



(19) Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets

(11) Veröffentlichungsnummer: 0 234 488
A2

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(21) Anmeldenummer: 87102261.2

(51) Int. Cl.4: A63F 7/06 , A63H 13/04

(22) Anmeldetag: 17.02.87

(30) Priorität: 22.02.86 DE 8604802 U

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung:
02.09.87 Patentblatt 87/36

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT BE CH DE ES FR GB IT LI NL SE

(71) Anmelder: Bastian, Rolf
Im Lerchenweg 3
D-6900 Heidelberg-Eppelheim(DE)
Anmelder: Gast, Bernhard
Otto-Hahn-Strasse 3
D-6900 Heidelberg-Eppelheim(DE)
Anmelder: Gast, Thomas
Seestrasse 56
D-6900 Heidelberg-Eppelheim(DE)
Anmelder: Gast, Petra
Otto-Hahn-Strasse 3
D-6900 Heidelberg-Eppelheim(DE)

(72) Erfinder: Bastian, Rolf
Im Lerchenweg 3
D-6900 Heidelberg-Eppelheim(DE)
Erfinder: Gast, Bernhard
Otto-Hahn-Strasse 3
D-6900 Heidelberg-Eppelheim(DE)
Erfinder: Gast, Thomas
Seestrasse 56
D-6900 Heidelberg-Eppelheim(DE)
Erfinder: Gast, Petra
Otto-Hahn-Strasse 3
D-6900 Heidelberg-Eppelheim(DE)

(74) Vertreter: Ullrich, Thurmod, Dr.
Gaisbergstrasse 3
D-6900 Heidelberg(DE)

A2

(54) Gesellschaftsspiel, insbesondere Tennisspiel.

488 488 EP 0 234

(57) Die Erfindung betrifft ein Gesellschaftsspiel, insbesondere ein Tennisspiel, mit einem Spielfeld und Spielerfiguren, bei dem die Spielfeld-Grundplatte in ihrer gesamten Oberfläche magnetisch ist und die auf einer Standplatte angeordneten Spielerfiguren einen drehbar und schwingbar um eine Welle in der Schulter der Figur gelagerten Arm mit einem Tennis-schläger besitzen. Der Arm kann dabei mechanisch um die Welle von Hand oder mittels einer Schraubenfeder, von Hand vorgespannt, bewegt werden..

Das erfindungsgemäße Spiel, dessen Spielerfiguren dem speziellen Zweck entsprechend mit besonderen technischen Merkmalen ausgestattet sind, erlaubt ein wirklichkeitstreues Spiel en miniature.

Gesellschaftsspiel, insbesondere Tennisspiel

Die Erfindung betrifft ein Gesellschaftsspiel, insbesondere ein Tennisspiel, mit einem Spielfeld und Spielerfiguren.

Unter einem Spiel versteht man die Tätigkeit, die ohne bewußten Zweck aus Vergnügen an der Tätigkeit als solcher bzw. an ihrem Gelingen vollzogen wird. Das Spiel wird als ein durch unterschiedliche Faktoren bestimmtes Verhalten verstanden, das im Wechselverhältnis zwischen Individuum und Gesellschaft eine wesentliche Vermittlerrolle einnimmt und in jeder Lebensperiode unentbehrlich ist.

Viele Gesellschaftsspiele sind sogenannte Brettspiele, wie Schach, Dame, Halma, Mensch-ärgere-Dich-nicht, Mühle und viele andere mehr, die auf einem Brett als Spielfeld mit einer bestimmten Anordnung oder einem System und Steinen, Figuren oder dergleichen gespielt werden.

Die Aufgabe der Erfindung besteht nun darin ein Tennisspiel als weiteres sogenanntes Brettspiel mit einem Spielfeld und Spielern vorzuschlagen, bei dem das Spielfeld und die Spieler, dem speziellen Zweck entsprechend, mit besonderen technischen Merkmalen aus gestattet sind, sodaß eine noch größere Wirklichkeitstreue erzielt wird.

Die Lösung dieser Aufgabe wird durch die technische Lehre vermittelt, daß das Spielfeld als eine magnetische Platte ausgebildet ist, während die Spielerfiguren in Form von Tennisspielern eine metallische Grund-oder Standplatte besitzen und einen drehbar oder schwingbar um eine Welle in der Schulter der Spielerfigur gelagerten Arm mit Tennisschläger aufweisen. Die Drehbewegung des Armes erfolgt mit Hilfe einer mechanisch von Hand drehbaren oder mittels Schraubenfeder bewegten Welle. Die Grund-oder Standplatte der Spielerfiguren weist eine unter dem jeweiligen drehbar und -schwingbar gelagerten Arm mit Tennisschläger nach oben gerichtete, dem Radius des drehbaren Armes entsprechende Wölbung auf. Das dem drehbaren Arm gegenüber liegende Ende der Welle in der Schulter der Spielerfigur ist mit einem Drehgriff ausgestattet.

Das Spiel wird nach einem besonderen Spiel-system durchgeführt, auf dessen Erläuterung hier verzichtet werden kann.

Die nachstehende Beschreibung einer bevorzugten Ausführungsform dient im Zusammenhang mit beiliegenden Zeichnungen der weiteren Erläuterung der Erfindung.

Die Figuren 1a, 1b und 1c zeigen schematisch eine Spielerfigur von vorn, von der Seite und von oben gesehen, bei der die Betätigung des Armes mit dem Schläger auf mechanische Weise durch Drehen der in der Schulter der Spielerfigur befindlichen Welle erfolgt.

In den Figuren 2a, 2b und 2c ist die gleiche Spielerfigur in den gleichen Positionen wie in den Figuren 1a, 1b und 1c dargestellt, bei der die Drehwirkung der in der Schulter der Spielerfiguren untergebrachten Welle mit Hilfe der Spannung einer Schraubenfeder bewirkt wird.

Die Spielerfigur 1 besitzt eine metallische Grund-oder Standplatte 2, mit einer nach oben gerichteten Wölbung 8. In der Schulter 4 befindet sich eine Welle 3, an deren einem Ende der Arm 5 mit Tennisschläger 6 angebracht ist. Am anderen gegenüberliegenden Ende der Welle 3 befindet sich ein Drehgriff 9, sodaß die Welle 3 mittels Daumen und Zeigefinger in Drehung versetzt werden kann. Die Drehbewegung kann auch mit Hilfe der Vorspannung einer auf der Welle 3 angeordneten Schraubenfeder 7 erreicht werden.

Der Ball wird auf die nach oben gerichtete Wölbung 8 auf der Platte 2 der Spielerfigur 1 gelegt und durch Drehen des Armes 5 mit dem Tennisschläger 6 auf der Welle 3 mit Schwung über das Netz des Spielfeldes geschlagen. Das Anspiel kann auch von oben her erfolgen. Die Standfestigkeit der Spielerfigur 1 ist durch den Magnetismus des Spielfeldes gewährleistet. Die Spannung des Armes 5 mit Schläger 6 kann gemäß den Figuren 2a, 2b und 2c mit dem linken Zeigefinger gegeben werden, wobei der rechte Zeigefinger die Spielerfigur 1 am Kopf etwas festhält.

Ansprüche

40. 1. Gesellschaftsspiel, insbesondere Tennisspiel mit einer in verkleinertem Maßstab als Tennisfeld ausgebildeten Grundplatte und Spielerfiguren, dadurch gekennzeichnet, daß die Spielfeld-Grundplatte in ihrer gesamten Oberfläche magnetisch ist und die Spielerfiguren (1) eine metallische Grund- oder Standplatte (2) und einen drehbar und -schwingbar um eine Welle (3) in der Schulter (4) der Spielerfigur (1) gelagerten Arm (5) mit Tennisschläger (6) besitzen.

45. 2. Spiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Drehbewegung des Armes (5) mittels einer mechanisch von Hand drehbaren oder mittels Schraubenfeder (7) bewegten Welle (3) erfolgt.

3. Spiel nach Anspruch 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Grund- oder Standplatte (2) der Spielerfiguren (1) mit einer unter dem jeweiligen drehbar und schwingbar gelagerten Arm (5) mit Tennisschläger (6) nach oben gerichteten, dem Radius des drehbaren Armes (5) entsprechende Wölbung (8), ausgestattet ist.

4. Spiel nach Anspruch 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß das dem drehbaren Arm (5) gegenüberliegende Ende der Welle (3) mit einem Drehgriff (9) ausgestattet ist.

5

10

15

20

25

30

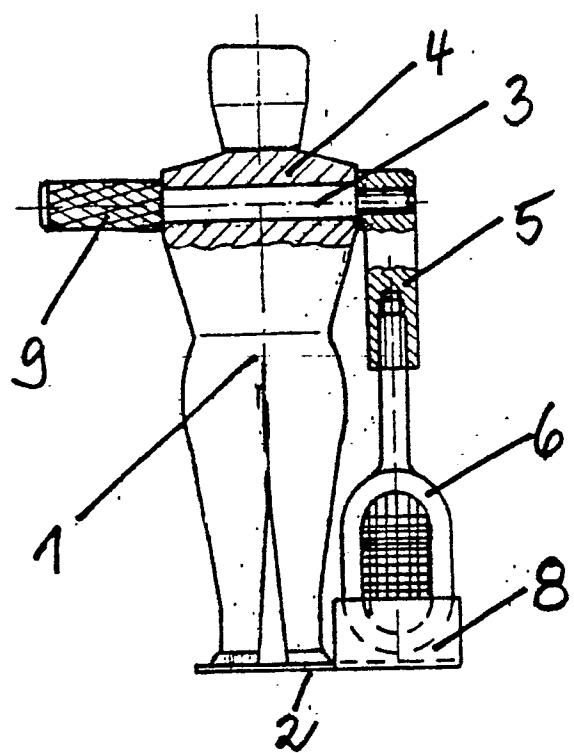
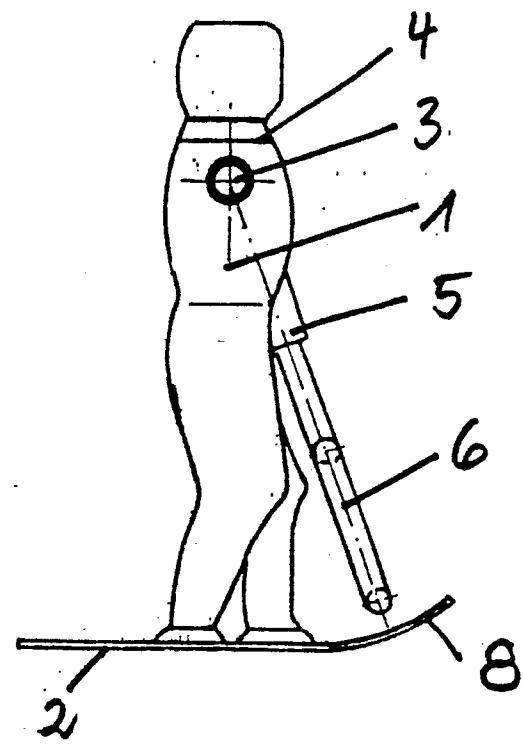
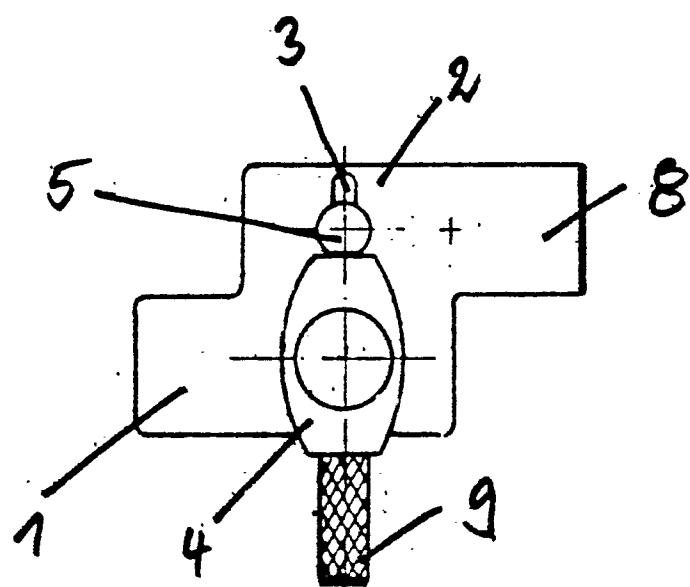
35

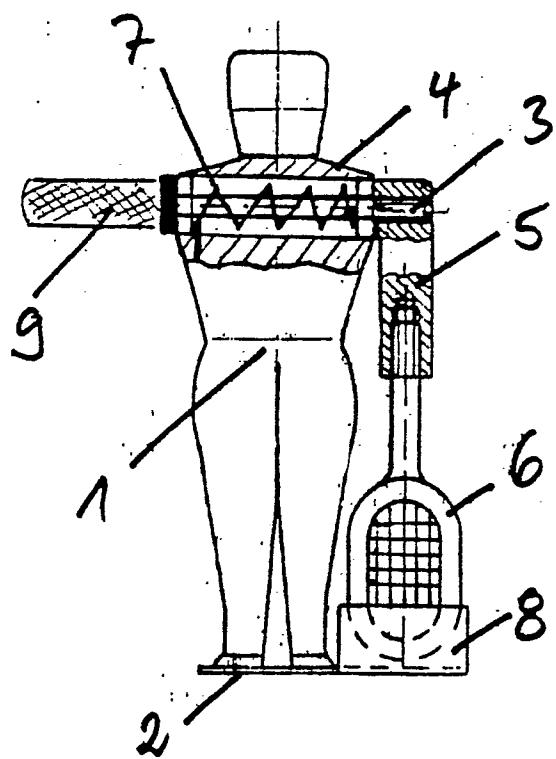
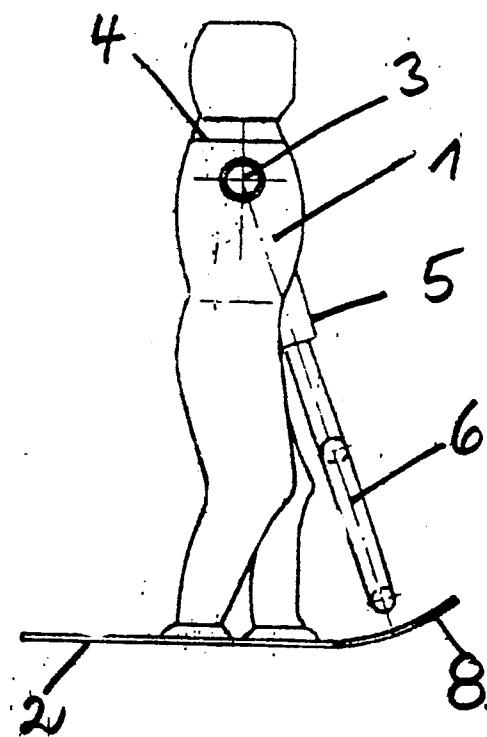
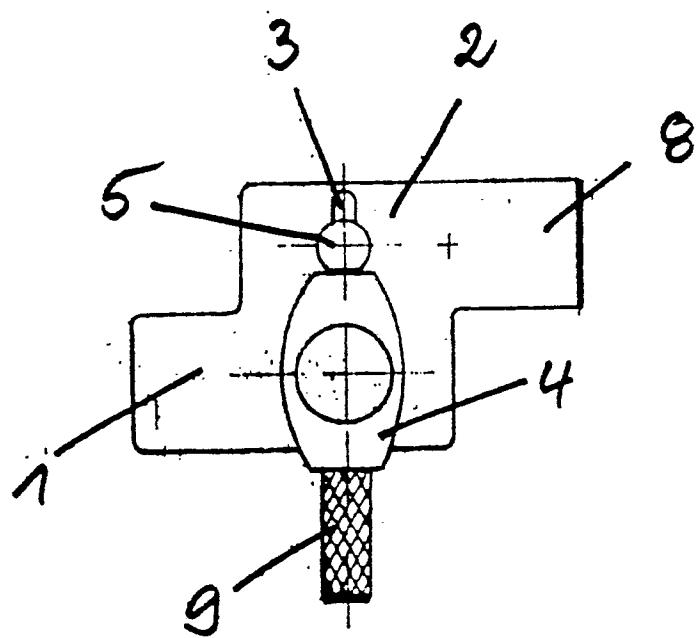
40

45

50

55

Fig. 1aFig. 1bFig. 1c

Fig. 2aFig. 2bFig. 2c