





 **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**


 Anmeldenummer: **81810488.7**


 Int. Cl.<sup>3</sup>: **A 63 F 9/08, A 63 F 9/06**


 Anmeldetag: **10.12.81**

 Veröffentlichungstag der Anmeldung: **22.06.83**  
**Patentblatt 83/25**


 Anmelder: **Kings-Games AG, Talackerstrasse 9,**  
**CH-8152 Glattbrugg (CH)**

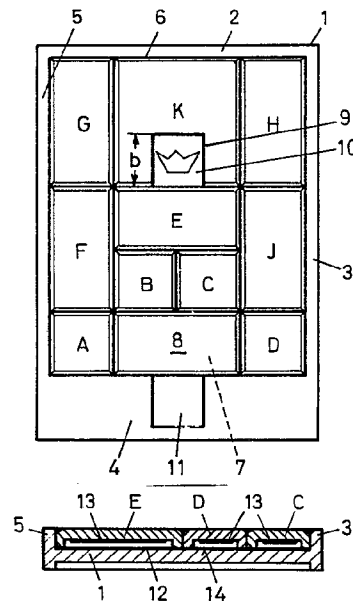
 Erfinder: **Mayer, Waldemar, Oerlikonerstrasse 37,**  
**CH-8037 Zürich (CH)**

 Benannte Vertragsstaaten: **AT BE CH DE FR GB IT LI LU**  
**NL SE**

 Vertreter: **Schmid, Rudolf et al, c/o ISLER & SCHMID**  
**Patentanwaltsbureau Walchestrass 23, CH-8006 Zürich**  
**(CH)**

 **Steinverschiebespiel.**

 Das Spiel weist insgesamt elf Steine unterschiedlicher Größe auf, von denen 9 als eigentliche Spielsteine (A–K) Flächen als ganzzahlige gerade Vielfache eines ganzzahligen Teils des Spielfeldes (6) aufweisen, nämlich 1/20, 2/20 und 4/20. Ein Lückenstein (8) dient zur Freihaltung der zum Spielen notwendigen Spiellücke (7) bei Spielbeginn, und ein im größten Spielstein (K) verschieblich gehalterter Endstein (10) muß als Spielziel in eine Ausnehmung (11) in einer breiten Randleiste (4) geschoben werden. Um das Spiel spielbar zu machen, ist der Boden (14) des Spielträgers (1) mit einer Platte (12) aus ferromagnetischem Material versehen, und die Steine (A–K, 8) sind mit einer Haftmagnetplatte (13) versehen.



Kings-Games AG  
Talackerstrasse 9  
CH-8152 Glattbrugg

Steinverschiebespiel

Die vorliegende Erfindung betrifft ein Steinverschiebespiel, bei dem eine Anzahl Spielsteine unterschiedlicher Grösse, nämlich vier kleine quadratische mit der Seitenlänge  $a$ , fünf rechteckige mit den Seitenlängen  $a$  und  $2a$  und ein grosser quadratischer mit der Seitenlänge  $2a$  auf einem rechteckigen, durch Randleisten begrenzten Spielfeld mit den Abmessungen  $5a$  auf  $4a$  in der Ebene verschieblich aufliegen.

Steinverschiebespiele, auch Geduldspiele genannt, sind bekannt. Besonderer Beliebtheit erfreute sich über Jahre hinweg das sogenannte "Fünftehnerspiel", bei dem in 16 Feldern eines Quadrates 15 numerierte Steine in einer Zahlenfolge geordnet werden müssen.

Ein Puzzle mit einer ähnlichen Aufgabe wurde im englischen Patent Nr. 381 813 beschrieben. In einem rechteckigen Spiel-

feld sind neun Steine vorhanden, von denen wenigstens einer einen ganzzahligen Teil der Fläche des Spielfeldes bedeckt, beispielsweise ein Zwanzigstel. Die Flächen der übrigen Steine sind ganzzahlige Vielfache, nämlich doppelte und vierfache, dieser Einheitsfläche. Auf dieser Basis sind im Spielfeld zwei kleine quadratische Steine, sechs rechteckige Steine und ein grosser quadratischer Stein vorhanden. Ein Feld mit der zweifachen Einheitsfläche bleibt frei.

In neuester Zeit wurde ein ähnliches Steinverschiebespiel mit dem Schweizer Patent Nr. 615 594 veröffentlicht. Auch hier sind verschieden grosse Steine in einem Spielfeld vorhanden, von denen die mit der kleinsten quadratischen Fläche gleich einem Zwanzigstel des Spielfeldes sind, die übrigen Steine sind ebenfalls, wie beim Bekannten, gerade ganzzahlige Vielfache dieser Einheitsfläche. Es sind 10 Spielsteine vorhanden, nämlich vier kleine quadratische mit der Einheitsseitenlänge  $a$ , fünf rechteckige mit den Seitenlängen  $a$  und  $2a$  und ein grosser quadratischer mit der Seitenlänge  $2a$ . Bei diesem Spiel ist der Spielanfang vorgeschrieben und als Spielaufgabe muss der grosse quadratische Spielstein zur gegenüberliegenden Begrenzungslinie des Spielfeldes verschoben werden, wo in der Randleiste ein Schlitz ist, durch den der Stein herausgeschoben werden kann. Damit nur dieser eine

Stein auf diese Weise herausnehmbar ist, hat dieser Spielstein eine geringere Dicke als die übrigen Spielsteine.

Die Spielsteine sind in keiner Weise gehalten und können sich bei entsprechender Neigung des Spielfeldes selbsttätig verschieben, so dass bei der Erstellung der Spielanfangsanordnung keinesfalls sichergestellt ist, dass das leere Spielfeld bei der Schlitzöffnung in der einen Randleiste ist. Zur richtigen Spieleröffnung und zur Erreichung des Zieles ist dies jedoch unerlässlich und die unterschiedliche Dicke der Spielsteine und die Schlitzöffnung in einer Randleiste bieten fabrikatorische Schwierigkeiten und verteuern das vorgeschlagene Steinverschiebespiel.

Es ist daher eine Aufgabe der Erfindung, bei einem Steinverschiebespiel, z.B. gemäss dem Schweizer Patent Nr. 615 594, die Spielanfangsanordnung nach dem Aufstellen der Steine zu fixieren und sowohl beim Spielbeginn als auch beim Spielende dieselbe Anzahl Steine im Spielfeld fixiert zu belassen. Ferner soll die Herstellung einfach und kostengünstig sein.

Erfindungsgemäss wird dies dadurch erreicht, dass zur Freihaltung einer für die Verschiebung der Spielsteine bei Spielbeginn notwendigen Lücke auf dem Spielfeld ein Lückenstein

mit denselben Abmessungen wie die rechteckigen Spielsteine vorhanden ist, und dass wenigstens eine Randleiste eine mehrfache Breite der übrigen Randleisten hat und eine Ausnehmung aufweist, deren Abmessungen entweder den Abmessungen wenigstens eines Teils eines bei Spielbeginn an der dieser breiten Randleiste gegenüberliegenden Randleiste anliegenden Spielsteines oder den Abmessungen des gesamten Lückensteines entsprechen.

Bei einer Anordnung der Spielsteine, wie sie im genannten Schweizer Patent Nr. 615 594 vorgesehen ist, muss die breite Randleiste an einer kürzeren Seite des Spielfeldes angeordnet sein.

Wenn als Spielbeginn der Lückenstein zu entfernen ist, kann die Ausnehmung für einen Endstein, der verschieblich im grossen quadratischen Spielstein geführt ist, bemessen sein. Bei im Spiel verbleibendem Lückenstein kann die Ausnehmung derart bemessen sein, dass der Lückenstein vollständig in die Randleiste hineingeschoben werden kann und für das Spiel als integrierender Bestandteil derselben zu betrachten ist. In diesem Fall kann der Lückenstein eine Ausnehmung aufweisen, um den im grossen quadratischen Spielstein gehaltenen Endstein aufzunehmen.

Damit die Steine sich nicht selbsttätig verschieben können, kann die Bodenfläche des Spielfeldes aus einem ferromagnetischen Material bestehen bzw. es kann ein dünnes Blech aus solchem Material auf der Bodenfläche befestigt sein und die Spielsteine und allenfalls der Lücken- und der Endstein können mit Haftmagnetplatten versehen sein.

Auch könnte das Spielfeld mit einer durchsichtigen Deckplatte abgedeckt werden, wenn die Spielsteine selbst aus einem ferromagnetischen Material bestünden und die Steine könnten mittels eines Permanentmagneten bewegt werden.

Nachfolgend werden Ausführungsbeispiele der Erfindung anhand der Zeichnung beschrieben. Es zeigen:

Fig. 1 eine Draufsicht auf ein Steinverschiebespiel beim Spielanfang,

Fig. 2 eine Draufsicht auf dasselbe Steinverschiebespiel wie Fig. 1 vor dem letzten Spielzug,

Fig. 3 eine Schnittansicht gemäss der Schnittlinie III - III in Fig. 2,

Fig. 4 eine Draufsicht auf eine Partie eines zweiten Steinverschiebespiels mit dem Lückenstein in Anfangsanordnung,

Fig. 5 eine Draufsicht auf dieselbe Partie wie in Fig. 4 vor dem letzten Spielzug, und

Fig. 6 eine Schnittansicht gemäss der Schnittlinie VI - VI in Fig. 4.

Das Steinverschiebespiel umfasst einen rechteckigen Spielträger 1 mit Randleisten 2, 3, 4, 5. Die Randleiste 4 an der einen kurzen Rechteckseite ist wesentlich breiter als die übrigen Randleisten 2, 3, 5. In dem durch diese Randleisten 2 - 5 begrenzten Spielfeld 6 sind zehn Spielsteine A - K mit unterschiedlicher Grösse vorhanden. Die kleinsten Spielsteine A, B, C, D haben eine Fläche, die einem Zwanzigstel der Fläche des Spielfeldes 6 entspricht, und haben, wenn die Seiten bei den Randleisten 2 - 5 die Längen  $4a$  und  $5a$  haben, eine Seitenlänge  $a$ . Der grösste Spielstein K ist ebenfalls quadratisch und hat eine Seitenlänge  $2a$ . Zwischen diesem grössten Spielstein K und den kleinsten Spielsteinen A - D weist das Spiel noch fünf rechteckige Spielsteine mit den Seitenlängen  $a$  und  $2a$  auf.

In Fig. 1 sind diese Spielsteine A - K in der Ausgangsanordnung, wobei der grosse Spielstein K mittig bei der kurzen Randleiste 2 anliegt und rechts und links von je einem rechteckigen Spielstein G, H, mit vertikaler Richtung der langen Seiten, eingemittelt ist. Zwei weitere rechteckige Spielsteine F, J liegen ebenfalls vertikal ausgerichtet unterhalb den beiden oberen rechteckigen Spielsteinen G, H. Zwischen diesen ist ein horizontal ausgerichteter Spielstein E an den grossen Spielstein K angereiht und unter diesem rechteckigen Spielstein E befinden sich zwei nebeneinander liegende kleine Spielsteine B, C, und die zwei letzten kleinen Spielsteine A, D sind unterhalb den rechteckigen Spielsteinen F, J angeordnet, so dass die vier kleinen Spielsteine A, B, C, D mit der breiten Randleiste zusammen die Spiellücke 7 begrenzen. In diese Spiellücke 7 ist vor dem Spielbeginn ein Lückenstein 8 mit den gleichen Abmessungen wie die rechteckigen Spielsteine F, G, H, J eingesetzt.

Der grösste Spielstein K hat eine quadratische Randausnehmung 9, in die ein ebenfalls quadratischer Endstein 10 eingesetzt ist. Damit dieser Endstein 10 beim Verschieben des Spielsteines K nicht liegen bleiben und damit verloren gehen kann, ist dieser mit Feder und Nute in der Randausnehmung 9 geführt. Seine Seitenlänge  $b$  ist kleiner als die Länge  $a$ .



Die breite Randleiste 4 hat ebenfalls eine Ausnehmung 11 mit denselben Abmessungen wie der Endstein 10.

Nach dem Entfernen des Lückensteins 8 werden die Spielsteine A - K solange verschoben, bis die Anordnung gemäss Fig. 2 erhalten ist. Dazu werden genau 99 Spielzüge benötigt. Als Spielzug Nr. 100 wird dann der Endstein 10 in die Ausnehmung 11 geschoben.

Damit die Steine in beliebiger Lage des Spielträgers 1 an ihrem Ort bleiben, d.h. damit das Spiel überhaupt spielbar ist, ist eine Hafthalterung vorgesehen. Eine Ausführungsform ist in Fig. 3 dargestellt. Der Boden des Spielfeldes 6 trägt ein dünnes Blech 12 aus ferromagnetischem Material, wie beispielsweise Eisenblech, und die mit einer hohlen Bodenpartie versehenen Spielsteine A - K und auch der Lückenstein 8 tragen in diesem Hohlraum eine Haftmagnetplatte 13. Solche Haftmagnetplatten können aus einer Haftmagnetfolie hergestellt sein, wie sie durch die Firma 3M unter der Markenbezeichnung "Plastiform" und der Typenbezeichnung MGO 1316/1317 mit Klebstoff in den Handel gebracht ist.

Gemäss einer zweiten Ausführungsform nach Fig. 4 - 6 kann die Ausnehmung 40 in der breiten Randleiste 44 die gleichen

Abmessungen aufweisen wie der Lückenstein 48, so dass beim Spielbeginn gemäss dem Ausschnitt in Fig. 4 zuerst der Lückenstein 48 in die Ausnehmung 40 geschoben werden muss, um die Spiellücke 47 zu bilden. Die Ausnehmung 41 für die Aufnahme des Endsteines 10 befindet sich dann im Lückenstein 48.

Die Schnittansicht in Fig. 6 zeigt die Anordnung von Spielträger 1 mit den Randleisten 43, 45, mit den geschnittenen Spielsteinen A, B und dem ebenfalls im Schnitt dargestellten Lückenstein 48 mit der Ausnehmung 41 für den Endstein 10. In dieser Ansicht ist auch die Führung des Endsteines 10 mit den Federn 49 ersichtlich.

Obwohl hier nicht dargestellt, könnte der Aufbau gleich sein wie der in Fig. 3 dargestellte. Es könnte aber auch eine durchsichtige Deckplatte über das Spiel geschoben sein. Wenn dann die Steine aus ferromagnetischem Material, wie mit Bindemittel verbundener Eisenstaub oder dgl., bestehen, können diese mit einem Permanentmagneten verschoben werden.

4. Dezember 1981 Wi/rü

Kings-Games AG  
Talackerstrasse 9  
CH-8152 Glattbrugg

P a t e n t a n s p r ü c h e

1. Steinverschiebespiel, bei dem eine Anzahl Spielsteine unterschiedlicher Grösse, nämlich vier kleine quadratische mit der Seitenlänge  $a$ , fünf rechteckige mit den Seitenlängen  $a$  und  $2a$  und ein grosser quadratischer mit der Seitenlänge  $2a$  auf einem rechteckigen, durch Randleisten begrenzten Spielfeld mit den Abmessungen  $5a$  auf  $4a$  in der Ebene verschieblich aufliegen, dadurch gekennzeichnet, dass zur Freihaltung einer für die Verschiebung der Spielsteine (A-K) bei Spielbeginn notwendigen Lücke (7) auf dem Spielfeld (6) ein Lückenstein (8) mit denselben Abmessungen wie die rechteckigen Spielsteine (F-J) vorhanden ist, und dass wenigstens eine Randleiste (4,44) eine mehrfache Breite der übrigen Randleisten (2,3,5,43,44) hat und eine Ausnehmung (11,40) aufweist, deren Abmessungen den Abmessungen wenigstens eines Teils eines bei Spielbeginn an der dieser breiten Randleiste (4,40) gegenüberliegenden Randleiste (2) anliegenden Spielsteines (K) oder des Lückensteines (8) entsprechen.

2. Spiel nach Patentanspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die breite Randleiste (4,40) an einer der kürzeren Seiten des Spielfeldes (6) angeordnet ist.

3. Spiel nach Patentanspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass die Ausnehmung (40) in der Randleiste (44) der längeren Rechteckseite 2a des Lückensteines (8) entspricht, und dass der Lückenstein (8) eine zweite Ausnehmung (41) besitzt, um einen Teil eines Spielsteines (K) darin aufzunehmen.

4. Spiel nach Patentanspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass derjenige Spielstein, der bei Spielbeginn an der der breiten Randleiste (4) gegenüberliegenden Randleiste (2) anliegt, der grosse quadratische Spielstein (K) ist, dass dieser grosse quadratische Spielstein (K) eine Randausnehmung (9) mit einem verschieblich gehaltenen Endstein (10) aufweist, und dass die Ausnehmung in der breiten Randleiste (4) dieselben Abmessungen hat wie der Endstein (10).

5. Spiel nach Patentanspruch 4, dadurch gekennzeichnet, dass die Randausnehmung (11) und der Endstein (10) quadratisch geformt sind, und dass die Seitenlänge b des Endsteines (10) kleiner als a ist.

6. Spiel nach Patentanspruch 5, dadurch gekennzeichnet, dass der Endstein (10) mit Nuten versehen ist, und dass wenigstens die Randausnehmung im grossen quadratischen Spielstein (K) Führungsfedern aufweist.

7. Spiel nach einem der Patentansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, dass wenigstens die Spielsteine (A-K) magnetisch auf dem Spielfeld (6) gehalten sind.

8. Spiel nach Patentanspruch 7, dadurch gekennzeichnet, dass neben den Spielsteinen (A-K) auch der Lückenstein (8) auf dem Spielfeld (6) magnetisch gehalten ist.

9. Spiel nach Patentanspruch 8, dadurch gekennzeichnet, dass die Auflagefläche (14) für die Spielsteine und den Lückenstein im Spielfeld (6) eine ferromagnetische Platte (12) ist, und dass die Spielsteine (A-K) und der Lückenstein (8) je mit einer Haftmagnetplatte (13) versehen sind.

10. Spiel nach einem der Patentansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, dass das Spielfeld (6) mit einer transparenten Deckplatte versehen ist, dass die Steine (A-K, 8,11) wenigstens teilweise aus ferromagnetischem Material

0081617

- 13-

bestehen, und dass ein Permanentmagnet vorhanden ist, um die Steine auf dem Spielfeld (6) zu verschieben.

Fig. 1

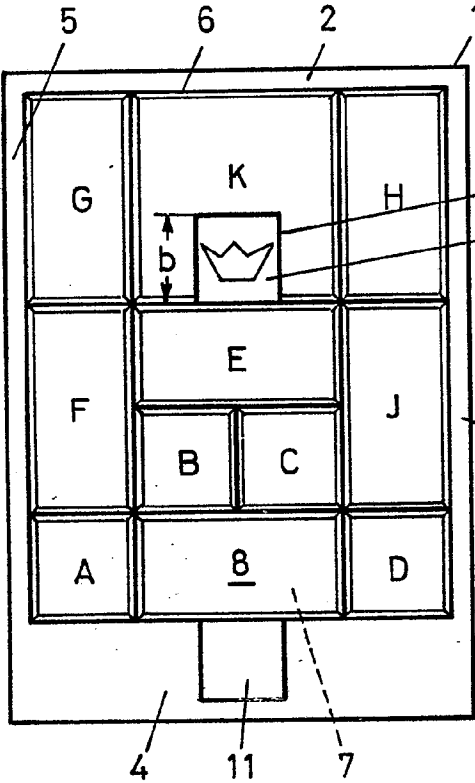


Fig. 2

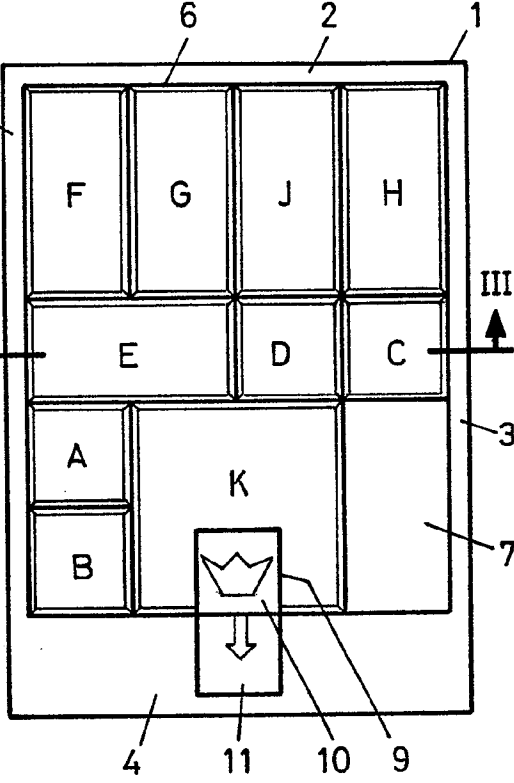


Fig. 3

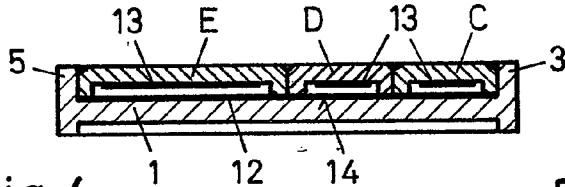


Fig. 4

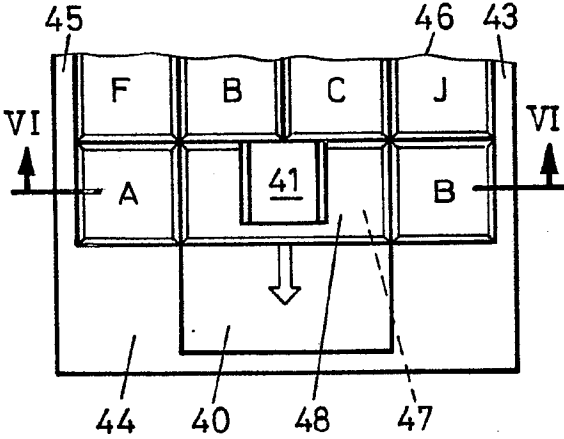


Fig. 5

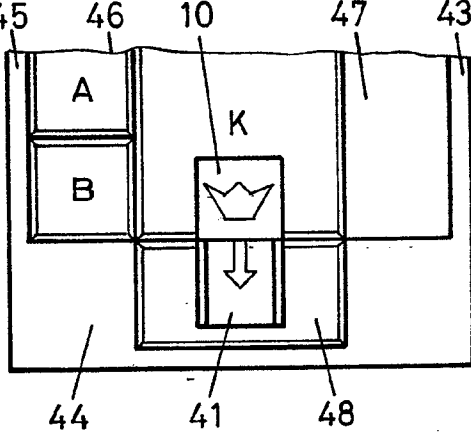
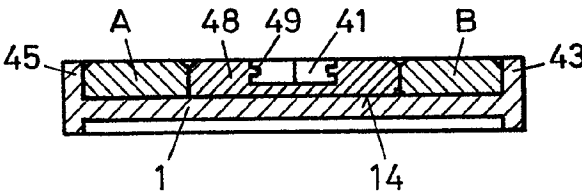


Fig. 6





Europäisches  
Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

0081617  
Nummer der Anmeldung

EP 81 81 0488.7

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int. Cl.)
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	betrifft Anspruch	
D,Y	<u>CH - A5 - 615 594</u> (O. CAMENZIND-MÜLLER) * Ansprüche 1, 2; Fig. 1 *	1,2,7, 9,10	A 63 F 9/08 A 63 F 9/06
Y	<u>US - A - 1 539 738</u> (W.A. HUTTON) * Zeilen 17 bis 22; Zeilen 56 bis 61; Fig. 1, 2 *	1	
Y	<u>BE - A - 567 223</u> (L. VAN HEUSDEN) * Fig. *	2	RECHERCHIERTES SACHGEBIETE (Int. Cl.)
Y	<u>DE - A1 - 2 452 380</u> (R.O. MÜLLER) * Ansprüche 1, 4, 7 *	7,9	A 63 F 9/06 A 63 F 9/08
Y	<u>DE - U - 1 928 939</u> (L. SCHWANK) * Anspruch 1; Seite 1, Zeilen 20 bis 28; Fig. *	10	A 63 F 9/10 A 63 H 33/10 A 63 H 33/26
			KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTE
			X: von besonderer Bedeutung allein betrachtet Y: von besonderer Bedeutung in Verbindung mit einer anderen Veröffentlichung derselben Kategorie A: technologischer Hintergrund O: nichtschriftliche Offenbarung P: Zwischenliteratur T: der Erfindung zugrunde liegende Theorien oder Grundsätze E: älteres Patentdokument, das jedoch erst am oder nach dem Anmeldedatum veröffentlicht worden ist D: in der Anmeldung angeführtes Dokument L: aus andern Gründen angeführtes Dokument
<input checked="" type="checkbox"/> Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt.			&: Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument
Recherchenort	Abschlußdatum der Recherche	Prüfer	
Berlin	26-07-1982	CLOT	