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

(11) Veröffentlichungsnummer: **0 442 132 A1**

(12) EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(21) Anmeldenummer: **90125269.2**

(51) Int. Cl.5: **A63F 9/04**

(22) Anmeldetag: **21.12.90**

(30) Priorität: **15.02.90 DE 4004634**

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung: **21.08.91 Patentblatt 91/34**

(84) Benannte Vertragsstaaten: **AT DE ES FR GB IT NL**

(71) Anmelder: **Hammer, Manfred**
Hauptstrasse 25
W-8897 Pöttmes-Handzell(DE)

(72) Erfinder: **Hammer, Manfred**
Hauptstrasse 25
W-8897 Pöttmes-Handzell(DE)

(74) Vertreter: **Vetter, Ewald Otto, Dipl.-Ing.(FH) et al**
Bahnhofstrasse 30
W-8900 Augsburg(DE)

(54) Würfelspielzeug.

(57) Würfelspielzeug, bestehend aus einem ein Spielfeld (46) enthaltenden Spielgerät (22), beweglichen Spielelementen (26) und einem Würfel (24). Das Spielfeld (46) des Spielgerätes (22) hat so viele verschiedene Felder (1, 2, 3, 4, 5, 6) , wie der verwendete Würfel (24) Würfelflächen hat. Jedes Feld (1, 2, 3, 4, 5, 6) hat eine andere Kennzeichnung. Ein Feld (6) unterscheidet sich von allen anderen Feldern als Sonderfeld. Dem Sonderfeld ist eine bestimmte Würfelfläche zugeordnet, und die anderen Felder (1, 2, 3, 4, 5) sind je einer mit korrespondierender Kennzeichnung versehenen anderen Würfelfläche zugeordnet.

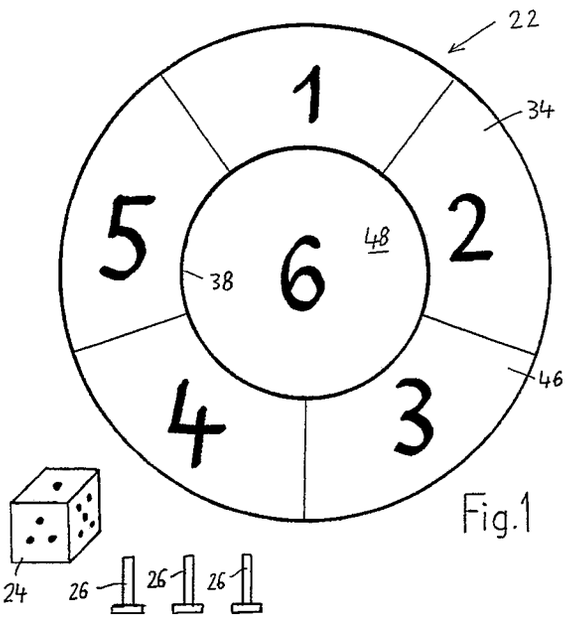


Fig.1

EP 0 442 132 A1

Die Erfindung betrifft ein Würfelspielzeug, bestehend aus einem ein Spielfeld enthaltenden Spielgerät, beweglichen Spielelementen und einem Würfel.

Durch die Erfindung soll die Aufgabe gelöst werden, ein Spielgerät für ein Würfelspielzeug zu schaffen, welches einfach und preiswert herzustellen ist, einfach und übersichtlich gestaltet ist und welches auf einfache Weise benutzt und verwahrt werden kann.

Diese Aufgabe wird gemäß der Erfindung durch die Merkmale von Anspruch 1 gelöst.

Weitere Merkmale der Erfindung sind in den Unteransprüchen enthalten.

Mit dem Würfelspielzeug gemäß der Erfindung kann ein Spieler alleine spielen, oder es können mehrere Personen zusammen spielen. Die Anzahl der Spieler ist praktisch unbegrenzt. Es kann in beliebigen Größen hergestellt werden, beispielsweise auch im Taschenformat, so daß es auf Reisen mitgenommen werden kann.

Die Erfindung wird im folgenden mit Bezug auf die beiliegenden Zeichnungen anhand von mehreren Ausführungsformen als Beispiele beschrieben. In den Zeichnungen zeigen

- Fig. 1 eine Draufsicht auf eine erste Ausführungsform eines Spielgerätes des Würfelspielzeugs gemäß der Erfindung,
- Fig. 2 einen Querschnitt längs der Ebene II-II in Fig. 1,
- Fig. 3 eine Draufsicht auf eine zweite Ausführungsform des Spielgerätes gemäß der Erfindung,
- Fig. 4 einen Querschnitt längs der Ebene IV-IV in Fig. 3,
- Fig. 5 eine vertikalen Querschnitt durch eine dritte Ausführungsform des Spielgerätes nach der Erfindung,
- Fig. 6 eine Draufsicht auf eine vierte Ausführungsform des Spielgerätess nach der Erfindung, und
- Fig. 7 eine stirnseitige Ansicht in Richtung des Pfeiles VII von Fig. 6 gesehen.

Zum Würfelspielzeug nach der Erfindung gehören gemäß Fig. 1 ein Spielgerät 22, ein Würfel 24 und eine Vielzahl von mit der Hand setzbaren Spielelementen 26. Das Spielgerät 22 besteht aus einem oben offenen Behälter 28 mit einem Behälterinnenraum 30 und mit einer ringförmigen Behälterwand 32, und aus einer ringförmigen Platte 34 als Deckel, welcher auf dem oberen Rand 36 der Behälterwand 32 aufliegt und in seinem Zentrum über dem Zentrum des Behälterinnenraums 30 eine zentrale Öffnung 38 aufweist. Die Öffnung 38 hat einen so großen Durchmesser, daß die Spielelemente 26 durch sie hindurch in den Behälterinnenraum 30 gegeben werden können. Der Behälterinnenraum 30 ist so groß, daß er sämtliche im Spiel befindliche Spielelemente 26 aufnehmen kann. Zum leichteren Herausnehmen der Spielelemente 26 ist die ringförmige Platte 34 vom Behälter 28 abnehmbar. Die ringförmige Platte 34 erstreckt sich über den oberen Behälterrand 36 hinaus radial bis über den Behälterinnenraum 30 und ist durch einen ringförmigen Anschlag 40, der an ihrer Unterseite befestigt ist, gegen radiales Verrutschen auf dem Behälter 28 gesichert. Die ringförmige Platte 34 hat vorzugsweise auch einen radial nach außen über den oberen Behälterrand 36 überstehenden Abschnitt 42. Durch diesen über den oberen Behälterrand 36 radial nach außen überstehenden Abschnitt 42 und durch seinen radial nach innen über den Behälterinnenraum 30 überstehenden inneren Abschnitt 44 kann die ringförmige Platte 34 von Hand leicht ergriffen und vom Behälter 28 abgehoben werden. Das Spielgerät 22 bildet ein Spielfeld 46 mit eine Vielzahl von Feldern 1, 2, 3, 4, 5, 6. Eines der Felder, nämlich das Feld Nr. 6,ist ein Sonderfeld und durch die Öffnung 38 und den darunterbefindlichen Behälterinnnenraum 30 als "Pool" zur Aufnahme von Spielelementen 26 ausgebildet. Die anderen Felder 1, 2, 3, 4 und 5 sind durch diese Zahlen gekennzeichnet und beispielsweise durch ein Farbdruckverfahren, auf der Oberfläche der ringförmigen Platte 34 um das zentrale Sonderfeld 6 herum gebildet. Dadurch unterscheidet sich das Sonderfeld 6 durch die Position und Form von den anderen Feldern 1 bis 5, ohne daß eine zusätzliche Kennzeichnung z.B. durch die Zahl 6 nötig ist. Die Zahl 6 oder eine andere Kennzeichnung kann aber zusätzlich vorhanden sein. Wichtig ist, daß sich eines der Felder als Sonderfeld von allen anderen Feldern unterscheidet. Dem Sonderfeld 6, oder dem dieses Sonderfeld bildenden Pool ist eine mit sechs Punkten versehene Würfeloberfläche des Würfels 24 zugeordnet. Den anderen Feldern 1, 2, 3, 4 und 5 ist je eine mit einem Punkt, mit zwei Punkten, mit drei Punkten, mit vier Punkten und mit fünf Punkten versehene Würfeloberfläche des Würfels 24 zugeordnet. Gemäß einer nicht dargestellten Ausführungsform können anstelle von Zahlen selbstverständlich auch andere Kennzeichnungen verwendet werden, beispielsweise verschiedene Buchstaben, Bildmotive oder Farben, so daß jeweils ein Feld und eine Würfeloberfläche eine gleiche Kennzeichnung haben, ein zweites Feld und eine zweite Würfeloberfläche eine andere Kennzeichnung, usw. Daraus ersieht man, daß die Anzahl der Felder beliebig ist. Wesentlich ist, daß der zugehörige Würfel eine gleich große Anzahl Würfeloberflächen mit den Feldern zugeordneten Kennzeichnungen hat.

Die in den Fig. 3 und 4 dargestellte weitere Ausführungsform eines Spielgerätes 22/2 nach der

Erfindung hat statt einer runden Form eine fünfekkige Form in der Draufsicht. Die fünfeckige Platte 34/2 auf dem fünfeckigen Behälter 28/2 hat einen über den oberen Behälterrand 36 greifenden radial äußeren Randabschnitt 42/2, welcher ein seitliches Verrutschen der Platte 34/2 auf dem Behälter 28/2 verhindert.

Fig. 5 zeigt im Vertikalschnitt eine einstückige Ausführungsform eines Spielgerätes 22/3 nach der Erfindung, bei welchem der Behälter 28/3 und die Platte 34/3 zusammen aus einem einzigen Materialstück bestehen. Das auf der Platte 34/3 aufgebrachte Spielfeld 46 ist schematisch durch eine horizontale Linie angedeutet.

Die Fig. 6 und 7 zeigen ein Spielgerät 22/4 in Form einer ebenen, vorzugsweise runden Scheibe, bei welcher das Sonderfeld durch die Zahl 6 und die zentrale Position innerhalb der ringförmig darum herum angeordneten Felder 1, 2, 3, 4 und 5 gekennzeichnet ist. Dieses Sonderfeld 6 ist nicht durch eine Vertiefung oder einen Pool gebildet, sondern durch eine horizontale Fläche in der gleichen Ebene wie die anderen Felder 1, 2, 3, 4 und 5. Das Sonderfeld 6 ist so groß, daß alle im Spiel befindlichen Spielelemente 26 auf ihm abgestellt werden können.

Der Auführungsform nach den Fig. 1 und 2 entsprechende Teile sind in den anderen Figuren jeweils mit gleichen Bezugszahlen versehen.

Anstatt sechs Felder können auch mehr oder weniger Felder und ein Würfel mit einer jeweils entsprechenden Anzahl von Würfelflächen vorgesehen sein.

Das Spielgerät gemäß der Erfindung kann aus sämtlichen bekannten Werkstoffen bestehen, vorzugsweise aus Kunststoff, so daß es handlich und leicht transportierbar ist, aber gleichzeitig auch stabil.

Mit dem als "Pool-Inn" bezeichenbaren Würfelspielzeug kann alleine oder als Gesellschaftsspiel mit mehreren Spielern gespielt werden. Die Anzahl der Spieler ist praktisch unbegrenzt. Je mehr Spieler vorhanden sind oder sich beteiligen, desto länger dauert das Spiel im zeitlichen Ablauf. Sind weniger Mitspieler beteiligt, verringert sich die Spieldauer dementsprechend. Es gibt nur einen Verlierer, es ist derjenige Spieler, der als letzter noch einen oder mehrere Spielelement übrig bei sich hat.

Die Anzahl der Spielelemente, die im jeweiligen Spiel verwendet werden und pro Spieler ausgegeben werden, wird gemeinsam durch alle Mitspieler vor Spielbeginn festgelegt. Es sollten in der Regel pro Mitspieler mindestens sechs Spielelemente im Spiel sein. Davon ist die Spieldauer abhängig. Sollten sich die Mitspieler auf zusätzliche Spielemente einigen, was in der Spielregel nicht ausgeschlossen ist, dauert die Spielzeit dementsprechend länger. Die Spielelemente sind in Form und Farbe nicht festgelegt.

Die einzelnen Mitspieler bestimmen vor Spielbeginn durch Losen, Auswürfeln, Kartenziehen oder Knobeln etc., welcher Spieler mit dem Spiel beginnt. Ferner wird festgelegt, ob im Uhrzeigersinn nach rechts oder gegen den Uhrzeigersinn nach links vom beginnenden Spieler gespielt wird. Es kann mit einem gemeinsamen oder mehreren Würfeln gespielt werden. Der verwendete Würfel kann auf einer Würfelfläche anstelle von sechs Punkten auch einen Aufdruck "Pool" enthalten. Alle im Spiel befindlichen Würfel müssen aber in Form und Aussehen gleich sein.

Der ermittelte Spieler I, welcher beginnen darf, würfelt und stellt eines seiner Spielelemente auf dem Feld des Spielgerätes ab, das mit dem gewürfelten identisch ist. Würfelt Spieler I beispielsweise eine "3", stellt er ein Spielelement auf das mit "3" gekennzeichnete Feld. Spieler I kann so lange würfeln und Spielelemente auf gewürfelte Felder abstellen, wie er meint freie Felder abdekken zu können. Es darf jeweils nur ein Spielelement pro Feld abgestellt werden. Würfelt er eine Ziffer, deren zugehöriges Feld am Spielgerät bereits mit einem Spielelement besetzt ist, so muß er dieses dort vorhandene Spielelement wegnehmen und der nächste Spieler, Spieler II kommt an die Reihe zu würfeln. Spieler I kann aber, wenn er will, bevor er gezwungen ist ein Spielelement zurückzunehmen, passen und das Spiel an Spieler II abgeben. Wird von einem Spieler eine "6" gewürfelt, so wird das Spielelement durch die Öffnung im Spielfeld in den "Pool" gegeben oder auf dem mit "6" gekennzeichneten Feld abgestellt und ist aus dem Spiel.

Würfelt Spieler II eine Zahl, deren Feld am Spielgerät bereits mit einem Spielelement abgedeckt ist, so muß er dieses Spielelement zu sich nehmen und das Spiel an Spieler III abgeben. Sind nur zwei Spieler im Spiel, so gibt in diesem Fall Spieler II wieder an Spieler I ab.

Jeder Spieler kann also so lange würfeln, wie er meint freie Felder am Spielgerät mit einem seiner Spielelemente abdecken zu können. Jeder Spieler kann aber auch passen und das Spiel an den nächsten Spieler abgeben. Er muß aber vor der Weitergabe an den nächsten Spieler mindestens einmal würfeln. Freie Felder am Spielgerät dürfen mit jeweils einem Spielelement belegt werden, werden bereits belegte Felder gewürfelt, so muß der Spieler, der gewürfelt hat, das dort liegende Spielelement zu sich nehmen. Spielelemente, die in den "Pool" kommen, sind aus dem Spiel.

Auf diese Art und Weise entsteht ein wechselseitiges Spiel. Die Spieler, welche ihre Spielelemente alle im "Pool" oder auf freien Feldern plaziert haben und kein Spielelement mehr bei sich

haben, scheiden aus und sind Gewinner. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler mit einem oder mehreren bei ihm verbliebenen Spielelementen übrigbleibt. Er ist der Verlierer.

Die Spielregeln können so erweitert werden, daß ein Spieler nicht schon aus dem Spiel ausscheidet, wenn er alle Spielelemente im Pool oder auf den Feldern plaziert hat, sondern er muß dann noch einmal würfeln um zu bestätigen. D.h., hat er "6" oder eine Zahl gewürfelt, deren Feld nicht belegt ist, ist das Spiel für ihn beendet. Würfelt er eine Zahl, deren Feld belegt ist, muß er das darauf liegende Spielelement wieder zu sich nehmen und weiterspielen.

Patentansprüche

1. Würfelspielzeug, bestehend aus einem ein Spielfeld enthaltenden Spielgerät, beweglichen Spielelementen und einem Würfel,
dadurch gekennzeichnet,
daß das Spielfeld (46) des Spielgerätes (22; 22/2; 22/3; 22/4) so viele verschiedene Felder (1, 2, 3, 4, 5, 6) aufweist wie der verwendete Würfel (24) Würfelflächen hat, daß sich ein Feld (6) von allen anderen Feldern als Sonderfeld unterscheidet, daß dem Sonderfeld eine bestimmte Würfelfläche zugeordnet ist und daß die anderen Felder (1, 2, 3, 4, 5) je einer der anderen, mit korrespondierender Kennzeichnung versehenen Würfelflächen zugeordnet sind.

2. Würfelspielzeug nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
daß das Spielgerät (22; 22/2; 22/3) aus einem Behälter (28; 28/2; 28/3) mit einer zentralen oberen Behälteröffnung (38) besteht, daß der Behälterinnenraum (30) eine alle Spielelemente (26) fassende Größe hat, daß das Sonderfeld (6) durch die Behälteröffnung (38) gebildet ist, daß der unter ihr befindliche Behälterinnenraum (30) einen Pool zur Aufnahme der auf das Sonderfeld zu setzenden Spielelemente (26) bildet, und daß die anderen Felder (1, 2, 3, 4, 5) um die Behälteröffnung (38) herum angeordnet sind.

3. Würfelspielzeug nach Anspruch 2,
dadurch gekennzeichnet,
daß das Spielgerät (22; 22/2; 22/3) aus einem oben offenen Behälter (28; 28/2; 28/3) und einer darauf angeordneten Platte (34; 34/2; 34/3) mit einer zentralen Öffnung (38) als Behälteröffnung besteht, und daß die anderen Felder (1, 2, 3, 4, 5) auf der Oberseite der Platte (34; 34/2; 34/3) gebildet sind.

4. Würfelspielzeug nach Anspruch 3,
dadurch gekennzeichnet,
daß die Platte (34; 34/2) sich über den Behälterinnenraum (30) erstreckt, gegen seitliches Verrutschen relativ zum Behälter (28; 28/2) fixiert ist, und wie ein Deckel vom Behälter abhebbar ist.

5. Würfelspielzeug nach Anspruch 3 oder 4,
dadurch gekennzeichnet,
daß die Platte (34; 34/3) im wesentlichen ringförmig ist.

6. Würfelspielzeug nach einem der Ansprüche 2 bis 5,
dadurch gekennzeichnet,
daß das Spielgerät (22/3) einteilig ausgebildet ist.

7. Würfelspielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 6,
dadurch gekennzeichnet,
daß die anderen Felder (1, 2, 3, 4, 5) ringförmig um das Sonderfeld (6; 38) herum angeordnet sind.

8. Würfelspielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 7,
dadurch gekennzeichnet,
daß insgesamt fünf der anderen Felder (1, 2, 3, 4, 5) gebildet sind.

9. Würfelspielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 8,
dadurch gekennzeichnet,
daß die anderen Felder (1, 2, 3, 4, 5) zusammen eine ungefähr ringförmige Anordnung bilden.

10. Würfelspielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 9,
dadurch gekennzeichnet,
daß das Spielgerät (22; 22/2; 22/3; 22/4) aus Kunststoff besteht.

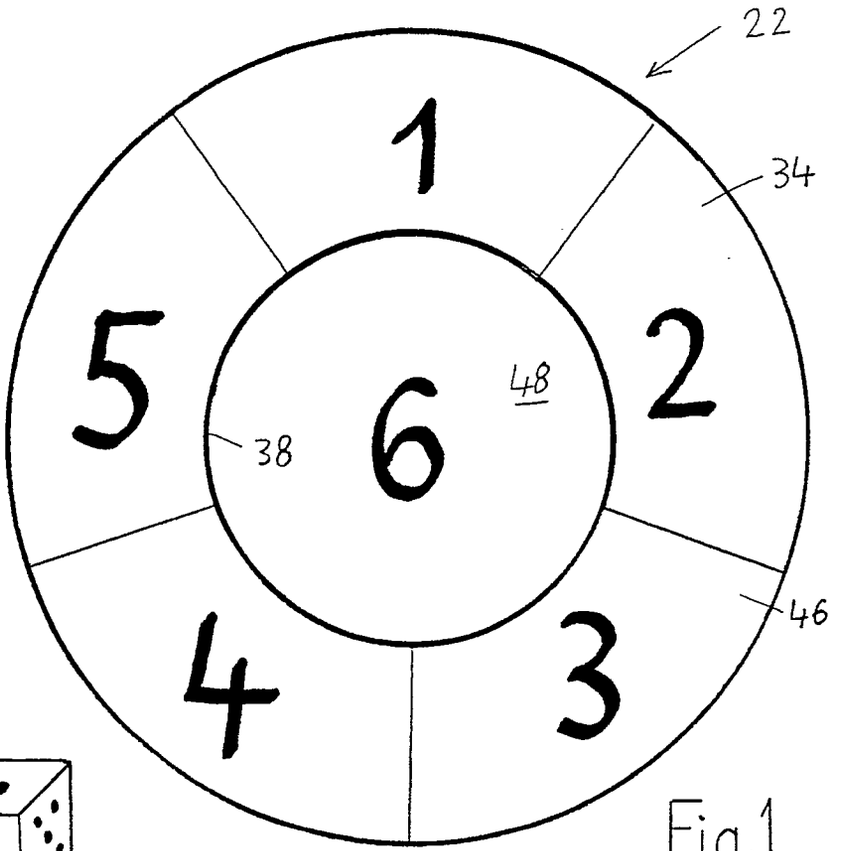


Fig.1

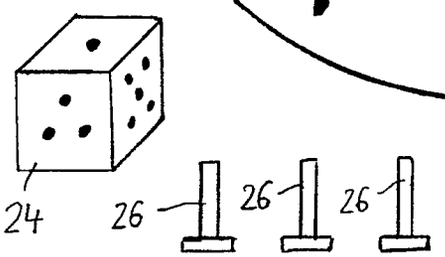


Fig. 2

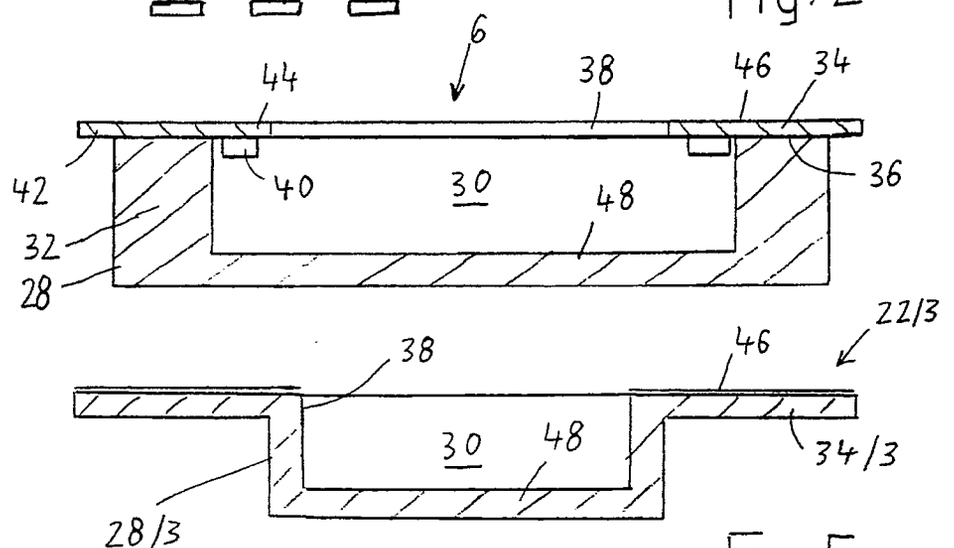


Fig. 5

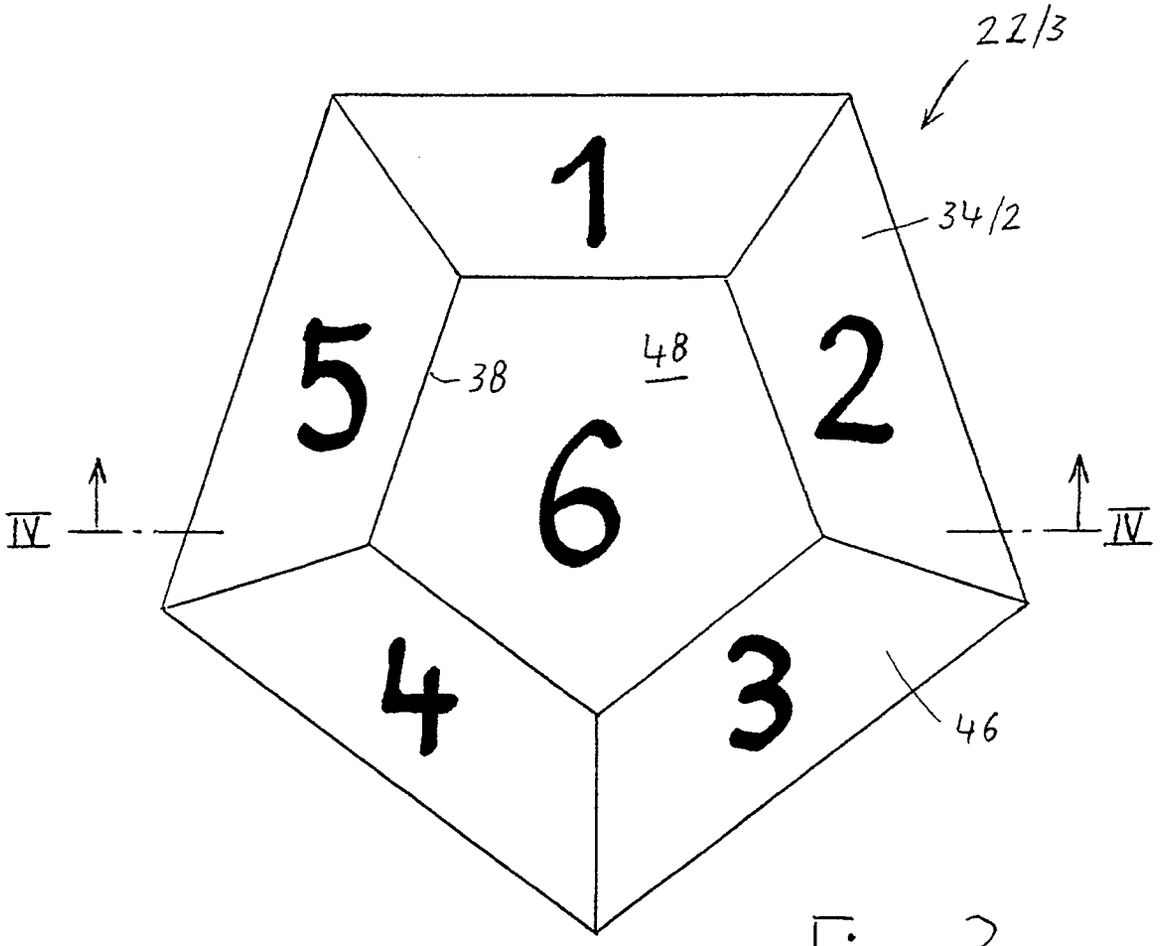


Fig. 3

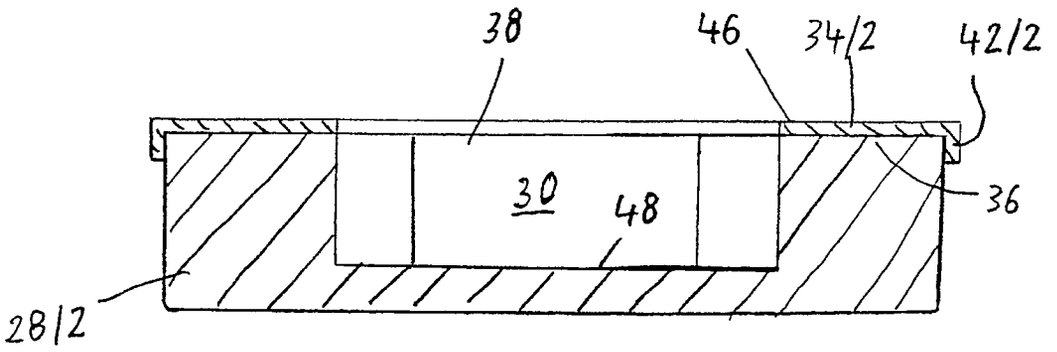


Fig. 4

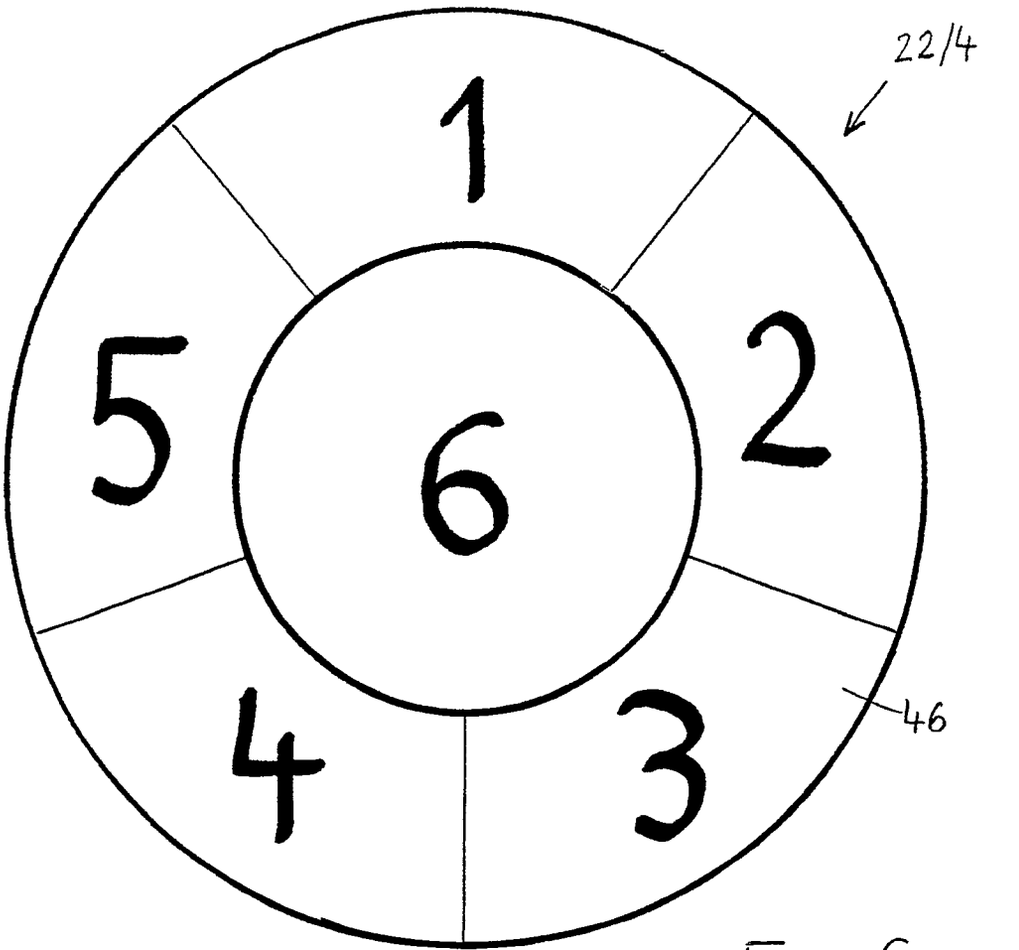


Fig. 6

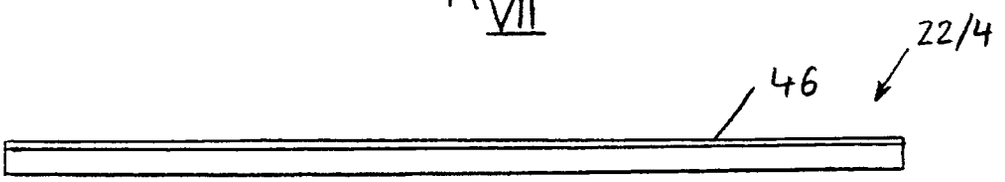


Fig. 7

Europäisches Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung

EP 90 12 5269

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE

Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int. Cl.5)
X	DE-U-8 712 837 (INWA) * Ansprüche 1,7; Figuren *	1-4,7-10	A 63 F 9/04
Y		5,6	
Y	FR-A-2 462 918 (DOURLENS) * Seite 3, Zeilen 18-28; Seite 5, Zeilen 6-9; Figur 2 *	5,6	
A	DE-U-8 507 864 (RIMMEL)		

RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (Int. Cl.5)

A 63 F

Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt

Recherchenort	Abschlußdatum der Recherche	Prüfer
Den Haag	23 Mai 91	GLAS J.

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 anderen Gründen angeführtes Dokument

&: Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument