sind auf einer in Fig. 2 und 3 nicht dargestellten Grundplatte mittels einer Achse drehbar angeordnet, wobei

die Achsen die Grundplatte durchdringen und beidseitig der Grundplatte Spielsteine auf den Achsen befestigt sind. Die Spielsteine bilden eine Einstellungsseite (**Fig. 2**) und eine Ergebnisseite (**Fig. 3**). Die Spielsteine auf der Ergebnisseite sind mit einem Muster oder einem Bild bedruckt.

[0024] Ziel des Spiels nach **Fig. 2** und **3** ist es, die Spielsteine in eine Position zu bringen, bei der auf der Ergebnisseite das Bild korrekt sichtbar ist bzw. sich eine besondere Symmetrie des Musters ergibt. Durch die starre paarweise Verbindung der Spielsteine auf der Ergebnis- und Einstellungsseite sowie der eingeschränkten Drehbarkeit der Spielsteine auf der Einstellungsseite wird dies jedoch erschwert.

[0025] **Fig. 2** zeigt die Spielsteine der Einstellungsseite. Drei benachbarte Spielsteine sind in einem gleichseitigen Dreieck drehbar so angeordnet, dass deren Durchmesser den Abstand zwischen den Spielsteinen übersteigt. Gegenüber der Darstellung in **Fig. 1** ist die Zahl der Aussparungen der Spielsteine erhöht und variiert. Damit wird einerseits der Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöht und erlaubt andererseits eine größere Zahl an Einstellungen für die über die Achse verbundenen Spielsteine der Ergebnisseite.

[0026] **Fig. 3** zeigt die Spielsteine der Ergebnisseite, deren Durchmesser kleiner als der Abstand der Spielsteine zu einander ist. Auf den Spielsteinen sind gleichartige Linien- oder Flächenelemente aufgebracht sind, die bei entsprechender Winkelstellung der Spielsteine zu symmetrischen Mustern führen, die vorzugsweise zur Position der Drehachsen versetzt erscheinen. Im Gegensatz zu einem aufgedruckten Bild auf der Ergebnisseite sind somit mehrere Lösungen möglich.

[0027] **Fig. 4** zeigt eine bevorzugte Variante des Spiels mit jeweils 19 Spielsteinen auf der Ergebnisseite (**Fig. 4a**) und Einstellungsseite (**Fig. 4b**). Unter den Spielsteinen ist in **Fig. 4a** zudem eine sechseckige Grundplatte gezeigt. Die Verwendung von Farbverläufen für die kreisförmigen Muster auf den Spielsteinen der Ergebnisseite erschwert die Einstellung symmetrischer Gesamtmuster.

Patentansprüche

1. Spiel bestehend aus mindestens zwei drehbar gelagerten oder angeordneten Spielsteinen, **dadurch gekennzeichnet**, dass deren Durchmesser den Abstand zwischen den Spielsteinen übersteigt, dass aus mindestens einem Spielstein mindestens ein Teil entfernt ist, der zumindest die überschneidende Fläche des angrenzenden, überlappenden Spielsteines enthält.
2. Spiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielsteine virtuell auf einem Display darstellbar sind.
3. Spiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielsteine auf einer Grundplatte mittels jeweils eine Achse drehbar gelagert sind.
4. Spiel nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, dass die Achsen die Grundplatte durchdringen und beidseitig der Grundplatte Spielsteine auf den Achsen angeordnet sind, wobei auf einer als Einstellungsseite bezeichneten Seite der Grundplatte der Durchmesser der drehbar gelagerten Spielsteine den Abstand zwischen den Spielsteinen übersteigt und aus mindestens einem Spielstein mindestens ein Teil entfernt ist, der zumindest die überschneidende Fläche des angrenzenden, überlappenden Spielsteines enthält und wobei auf der anderen, als Ergebnisseite bezeichneten Seite der Grundplatte der Durchmesser der Spielsteine kleiner als der Abstand der Spielsteine zueinander ist und die Spielsteine ein Muster aufweisen sind.
5. Spiel nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet,

dass die Spielsteine der Ergebnisseite gleichartige Linien oder Flächenelemente aufweisen, die bei entsprechender Winkelstellung der Spielsteine zu symmetrischen Mustern führen, die zur Position der Drehachsen versetzt erscheinen.

6. Spiel nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, dass jeweils 19 Spielsteine auf der Einstellungs- und Ergebnisseite in einem regelmäßigen Sechseck zueinander angeordnet sind.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

- Leerseite -

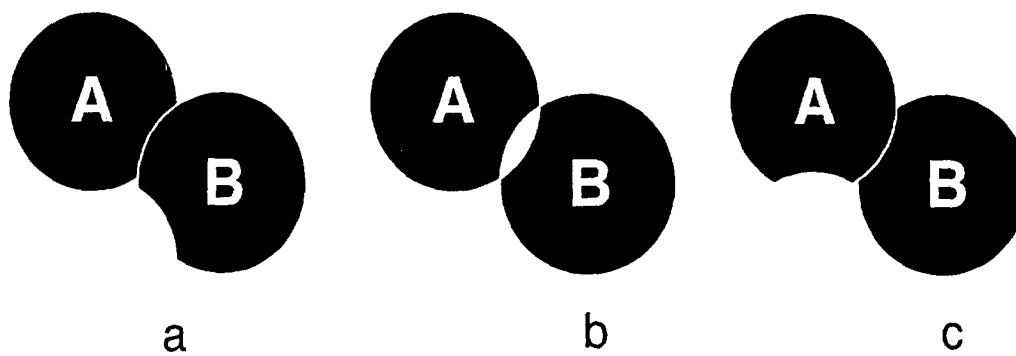


Fig. 1

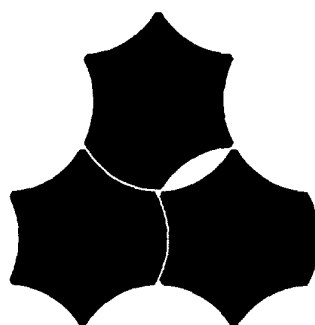


Fig. 2

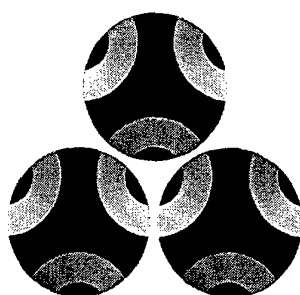


Fig. 3

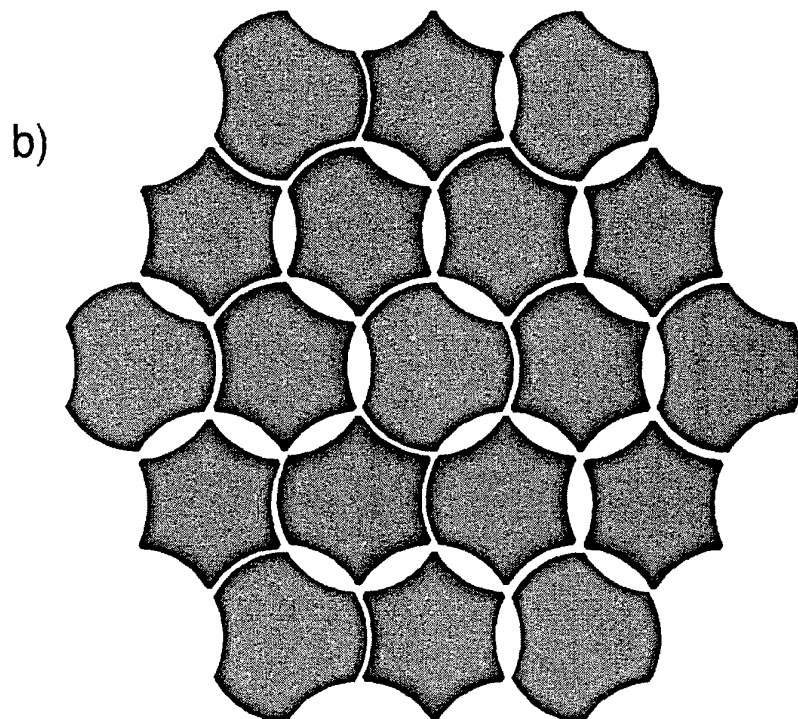
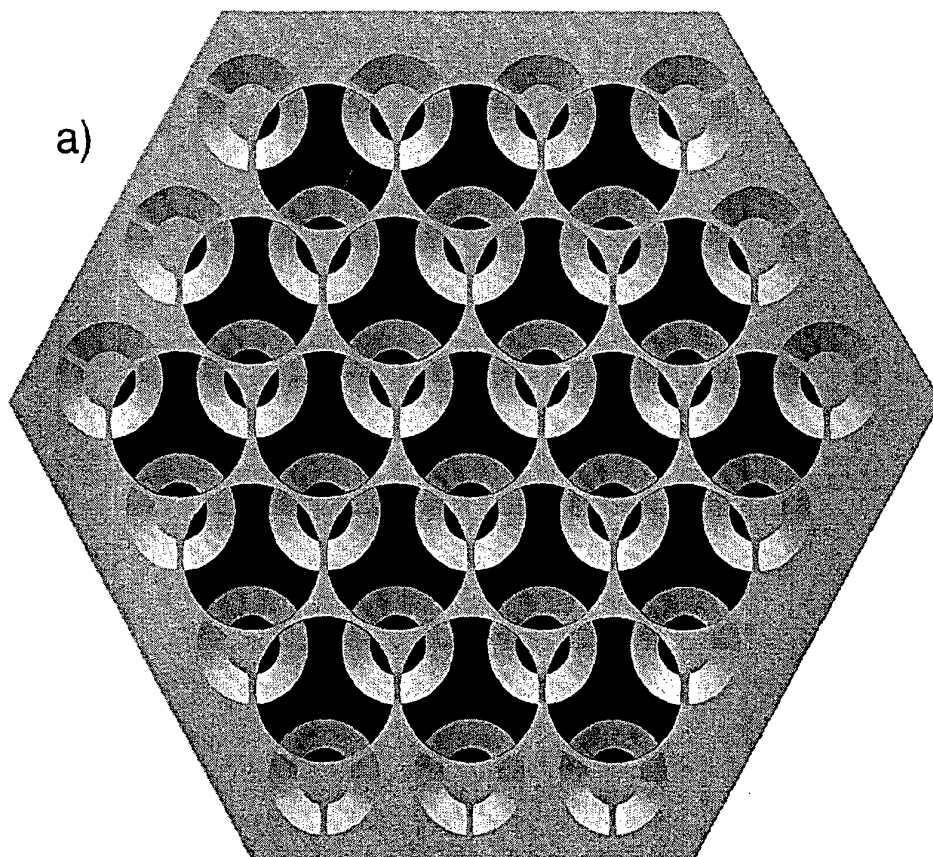


Fig. 4 a) und b)