

12

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

21 Anmeldenummer: 82890078.7

51 Int. Cl.³: A 63 F 9/08

22 Anmeldetag: 25.05.82

30 Priorität: 11.06.81 AT 2598/81

43 Veröffentlichungstag der Anmeldung:
22.12.82 Patentblatt 82/51

84 Benannte Vertragsstaaten:
CH DE FR GB IT LI NL SE

71 Anmelder: Schwarzmüller, Alois
Hasenuferstrasse 13
A-4053 Haid(AT)

71 Anmelder: Planer, Wilhelm
Napoleonstrasse 22
A-4053 Haid(AT)

72 Erfinder: Planer, Wilhelm
Napoleonstrasse 22
A-4053 Haid(AT)

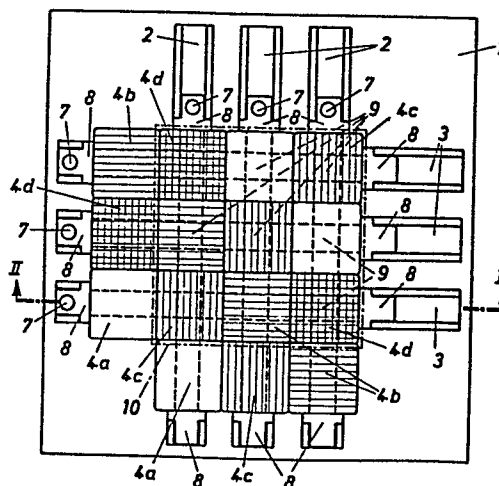
74 Vertreter: Hübscher, Gerhard, Dipl.-Ing. et al,
Patentanwälte Dipl.-Ing. Gerhard Hübscher Dipl.-Ing.
Helmut Hübscher Dipl.-Ing. Heiner Hübscher
Spittelwiese 7
A-4020 Linz(AT)

54 Spielgerät.

57 Ein Spielgerät besitzt ein Spielfeld, auf dem Spielsteine (4a-4d) entlang einander kreuzender Geradföhrungen (2, 3) verschiebbar sind. Die Spielsteine haben eine dem Abstand zweier benachbarter Kreuzungen (9) der Geradföhrungen (2,3) entsprechende Länge.

Um das Spielgerät für schwierige Kombinationsaufgaben geeignet zu machen, weisen die Geradföhrungen (2,3) je eine ununterbrochene, nur als Ganzes verschiebbare Spielsteinreihe mit einer Spielsteinanzahl auf, die größer als die Anzahl der Kreuzungen (9) der zugehörigen Geradföhrung (2,3) ist, wobei die Länge der Geradföhrungen (2,3) der Länge ihrer Spielsteinreihe vermehrt um die Länge jener Anzahl von Spielsteinen (4a-4d) entspricht, die sich aus der Differenz der Spielsteinanzahl und der Anzahl der Kreuzungen (9) der zugehörigen Geradföhrung (2,3) ergibt. Die Spielsteine (4a-4d) auf den Kreuzungen (9) bilden dabei ein Auswahlfeld (10).

FIG.1



Spielgerät

Die Erfindung bezieht sich auf ein Spielgerät mit einem Spielfeld, auf dem wenigstens gruppenweise unterscheidbare Spielsteine entlang einander regelmäßig kreuzender Geradföhrungen verschiebbar sind, wobei die
5 Spielsteine eine dem Abstand zweier benachbarter Kreuzungen der Geradföhrungen entsprechende Länge in Richtung der Geradföhrung aufweisen.

Bei einem bekannten Spielgerät mit entlang von kreuzenden Geradföhrungen verschiebbaren Spielsteinen
10 (DE-PS 847 276) sind die Spielsteine durch Ordnungszahlen gekennzeichnet und müssen entsprechend den Spielregeln in eine vorbestimmte Ordnung gebracht werden. Zu diesem Zweck bleibt eine Kreuzung der Geradföhrungen unbesetzt, so daß einer der an dieses Leerfeld angrenzenden
15 Spielsteine auf dieses Leerfeld verschoben werden kann, wobei durch den verstellten Spielstein ein neues Feld für einen anderen Spielstein frei wird. Das dadurch ermöglichte Platztauschen der Spielsteine erlaubt es, die gewünschte Ordnung der Spielsteine herzustellen.
20 Da die Gesetzmäßigkeiten beim Vertauschen der einzelnen Spielsteine vergleichsweise einfach zu durchschauen sind, kann ein solches Spielgerät höheren Anforderungen an eine Kombinationsaufgabe nicht genügen, obwohl das Spielgerät einfach und übersichtlich aufgebaut ist.

25 Der Erfindung liegt somit die Aufgabe zugrunde, ein

Spielgerät mit einem einfachen und übersichtlichen Aufbau zu schaffen, das auch für schwierige Kombinationsaufgaben geeignet ist.

5 Ausgehend von einem Spielgerät der eingangs geschilderten Art löst die Erfindung die gestellte Aufgabe dadurch, daß die Geradföhrungen je eine ununterbrochene, nur als Ganzes verschiebbare Spielsteinreihe mit einer Spielsteinanzahl aufweisen, die größer als die Anzahl der Kreuzungen im Bereich der zugehörigen Geradföhrung ist, daß die Länge der Geradföhrungen der Länge ihrer Spielsteinreihe vermehrt um die Länge jener Anzahl von Spielsteinen entspricht, die sich aus der Differenz der Spielsteinanzahl und der Anzahl der Kreuzungen der betreffenden Geradföhrung ergibt, und
10 daß die Spielsteine auf den Kreuzungen ein Auswahlfeld bilden.

Da auf Grund dieser Maßnahmen nicht nur ein Spielstein, sondern stets eine Spielsteinreihe verschoben wird, werden mit jeder Verstellung mehrere Spielsteine bewegt, deren Verschiebung berücksichtigt werden muß, um
20 innerhalb des Auswahlfeldes eine bestimmte Ordnung der voneinander unterscheidbaren Spielsteine zu erhalten. Das Einbeziehen mehrerer Spielsteine bei einer Verstellung macht die zu lösende Aufgabe unvergleichlich schwieriger, so daß trotz des einfachen Aufbaues des Spielgerätes die gewünschten hohen Anforderungen an die zu lösende Aufgabe gewährleistet sind.

Zum Verschieben einer Spielsteinreihe sind mehrere konstruktive Lösungen denkbar. So könnte beispielsweise die Mitnahme über Magnetkräfte erfolgen. Eine besonders einfache Lösung ergibt sich jedoch, wenn jeder Geradföhrung ein Schieber mit endseitigen Mitnehmern für die Spielsteinreihen zugeordnet ist. Da die Spielsteine aneinanderstoßen, braucht nicht für jeden Stein ein Mitnehmer vorgesehen zu werden. Es genügen endseitige
30
35

Mitnehmer, wobei keine Verrastung und keine Ausrastung zur Verstellung der Spielsteine notwendig wird.

In der Zeichnung ist der Erfindungsgegenstand in einem Ausführungsbeispiel dargestellt. Es zeigen

5 Fig. 1 ein erfindungsgemäßes Spielgerät mit abgenommenem Deckel in Draufsicht,

Fig. 2 einen Schnitt durch das Spielgerät nach der Linie II-II der Fig. 1, jedoch mit Deckel,

10 Fig. 3 eine der Fig. 1 entsprechende Darstellung des Spielgerätes ohne Spielsteine, teilweise aufgerissen und

Fig. 4 eine Draufsicht auf das Spielgerät mit aufgesetztem Deckel in einem kleineren Maßstab.

Wie insbesondere den Fig. 1 bis 3 entnommen werden
15 kann, besteht das dargestellte Spielgerät im wesentlichen aus einer Grundplatte 1, auf der einander rechtwinkelig kreuzende Geradföhrungen 2 und 3 vorgesehen sind, die im Ausführungsbeispiel durch Nuten gebildet werden. In diese Geradföhrungen 2 und 3 sind gruppenweise voneinander
20 unterscheidbare Spielsteine 4a, 4b, 4c und 4d eingesetzt, die in den Fig. 1 und 4 unschraffiert, mit einer Längs- und einer Querschraffur sowie mit einer Kreuzschraffur unterschieden sind. Zur Verstellung der Spielsteine dienen in den Geradföhrungen eingesetzte Schieber 5 und
25 6, die mit Hilfe von Handhebeln 7 betätigt werden können und endseitige Mitnehmer 8 aufweisen, so daß die sich im Bereich einer Geradföhrung befindende Spielsteinreihe von den Mitnehmern 8 außen umfaßt und in Längsrichtung verschoben werden kann.

30 Wie aus Fig. 1 zu ersehen ist, sind alle Kreuzungen 9 der Längsföhrungen 2 und 3 mit Spielsteinen besetzt. Darüber hinaus weist jede Längsföhrung 2 und 3 einen zusätzlichen Spielstein auf, der über den zugeordneten Schieber 5 bzw. 6 auf eine Kreuzung 9 verschoben werden
35 kann, wobei allerdings der gegenüberliegende Spielstein

der Spielsteinreihe aus einem von den Spielsteinen auf den Kreuzungen 9 bestimmten Auswahlfeld 10 herausgeschoben wird, das durch ein Sichtfenster 11 eines das Spielfeld 1 mit den Spielsteinen abdeckenden, abnehmbaren Deckels 12 begrenzt wird. Wird beispielsweise die unterste Spielsteinreihe der Längsführungen 3 um einen Spielstein gemäß Fig. 1 nach rechts verschoben, so gelangt der Spielstein 4d außerhalb des Auswahlfeldes während der Spielstein 4a innerhalb des Spielfeldes zu liegen kommt. Die Spielsteine 4c und 4b dieser Spielsteinreihe werden innerhalb des Auswahlfeldes 10 um einen Kreuzungsplatz versetzt, weil ja nur die gesamte Spielsteinreihe verschoben werden kann. Wird nach einer solchen Verschiebung beispielsweise die mittlere der in die Geradföhrungen 2 eingesetzten Spielsteinreihen verschoben, so werden die drei in dieser Spielsteinreihe hintereinanderliegenden Spielsteine 4c in das Auswahlfeld 10 versetzt, was ein Teil einer angestrebten Spielsteinordnung sein kann. Durch ein gegenseitiges Verschieben der Spielsteinreihen mit dem dadurch bedingten Platzwechsel der Spielsteine innerhalb der Reihen kann folglich jede gewünschte Ordnung hergestellt werden.

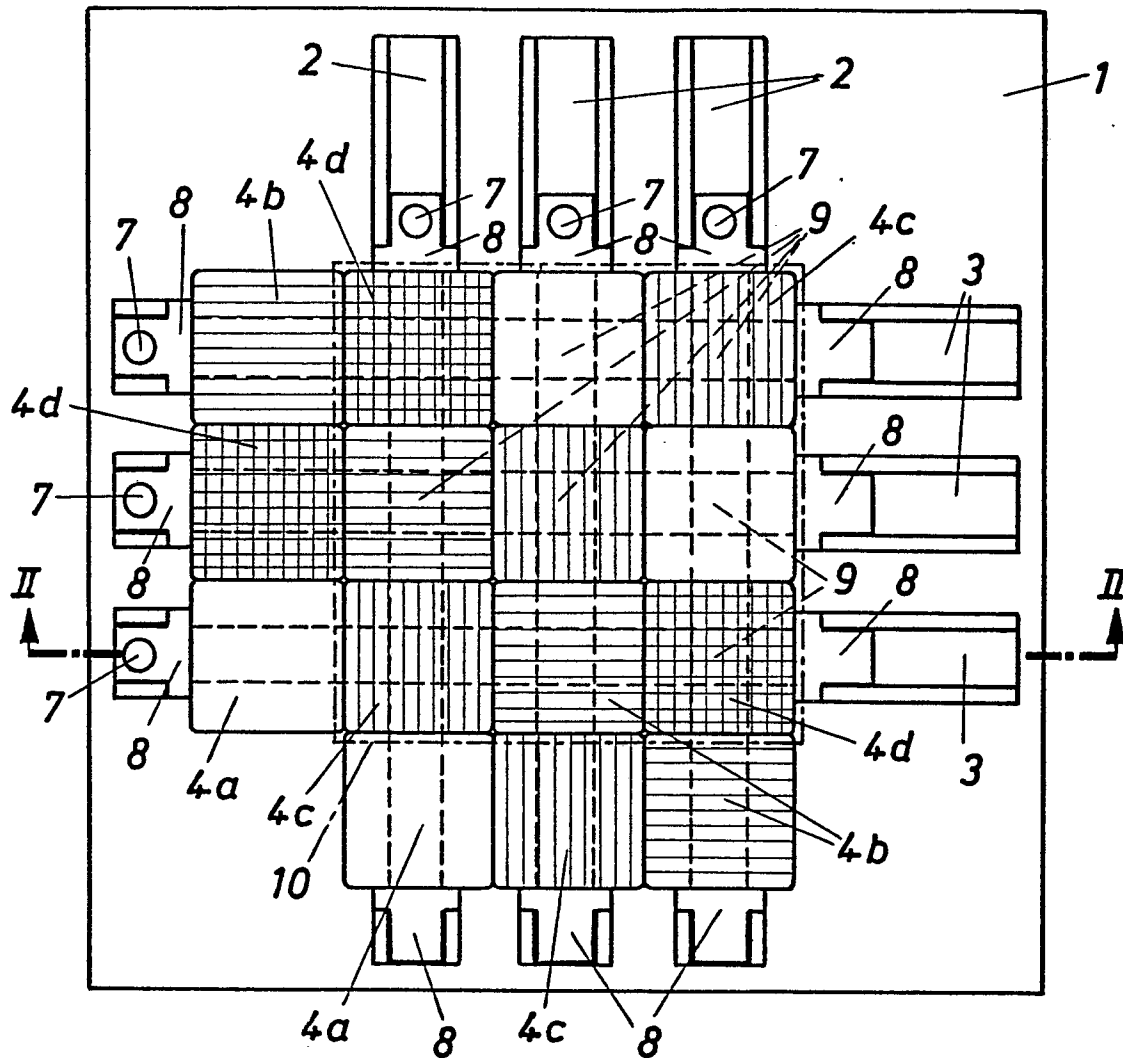
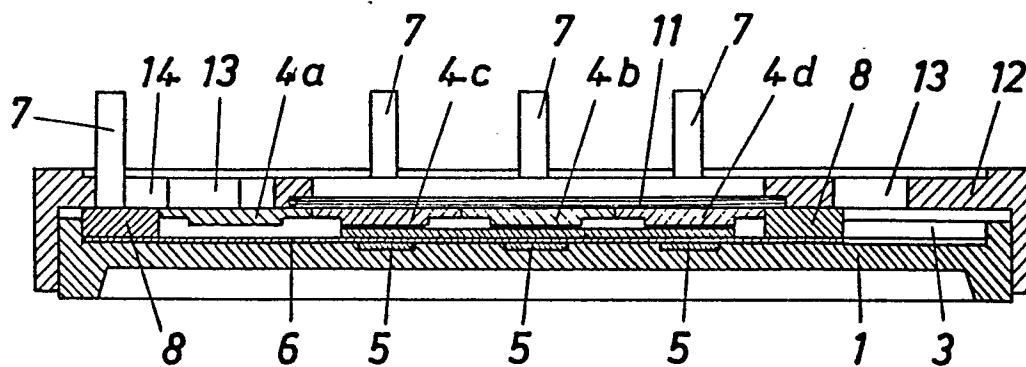
Da es zur Durchführung des Spieles notwendig ist, die außerhalb des Auswahlfeldes 10 befindlichen Spielsteine erkennen zu können, sind im Deckel 12 Durchbrechungen 13 für diese Spielsteine vorhanden. Die Handhebel 7 ragen durch Schlitze 14 des Deckels 12, um einerseits die Betätigung der Schieber 5 und 6 sicherzustellen und um anderseits den Deckel 12 einfach abheben zu können, was das Austauschen der Spielsteine ermöglicht, die in die Geradföhrungen abnehmbar eingesetzt sind. Durch die Austauschbarkeit der Spielsteine kann einerseits der Schwierigkeitsgrad der zu lösenden Spiel Aufgabe über die Anzahl der voneinander unterscheidbaren Spielsteine verändert und anderseits jede gewünschte

Ordnung der Spielsteine hergestellt werden, ohne diese Ordnung durch ein spielgemäßes Verstellen der Spielsteine herbeizuführen.

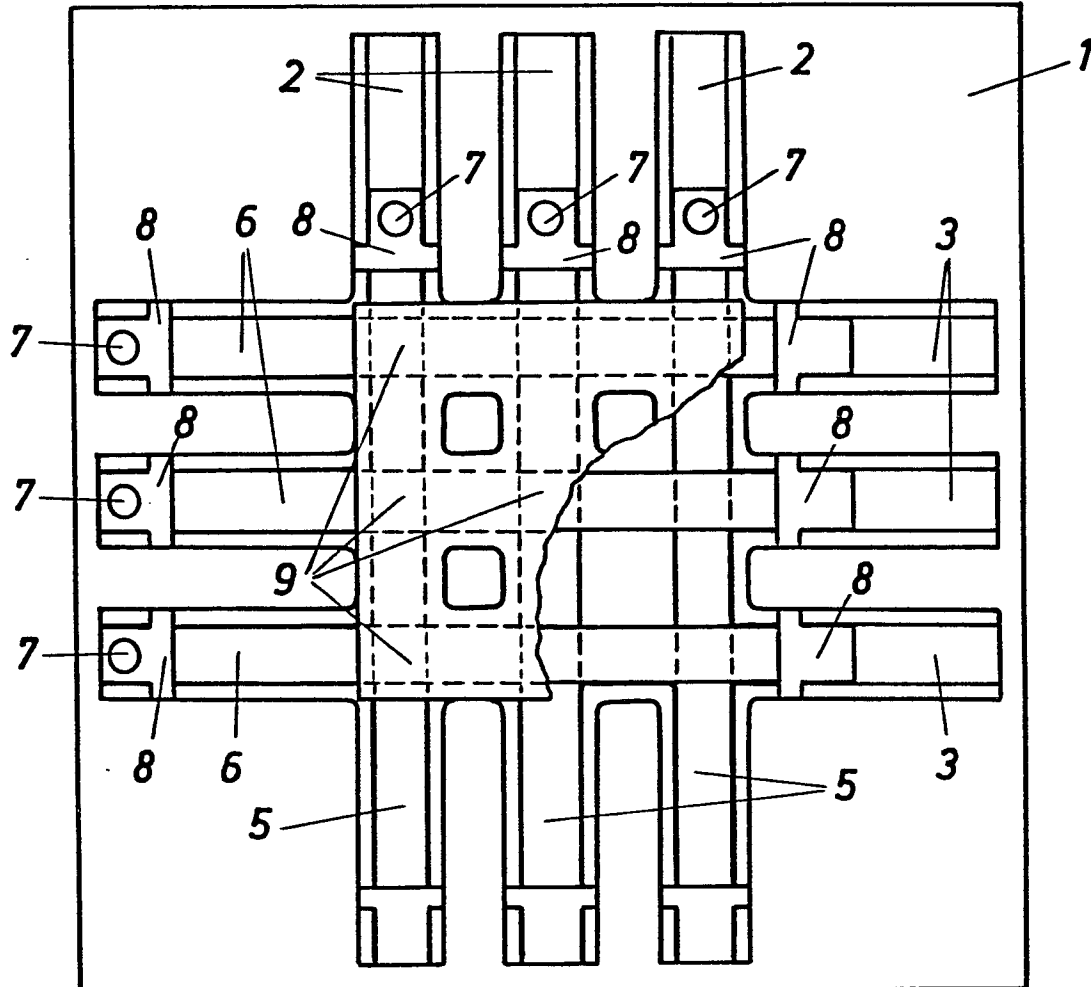
P a t e n t a n s p r ü c h e :

1. Spielgerät mit einem Spielfeld, auf dem wenigstens gruppenweise unterscheidbare Spielsteine (4a- 4d) entlang einander regelmäßig kreuzender Geradföhrungen (2, 3) verschiebbar sind, wobei die Spielsteine (4a - 4d) eine dem Abstand zweier benachbarter Kreuzungen (9) der Geradföhrungen (2, 3) entsprechende Länge in Richtung der Geradföhrung (2, 3) aufweisen, dadurch gekennzeichnet, daß die Geradföhrungen (2, 3) je eine ununterbrochene, nur als Ganzes verschiebbare Spielsteinreihe mit einer Spielsteinanzahl aufweisen, die größer als die Anzahl der Kreuzungen (9) im Bereich der zugehörigen Geradföhrung (2, 3) ist, daß die Länge der Geradföhrungen (2, 3) der Länge ihrer Spielsteinreihe vermehrt um die Länge jender Anzahl von Spielsteinen (4a - 4d) entspricht, die sich aus der Differenz der Spielsteinanzahl und der Anzahl der Kreuzungen (9) der betreffenden Geradföhrung (2, 3) ergibt, und daß die Spielsteine (4a - 4d) auf den Kreuzungen (9) ein Auswahlfeld (10) bilden.
2. Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß jeder Geradföhrung (2, 3) ein Schieber (5, 6) mit endseitigen Mitnehmern (8) für die Spielsteinreihen zugeordnet ist.

1/2

FIG. 1**FIG. 2**

2/2

FIG. 3**FIG. 4**