



Europäisches Patentamt

European Patent Office

Office européen des brevets



(11)

EP 0 917 894 A2

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:
26.05.1999 Patentblatt 1999/21

(51) Int. Cl.⁶: A63F 5/00

(21) Anmeldenummer: 98118959.0

(22) Anmeldetag: 08.10.1998

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT BE CH CY DE DK ES FI FR GB GR IE IT LI LU
MC NL PT SE
Benannte Erstreckungsstaaten:
AL LT LV MK RO SI

(30) Priorität: 19.11.1997 DE 1975137

(71) Anmelder: Kwiek, Tadeusz
44328 Dortmund (DE)

(72) Erfinder: Kwiek, Tadeusz
44328 Dortmund (DE)

(54) Kombination aus Spielfeld und Ereigniskessel

(57) Kombination aus einem Spielfeld (1) mit vorherzusagenden Ereignissen (2) unterschiedlicher Kategorien I,II,III, dargestellt durch Ereignisfelder auf dem Spielfeld (1), die durch ein jeweiliges Spieleinsatzstück besetzt werden, und einem Ereigniskessel, in welchem alle vorhersagbaren Ereignisse (2) in vorbestimmter Weise kreisförmig angeordnet sind und dadurch zufällig ausgewählt werden, daß eine Spielkugel (6) in den Ereigniskessel eingeworfen wird und aus der Relativbewegung bis in eine eindeutige Ruheposition im Ereigniskessel läuft, wobei die Ruheposition einem bestimmten, vorhersagbaren Ereignis (2) zugeordnet ist.

Um eine Kombination der eingangs genannten Art so auszubilden, daß sich ein leicht verständliches Kugelwurf-Glücksspiel mit unverschachtelten, klar erkennbaren Gewinnchancen ergibt, wird sie so ausgebildet, daß jedes vorhersagbare Ereignis (2) eindeutig nur jeweils einer einzigen Kategorie I,II,III angehört und daß das Spielfeld (1) ausschließlich die zu Blöcken zusammengefaßten Einzelereignisse (2) derart aufweist, daß jeder Block jedes Einzelereignis (2) für sich ausweist.

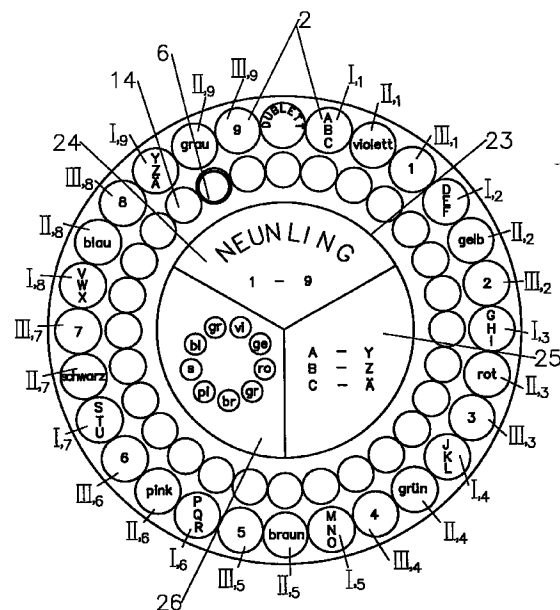


Fig.1

EP 0 917 894 A2

Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf eine Kombination aus einem Spielfeld und einem Ereigniskessel nach Oberbegriff von Anspruch 1.

[0002] Eine solche Kombination ist als Roulette-Spiel bekannt. Es hat einen Ereigniskessel, das eigentliche Roulette, und ein Spielfeld, welches auch Tableau genannt wird. Das Spielfeld hat Ereignisse unterschiedlicher Kategorien. Die Einzelereignisse sind dabei mit Zahlen gekennzeichnet, die in rot oder schwarz auf dem Spielfeld angebracht sind. Die Einzelereignisse - die geworfenen Zahlen - werden durch Einwerfen einer Spielkugel in einen Ereigniskessel, in welchem alle Zahlen in vorbestimmter Weise kreisförmig angeordnet sind, dadurch zufällig ausgewählt, daß die Spielkugel aus der Relativbewegung bis in eine eindeutige Ruheposition im Ereigniskessel läuft. Diese Ruheposition ist mit einem bestimmten Ereignis - mit einer bestimmten Zahl - gekennzeichnet. Es sind gleichviele rote und schwarze Zahlen vorhanden. Es handelt sich um die Zahlen 1 bis 36, wobei zusätzlich eine Zahl 0 vorhanden ist, die jedoch keine der Farben rot oder schwarz trägt. Beim Roulette kommt die Kugel in einer Vertiefung zu liegen, die genau einem eindeutigen Zahlenereignis benachbart angeordnet ist. Damit ist die der Vertiefung benachbarte Zahl gefallen.

[0003] Das Spielfeld weist ein Zahlenfeld auf, in dem die Zahlen nach Zeilen und Spalten aufsteigend in ihrer jeweiligen Farbe angegeben sind. Dazu sind weitere Felder vorhanden, die Kategorien von Zahlen (wie z.B. gerade-ungerade, schwarz-rot, Zahlen von 1 bis 18 - von 19 bis 36, etc.) bezeichnen. Wegen dieser zahlreichen Kategorien ist die Gewinnerwartungswert-Berechnung erschwert. Das Spielfeld mit den - beim Roulette üblichen - 13 unterschiedlichen Kategoriefeldern - ist unübersichtlich. Das System von Gewinnchancen ist komplex, was sich in dem Aufbau des Spielfeldes widerspiegelt.

[0004] Es ist Aufgabe der vorliegenden Erfindung, eine Kombination der eingangs genannten Art so auszubilden, daß sich ein leicht verständliches Kugelwurf-Glücksspiel mit unverschachtelten, klar erkennbaren Gewinnchancen ergibt.

[0005] Diese Aufgabe wird gelöst durch die Merkmale des Anspruchs 1.

[0006] Bei den Ereignissen handelt es sich um eine begrenzte Anzahl von diskreten Einzelereignissen. Jedes Einzelereignis kommt vorzugsweise mit einer Wahrscheinlichkeit vor, die für alle Einzelereignisse gleich ist. Kategorien sind Mengen von Ereignissen, die nach einem Merkmal, beispielsweise einem gemeinsamen Oberbegriff, zusammengefaßt sind.

[0007] Für die Erfindung ist von Bedeutung, daß jedes vorhersagbare Ereignis eindeutig nur jeweils einer einzigen Kategorie angehört. Die Ereignisse sind an den Ruhepositionen angebracht. Es sind nur die Ereignisse anzubringen. Der Ereigniskessel sowie das Spielfeld

sind hierdurch von vergleichsweise einfachem Aufbau. Sie sind hierdurch wesentlich einfacher zu fertigen. Dies gilt sowohl für das Spielfeld als auch für den Ereigniskessel.

[0008] Weiterhin ist von Bedeutung, daß das Spielfeld ausschließlich die zu Blöcken zusammengefaßten Einzelereignisse derart aufweist, daß jeder Block jedes Einzelereignis für sich ausweist. In jedem Block ist jedes enthaltene Einzelereignis direkt angebracht. Die Blöcke können dabei jeweils ausschließlich Einzelereignisse ein- und derselben Kategorie enthalten.

[0009] Die Erfindung bietet den Vorteil, daß keine verschachtelten Ereignismengen zu Kategorien zusammengefaßt sind. Es müssen demnach nur die Einzelmerkmale im Ereigniskessel und auf dem Spielfeld angebracht sein. Dadurch wird die Kombination übersichtlich. Die Kombination insgesamt ist dann leicht verständlich, insbesondere hinsichtlich der Gewinnfeststellung. Die Gewinnerwartung ist bei beliebig vorgegebenem Gewinnsystem stets vergleichsweise einfach zu berechnen. Es entstehen nämlich übersichtliche und unverschachtelte Gewinnkombinationen. Diese sind bei Fallen einer Spielkugel reflexartig zu erfassen.

[0010] Durch die Ausgestaltung ergibt sich ein relativ kleines und übersichtliches Spielfeld praktisch von selbst. Dadurch ist das Ablegen der Spieleinsatzstücke vereinfacht und ebenfalls reflexartig auszuführen. Dabei bleibt stets die Übersicht über die Gewinnchancen und -risiken erhalten.

[0011] Bevorzugte Ausgestaltungen der vorliegenden Erfindung sind durch die Unteransprüche gegeben.

[0012] Erfindungsgemäß wird vorgeschlagen, daß die Ereignisse auf dem Spielfeld derart angeordnet sind, daß für jede einzelne Kategorie mit einem Spieleinsatzstück Unterkombinationen von Einzelereignissen belegt werden können. Vorzugsweise können Unterkombinationen ausschließlich innerhalb einer jeden einzelnen Kategorie belegt werden. Da das Spielfeld ausschließlich Einzelereignisse aufweist, können vorzugsweise lediglich Ereignisse, die in jeweils einem Spielfeldabschnitt liegen, mit einem Spieleinsatzstück belegt werden. Dadurch wird die Anzahl der möglichen Spielkombinationen stark erhöht. Es können nämlich nicht nur Einzelereignisse, sondern auch eine große Anzahl von Kombinationen aus Einzelereignissen belegt werden. Dabei ist die Anordnung trotzdem übersichtlich und es ist stets einfach berechenbar, wie die Gewinnchancen stehen. Hierbei ist bevorzugt, wenn das Größenverhältnis eines Spieleinsatzstückes zu den Ereignisfeldern derart bemessen ist, daß Unterkombinationen aus zwei oder drei oder vier Ereignissen belegt werden können. Dabei ist es auch möglich, Unterkombinationen aus mehreren, vorzugsweise bis zu neun Ereignissen zu belegen. Dies kann beispielsweise durch Plazieren eines Spieleinsatzstückes an bestimmter Stelle geschehen. Hierauf wird später noch näher eingegangen.

[0013] Besonders bevorzugt ist, wenn ein Block aus-

schließlich alle Ereignisse, die zu einer Kategorie gehören, aufweist. Dann entspricht ein Block einer Kategorie von Ereignissen. Die Anordnung ist dann übersichtlich aufgeteilt und einfach und sicher mit einem Spieleinsatzstück zu belegen. Auch die Belegung von Unterkombinationen wird hierdurch vereinfacht, da mit einem Blick abzusehen ist, zu welcher Kategorie die belegte Unterkombination gehört. Die Blöcke können benachbart angeordnet sein, so daß auch mit einem Spieleinsatzstück Unterkombinationen aus Einzelereignissen verschiedener Kategorien belegt werden können. Bevorzugt wird jedoch vorgeschlagen, daß lediglich Unterkombinationen aus Einzelereignissen einer Kategorie gebildet werden.

[0014] Die Erkennbarkeit und Auffindbarkeit von Blöcken und Einzelereignissen innerhalb von Blöcken wird dadurch verbessert, daß die Ereignisse jeder Kategorie jeweils auf gleiche Weise in Zeilen und/oder Spalten des jeweiligen Blockes angeordnet sind. Dadurch wird zudem ein einheitliches Äußeres erzielt. Durch diese Anordnung der Ereignisse wird auch automatisch eine einfache - vorzugsweise rechteckige - Form des Spielfelds erzielt. Die Anordnung von Zeilen und Spalten entspricht nämlich gerade einer rechteckigen Gesamtform.

[0015] Es kann eine beliebige Anzahl von Kategorien vorgesehen sein. Diese überschreitet aber vorzugsweise nicht die Anzahl der Einzelereignisse. Besonders bevorzugt ist es jedoch, daß 3 Kategorien vorgesehen sind. Eine solche Kombination weist alle Vorteile der Erfindung auf. Trotzdem ist durch drei Kategorien eine große Variabilität der Spielmöglichkeiten gegeben. Ein Spielfeld und ein Kessel mit lediglich drei Kategorien ist dabei trotzdem übersichtlich und einfach aufgebaut. Falls jede Kategorie die gleiche Anzahl von Einzelereignissen aufweist, ergeben sich bei einer kleinen Anzahl von Kategorien kleine Vielfache und damit eine größere Anzahl von möglichen Ausgestaltungen, ohne daß der Ereigniskessel und das Spielfeld größere Dimensionen erfordern.

[0016] Es ist vorgesehen, daß die Kategorien als Unterscheidungsmerkmale Zahlen, Farben und Buchstaben aufweisen. Die Ereignisse sind generell zur Unterscheidung eindeutig gekennzeichnet mit Merkmalen, die mit den menschlichen Sinnen wahrnehmbar, vorzugsweise sichtbar sind. Zur Anbringung von Zahlen, Farben und Buchstaben kann auf übliche Vorrichtungen zur Anbringung zurückgegriffen werden. Insbesondere sind Zahlen, Farben und Buchstaben größtenteils ohne Modifikation von vorhandenen Werkzeugen aufzubringen. Bei Verwendung von Aufklebern, Gravuren oder Folien können übliche Bedruck- bzw. Gravurmittel Verwendung finden. Außerdem können die genannten Unterscheidungsmerkmale einfach wahrgenommen und auch vom Benutzer in der Regel differenziert werden.

[0017] Bevorzugt wird vorgeschlagen, daß die Kategorien sich im Ereigniskessel in vorbestimmter Reihenfolge wiederholen und vorzugsweise daß die

Kategorien auf dem Spielfeld in derselben Weise aufeinander folgen. Die Kategorien sind dabei so über einen Kreisumfang verteilt, daß sie in vorbestimmter Weise aufeinander folgen. Sind beispielsweise 3 Kategorien A,B,C vorhanden, so können diese sich in der Reihenfolge A,B,C; A,B,C ... oder AA,BB,CC; AA,BB,CC ... wiederholen. Dies erleichtert zum einen das Wiederfinden von Kategorien sowie die Übersichtlichkeit des Ereigniskessels. Zudem fördert dies ein zufallsbestimmtes Fallen von Einzelereignissen, da keine oder nur sehr kleine Kategorienblöcke im Ereigniskessel selber vorhanden sind. Dadurch ist - selbst bei geringster Anfangsbewegung der Spielkugel - die Kategorie des zu ermittelnden Ereignisses praktisch nicht vorauszubestimmen. Wenn die Kategorien auf dem Spielfeld in derselben Weise aufeinander folgen, wie sich die Kategorien im Ereigniskessel wiederholen, so ist die Kombination besonders übersichtlich und es können Einzelereignisse im Ereigniskessel sofort und reflexartig auf dem Spielfeld identifiziert werden. Hierzu wird weiterhin vorgeschlagen, daß für jede Kategorie die Reihenfolge der Ereignisse im Kessel übereinstimmt mit der Reihenfolge der Ereignisse auf dem Spielfeld. Dadurch ist automatisch ein Bezug zwischen Ereigniskessel und Spielfeld hergestellt, der die Benutzung des Kombinationsspiels vereinfacht. Ein gefallenes Ereignis im Ereigniskessel ist aufgrund dieser Anordnung schnell zu identifizieren und einem entsprechenden Feld auf dem Spielfeld zuzuordnen.

[0018] Die Erfindung wird anhand von in den Figuren dargestellten Ausführungsbeispielen näher erläutert. Es zeigen:

- Fig.1 eine Draufsicht auf den Ereigniskessel,
- Fig.2 eine Draufsicht auf das Spielfeld,
- Fig.3-6 unterschiedliche Anordnungen eines Spieleinsatzstückes auf dem Spielfeld,
- Fig.7a-7c einzelne Kategorienblöcke auf dem Spielfeld,
- Fig.8 einen Schnitt durch einen Ereigniskessel gemäß der vorliegenden Erfindung.

[0019] Fig.1 zeigt die Draufsicht auf einen erfindungsgemäßen Ereigniskessel 5, der zu der Kombination aus einem Spielfeld 1 (siehe Fig.2) und einem Ereigniskessel 5 gehört. In dem Ereigniskessel 5 sind vorherzusagende Ereignisse 2 unterschiedlicher Kategorien I,II,III kreisförmig angeordnet. Der Kessel ist insgesamt von kreisförmigem Grundriß. Eine Spielkugel 6 ist in ihrer Ruheposition in einer Kugelmulde 14 dargestellt. Die vorherzusagbaren Ereignisse 2 werden dadurch zufällig ausgewählt, daß diese Spielkugel in den Ereigniskessel 5 eingeworfen wird. Aus der anfänglichen Relativbewegung läuft die Spielkugel 6 dann in die gezeigte Ruheposition im Ereigniskessel 5. Die Ruheposition ist einem bestimmten, vorherzusagbaren Ereignis 2 zugeordnet. Hierzu ist an jeder der Kugelmulden 14 ein Ereignis 2 angebracht. Im gezeigten Fall ist die Ruheposition der

Spielkugel 6 dem Ereignis "Farbe grau" zugeordnet.

[0020] Jedes Ereignis 2 hat genau eine Bezeichnung. Diese Bezeichnungen sind beliebig, müssen jedoch eindeutig und unterscheidbar sein. Dabei gehört jedes vorhersagbare Ereignis 2 eindeutig nur jeweils einer einzigen Kategorie I,II,III an.

[0021] Die Kugelmulden 14 sind in einem gegenüber dem Außenkreis mit den Ereignissen kleineren Innenkreis angeordnet und grenzen mit ihren Rändern derart an die jeweils benachbarten Kugelmulden 14 an, daß sich ein geschlossener Kreis von Kugelmulden 14 ergibt. Das gleiche gilt für die Ereignisse 2, die in dem Ereigniskessel 5 angebracht sind. Die Ereignisse 2 sind jeweils im Zentrum eines sie umgebenden Markierungskreises angeordnet. Dieser Kreis dient der Erhöhung der Übersichtlichkeit und um ein ansprechendes Äußeres zu gewährleisten. Lediglich der Schriftzug Dublett ist am oberen Kreisrand des zugehörigen Umgebungskreises angeordnet. Die Ereignisse 2 können auf einer kreisförmigen Scheibe aufgebracht und diese Scheibe dann in entsprechende Vertiefungen des Ereigniskessels 5 eingesetzt sein. Sie können aber auch eingraviert oder mittels Aufklebers angebracht sein.

[0022] Es sind drei Kategorien I,II,III von Ereignissen 2 vorhanden, nämlich (im gezeigten Ausführungsbeispiel) Zahlen, Buchstaben und Farben. Letztere sind in Fig.1 durch die Farbnamen angedeutet. Im Ausführungsbeispiel der Erfindung sind diese vorzugsweise farblich gestaltet, besonders bevorzugt in der jeweiligen Farbe ausgefüllte Kreise. Die Beschriftung ist der Einfachheit halber in nicht gedrehter Form dargestellt. Beim realen Ausführungsbeispiel wird vorgeschlagen, daß die Beschriftung praktisch längs eines Kreises angebracht und an der Richtung des Kreisumfangs ausgerichtet ist.

[0023] Die drei Kategorien Zahlen, Buchstaben und Farben sind mit I,II,III gekennzeichnet. Die Kategorien wiederholen sich im Ereigniskessel 5 in vorbestimmter Reihenfolge. Die folgenden Ausführungen gelten stets mit Ausnahme des Dubletts, auf welches später eingegangen wird. Die Kategorien I,II,III wiederholen sich in der Reihenfolge Zahlen, Buchstaben, Farben, Zahlen, Buchstaben, Farben.... Die Zahlen und Buchstaben sind im Uhrzeigersinn nach dem Ordnungskriterium des Oberbegriffs angeordnet, beispielsweise Zahlen aufsteigend und Buchstaben nach Alphabet aufsteigend, jeweils im Uhrzeigersinn. Die Anordnung der Kategorien I,II,III und Einzelereignisse 2 ist fest, sowohl im Ereigniskessel 5 als auch - siehe Fig.2 - auf dem Spielfeld 1. Im Ereigniskessel 5 sind die Einzelereignisse 2 daher mit der ihrer Kategorie I,II,III entsprechenden, römischen Zahl sowie mit tiefgestellter, arabischer Zahl der Nummer des Einzelereignisses 2 in der Reihenfolge innerhalb einer Kategorie I,II,III bezeichnet.

[0024] Ein innerer Kreis 23 ist in drei gleichgroße Sektoren 24,25,26 aufgeteilt. In jedem Sektor 24,25,26 sind jeweils die Einzelereignisse 2 lediglich einer Kategorie

I,II,III angebracht. Die Einzelereignisse 2 sind entweder einzeln vollständig wiedergegeben (Farben) oder durch eine Bereichsangabe (1-9, A-Y,...) repräsentiert angebracht. Diese Sektoren 24,25,26 können Gewinnsektoren sein, deren Kategorie I,II,III gewinnt, wenn die Spielkugel 6 im entsprechenden Sektor 24,25,26 in eine Kugelmulde 14 fällt. Dadurch wird die Zahl der möglichen Spielkombinationen erhöht, wodurch die Kombination an Spielreiz gewinnt.

[0025] Fig.2 zeigt eine Draufsicht auf das Spielfeld 1. Auf dem Spielfeld 1 sind die vorherzusagenden Ereignisse 2 unterschiedlicher Kategorien I,II,III durch Ereignisfelder auf dem Spielfeld 1 dargestellt. Die Ereignisfelder weisen - wie im Ereigniskessel 5 - das Einzelereignis 2 mit einem dieses umgebenden Kreis zur Abgrenzung und zur Übersichtlichkeit auf. Das Spielfeld 1 enthält ausschließlich die zu Blöcken 3 zusammengefaßten Einzelereignisse 2. Dabei weist jeder Block 3 jedes Einzelereignis 2 für sich aus. Jedes Einzelereignis ist lediglich einmal vorhanden und in genau einem Block 3 angeordnet. Da drei Kategorien I,II,III vorhanden sind, sind auch drei Blöcke 3 auf dem Spielfeld 1, welche der jeweiligen Kategorie I,II,III entsprechen. Die Blöcke 3 sind aus jeweils neun Einzelereignissen 2 derselben Kategorie I,II,III zusammengesetzt. Innerhalb eines Blockes 3 folgen die ersten acht Kategorien I,II,III in zwei Zeilen 11 à 4 Spalten 12 aufeinander, in jedem Block 3 ist das neunte Einzelereignis 2 in einer dritten Zeile 11 zwischen der zweiten und dritten Spalte 12 mittig angeordnet. Dadurch bleibt die Symmetrie und Übersichtlichkeit des Spielfeldes 1 erhalten, wobei gleichzeitig ein Block 3 eine zusammenhängende Flächeneinheit bildet und die Blöcke 3 voneinander abgesetzt erscheinen.

[0026] Fig.3 zeigt das Spieleinsatzstück 4 auf einem Ereignis 2 plaziert. Das Spieleinsatzstück 4 ist im gezeigten Ausführungsbeispiel ein Stein mit quadratischem Grundriß mit einer kleineren Diagonale als der Kreisdurchmesser eines Ereignisfeldes. In der gezeigten, mittigen Anordnung ist daher der Kreis des Ereignisfeldes noch zu sehen.

[0027] Fig.4 zeigt zwei Ereignisse 2, die auf dem Spielfeld 1 derart angeordnet sind, daß für jede einzelne Kategorie I,II,III mit dem Spieleinsatzstück 4 Unterkombinationen 7 von Ereignissen 2 belegt werden können. Die gezeigte Unterkombination 7 besteht aus zwei Einzelereignissen 2. Hierzu ist das Spieleinsatzstück 4 genau zwischen den beiden Einzelereignissen 2 auf dem Berührungspunkt der Umfangskreise angeordnet.

[0028] Fig.5 zeigt eine Vierer-Unterkombination 8, bei der das Spieleinsatzstück 4 in der Zentrallücke zwischen den vier Einzelereignissen 2 angeordnet ist.

[0029] Fig.6 zeigt eine Achter-Unterkombination 9; diese kann dadurch belegt werden, daß rechts oder links zwischen den beiden Zeilen 11 ein Spieleinsatzstück abgelegt wird.

[0030] In Fig.7a ist eine gesamte Kategorie I mit einem Spieleinsatzstück 4 belegt. Damit sind alle neun

Einzelereignisse 2 der Kategorie I, die mit Buchstaben gekennzeichnet ist, umfaßt. Das Spieleinsatzstück 4 ist rechts oben oberhalb der ersten Zeile 11 des Blockes 3 angeordnet.

[0031] In Fig.7b ist das Spieleinsatzstück 4 bei der gleichen Belegungskonfiguration links oben oberhalb der ersten Zeile 11 abgelegt. Dadurch wird die gesamte Kategorie II belegt im Sinne der vorliegenden Erfindung.

[0032] Fig.7c zeigt die Besonderheit, daß zu der Kategorie III noch das Dublett-Ereignis mitbelegt ist. Das Dublett-Feld ist ein Gewinnerhöhungsfeld. Ist dieses Feld gesetzt und fällt das Ereignis Dublett im Ereigniskessel 5, so wird ein Wert des Spieleinsatzstücks 4 verdoppelt.

[0033] Fig.8 zeigt einen Schnitt durch den Ereigniskessel 5. Die Spielkugel 6 ist in einer Ruheposition in einer Kugelmulde 14 angeordnet, die ein Ereignis 2 bezeichnet. Dies ist hier nicht gezeigt. Der Ereigniskessel 5 weist einen Drehtopf 16 mit einem Handdrehgriff 13 auf, mittels dessen der Drehtopf angetrieben wird. Er ist mittels zweier Schrägschulterkugellager 19 an einem Lagerzapfen 18 derart gelagert, daß die Drehachse 20 in Bezug zur Erde praktisch genau vertikal angeordnet ist, um Laufungenauigkeiten und damit Beeinträchtigungen der Zufallsziehung zu vermeiden. Zur Fixierung der beiden Kugellager 19 ist ein Simmerring 22 angebracht. Die Spielkugel 6 läuft im wesentlichen auf Laufflächen 17 innerhalb und außerhalb der kreisförmig angeordneten Kugelmulden 14. Sie wird im wesentlichen auf der äußeren Lauffläche 17 laufen. Vorsprünge 21 sorgen für eine Erhöhung der Zufälligkeit der gezogenen Zufallsergebnisse.

Bezugszeichenliste:

[0034]

I,II,III	Kategorie
1	Spelfeld
2	Ereignis
3	Block
4	Spieleinsatzstück
5	Ereigniskessel
6	Spielkugel
7	Unterkombination
8	Unterkombination
9	Unterkombination
11	Zeile
12	Spalte
13	Handdrehgriff
14	Kugelmulde
15	festes Unterteil
16	Drehtopf
17	Lauffläche
18	Lagerzapfen
19	Kugellager
20	Drehachse

21	Vorsprung
22	Simmerring
23	innerer Kreis
24	Sektor
25	Sektor
26	Sektor

Patentansprüche

1. Kombination aus einem Spielfeld (1) mit vorherzusagenden Ereignissen (2) unterschiedlicher Kategorien I,II,III, dargestellt durch Ereignisfelder auf dem Spielfeld (1), die durch ein jeweiliges Spieleinsatzstück (4) besetzt werden, und einem Ereigniskessel (5), in welchem alle vorhersagbaren Ereignisse (2) in vorbestimmter Weise kreisförmig angeordnet sind und dadurch zufällig ausgewählt werden, daß eine Spielkugel (6) in den Ereigniskessel (5) eingeworfen wird und aus der Relativbewegung bis in eine eindeutige Ruheposition im Ereigniskessel (5) läuft, wobei die Ruheposition einem bestimmten, vorhersagbaren Ereignis (2) zugeordnet ist, **dadurch gekennzeichnet**, daß jedes vorhersagbare Ereignis (2) eindeutig nur jeweils einer einzigen Kategorie I,II,III angehört und daß das Spielfeld (1) ausschließlich die zu Blöcken (3) zusammengefaßten Einzelereignisse (2) derart aufweist, daß jeder Block (3) jedes Einzelereignis (2) für sich ausweist.
2. Kombination nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Ereignisse (2) auf dem Spielfeld (1) derart angeordnet sind, daß für jede einzelne Kategorie I,II,III, mit einem Spieleinsatzstück (4) Unterkombinationen (7,8,9) von Ereignissen (2) belegt werden können.
3. Kombination nach Anspruch 2, **dadurch gekennzeichnet**, daß das Größenverhältnis eines Spieleinsatzstückes zu den Ereignisfeldern derart bemessen ist, daß Unterkombinationen (7,8) aus 2 oder 3 oder 4 Ereignissen (2) belegt werden können.
4. Kombination nach einem der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet**, daß ein Block (3) ausschließlich alle Ereignisse (2) die zu einer Kategorie I,II,III gehören, aufweist.
5. Kombination nach Anspruch 4, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Ereignisse (2) jeder Kategorie I,II,III jeweils auf gleiche Weise in Zeilen (11) und/oder Spalten (12) des jeweiligen Blockes (3) angeordnet sind.
6. Kombination nach einem der Ansprüche 1 bis 5, **dadurch gekennzeichnet**, daß 3 Kategorien I,II,III vorgesehen sind.

7. Kombination nach Anspruch 6, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Kategorien I,II,III als Unterscheidungsmerkmale Zahlen, Farben und Buchstaben aufweisen.
- 5
8. Kombination nach einem der Ansprüche 1 bis 7, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Kategorien I,II,III sich im Ereigniskessel (5) in vorbestimmter Reihenfolge wiederholen und vorzugsweise daß die Kategorien I,II,III auf dem Spielfeld I in derselben Weise aufeinanderfolgen.
- 10
9. Kombination nach Anspruch 8, **dadurch gekennzeichnet**, daß für jede Kategorie I,II,III die Reihenfolge der Ereignisse (2) im Kessel (5) übereinstimmt mit der Reihenfolge der Ereignisse (2) auf dem Spielfeld (1).
- 15

20

25

30

35

40

45

50

55

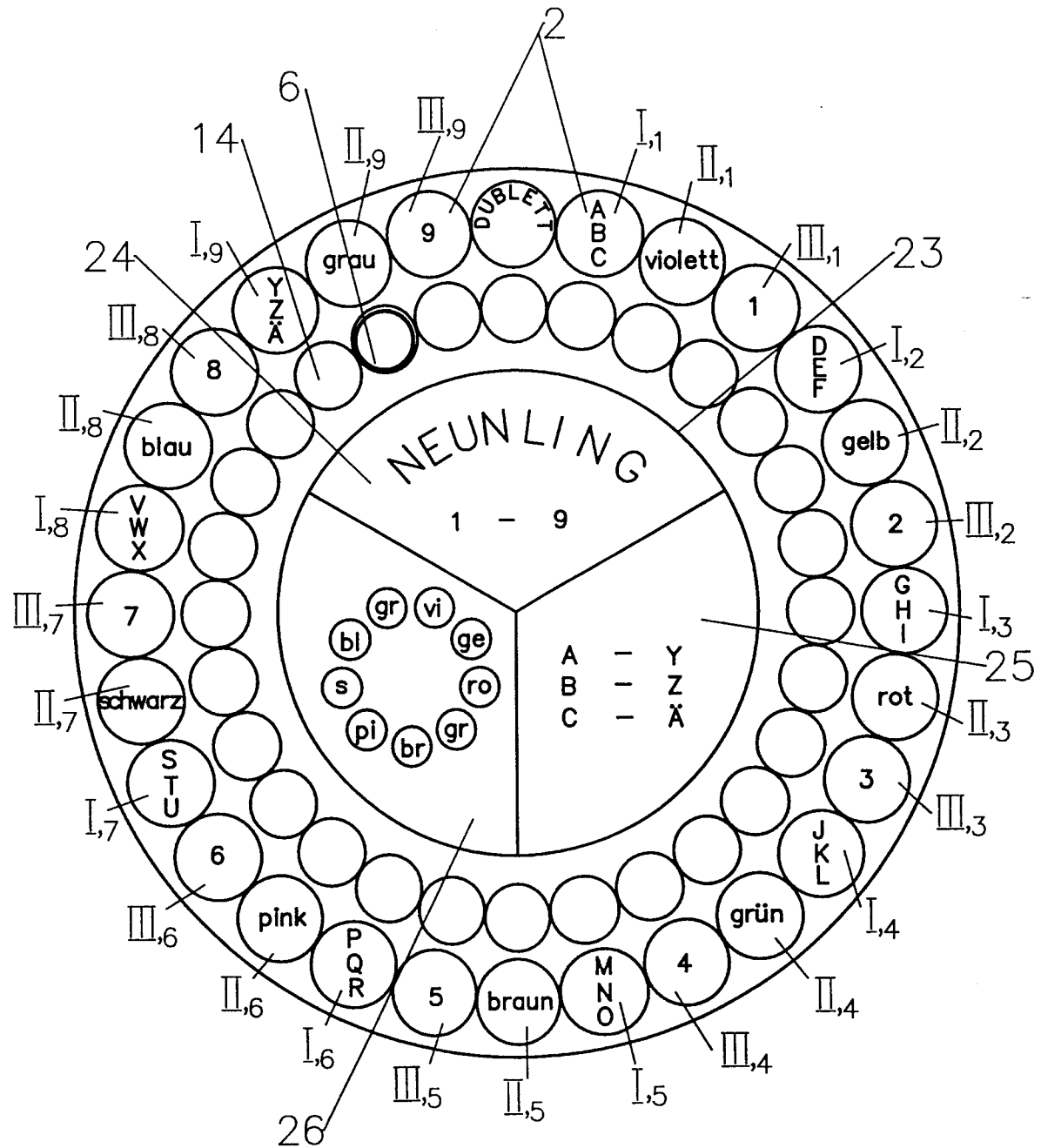


Fig.1

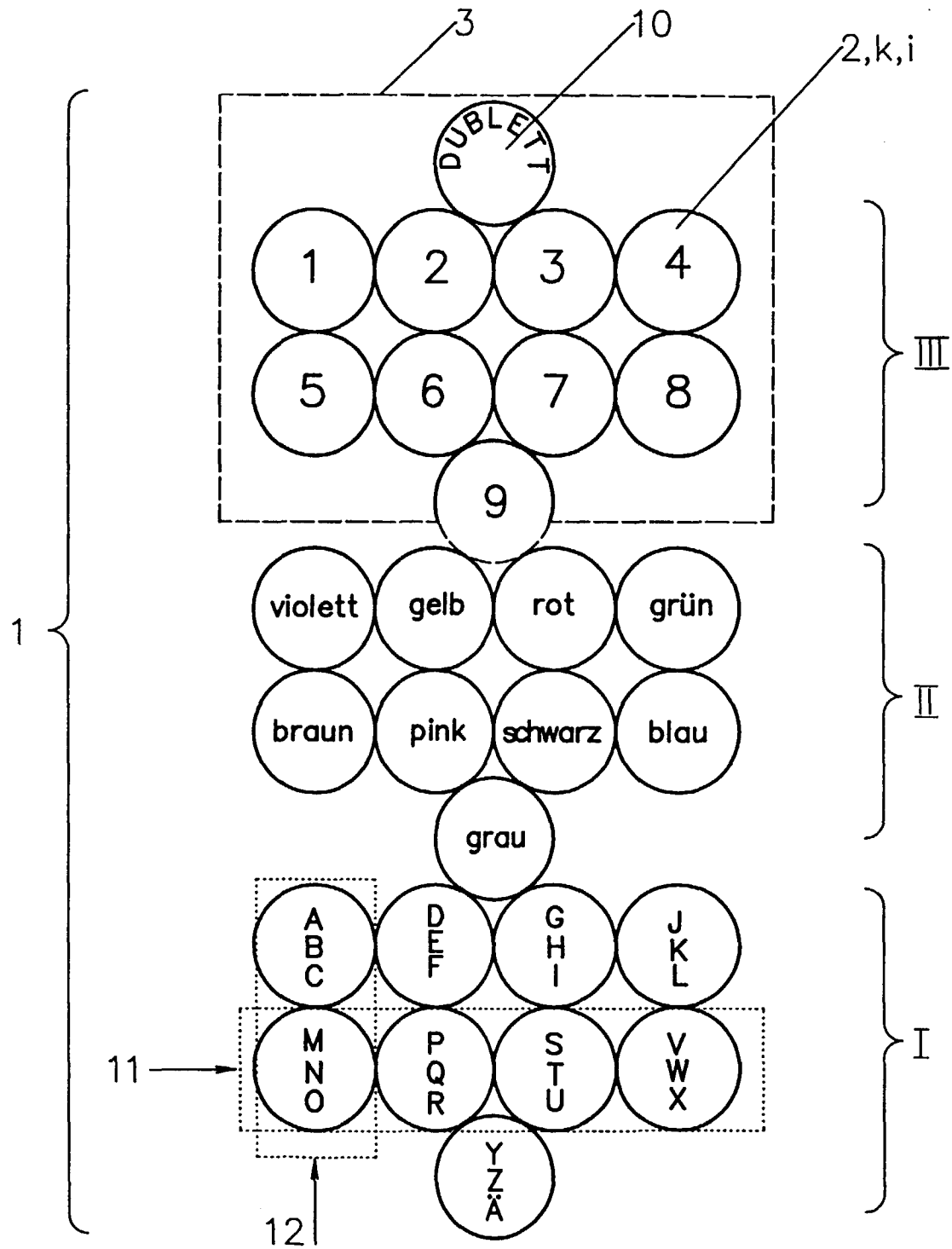


Fig.2

Fig.3

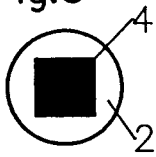


Fig.4

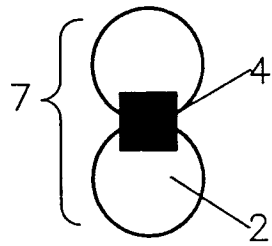


Fig.5

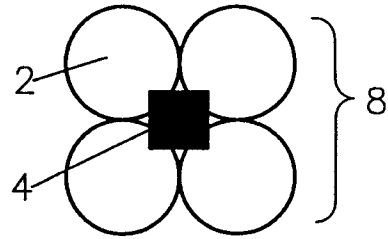
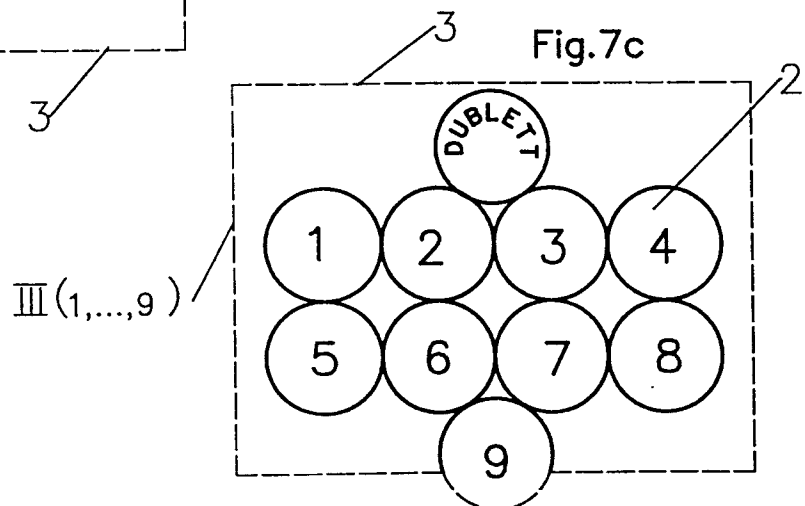
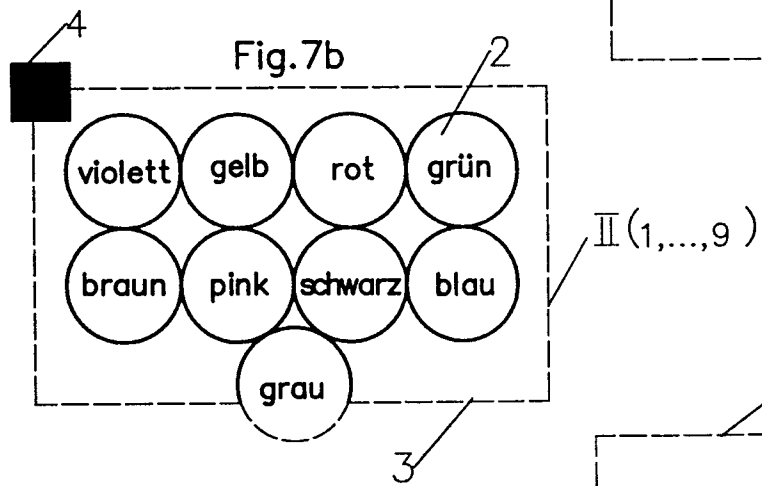
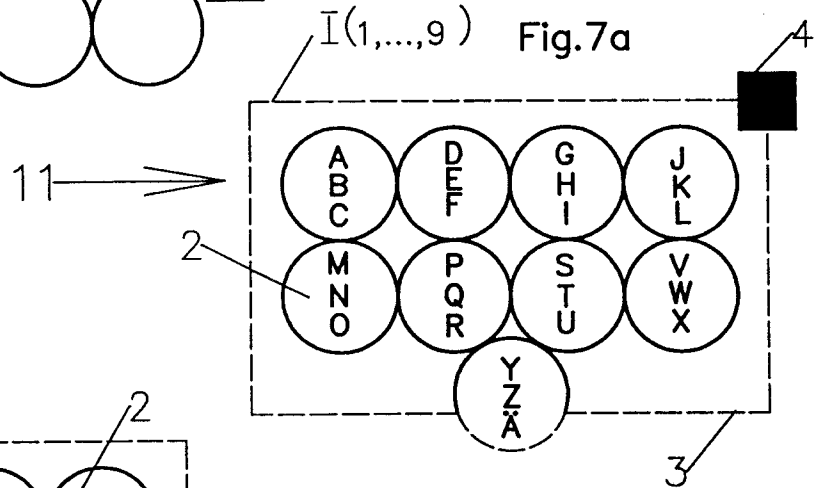
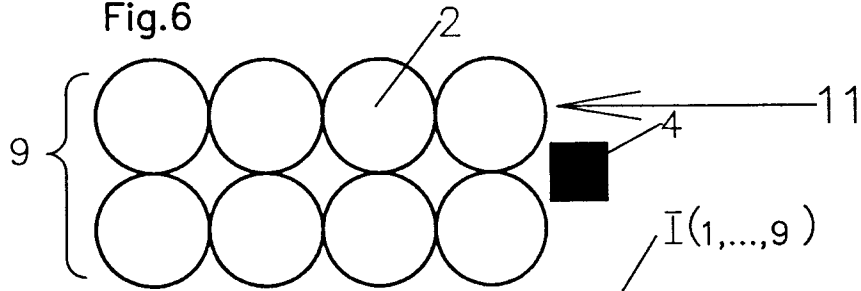


Fig.6



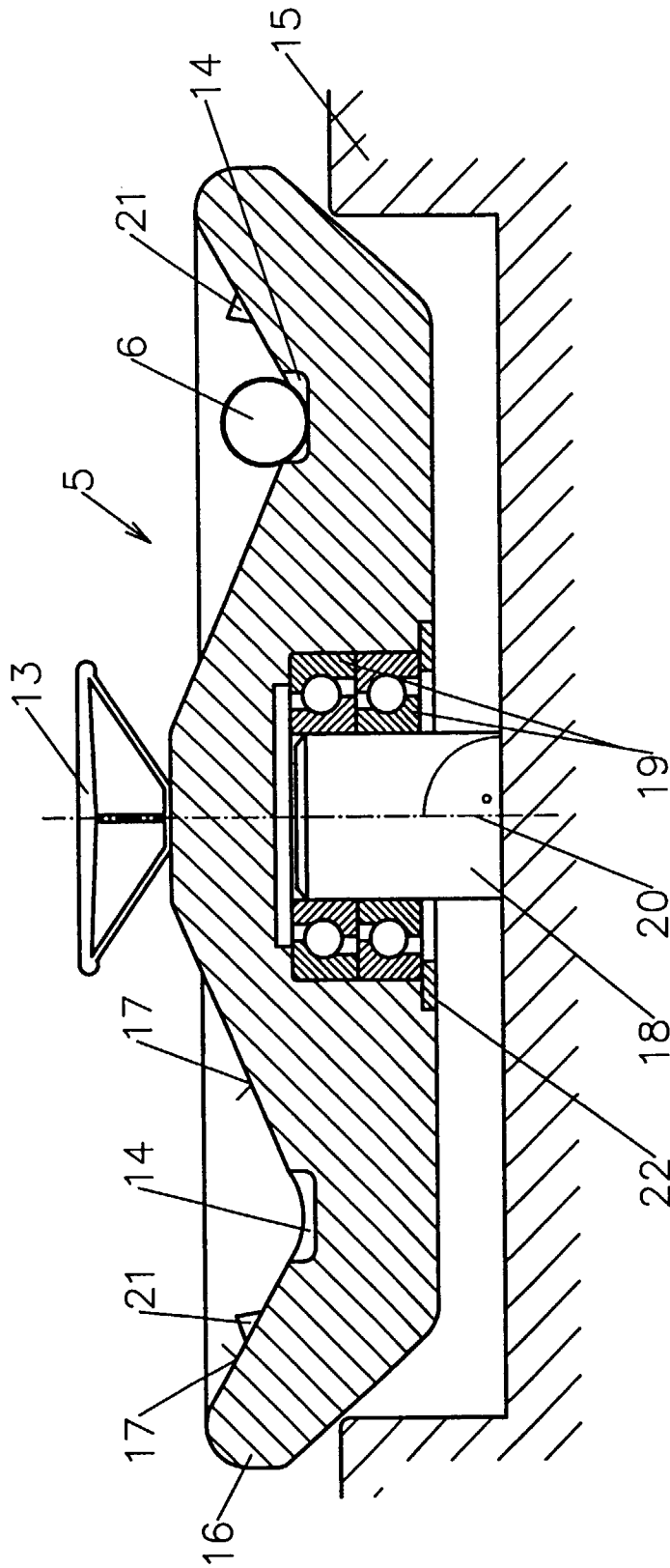


Fig.8