

(19)



Europäisches Patentamt

European Patent Office

Office européen des brevets



(11)

EP 0 807 455 A2

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:

19.11.1997 Patentblatt 1997/47

(51) Int. Cl.⁶: **A63F 3/00**

(21) Anmeldenummer: **97106518.0**

(22) Anmeldetag: **19.04.1997**

(84) Benannte Vertragsstaaten:

AT BE CH DE ES FR GB IE IT LI NL PT

(30) Priorität: **13.05.1996 DE 29609074 U**

(71) Anmelder: **Rothe, Hans-Jörg**

01445 Radebeul (DE)

(72) Erfinder: **Rothe, Hans-Jörg**

01445 Radebeul (DE)

(74) Vertreter:

**Ilberg, Roland W., Dipl.-Ing. et al
Ilberg - Weissfloh Patentanwälte,
Am Weissiger Bach 93
01474 Schonfeld-Weissig (DE)**

(54) **Würfel-Brettspiel**

(57) Die Erfindung betrifft ein Würfel-Brettspiel mit Spielsteinen, die kugelförmige Köpfe haben, mit einem Spielfeld, das in Einzelfelder geteilt ist, sowie mit sonstigem Zubehör. Zur Führung des Balls am Spielstein ist der kugelförmige Kopf (1) der Spielsteine obenauf hohlkappenartig so ausgeformt, daß ein kugelförmiger Spielball (3) in die Hohlkappe (4) Halt findend einlegbar ist, wobei der Spielball (3) etwa die Größe des kugelförmigen Kopfes (1) besitzt und seinerseits so abgekappt ist, daß er mit der durch Abkappen entstandenen Ballsegmentfläche (5) auf das Spielfeld nichtrollend gesetzt werden kann. Vorzugsweise haben die Spielsteine kreiszylinderartige Spielkörper (2), deren Grundfläche (6) im Durchmesser etwa dem Durchmesser des Spielerkopfs (1) oder dem Durchmesser des Spielballs (3) entsprechen.

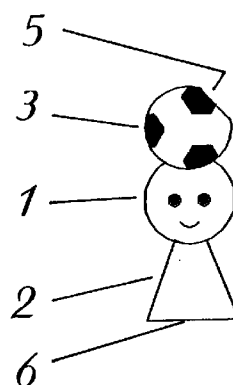


Fig. 3

EP 0 807 455 A2

Beschreibung

Die vorliegende Erfindung bezieht sich auf ein Würfel-Brettspiel mit Spielsteinen, die dem menschlichen Körper grob nachempfunden sind und einen kugelförmigen Kopf besitzen, mit einem in Einzelfelder geteiltes Spielfeld sowie mit sonstigem Zubehör, wie verschiedenartige Würfel und einem Spielball.

Es sind die verschiedensten Brettspiele bekannt, darunter auch solche, deren Spielsteine einen z.B. kreiskegelartigen oder zylindrischen Rumpf haben und einen kugelförmigen, fest mit dem Rumpf verbundenen Kopf.

Weiterhin gehört zu diesen Brettspielen ein Spielfeld, das viele Einzelfelder aufweist, die entweder linienartig oder flächenhaft sich ausbreitend das Spielfeld überziehen.

Zu diesen Spielen ist z.B. das "Halma"-Spiel, bei dem das Spielglück vollständig von der Zug-Strategie abhängt oder das "Mensch-ärger-dich-nicht"-Spiel, das unter Verwendung eines Würfels vollständig vom Zufall der gewürfelten "Augen" abhängt, zu rechnen.

Die Spielsteine werden zum Bewegen am Kopf gefaßt und entsprechend der Spielregeln auf dem Spielfeld gesetzt. Eine weitere Funktion hat der Spielerkopf nicht.

Ferner sind Brettspiele nach Art eines Fußballspiels bekannt, bei denen ein Bein eines Spielers relativ aufwendig über eine im Körper mehr oder weniger versteckte Mechanik bewegt werden kann, die durch Druck auf den Spielerkopf zu betätigen ist. Zum Spiel gehört des weiteren ein Spielball in Kugelform, der vom Spielerbein in Richtung des gegnerischen Tores zu befördern ist. Die "Schüsse" können nur sehr unvollkommen dosiert und gerichtet werden, weshalb der Spielball oft über den ohnehin notwendigen Rand der Spielunterlage fliegt. Außerdem verteuert die Mechanik die Spiele erheblich, weshalb dem Spiel nur wenige Spieler beigegeben werden.

Auch gibt es Fußballspiele mit Spielern, an deren Füßen eine Schraubenfeder befestigt ist, die sich beim Antippen schwingend bewegt. Die Spieler sind dabei fest in Spielfeldsenken an ihren Platz gebunden. Eine kleine Stahlkugel rollt über das Spielfeld von Senke zu Senke, den Spielern vor die Beine oder aber eben mit Glück auch ins Tor. Auch hier fliegt der Ball sehr häufig über die Spielunterlage hinaus. Da die Spieler auch hier an den Befestigungsort gefesselt sind, reduziert sich der Spielwert erheblich.

Kein Spiel erlaubt ein Führen des Balls am Mann.

So werden die bekannten Spiele mit der Zeit langweilig, weil sich die Spielmöglichkeiten aufgrund stetig zu wiederholender Spielzüge erschöpfen, die Spieler ortsgebunden sind, was eine strategische Spielführung weitestgehend ausschließt, teilweise wesentlich weniger Spieler auf dem Spielplatz angeordnet sind und außer "Abspiel"-Versuchen oder "Tor-Schüssen" keine weitere Ballbehandlung möglich ist.

Die Spiele können deshalb bei weitem nicht z.B. ein

Fußballspiel oder Handballspiel regelnahe simulieren.

Aufgabe der Erfindung ist es deshalb, ein Ballspiel, insbesondere Fußballspiel, so auf einer Spielunterlage umzusetzen, daß ein variantenreiches, regelnahe und deshalb interessantes Spiel ermöglicht wird. Das Spiel soll aus einfachen Grundelementen bestehen, ein Über-den-Rand-Schießen des Balls auch ohne hochgezogenem Spielfeldrand ausschließen sowie kostengünstig zu produzieren sein.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die im Anspruch 1 angegebenen Merkmale gelöst. Weitere, vorteilhafte Ausgestaltungen sind in den Ansprüchen 2 bis 8 angegeben.

Danach ist der kugelförmige Kopf jeder Spielfigur obenauf hohlkappenartig so ausgeformt ist, daß ein kugelförmiger Spielball in die Hohlkappe einlegbar ist. Der Spielball kann dennoch etwa die Größe des kugelförmigen Kopfes der Spielfigur besitzen, was etwa lebensecht wirkt. Außerdem ist der Spielball seinerseits so abgekappt, daß er mit der durch Abkappen entstandenen Ballsegmentfläche auf das Spielfeld nichtrollend gesetzt werden kann.

Hierdurch ist es erfindungsgemäß möglich, den Ball sowohl sicher am Spieler führen zu können als auch gelöst vom Spieler zu setzen, ohne daß er vom gesetzte Feld unbeabsichtigt wegröllt.

In einer bevorzugten Ausgestaltung der Erfindung entspricht der Kleinkreis der Hohlkappe im Spielerkopf sowie der Kleinkreis der Ballsegmentfläche dem halben Durchmesser des Spielerkopfes bzw. Spielballs. Hierdurch wird einerseits noch eine lebensnahe Gestaltung von Spieler und Spielball möglich, andererseits ausreichende Sicherheit gegen Verlieren bzw. Wegrollen des Spielballs erreicht.

Zur realitätsnahen Gestaltung und zum sicheren Stand der Spielfiguren trägt in vorteilhafter Weise bei, wenn die Spielsteine kreiskegelartige Spielerkörper aufweisen, deren Grundflächen im Durchmesser etwa dem Spielerkopf- bzw. Spielballdurchmesser entsprechen.

In Ausgestaltung der Erfindung kann der Spielerkopf, beispielsweise von einer Mannschaft, auch kreiszylinderartig sein, wobei die Grundfläche ebenfalls im Durchmesser etwa dem Spielerkopf- bzw. Spielballdurchmesser entsprechen sollte.

Der Spielball ist bevorzugt ähnlich einem Fußball bemalt, bedruckt oder geprägt.

Um ein eindeutiges Setzen der Spielfiguren zu gewährleisten, sollte die kleinste Kantenlänge eines Einzelfeldes des Spielfeldes größer/gleich dem Durchmesser der Grundflächen der Spielerkörper bzw. dem Durchmesser des Spielballs sein, wobei die Einzelfelder bevorzugt Quadrate bilden.

Anhand eines Ausführungsbeispiels soll die Erfindung näher erläutert werden.

In der zugehörigen Zeichnung zeigt:

Fig. 1 ein Spielstein in der Seitenansicht und Draufsicht,

- Fig. 2 einen Spielball in räumlicher Darstellung und
 Fig. 3 die Kombination von Spielstein und Spielball.
 Fig. 4 das Spielfeld

Der Spielstein hat einen kugelförmigen Kopf 1 und einen kreiszylindrischen Rumpf 2, die fest miteinander verbunden sind. Beispielsweise kann der Spielstein einstückig hergestellt werden. Der Kopf 1 kann ein Gesicht haben. Außerdem ist der Kopf 1 so ausgestaltet, daß er einen Spielball 3 tragen kann. Hierzu ist obenauf im Kopf 1 eine Mulde nach Art einer Hohlkappe 4 eingearbeitet, die im Radius dem verwendeten Spielball 3 angepaßt ist. Vorzugsweise entspricht der Kappenradius dem Ballradius. Der Kleinkreis der Hohlkappe 4 ist mit dem halben Durchmesser des Kopfes 1 des Spielsteins ausreichend bemessen, um den Spielball 3 sicher zu halten. Dieses Verhältnis ist in der Draufsicht nach Fig. 1 gut zu erkennen. Der Durchmesser des Spielballs 3 entspricht im bevorzugten Beispiel außerdem dem Durchmesser des Kopfes 1. Beide können z.B. 16 mm im Durchmesser aufweisen, woraus sich ein Durchmesser für den Kleinkreis der Hohlkappe 4 bevorzugt zu 8 mm errechnet.

Der kreiskegellige Rumpf 2 hat im Beispiel eine Standfläche von ebenfalls 16 mm im Durchmesser. Bei einer Rumpflänge von ebenfalls um die 16 mm ist eine ausreichende Standsicherheit für den Spielstein sowohl ohne Spielball 3 als auch mit Spielball 3 gewährleistet. Der Spielstein kann aus Holz oder Plastik sein.

Der kugelförmige Spielball 3 ist auf einer Seite "abgeschliffen". Die sich ergebende kreisrunde Segmentfläche 5 dient zum Setzen des Spielballs 3 auf einem Spielfeld 7, bestehend aus vielen Einzelfeldern 8 (Fig. 4). Der Durchmesser dieser Ballsegmentfläche 5 beträgt ebenfalls vorzugsweise 8 mm, woraus sich eine ausreichende Setzfläche ergibt, um ein Wegrollen des Spielballs zu verhindern. Andererseits ist die Ballsegmentfläche 5 so klein, daß die Abflachung den Eindruck eines runden Balles nicht verdrängt. Der Spielball kann, wie der Spielstein, aus Holz oder Plastik bestehen.

Die Einzelfelder 8 haben eine Mindestkantenlänge von gleichfalls 16 mm, wodurch zwei Spielsteine unmittelbar nebeneinander aufgestellt sein können.

Zum Spiel gehören außerdem 12 Würfel. Ein Wurf gibt den jeweiligen Spielzug vor, wobei es dem Spieler weitestgehend freigestellt ist, welcher Spielstein gezogen wird und in welche Richtung. Der Ball kann entweder wie beschrieben vom Spielstein mitgeführt werden oder er wird abgespielt, vorgetrieben, unter Vorgabe der Schußhöhe aufs Tor abgegeben. Selbstverständlich kann der Torwart in Erwartung des Torschusses reagieren.

Die Spielregeln sind weitestgehend dem Vorbild entsprechend gestaltbar, wobei durch die Ausbildung der Spielsteine, des Spielballs und des Spielfelds sowie die richtige Anzahl von Spielern tatsächlich spannender Fußball von zwei Personen spielbar ist.

Selbstverständlich ist die Erfindung nicht auf Fußballspiele beschränkt, ebenso können Spielstein und

Spielball auch für ein Handballspiel, Volleyballspiel oder dergleichen Ballspiel Verwendung finden.

Bezugszeichen

- 1 Kopf des Spielsteins
- 2 Rumpf des Spielsteins
- 3 Spielball
- 4 Hohlkappe im Kopf 1
- 5 Kreissegmentfläche am Spielball 3
- 6 Standfläche
- 7 Spielfeld
- 8 Einzelfeld auf dem Spielfeld 7

Patentansprüche

1. Würfel-Brettspiel mit Spielsteinen, die kugelförmige Köpfe haben, mit einem Spielfeld, das in Einzelfelder geteilt ist, sowie mit sonstigem Zubehör, **dadurch gekennzeichnet**, daß der kugelförmige Kopf (1) der Spielsteine obenauf hohlkappenartig so ausgeformt ist, daß ein kugelförmiger Spielball (3) in die Hohlkappe (4) Halt findend einlegbar ist, wobei der Spielball (3) etwa die Größe des kugelförmigen Kopfes (1) besitzt und seinerseits so abgekappt ist, daß er mit der durch Abkappen entstandenen Ballsegmentfläche (5) auf das Spielfeld (7) nichttrollend gesetzt werden kann.
2. Würfel-Brettspiel nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, daß der Kleinkreis der Hohlkappe (4) im Spielerkopf (1) maßlich dem Kleinkreis der Ballsegmentfläche (5) entspricht.
3. Würfel-Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet**, daß der Kleinkreis der Hohlkappe (4) im Spielerkopf (1) sowie der Kleinkreis der Ballsegmentfläche (5) im Durchmesser dem halben Durchmesser des Spielerkopfes (1) bzw. Spielballs (3) entsprechen.
4. Würfel-Brettspiel nach Anspruch 1, 2 oder 3, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Spielsteine kreiskegelartige Spielerkörper (2) aufweisen, deren Grundflächen (6) im Durchmesser etwa dem Spielkopf- bzw. Spielballdurchmesser entsprechen.
5. Würfel-Brettspiel nach Anspruch 1, 2 oder 3, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Spielsteine kreiszylinderartige Spielkörper (2) aufweisen, deren Grundfläche (6) im Durchmesser etwa dem Durchmesser des Spielerkopfes (1) oder dem Durchmesser des Spielballs (3) entsprechen.
6. Würfel-Brettspiel nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, daß der Spielball (3) ähnlich einem Fußball bemalt, bedruckt oder geprägt ist.
7. Würfel-Brettspiel nach Anspruch 1, **dadurch**

gekennzeichnet, daß die kleinste Kantenlänge eines Einzelfeldes (8) des Spielfeldes (7) größer/gleich dem Durchmesser der Grundflächen (6) der Spielerkörper (2) bzw. dem Durchmesser des Spielballs (3) ist.

5

8. Würfel-Brettspiel nach Anspruch 1 und 7, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Einzelfelder (8) des Spielfeldes (7) quadratisch sind.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

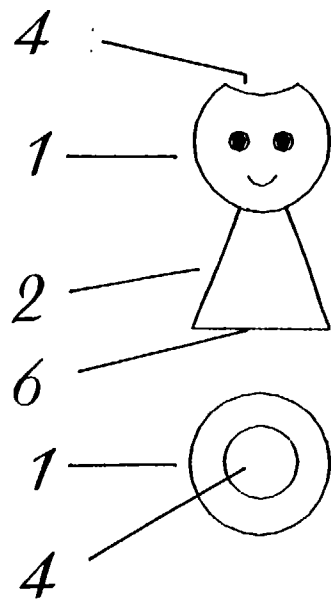


Fig. 1

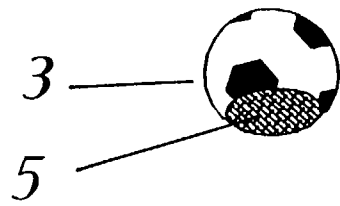


Fig. 2

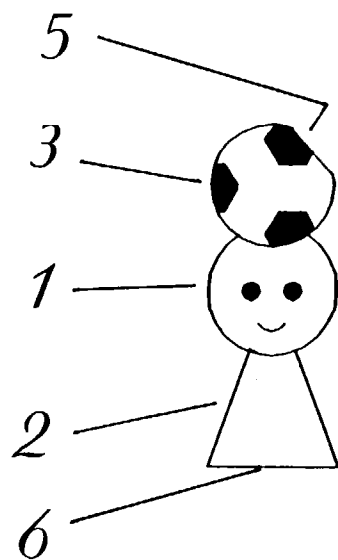


Fig. 3

