



①9 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

⑫ **Gebrauchsmuster**
⑩ **DE 296 20 201 U 1**

⑤1 Int. Cl.⁶:
A 63 F 9/06

⑲1	Aktenzeichen:	296 20 201.0
⑲2	Anmeldetag:	20. 11. 96
⑲7	Eintragungstag:	23. 1. 97
⑲3	Bekanntmachung im Patentblatt:	6. 3. 97

DE 296 20 201 U 1

⑲3 Inhaber:
Sommerlatte, Frank, 70186 Stuttgart, DE

⑤4 Kombinatorisches Geduldsspiel

DE 296 20 201 U 1

Beschreibung:

Kombinatorisches Geduldsspiel.

Puzzlespiele sind in mannigfacher Ausführung bekannt, ebenso Kinderspiele, wo ein einfaches Gesamtbild durch Komplettierung von Bildfragmenten mit (auch runden) Bauklötzen zusammengefügt werden kann.

Mit der Neuerung wird eine Puzzle-Variante geschaffen, bei der die *Position* der Bildfragmente bezüglich Ihres Mittelpunktes bereits (verdreht) vorgegeben ist und nicht erst wie bei üblichen Puzzlespielen durch Probieren oder Intelligenz herausgefunden werden muß.

Durch eine beispielsweise flache kreisrunde Form der Bildfragmente und deren Einbettung in eine ebenfalls kreisrunde Aussparung des Spielplanes können diese Bildfragmente solange verdreht werden, bis das Spielziel, nämlich die logische Zusammenfügung zum geforderten Gesamtbild, erreicht wird.

Dadurch kann zum einen eine einfachere Puzzle-Variante für Kleinkinder geschaffen werden, zum anderen ergeben sich hierdurch aber auch völlig neue Spielabläufe durch die in Verbindung mit der Verdrehmöglichkeit komplexeren Spielzugmöglichkeiten für "ältere" Spieler, wenn als Gesamtbild, also als Spielziel, nicht eine herkömmlich aufgebaute und wohlbekannte Abbildung aus dem täglichen Leben, sondern ein abstraktes und erst nach bestimmten Gesetzen zu schaffendes Bild zusammenzufügen ist. Beim Entstehen eines Bildes können hierbei bewußte Irreführungen (ähnlich zum Labyrinth) eingebaut werden, wenn einzelne Bildsegmente zunächst auch in anderen Kombinationen zusammenzupassen scheinen.

Fig.1 zeigt ein Ausführungsbeispiel für ein Solitärspiel in oben beschriebener Ausführung:

In einer Platte (Spielplan) aus Pappe oder Kunststoff (1) befinden sich 24 Löcher in Form einer senkrechten 4x6 Matrix, wobei diese Löcher so breit sind, daß sie fast aneinanderstoßen, aber soviel Restmasse des Spielplanes zurücklassen, daß eine genügende statische Stabilität der Platte gewährleistet ist.

Unterhalb dieser perforierten Platte wird mit etwas Abstand eine unperforierte, ggf. dünnere Platte aus Pappe oder Kunststoff (2) angebracht, so daß zwischen oberer und unterer Platte ein dünner Spalt (3) verbleibt.

In die Löcher der oberen Platte passen flache runde Spielsteine, welche im Loch (um die Achse a-a) verdreht werden können und zur besseren Handhabung durch größere Dicke etwas aus der Lochplatte herausragen.

Die Oberseiten der Spielsteine sind entweder mit einer geraden (4), rechtwinklig gekrümmten (5) oder t-förmig verzweigten (6) bahnförmigen Markierung bedruckt.

In den Spalt zwischen oberer und unterer Platte paßt eine austauschbare Bestückungsanleitung, z.B. in Form eines bedruckten Blattes aus Karton oder Papier. Diese Bestückungsanleitung erleichtert das Füllen der Löcher mit einer vorgegebenden Anordnung aus Spielsteinen (welche eine der genannten drei unterschiedlichen Markierungen aufweisen), wobei die Spielsteine bezüglich ihrer Drehrichtung noch nicht das zu erzielende Gesamtbild ergeben.

Um mehrere, auch in der Schwierigkeit unterschiedliche Anfangsbestückungen zu ermöglichen, stehen mehr als die 24 für den Spielplan benötigten Spielfiguren zur Verfügung.

Ziel des Spieles ist nun, durch Verdrehen der Spielsteine und ohne deren Ort zu vertauschen, ein nach der Anleitung definiertes Bahnsystem (Leitungssystem) zusammenzustellen.

Als Vorschrift für die in Fig.1 dargestellte Anordnung könnte z.B. gelten, daß das resultierende Bahnsystem aus einer ununterbrochenen mehrfach gekrümmten Bahn bestehen muß, zwei Verzweigungen besitzt und weitere zwei Enden aufweist, die aus dem Spielplan herausführen müssen.

Fig.2 zeigt eine Draufsicht auf eine mögliche Spielsteinanordnung bei Spielbeginn und nach erreichtem Spielziel.



Bei zweifacher Anfertigung des oben beschriebenen Spielplanes können auch zwei Spieler teilnehmen, indem Sie sich gegenseitig ein (innerhalb eines zu bestimmenden Schwierigkeitsgrades) möglichst schwieriges Bahnsystem kreieren, dieses durch Verdrehen der Spielfiguren verfälschen und sich nach einem Austausch mit dem Spielpartner in der Schnelligkeit der Lösungsfindung messen.

Schutzansprüche:

1.) Kombinatorisches Geduldsspiel, bestehend aus einem flachem Spielplan (1-2) und mehreren nebeneinanderliegenden flachen Bildteilen, welche nach Art eines Puzzles zu einem Gesamtbild aneinandergesetzt werden können,

dadurch gekennzeichnet,

- daß besagte vorzugsweise runde Bildteile während des Spiels einzeln um ihre zum Spielplan senkrechte Achse (a-a) verdreht werden können und dadurch eine bildlich logische Aneinanderfüzung einzelner Bildteile zu einem Gesamtbild ermöglicht wird,
- daß sich besagte Bildteile bei Spielbeginn an einer bezüglich ihrer Drehachse zum Spielplan fest vorgegebenen Position befinden, d.h. gegeneinander nicht ausgetauscht werden sollen, und
- daß besagte Bildteile bei Spielbeginn bezüglich ihrer Achse verdreht, d.h. in einer noch nicht in der Endstellung ausgerichteten Drehposition, angeordnet sind.

2.) Kombinatorisches Geduldsspiel nach Schutzanspruch 1

dadurch gekennzeichnet,

- daß besagte Bildteile jeweils mit einem Symbol in Form eines (beispielsweise geraden, gekrümmten, oder t-förmigen) Bahnelementes (4-6) bedruckt oder anders räumlich markiert sind, in der Form, daß sich durch die Aneinanderreihung dieser Symbole in die horizontalen Richtungen des Spielplanes, also durch eine bestimmte Drehung, ein ununterbrochener, unverzweigter oder verzweigter Gesamtbahnverlauf auf dem Spielplan ergibt und,
- daß eine andere Drehung einzelner Bildteile und damit ihrer Symbole einen anderen Gesamtbahnverlauf ergibt.

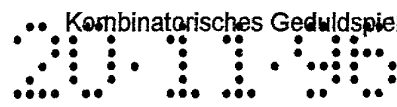


Fig.1

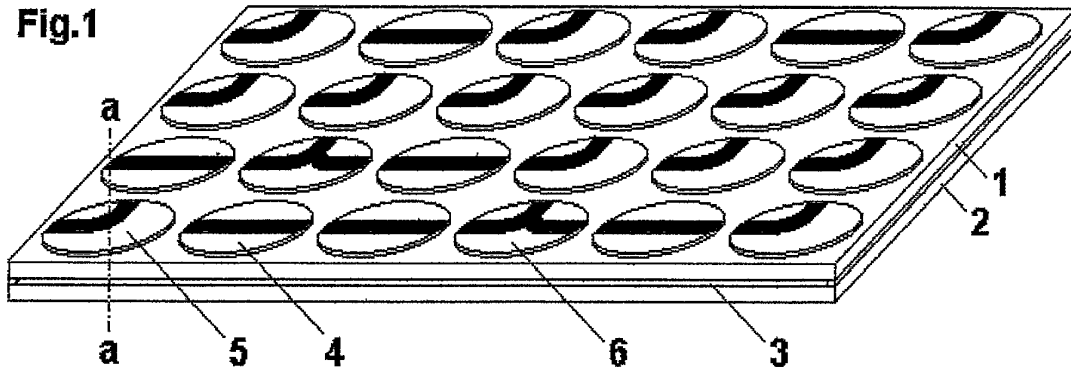


Fig.2

