



(19)

Europäisches Patentamt

European Patent Office

Office européen des brevets



(11)

EP 0 810 012 A1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:
03.12.1997 Patentblatt 1997/49(51) Int. Cl.⁶: A63F 1/02

(21) Anmeldenummer: 97107847.2

(22) Anmeldetag: 14.05.1997

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT BE CH DE FR GB LI

(30) Priorität: 28.05.1996 DE 29609456 U

(71) Anmelder:
Berliner Spiele GmbH & Co. KG.
12059 Berlin (DE)(72) Erfinder: von Stegen, Walter
46569 Hünxe-Drevenack (DE)(74) Vertreter:
Schubert, Siegmar, Dipl.-Ing.
Patentanwälte
Dr. Weinhold, Dannenberg,
Dr. Gudel, Schubert
Grosse Eschenheimer Strasse 39
60313 Frankfurt (DE)

(54) Spielkarten, insbesondere eines Skatspiels

(57) Bei Spielkarten, insbesondere eines Skatspiels, mit einer bedruckten Rückseite weist die Rückseite jeder Spielkarte eine spalten- (V,M,H,S) und zeilenweise (A,B,C,D) Anordnung von Markierungsfeldern (a, a') auf, um die Spielkarte als erweiterten, gut ablesbaren Informationsträger zu nutzen

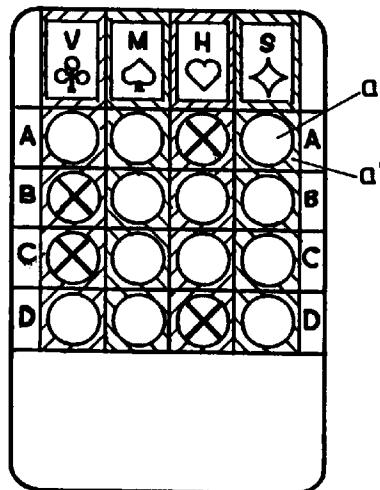


Fig. 1

Beschreibung

Die Erfindung betrifft Spielkarten, insbesondere eines Skatspiels.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, die Spielkarten, insbesondere eines Skatspiels, aber auch eines anderen Kartenspiels, welches darauf beruht, daß den Spielern eine vorgegebene Anzahl Spielkarten unterschiedlicher Wertigkeit gegeben wird, mit denen sie das Spiel zu gewinnen versuchen, so zu gestalten, daß die Spielkarten außer als Träger der üblichen Informationen, d.h. Bildern, Ziffern, Buchstaben und Symbolen auf der Vorderseite als erweiterte Informationsträger für zusätzliche Informationen dienen, die für die Spieler unmittelbar gut lesbar sind. Die Spielkarten sollen der 10 Gestalt als Träger zusätzlicher Informationen ausgestaltet werden, daß deren Zusammenhang mit den üblichen Informationen auf der Vorderseite jedoch nicht ohne weiteres für die Spieler erkennbar ist.

Diese Aufgabe wird erfahrungsgemäß dadurch gelöst, daß die Rückseite jeder Spielkarte eine spalten- und zeilenweise Anordnung von Markierungsfeldern aufweist.

Mit dieser Anordnung der Markierungsfelder wird eine raumsparende und sinnfällige Abspeicherung von Zusatzinformationen ermöglicht, welche eine vorbestimmte Ausgabe der Spielkarten ermöglichen. Die Rückseite der Spielkarten erhält dadurch eine zusätzliche technische Funktion als Markierungsträger. Durch die spalten- und zeilenweise Anordnung ist eine sinnfällige, raumsparende Markierung ermöglicht. Wegen der raumsparenden Anordnung brauchen die Markierungsfelder nicht die gesamte Rückseite der Spielkarten einzunehmen, sondern es kann Raum für bisher übliche Gestaltungen der Rückseite, beispielsweise als Werbeträger, verbleiben.

Die Markierungen auf der Rückseite erlauben eine reproduzierbare, nicht dem Zufall unterworfene Kartenzusammenstellung für die einzelnen Spieler. Damit können gleiche Voraussetzungen für alle Teilnehmer des Spiels geschaffen werden, so daß reale Vergleiche der Spielstärken der einzelnen Mitspieler ermöglicht werden. In Turnieren hat die Objektivierbarkeit der Ergebnisse für die einzelnen Spieler den Vorteil, daß die Turniere über weniger Serien gespielt werden müssen als bisher, um in kürzerer Zeit und mit höherer Sicherheit das beste Team zu ermitteln. Weiterhin eignet sich diese Gestaltung der Rückseiten zur Markierung seltener Kartenverteilungen, aber auch zur Darstellung von Standardsituationen, womit Anfänger systematisch geschult werden können.

Die Spielkarten mit der erfahrungsgemäß gestalteten Rückseite eignen sich besonders für Skatspiele. Varianten dieser Rückseitengestaltung, die aber generell die Merkmale des Anspruchs 1 aufweisen, sind auch für andere Kartenspiele, z.B. Bridge, vorgesehen.

Bevorzugt zeichnen sich die Spielkarten nach Anspruch 2 durch eine deartige Oberflächenbeschaffenheit der Rückseite aus, daß die Markierungsfelder

durch einen Filzstift markierbar sind. Die Markierungen können also in einfacher Weise, z.B. durch die Spieler selbst erfolgen, und zwar mit unkomplizierten technischen Mitteln, wenn die Materialauswahl der Rückseite der Spielkarten entsprechend getroffen ist.

Im einzelnen ist die spalten- und zeilenweise Anordnung der Markierungsfelder von Spielkarten von Skatspielen vorzugsweise nach Anspruch 3 so gestaltet, daß die Markierungsfelder in vier Zeilen und vier Spalten angeordnet sind. Jede Rückseite der Spielkarte hat also in raumsparender Anordnung 16 Markierungsfelder.

Besonders augenfällig und damit die Markierungsfunktion besonders gut erfüllend ist eine Gestaltung der Spielkarten nach Anspruch 4, die sich dadurch auszeichnet, daß die Markierungszentren der Markierungsfelder rund in je einem rechteckigen Umfeld sind, daß die Umfelder zeilen- und spaltenweise unmittelbar nebeneinander liegen und daß die Umfelder in jeder Spalte durch einen für die Spalte individuellen Farbton gegenüber der Umgebung der Rückseite kontrastiert sind. Unter der zeilen- und spaltenweise unmittelbar nebeneinanderliegenden Anordnung der Umfelder wird verstanden, daß sich zwischen diesen keine nennenswerte Zwischenräume befinden, ggf. aber relativ schmale Trennungsstriche.

Im einzelnen ist die spalten- und zeilenweise Anordnung der Markierungsfelder auf der Rückseite von Skatspiel-Spielkarten nach Anspruch 5 so getroffen, daß jeder Spalte eine Sitzposition eines Spielers, nämlich Hinterhand, Vorhand, Mittelhand bzw. Skat zugeordnet ist und jeder Zeile ein Spiel zugeordnet ist. Bei den somit zeilenweise markierten Spielen handelt es sich um solche, bei denen die Spieler nach der dritten Runde wieder dieselbe Sitzposition innehaben.

Die Spielkarten werden also so oft von den Spielern nach dem Mischen und Ausgeben markiert, wie Zeilen in der zeilen- und spaltenweise Anordnung der Markierungsfelder auf den Rückseiten der Spielkarten vorhanden sind. Es ist aber gemäß Anspruch 6 auch vorteilhaft möglich, die Rückseiten der Spielkarten in den Markierungsfeldern vorzumarkieren, um vorgegebene Schwierigkeitsstufen des Spiels vorzugeben oder besonders interessante Spielkartenkombinationen. Das Mischen vor dem Ausgeben entfällt bei letzterer Alternative.

Bei einer geeigneten Kombination der Rückseitenoberfläche und des zur Markierung verwendeten (Filz-)Stifts können die Markierungsfelder nach Anspruch 7 mit löschen Markierungen versehen sein. Damit können die Spielkarten mehrmals jeweils anders markiert werden.

Insbesondere für Turnierspiele eignen sich verpackte Spielkarten nach Anspruch 8, wonach drei Skatspiele gegebenenfalls zusammen mit einem Filzstift in einem Umschlag spielweise geordnet untergebracht sind. Aus diesem Set kann, wie weiter unten erläutert wird, bei einem Skatspiel mit drei Spielern jeder Spieler in einer bestimmten Spielphase ein ihm primär zuge-

ordnetes Skatspiel erhalten, welches er mit dem Filzstift in der anzugebenen Weise auf der Rückseite der Spielkarten markieren kann.

Ausführungsbeispiele der Erfindung werden im folgenden anhand einer Zeichnung mit sechs Figuren erläutert. Es zeigen:

Fig. 1 - 5 die Rückseiten von insgesamt fünf Spielkarten, die zu einem Skatspiel mit 32 Spielkarten gehören, wobei die Rückseiten in den Markierungsfeldern bereits markiert sind;

Fig. 6 drei in einem Umkarton spielweise geordnet untergebrachte Skatspiele.

Bezugnehmen auf die Fig. 1 - 5 sind auf der Rückseite jeder Karte, der jeweils eine Fig. zugeordnet ist, insgesamt 16 runde Markierungsfelder z.B. a, a' in vier Zeilen untereinander angeordnet, und zwar sind die Zeilen mit A, B, C, D bezeichnet. Außerdem sind die 16 Markierungsfelder in vier Spalten angeordnet, die V, M, H, S bezeichnet sind und eingedruckte Symbole für Kreuz, Pik, Herz und Karo aufweisen. Dabei steht die Bezeichnung V für Vorderhand, M für Mittelhand, H für Hinterhand und S für Skat. Die derart zeilen- und spaltenweise angeordneten Markierungsfelder sind lediglich durch dünne schwarze Striche getrennt. Die Spalten der Markierungsfelder sind sinnfällig voneinander abgehoben, indem beispielsweise die rechteckförmigen Umfelder der runden Markierungszentren z. B. a in der Spalte S gelb hinterlegt sind, in der Spalte V grau hinterlegt sind, in der Spalte M grün hinterlegt sind und in der Spalte H rot hinterlegt sind. Aus Fig. 6 ist ersichtlich, wie drei Skatspiele, die mit 1, 2, 3 bezeichnet sind, in einem Umkarton 4 nebeneinander untergebracht sind. Jedes der drei Skatspiele 1, 2, 3 besteht dabei aus einem Satz von 32 Spielkarten, deren Vorderseite in üblicher Weise gestaltet ist, beispielsweise mit französischem Bild, und deren Rückseite, die oben anhand der Fig. 1 - 5 besprochenen Markierungsfelder ggf. mit Vormarkierungen aufweist. Zu jedem Skatspiel mit unmarkierter Rückseite gehört ein nicht dargestelltes Deckblatt, welches mit einer unverwechselbarer Registrierung versehen wird, z.B.: Spiel 1 Serie A. Die Deckblätter werden mit dem dazugehörigen Spiel in dem jeweiligen Fach des Umkartons aufgewahrt. Der Umkarton kann, in der Zeichnung nicht dargestellt, noch eine Spielanleitung und ggf. einen Filzstift aufnehmen. Die Umkarton 4 ist durch einen, ebenfalls nicht gezeigten Deckel vervollständigt.

Ein typischer Spielablauf für drei Spieler mit den drei Kartenspielen 1, 2, 3, welche die - noch unmarkierten - Markierungsfelder gemäß den Fig. 3 - 5 aufweisen, läuft folgendermaßen ab:

Jeder Spieler erhält eines der drei Skatspiele 1, 2, 3. Ein Spieler A mischt sein Skatspiel und gibt die Karten im Rhythmus 3, Skat, 4, 3 aus. Vor dem Aufnehmen markiert jeder Spieler in Zeile 2, in der Spalte seiner

Sitzposition entsprechend also, V, M, H seine Karten. Wenn beispielsweise Spieler A der Kartengeber war und somit bei drei Spielern in der Hinterhandposition ist, markiert er seine zehn Karten in der Zeile A und der Spalte H. Die beiden Mitspieler markieren analog in Spalte V und M, siehe Fig. 2 und 3. Der Kartengeber markiert in obiger Weise die Karte gemäß Fig. 1 und zusätzlich die beiden Skatkarten in Spalte 2, die in Fig. 4 und 5 dargestellt sind. Nach dem Aufnehmen der Karten wird in üblicher Weise gereizt, gespielt und bewertet.

Nach dem Spiel sammelt der Spieler A die Karten ein und legt sie in das zugehörige Fach des Umkartons 4 zurück.

In der zweiten Runde verteilt der Spieler B sein Skatspiel 2, wobei der Ablauf analog wie oben beschriebenen ist. Es wird also zunächst auch hier wieder das Spiel A markiert.

Wenn nach dem eingangs beschriebenen Ablauf 20 das Spiel A auch von dem dritten Spieler C nach der dritten Runde markiert ist, und zwar in dessen Skatspiel 3, so teilt der Spieler A seine Karten erneut aus. In dieser zweiten Runde werden die Karten in Zeile B markiert. Nach diesem Schema erfolgt der Spielablauf bis 25 zum 12. Spiel, bis alle drei Skatspiele 1, 2, 3 auf jeder Karte vier Markierungen aufweisen, und zwar je eine in Zeile A, B, C, D, wie in den Fig. 1 - 5 dargestellt.

Der bisher beschriebene Spielablauf stellt einen Umlauf dar. Bei diesem Umlauf, der einer Markierungsphase entspricht, werden die Spiele vor dem Ausgeben immer gemischt, also bis einschl. zum 12. Spiel.

Nach dem ersten Umlauf reicht jeder Spieler sein Skatspiel zum jeweils linken Mitspieler weiter, so daß der Spieler B jetzt der erste Kartengeber ist und C die Vorhand wird. Der Spieler B teilt sein vollständig markiertes Spiel entsprechend den Markierungen in Zeile A an seine Mitspieler entsprechend deren Sitzpositionen aus.

Alle weiteren Spiele werden also ebenfalls nur nach 40 den Markierungen ausgeteilt und es wird nicht mehr gemischt. In dieser Weise werden reihum die Spiele von Zeile A bis Zeile D abgespielt.

Nach diesem zweiten Umlauf entsprechend dem 24. Spiel werden die Kartenspiele 1, 2, 3 erneut um 45 einen Platz nach links weitergegeben. Dann werden die Spiele 25 bis 36 wie bei dem zweiten Umlauf (Spiel 13 - 24) durchgeführt.

Es hat sich gezeigt, daß ab dem 13. Spiel, also zu Beginn des zweiten Umlaufs, ein guter Spieler sich 50 bereits auf die folgende Spielsituationen einstellen kann und die Spielstärke der Konkurrenten bewerten kann, weil das Zufallsmoment, welches üblicherweise bei dem Mischen und Ausgeben der Karten herrscht, beseitigt ist.

Es sei bemerkt, daß mit den drei Skatspielen 1, 2, 3, wobei die Rückseiten der Karten zunächst unmarkiert sein können, auch vier Spieler in gegenüber der oben beschriebenen Spielvorbereitung und Spielablauf abgewandelter Weise spielen können. Die Verwendbarkeit

der Skatspiele ist also durch die Markierungsfelder nicht eingeschränkt.

Weiter ist anzumerken, daß die oben beispielsweise angegebene Einteilung und Beschriftung der Kartentrückseiten für Kartenspiele der alten Art im Deutschsprachigen zu verwenden ist. Im Fremdsprachigen wäre die Beschriftung entsprechend Landessprache und Art des Spiels zu modifizieren. Im Anwendungsfall eines Bridgespiels sind auf den Rückseiten der Karten in den Spaltenköpfen der Markierungsfelder die Abkürzungen S, E, N und W (englische Abkürzung der vier Himmelsrichtungen) einzudrucken. Generell kann der Ablauf der Spiele individuell nach Anzahl Spieler und Spiele erfolgen. Die Gestaltung der Rückseiten der Karten ermöglicht dabei stets einen objektiven Leistungsvergleich der beteiligten Spieler.

Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
 daß die Markierungsfelder (a, a') vormarkiert sind.

- 5 7. Spielkarten nach Anspruch 6,
dadurch gekennzeichnet,
 daß die Markierungsfelder (a, a') mit löschbaren Markierungen versehen sind.
- 10 8. Verpackte Spielkarten nach einem der Ansprüche 2 - 7,
dadurch gekennzeichnet,
 daß drei Skatspiele (1,2,3) in einem Umschlag (4) spielweise geordnet untergebracht sind.

15

Patentansprüche

1. Spielkarten, insbesondere eines Skatspiels, mit einer bedruckten Rückseite,
dadurch gekennzeichnet,
 daß die Rückseite jeder Spielkarte eine spalten(V,M,H,S) und zeilenweise (A,B,C,D) Anordnung von Markierungsfeldern (a, a') aufweist. 20
2. Spielkarten nach Anspruch 1,
gekennzeichnet durch
 eine derartige Oberflächenbeschaffenheit der Rückseite zumindest in den Markierungsfeldern (a, a'), daß diese durch einen Filzstift markierbar sind. 30
3. Spielkarten von Skatspielen nach Anspruch 1 oder 2,
dadurch gekennzeichnet,
 daß die Markierungsfelder (a, a') in vier Zeilen (A,B,C,D) und vier Spalten (V,M,H,S) angeordnet sind. 35
4. Spielkarten von Skatspielen nach einem der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
 daß die Markierungszentren (a) der Markierungsfelder (a, a') rund in je einem rechteckigen Umfeld (a') sind, daß die Umfelder spalten- (V,M,H,S) und zeilenweise (A,B,C,D) unmittelbar nebeneinanderliegen und daß die Umfelder in jeder Spalte durch einen für die Spalte individuellen Farnton gegenüber der Umgebung der Rückseite kontrastiert sind. 40
5. Spielkarten von Skatspielen nach einem der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
 daß jeder Spalte (V,M,H,S) eine Sitzposition eines Spielers (Hinterhand, Vorhand, Mittelhand) bzw. Skat zugeordnet ist. 55
6. Spielkarten nach einem der vorangehenden

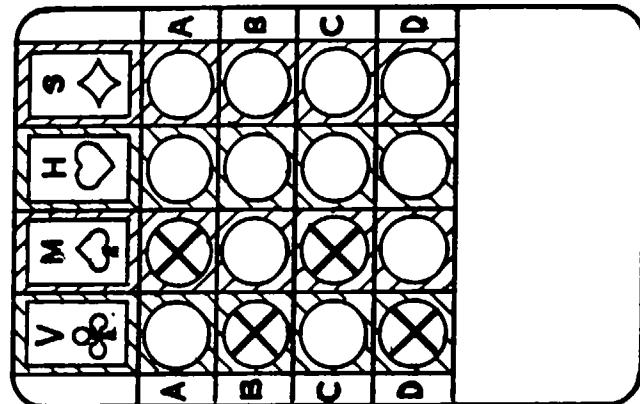


Fig. 3

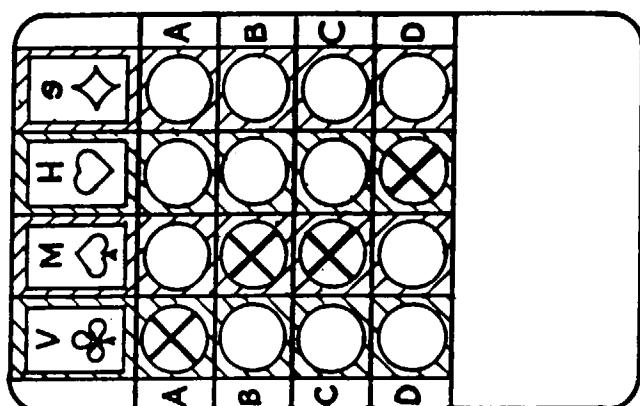


Fig. 2

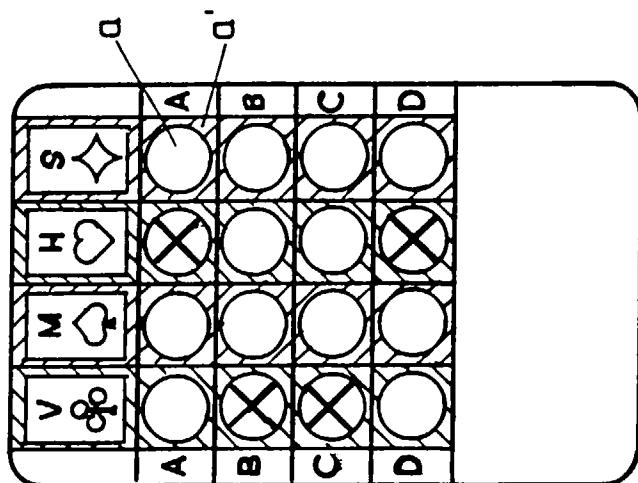


Fig. 1

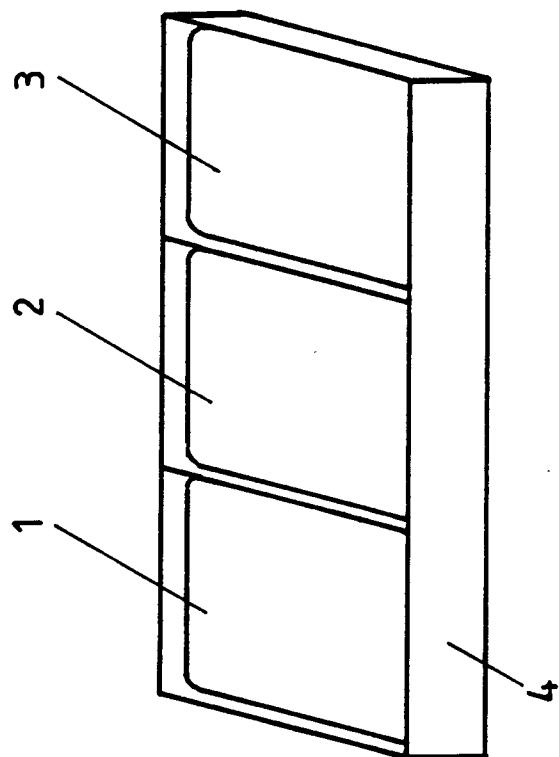


Fig. 6

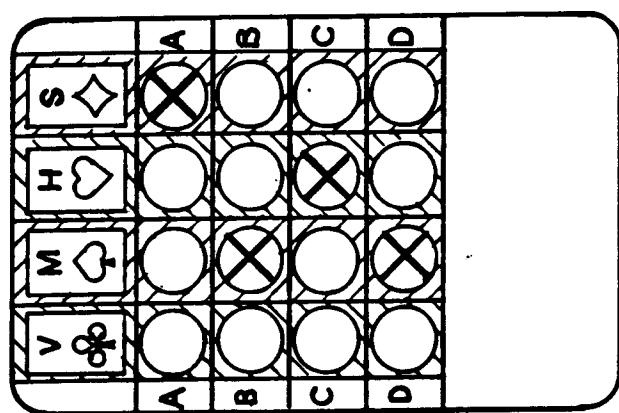


Fig. 5

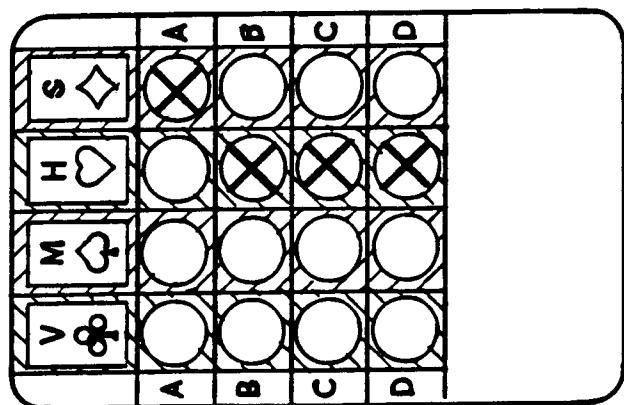


Fig. 4



Europäisches
Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung
EP 97 10 7847

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betritt Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int.Cl.6)
X	DE 35 16 893 A (KNIEP HERBERT) 13.November 1986	1,2	A63F1/02
A	* Seite 5, Zeile 12 - Seite 7, Zeile 19; Abbildung 1 *	3,4	
X	US 3 658 342 A (BOREN WILLIAM M) 25.April 1972	1,2,6	
A	* Spalte 2, Zeile 68 - Spalte 3, Zeile 8; Abbildungen 1,2 *	3	
A	DE 78 07 918 U (BERLINER SPIELKARTEN GMBH & CIE) 27.Juli 1978 * Seite 3, Absatz 4 - Seite 3, Absatz 5 *	1,2,7	
A	US 3 678 602 A (ALAM ANTHONY A) 25.Juli 1972 * Spalte 2, Zeile 30 - Spalte 3, Zeile 75; Abbildungen 1,3 *	1,2,8	
A	GB 2 246 520 A (KURZMAN HENRY) 5.Februar 1992 * Abbildung 2A *	1,2	RECHERCHIERTE SACHGEBiete (Int.Cl.6)
A	FR 2 602 151 A (PREVOT SYLVETTE) 5.Februar 1988 * Abbildung 1 *	1,2	A63F
A	DE 27 26 550 A (SCHMID F X SPIELKARTEN) 7.Juni 1979 * Abbildung 1 *	1	
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort	Abschlußdatum der Recherche	Prüfer	
MÜNCHEN	28.August 1997	Feber, L	
KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTE			
X : von besonderer Bedeutung allein betrachtet	T : der Erfindung zugrunde liegende Theorien oder Grundsätze		
Y : von besonderer Bedeutung in Verbindung mit einer anderen Veröffentlichung derselben Kategorie	E : älteres Patentdokument, das jedoch erst am oder nach dem Anmelde datum veröffentlicht worden ist		
A : technologischer Hintergrund	D : in der Anmeldung angeführtes Dokument		
O : nichtschriftliche Offenbarung	L : aus andern Gründen angeführtes Dokument		
P : Zwischenliteratur	& : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument		