

(19)



(11)

EP 2 047 892 A1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:

15.04.2009 Patentblatt 2009/16

(51) Int Cl.:

A63F 3/00 (2006.01)**A63F 3/02 (2006.01)**(21) Anmeldenummer: **08017789.2**(22) Anmeldetag: **10.10.2008**

(84) Benannte Vertragsstaaten:

**AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR
HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MT NL NO PL PT
RO SE SI SK TR**

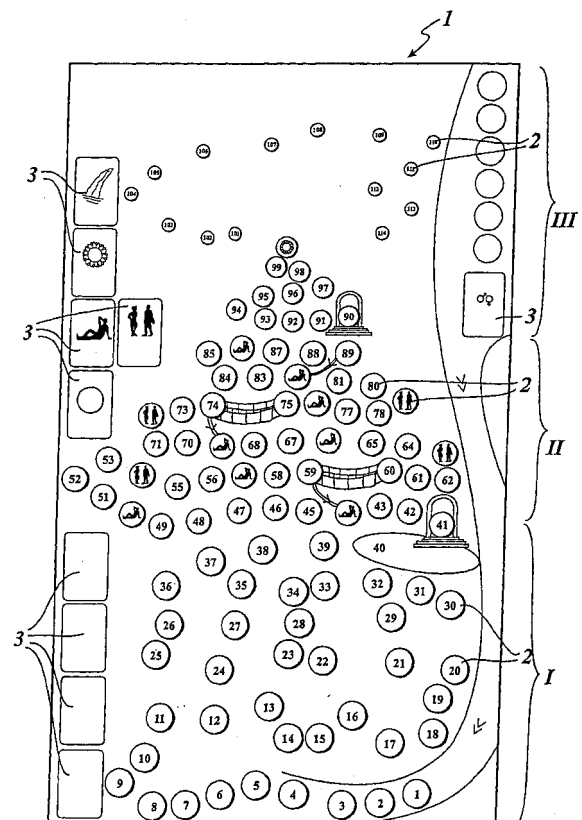
Benannte Erstreckungsstaaten:

AL BA MK RS(30) Priorität: **13.10.2007 DE 102007049220**(71) Anmelder: **Hertlein, Thomas****90441 Nürnberg (DE)**(72) Erfinder: **Hertlein, Thomas****90441 Nürnberg (DE)**(74) Vertreter: **LOUIS, PÖHLAU, LOHRENTZ****Postfach 30 55****90014 Nürnberg (DE)**(54) **Brettspiel**

(57) Die Erfindung betrifft einen Bausatz für ein Gesellschaftsspiel, der aus den Bauteilen besteht:

- a) eine das Spielfeld 1 aufweisende oder tragende Spielunterlage, die als starre oder flexible Platte oder Matte ausgebildet sein kann,
- b) Spielfiguren 5 mit daran vorzugsweise lösbar angeordneten Spielsteine-Aufnahmebehälter 6,
- c) Spielsteine 7, zur Anordnung in dem Spielsteine-Aufnahmebehälter 6 der Spielfigur 5,
- d) Anweisungskarten 3 und
- e) Würfelstein 8

Die Spielfiguren 5 sind so ausgebildet, daß sie auf dem Spielfeld 1 der Spielunterlage, und zwar auf den Spielfiguren-Positionsfeldern 2 positionierbar sind. Die Anweisungskarten 3 sind so ausgebildet, daß sie auf dem Spielfeld 1 der Spielunterlage, und zwar auf Karten-Stapelfeldern 3 stapelweise positionierbar sind. Die Spielsteine-Aufnahmebehälter 6 sind so ausgebildet, daß in dem Spielsteine-Aufnahmebehälter 6 jeweils mehrere Spielsteine 7 anordenbar sind und die Spielsteine 7 in den Aufnahmebehälter 6 einbringbar und aus dem Aufnahmebehälter 6 entnehmbar sind.

**Fig. 1****EP 2 047 892 A1**

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft einen Bausatz für ein Gesellschaftsspiel umfassend eine Spielunterlage, die als Brett, Matte, Plane oder Karton oder dergleichen ausgebildet ist, Spielfiguren, Spielsteine und Anweisungskarten sowie mindestens einen Würfelstein.

[0002] Derartige Gesellschaftsspiele sind als sogenannte Brettspiele bekannt, z.B. das unter der Bezeichnung "Monopoly" im Handel erhältliche Spiel.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, einen neuen Bausatz für ein Gesellschaftsspiel zu entwickeln.

[0003] Diese Aufgabe löst die Erfindung mit dem Gegenstand des Patentanspruchs 1. Der Bausatz umfaßt

- a) eine das Spielfeld aufweisende oder tragende Spielunterlage als starre oder flexible Platte oder Matte ausgebildet,
- b) Spielfiguren mit daran vorzugsweise lösbar angeordneten Spielsteine-Aufnahmebehältern,
- c) Spielsteine, die in den Spielsteine-Aufnahmebehälter anordenbar sind,
- d) Anweisungskarten
- e) Würfelstein

[0004] Mit den Bauteilen des Bausatzes wird ein interessantes neues Gesellschaftsspiel ermöglicht. Die Bauteile eröffnen in ihrer Kombination attraktive Spielgestaltungen. Von besonderer Bedeutung ist die Ausgestaltung der Spielfiguren mit den Spielsteine-Aufnahmebehältern. Auf die Spielfiguren ist jeweils vorzugsweise, lösbar, ein Aufnahmebehälter aufgesetzt. Diese Aufnahmebehälter sind so gestaltet, daß sie einen hohlen Aufnahmeraum zur Aufnahme von Spielsteinen aufweisen. Während des Spielverlaufes werden in den Aufnahmebehälter Spielsteine aufgenommen und aus dem Aufnahmebehälter Spielsteine wieder herausgegeben.

[0005] Das Spiel kann insbesondere als Erkenntnispiel realisierbar sein, wobei der durch die Spielfiguren-Positionsfelder auf dem Spielfeld gebildete Laufweg der Spielfiguren den Lebensverlauf darstellen kann und die Spielsteine, die während des Verlaufs des Spiels in den Aufnahmebehälter der jeweiligen Spielfigur auf und abgegeben werden, können als negative Steine sog. Belastungssteine und als positive Steine, sog. Erkenntnissteine oder Glückssteine ausgebildet sein.

[0006] Über den Würfelstein und die Anweisungskarten kann die Auf- und Abgabe der diversen Spielsteine sowie das Voranschreiten der Spielfiguren auf den Spielfiguren-Positionsfeldern, bestimmt werden.

[0007] Bei bevorzugten Ausführungen ist vorgesehen, daß der Aufnahmebehälter mit mindestens einer der Spielfiguren formschlüssig verbindbar ist und zwar durch Aufstecken und Aufsetzen oder dergleichen. Auf diese Weise wird die lösbare Verbindung technisch sicher und während des Spielverlaufs gut für die Spielteilnehmer

handhabbar realisiert.

[0008] Vorzugsweise ist der Aufnahmebehälter als starrer Behälter ausgebildet. Damit wird es möglich, die Spielsteine auf einfache Weise in den Aufnahmebehälter einzugeben und aus dem Aufnahmebehälter wieder zu entnehmen.

[0009] Vorzugsweise kann vorgesehen sein, daß der Aufnahmebehälter mehrere Aufnahmeächer als voneinander getrennte Aufnahmeräume aufweist. Es können damit unterschiedliche Spielsteine in dem Aufnahmebehälter geordnet aufgenommen, und jeweils auf einfache Weise die jeweiligen Steine selektiv herausgenommen werden.

[0010] Bei bevorzugten Ausführungen ist vorgesehen, daß der Aufnahmebehälter oben offen ausgebildet ist und/oder von oben befüllbar ausgebildet ist und/oder eine verschließbare Öffnung aufweist. Damit wird eine sehr vorteilhafte Handhabung beim Eingeben der Spielsteine in den Aufnahmebehälter und beim Herausnehmen der Spielsteine aus dem Aufnahmebehälter ermöglicht. Für die lösbare Befestigung des Aufnahmebehälters auf der Spielfigur ist von Vorteil, wenn bügel- oder clipsartige Elemente an den Aufnahmebehälter angeordnet sind, die auf die Spielfigur aufsetzbar sind.

[0011] Von besonderem Vorteil ist es, wenn der Aufnahmebehälter als rucksackartiger Aufnahmebehälter ausgebildet ist. Ein solcher Aufnahmebehälter kann vorteilhafter Weise im oberen Bereich der Spielfigur angeordnet, vorzugsweise lösbar aufgesetzt sein und kann auch vorzugsweise als von oben befüllbar ausgebildet werden.

[0012] Von besonderem Vorteil ist es, wenn die Spielfigur, vorzugsweise sämtliche Spielfiguren, mit einer Formgestaltung einer menschlichen Person, vorzugsweise mit Kopf, Rumpf, Armen und Beinen ausgebildet ist bzw. sind. Derart gestaltete Spielfiguren ermöglichen eine vorteilhafte Identifizierung der Spielteilnehmer mit ihrer jeweiligen Spielfigur. In diesem Zusammenhang ist die Ausgestaltung des Aufnahmebehälters als rucksackförmiger Aufnahmebehälter vorteilhaft, der auf mindestens einer der Spielfiguren vorzugsweise lösbar befestigbar ist.

Wenn das Spiel als Erkenntnispiel ausgeführt wird, können die Spielsteine vorzugsweise als Belastungs-, Erkenntnis- und Glückssteine ausgebildet sein, die in den rucksackförmigen Aufnahmebehälter von der Spielfigur getragen werden, d. h. während des Spielverlaufs jeweils auf einfache Weise aufgenommen und auf einfache Weise aus dem Rucksack wieder abgegeben werden können.

[0013] Von besonderem Vorteil für eine optimale Identifizierung ist es, wenn die Spielfiguren vorzugsweise sämtliche Spielfiguren untereinander unterschiedlich ausgebildet sind, vorzugsweise werden die Spielfiguren in diesem Zusammenhang auch als männliche oder weibliche Personen ausgebildet.

[0014] Eine übersichtliche Gestaltung während des Spielverlaufs wird erhalten, wenn die Karten-Stapelfel-

derfür die Anweisungskarten in mindestens einem Randbereich des Spielfeldes der Spielunterlage angeordnet sind und in dem übrigen Bereich des Spielfeldes der Spielunterlage die Spielfiguren-Positionsfelder, vorzugsweise verteilt angeordnet sind.

[0015] Bei bevorzugten Ausführungen des Spiels kann vorgesehen sein, daß die Anzahl der Spielfiguren 5 bis 10 ist.

[0016] Der vorgesehene Würfelstein kann vorzugsweise als ein symmetrischer Polyeder ausgebildet sein, d. h. z. B. als geometrischer Würfel, Oktaeder oder Dodekaeder. Von besonderem Vorteil für eine hochvariable Spielgestaltung ist es, wenn der Würfelstein eine erste Anzahl von Außenflächen mit Zahlenmarkierungen und eine zweite Anzahl von Außenflächen mit anderen Markierungen, z. B. Farbmarkierungen trägt. Diese unterschiedlichen Markierungen können für das Voranschreiten bzw. die Auf- und Abgabe der Spielsteine bestimmend sein.

[0017] Bei bevorzugten Ausführungen des Spiels kann vorgesehen sein, daß die Spielsteine gruppenweise unterschiedliche Ausgestaltung hinsichtlich der Form und/oder der Größen und/oder der Farbe und/oder des Materials aufweisen, wobei die Spielsteine derselben Gruppe identisch und die Spielsteine unterschiedlicher Gruppen unterschiedlich ausgestaltet sind. Es kann vorgesehen sein, daß ein oder mehrere Spielsteine als Polyeder oder Rotationskörper z. B. Kugel, Rotationsellipsoid ausgebildet ist. Es kann vorgesehen sein, daß 4 Gruppen von Spielsteinen vorgesehen sind, z. B. mit folgender Ausgestaltung der Spielsteine als kleine grüne Spielsteine, schwarze Spielsteine und sonnensymbolförmige Spielsteine.

[0018] Eine besonders vorteilhafte Handhabung ergibt sich, wenn ein vorzugsweise greifer- oder löffelförmiges Werkzeug zum Entnehmen der Spielsteine aus dem Spielsteine-Aufnahmebehälter und/oder zum Eingeben der Spielsteine in den Spielsteine-Aufnahmebehälter vorgesehen ist.

[0019] Es kann vorgesehen sein, daß das Werkzeug magnetisch wirkt, indem das Werkzeug und/oder die Spielsteine magnetisch oder magnetisierbar ausgebildet ist bzw. sind.

[0020] Bei bevorzugten Ausführungen ist die Spielunterlage so ausgebildet, daß auf den Spielfiguren-Positionsfeldern mindestens eine Spielfigur positionierbar ist und die Spielfiguren-Positionsfelder auf dem Spielfeld entlang eines Laufweges, der vorzugsweise serpentinartig ausgebildet ist, angeordnet sind. Der Laufweg kann in mindestens zwei Laufwegabschnitte, d. h. einem ersten Laufwegabschnitt und einem zweiten Laufwegabschnitt, vorzugsweise in drei Laufwegabschnitte ausgebildet sein und das Spielfeld kann in mindestens zwei bzw. drei Spielfeldabschnitte ausgebildet sein.

Hierbei ist der erste Laufwegabschnitt dem ersten Spielfeldabschnitt und der 2. Laufwegabschnitt in dem zweiten Laufwegabschnitt angeordnet. Der gegebenenfalls dritte Laufwegabschnitt und weitere Laufwegabschnitte kann

bzw. können dann in einem dritten Spielfeldabschnitt bzw. weiteren

Spielfeldabschnitten angeordnet sein. Es kann vorgesehen sein, daß die Anzahl der Spielfiguren-Positionsfelder mehr als 50, vorzugsweise ca. 114 ist.

[0021] Die Spielfeldabschnitte können auf dem Spielfeld jeweils von oben nach unten angeordnet sein, d. h. im Falle von drei Spielfeldabschnitten kann der erste Spielfeldabschnitt im unteren Bereich des Spielfeldabschnittes, der zweite Spielfeldabschnitt im mittleren Abschnitt und der dritte Spielfeldabschnitt im oberen Bereich des Abschnittes angeordnet sein.

[0022] Ein besonders bevorzugtes Ausführungsbeispiel wird anhand der Figuren näher erläutert.

[0023] Bei bevorzugten Ausführungen des Spiels kann vorgesehen sein, daß der Bausatz als weiteres Bauteil ein Spielsteine-Auflageblatt aufweist, das so ausgebildet ist, daß bestimmte Spielsteine, vorzugsweise die Sonnensymbole, die Spieler in einem Spielverlauf erworben haben in tabellarischer Übersicht darauf auflegbar sind. Es kann auch vorgesehen sein, daß der Bausatz als weiteres Bauteil ein Spielverlauf-Ergebnisblatt aufweist, das so ausgebildet ist, daß wesentliche Spielergebnisse und Spielereignisse der Spieler eines Spielverlaufs darauf verzeichnenbar sind.

[0024] Vorgesehen kann auch sein, daß der Bausatz als weiteres Bauteil ein

Spielbericht-Blatt aufweist, das so ausgebildet ist, daß darauf besondere Spielereignisse eines Spielverlaufs und/oder persönliche Anmerkungen der Spieler und/oder Verbesserungsvorschläge der Spieler darauf verzeichnenbar sind. In bevorzugter Weiterbildung kann vorgesehen sein, daß das Spielsteine-Auflageblatt und/oder das Spielverlauf-Ergebnisblatt und/oder das Spielbericht-Blatt als Kopiervorlage und/oder als vorgefertigte Kopie und/oder als Internetausdruck ausgebildet ist.

[0025] Dabei zeigen:

- Figur 1 eine Draufsichtdarstellung der Spielfeldunterlage,
- Figur 2a eine Seitenansicht einer Spielfigur
- Figur 2b eine Seitenansicht der Spielfigur in Figur 2a, jedoch mit auf der Spielfigur aufgesetztem rucksackartigen Aufnahmebehälter
- Figur 3 drei Ansichten, nämlich Vorderansicht, Seitenansicht und Draufsicht eines rucksackartigen Aufnahmebehälters, wie in Figur 2b auf der Spielfigur aufgesetzt dargestellt ist.
- Figur 4 vier Ansichten von vier verschiedenen Spielsteinen, die zur Aufnahme in dem in Figur 3 dargestellten Aufnahmebehälter bestimmt sind.
- Figur 5 eine Draufsicht eines als Dodekaeder ausgebildeten Würfelsteins.
- Figur 6 ein tabellarisches Sonnensymbol-Auflageblatt zum Auflegen der Sonnensymbole der Spieler eines Spielverlaufs.
- Figur 7 ein tabellarisches Spielverlauf-Ergebnisblatt

zum Verzeichnen der wesentlichen Spielergebnisse und Spielereignisse der Spieler eines Spielverlaufs.

Figur 8 ein Spielverlauf-Berichtblatt zum Verzeichnen der Spielergebnisse des Spielverlaufs, persönliche Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge der Spieler.

[0026] Die in den Figuren 1 bis 5 dargestellten Bauteile sind Bauteile eines bevorzugten Ausführungsbeispiels des erfindungsgemäßen Spielbausatzes. Bei dem Spiel zu diesem Spielbausatz handelt es sich um ein Brettspiel für vorzugsweise mehrere Personen. Insbesondere zwei bis sechs Personen. Brettspiel bedeutet, daß die Spielfeldunterlage, auf der das Spielfeld dargestellt ist, ein Brett oder ein Tisch oder einfach eine starre oder flexible z. B. mattenförmige Tischauflage ist

[0027] Figur 1 zeigt eine solche Spielfeldunterlage, auf deren nach oben gewandten Oberseite das Spielfeld 1 aufgebracht ist.

[0028] Das dargestellte Spielfeld 1 umfaßt Spielfiguren-Positionsfelder 2 und Karten-Stapelfelder 3. Die Spielfiguren und die Kartenstapel sind in Figur 1 nicht dargestellt. Was die Aufteilung und Anordnung der Spielfiguren-Positionsfelder 2 und Karten-Stapelfelder 3 in Figur 1 betrifft, ist erkennbar, daß die Spielfiguren-Positionsfelder 2 entlang eines serpentinartigen Laufweges angeordnet sind, der sich von unten rechts vom Startpunkt bis nach oben erstreckt. In dem dargestellten Fall sind 114 Spielfiguren-Positionsfelder 2 auf diesen Weg hintereinander angeordnet, wobei jeweils benachbarte Positionsfelder 2 aufeinander folgende Nummern tragen.

[0029] Die Karten-Stapelfelder 3 sind im linken Randbereich des Spielfeldes übereinander angeordnet.

[0030] Das in Figur 1 dargestellte Spielfeld 1 enthält eine Dreiteilung. Die Dreiteilung unterteilt das Spielfeld 1 in einen unteren Abschnitt I, einen mittleren Abschnitt II und

einen oberen Abschnitt III. Der untere Abschnitt I enthält den ersten Abschnitt des Laufweges, der mittlere Abschnitt II den zweiten Abschnitt des Laufweges und der dritte oberste Abschnitt III einen Endbereich des Laufweges. Die in dem linken Rand des Spielbereiches 1 angeordneten Karten-Stapelfelder 3 sind den drei Abschnitten des Laufweges wie folgt zugeordnet: Dem unteren Spielfeldabschnitt sind vier Karten-Stapelfelder 3; dem 2. Abschnitt des Laufweges drei Karten-Stapelfelder 3 und dem obersten Abschnitt des Laufweges ein Kartenstapelfeld 3 zugeordnet. Diese Stapelfelder sind im Bereich des linken Spielfeldrands angeordnet. Im Bereich des rechten Spielfeldrands ist ein weiteres Karten-Stapelfeld 3 angeordnet. Dieses Karten-Stapelfeld ist der Geburt und somit dem Beginn des ersten Abschnitts I zugeordnet. Es bildet das beim Spielverlauf erste Karten-Stapelfeld 3.

[0031] Die Spielfiguren 5 von denen ein Ausführungsbeispiel in den Figuren 2a und 2b gezeigt ist, haben jeweils die Formgestaltung von menschlichen Personen,

d.h. sie haben einen Körper mit Kopf, Rumpf, Armen und Beinen. Sie sind unterschiedlich gestaltet, d. h. sie sind als weibliche oder als männliche Personen ausgebildet. Sie sind unterschiedlich gekleidet und haben unterschiedliche Haarfarben sowie unterschiedliche Gesichtszüge. Der Bausatz enthält sechs Spielfiguren. Die Figuren 2a und 2b zeigen eine als männliche Figur ausgestaltete Spielfigur. Die Spielfiguren sind alle unterschiedlich gestaltet.

[0032] Während des Spielverlaufs, d. h. zumindest in bestimmten Phasen des Spielverlaufs z. B. auf dem Laufweg im 1., 2. und 3. Spielfeldabschnitt, tragen die Spielfiguren 5 einen Aufnahmebehälter 6 für Spielsteine 7. Ein solcher rucksackförmiger Aufnahmebehälter 6 ist in Figur 3 und unterschiedliche Ausführungen von Spielsteinen sind in Figur 4 dargestellt. Figur 2b zeigt die Spielfigur mit aufgesetztem Rucksack 6. Bei dem Rucksack 6 handelt es sich um ein starres Aufnahmegefäß, das in Art eines Rucksacks am Rücken der Spielfigur 2 getragen wird, indem bügelförmige Halteelemente 6a des Rucksacks 6 auf den Schultern der Spielfigur 5 aufgesteckt sind. Die bügelförmigen Halteelemente 6a sind starr oder clipsartig elastisch ausgebildet und umgreifen die Schultern der Spielfigur 6 von obenher. Der Rucksack 6 weist mehrere hohle nach oben offene Aufnahme-fächer 6h auf, in denen die Spielsteine 7 angeordnet werden können. Im dargestellten Fall sind zwei Aufnahme-fächer 6h in dem Rucksack köcherartig von unten nach oben sich erstreckend, parallel einander angrenzend, nebeneinander angeordnet. Der Rucksack 6 ist oben offen und im übrigen Bereich geschlossen. Zum Befüllen mit Spielsteinen 7 und zum Entnehmen der Spielsteine 7 kann der Rucksack 6 von der Spielfigur 5 abgenommen werden.

[0033] Die in Figur 4 dargestellten vier Ausführungen von Spielsteinen, nämlich die Spielsteine 7a, 7b, 7c, 7e sind in Form und Größe unterschiedlich. Sie unterscheiden sich in ihrer Farbe. Die Spielsteine 7a und 7b sind schwarz und stellen sogenannte Belastungssteine dar. Sie sind als unregelmäßige Bruchsteine ausgeformt. Die Steine 7b sind ca. 2 bis 3 mal so groß wie die Steine 7a. Die Spielsteine 7c sind in der Darstellung in Figur 4 linsenförmig ausgeführt, können alternativ jedoch formgleich wie die Steine 7a als Bruchsteine ausgeformt sein, sind aber in der Farbe grün. Sie stellen Erkenntnissteine dar. Die Spielsteine 7e sind im Wesentlichen flachlinsenförmig in Art eines Sonnensymbols mit Strahlenkranz. Sie stellen sogenannte Glückssteine dar. Ca. 20 solcher Steine sind in dem in Figur 6 dargestellten rucksackförmigen Aufnahmebehälter 6 aufnehmbar.

[0034] Der in Figur 5 dargestellte Würfelstein 8 ist als symmetrischer Dodekaeder ausgebildet. Er weist an seinen zwölf Außenflächen Zahlenmarkierungen und Farbmarkierungen auf. Sechs der Außenflächen tragen Zahlenmarkierungen, nämlich die Zahlenangaben 1, 3 und 5, und zwar jeweils zwei Seiten die Zahl 1, zwei Seiten die Zahl 3 und zwei Seiten die Zahl 5. Die anderen sechs Außenflächen tragen unterschiedliche Farbmarkierung-

gen bzw. Symbole.

[0035] Die Spielregel ist in einer bevorzugten Ausführung wie folgt:

[0036] Jedem Spielteilnehmer wird eine Spielfigur 5 zugeordnet.

Dabei wird die Zuordnung vorzugsweise so gewählt, daß eine Identifizierung des Spielteilnehmers mit der Personendarstellung der Spielfigur 5 möglich wird.

[0037] Während des Spielverlaufs wird die jeweilige Spielfigur 5 der Spielteilnehmer auf den Positionsfeldern 2 des Laufweges auf dem Spielfeld voranschreitend positioniert.

[0038] Der Laufweg repräsentiert den Lebensverlauf und zwar der erste Abschnitt des Laufweges die Kindheitsphase, der zweite Abschnitt des Laufweges die Erwachsenenphase und der dritte Abschnitt des Laufweges eine Zielphase. Das Voranschreiten der Spielfiguren 5 wird abhängig von dem Abschnitt des Laufweges über den Würfelstein 8 und die auf den Karten-Stapelfeldern 3 gestapelten Anweisungskarten bestimmt. Ferner können auch die Positionsfelder 2 mitbestimmen.

[0039] In entsprechender Weise wie das Voranschreiten der Spielfiguren 5 wird auch die Aufnahme und die Abgabe der diversen Spielsteine 7a - 7e bestimmt.

[0040] In der ersten Phase, der Kindheitsphase, erfolgt die Aufnahme von schwarzen und grünen Spielsteinen 7a und 7b bzw. 7c. Die Spielsteine werden jeweils in den Rucksack 6, die Spielfigur 5 eingebracht und zwar die schwarzen Steine 7a und 7b in das linke Aufnahmefach und die grünen Steine 7c in das rechte Aufnahmefach.

[0041] Wie bereits erwähnt, bilden die schwarzen Steine 7a und 7b Belastungssteine und die grünen Steine 7c Erkenntnissteine. Diese werden also in der Kindheitsphase aufgenommen.

[0042] Der Spielverlauf beginnt über die Startkarte. Ausgehend von dem Startfeld rechts oben im Spielfeld durchläuft die jeweilige Spielfigur den sogenannten Geburtskanal. Es folgen die Positionsfelder 1 - 40. Das Voranschreiten in dieser gesamten Phase, die die Kindheitsphase repräsentiert, wird durch Würfeln mit dem Würfelstein 8 bestimmt, d. h. der Spielteilnehmer würfelt, jeweils wenn er an der Reihe ist.

[0043] Über die auf den Stapelfeldern 3 dieses ersten Abschnittes des Laufweges angeordneten Anweisungskarten, die in der Folge dieses Laufwegeabschnittes den Lebensabschnitten 0-3 Jahre, 4-10 Jahre, 11-16 Jahre und 17-25 Jahre zugeordnet sind, erfolgt die Zuweisung der schwarzen und grünen Spielsteine 7a und 7b bzw. 7c zur Aufnahme in den Rucksack 6 der jeweiligen Spielfiguren 5.

[0044] Am Ende der Kindheitsphase Feld 40 werden die Zwischenstände auf einem externen Tabellenblatt (T1) notiert.

- Anzahl der kleinen schwarzen Belastungssteine 7a
 - Anzahl der großen schwarzen Belastungssteine 7b
 - Anzahl der grünen Erkenntnissteine 7c
- Aus je fünf grünen Erkenntnissteinen 7c erhält der

Spieler zusätzlich ein Sonnensymbol 7e.

Diese Sonnensymbole verkörpern die in der Kindheit herausgebildeten positiven Persönlichkeitseigenschaften. Die Sonnensymbole 7e werden offen auf dem in Figur 6 gezeigten Tabellenblatt (T1) aufgelegt. Für jeden Spieler ist eine eigene Zeile vorgesehen. Dabei soll der Spieler sich Eigenschaften zuordnen, die ihm besonders wichtig sind. Es entsteht damit mit Hilfe der Tabelle ein Vergleich der verschiedenen Personenprofile der Spieler.

Der dem ersten Abschnitt des Laufweges folgende zweite Abschnitt des Laufweges mit den Positionsfeldern 41 - 89 repräsentiert die Erwachsenenphase. Das Voranschreiten der Spielsteine 5 wird ausschließlich über die Anweisungskarten bestimmt, die auf den am linken Rand des Spielfeldes angeordneten 3 Karten-Stapelfelder 3 gestapelt sind und zwar in dem der Spielteilnehmer jeweils eine Karte zieht, wenn er an der Reihe ist.

In den Anweisungskarten kann der Spieler auch aufgefordert werden über positive Erlebnisse aus seinem Leben zu berichten. Wesentlich in dieser zweiten Phase ist es, die schwarzen Steine 7a, 7b, die er in der vorangegangenen 1. Phase aufgenommen hat, abzugeben. Dies kann auch mit dem Einsatz der grünen Erkenntnissteine 7c geschehen, indem er schwarze Steine unter Einsatz entsprechender Anzahl grüner Steine abgibt. Er sollte die grünen Steine aber rationell einsetzen, damit zum Ende hin möglichst viele grüne Steine 7c im Rucksack 6 verblieben sind. Eine weitere Möglichkeit ergibt sich, grüne Erkenntnissteine 7c umzuwandeln in Sonnensymbole 7e, abhängig von den Anweisungskarten. Am Ende der zweiten Phase sind alle schwarzen Steine 7a, 7b aus dem Rucksack 6 entfernt. Die verbliebenen grünen Erkenntnissteine 7c werden abschließend in zusätzliche Sonnensymbole 7e umgewandelt, die ebenfalls auf dem externen Tabellenblatt T1 aufgelegt werden.

Der dritte Abschnitt des Laufweges mit den Positionsnummern 90 - 114 repräsentiert die Zielphase, beginnend mit der Glücksphase (bis Feld 100), übergehend in die Quellseephase (101 - 114).

Das Voranschreiten der Spielfiguren wird durch die Anweisungskarten bestimmt, die über dem Kartenstapel am linken Rand in diesem dritten Wegeabschnitt gestapelt sind.

Per Anweisungskarte werden nun die bisher auf dem Tabellenblatt extern gesammelten Sonnensymbole 7e Zug um Zug in den Rucksack 6 aufgenommen. Auf Feld 100 darf der Spieler seinen Rucksack 6 inklusive der eingefüllten Sonnensymbole 7e beim Spielleiter abgeben. Die Anzahl der Sonnensymbole 7e repräsentieren die Quantität des Glücks, die dieser Spieler via Rucksack 6 verinnerlicht hat.

Nun hat der Spieler die Berechtigung zum Übertritt in den Quellseebereich 101 - 114. Ohne Rucksack 6 und ohne Erkenntnisdrang geht er in diesem Bereich

voran. Die Anweisungskarten können in dieser Spielphase auch Aufforderungen für eine Kontaktaufnahme mit Spielern der anderen Spielabschnitte enthalten, um diese Spieler gegebenenfalls unterstützen zu können.

Ziel des Spieles ist ERKENNTNISZUWACHS für jeden Mitspieler.

Den Spielern wird in der Endphase des Spiels die Möglichkeit gegeben, sich über den Verlauf des Spiels zu unterhalten. Hierfür wird eine bestimmte Zeitspanne, z. B. 10 Minuten gegeben. In dieser Endphase des Spiels kann ein gemeinsamer Bericht (s. Figur 7) erstellt werden, der den Erkenntniszuwachs der einzelnen Spieler selbst und untereinander dokumentiert.

Basis hierfür sind insbesondere die von den Spielern im Verlauf des Spiels vorgetragenen eigenen Erlebnisberichte.

Es kann auch unter den Spielern der interessanteste Spieler ermittelt werden.

Basis hierfür sind neben den kreativsten Erlebnisberichten beispielsweise

- die Schnelligkeit der Spieler (Reihenfolge der Spieler beim Übertritt in die Quellseephase Feld 100)
- die Quantität des Glücks (Anzahl der aufgenommenen Sonnensymbole)
- der entlastende Weg (Anzahl der aufgelösten schwarzen Steine)

[0045] Die Erlebnisberichte, die über Internet übermittelt werden, können ausgewertet werden unter Erstellung neuer Erlebniskarten

Patentansprüche

1. Bausatz für ein Gesellschaftsspiel, wobei der Bausatz folgende Bauteile aufweist:

- a) eine das Spielfeld (1) aufweisende oder tragende Spielunterlage, als starre oder flexible Platte oder Matte ausgebildet,
- b) Spielfiguren (5) mit daran vorzugsweise lösbar angeordneten Spielsteine-Aufnahmebehältern (6),
- c) Spielsteine (7), zur Anordnung in dem Spielsteine-Aufnahmebehälter (6) der Spielfigur (5)
- d) Anweisungskarten (3)
- e) Würfelstein (8)

wobei vorgesehen ist,

daß die Spielfiguren (5) so ausgebildet sind, daß sie auf dem Spielfeld (1) der Spielunterlage und zwar auf den Spielfiguren-Positionsfeldern (2) positionierbar sind,

daß die Anweisungskarten (3) so ausgebildet sind, daß sie auf dem Spielfeld (1) der Spielunterlagen und zwar auf Karten-Stapelfeldern (3) stapelweise

positionierbar sind,

daß die Spielsteine-Aufnahmebehälter (6) so ausgebildet sind, daß in dem Spielsteine-Aufnahmebehälter (6) jeweils mehrere Spielsteine (7) anordenbar sind und die Spielsteine (7) in den Aufnahmebehälter (6) einbringbar und aus dem Aufnahmebehälter (6) entnehmbar sind.

2. Bausatz nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, daß** der Spielsteine-Aufnahmebehälter (6) mit mindestens einer der Spielfiguren (5) formschlüssig verbindbar ist durch Aufstecken, Aufsetzen oder dergleichen.
3. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, daß** der Spielsteine-Aufnahmebehälter (6) als Rucksack ausgebildet ist, der auf mindestens einer der Spielfiguren (5) lösbar befestigbar ist.
4. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, daß** die Spielfigur (5) mit einer Formgestaltung einer menschlichen Person ausgebildet ist bzw. sind.
5. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, daß** die Spielfiguren (5) untereinander unterschiedlich ausgebildet sind.
6. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, daß** die Karten-Stapelfelder (3) für die Anweisungskarten (3) in mindestens einem Randbereich des Spielfeldes (1) der Spielunterlage angeordnet sind und in dem übrigen Bereich des Spielfeldes (1) der Spielunterlage die Spielfiguren-Positionsfelder (2), vorzugsweise verteilt angeordnet sind.
7. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, daß** die Spielsteine (7) gruppenweise unterschiedliche Ausgestaltung hinsichtlich der Form und/oder der Größen und/oder der Farbe und/oder des Materials aufweisen, wobei die Spielsteine (7) derselben Gruppe identisch und die Spielsteine unterschiedlicher Gruppen unterschiedlich ausgestaltet sind.
8. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, daß** ein Werkzeug zum

Entnehmen der Spielsteine (7) aus dem Spielsteine-Aufnahmebehälter (6) und/oder zum Eingeben der Spielsteine (7) in den Spielsteine-Aufnahmebehälter (6) vorgesehen sind.

9. Bausatz nach Anspruch 8,
dadurch gekennzeichnet,
daß das Werkzeug magnetisch wirkt, indem das Werkzeug und/oder die Spielsteine (7) magnetisch oder magnetisierbar ausgebildet ist bzw. sind. 5
10. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
daß die Spielunterlage (1) so ausgebildet ist, daß auf den Spielfiguren-Positionsfeldern (2) jeweils mindestens eine Spielfigur (5) positionierbar ist, die Spielfigur-Positionsfelder (2) auf dem Spielfeld (1) entlang eines Laufweges, der vorzugsweise serpen-
tinenartig ausgebildet ist, angeordnet sind, wobei der Laufweg in mindestens zwei Laufwegabschnitte, d.h. einem ersten Laufwegabschnitt und einem zweiten Laufwegabschnitt ausgebildet ist und das Spielfeld (1) in mindestens zwei Spielfeldabschnitte, d.h. einem ersten Spielfeldabschnitt und einem zweiten Spielfeldabschnitt ausgebildet ist, wobei der erste Laufwegabschnitt in dem ersten Spielfeldabschnitt und der zweite Laufwegabschnitt in dem zweiten Spielfeldabschnitt angeordnet ist. 10
15
20
25
30
11. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche in Verbindung mit Anspruch 10,
dadurch gekennzeichnet,
daß der erste Spielfeldabschnitt im unteren Bereich des Spielfeldes (1) der Spielunterlage und der zweite Spielfeldabschnitt im mittleren und/oder im oberen Abschnitt des Spielfeldes (1) der Spielunterlage angeordnet ist. 35
12. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
daß das Spielfeld (1) einen dritten Spielfeldabschnitt aufweist, der nachfolgend dem ersten und zweiten Spielfeldabschnitt angeordnet ist, vorzugsweise im oberen Bereich des Spielfeldes (1) der Spielunterlage angeordnet. 40
45
13. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
daß der Bausatz als weiteres Bauteil ein Spielsteine-Auflageblatt aufweist, das so ausgebildet ist, daß bestimmte Spielsteine, die Spieler in einem Spielverlauf erworben haben, in tabellarischer Übersicht darauf auflegbar sind. 50
55
14. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche

che,

dadurch gekennzeichnet,

daß der Bausatz als weiteres Bauteil ein Spielverlauf-Ergebnisblatt aufweist, das so ausgebildet ist, daß wesentliche Spielergebnisse und Spielereignisse der Spieler eines Spielverlaufs darauf verzeichnenbar sind.

15. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
daß der Bausatz als weiteres Bauteil ein Spielbericht-Blatt aufweist, das so ausgebildet ist, daß darauf besondere Spielereignisse eines Spielverlaufs und/oder persönliche Anmerkungen der Spieler und/oder Verbesserungsvorschläge der Spieler darauf verzeichnenbar sind.

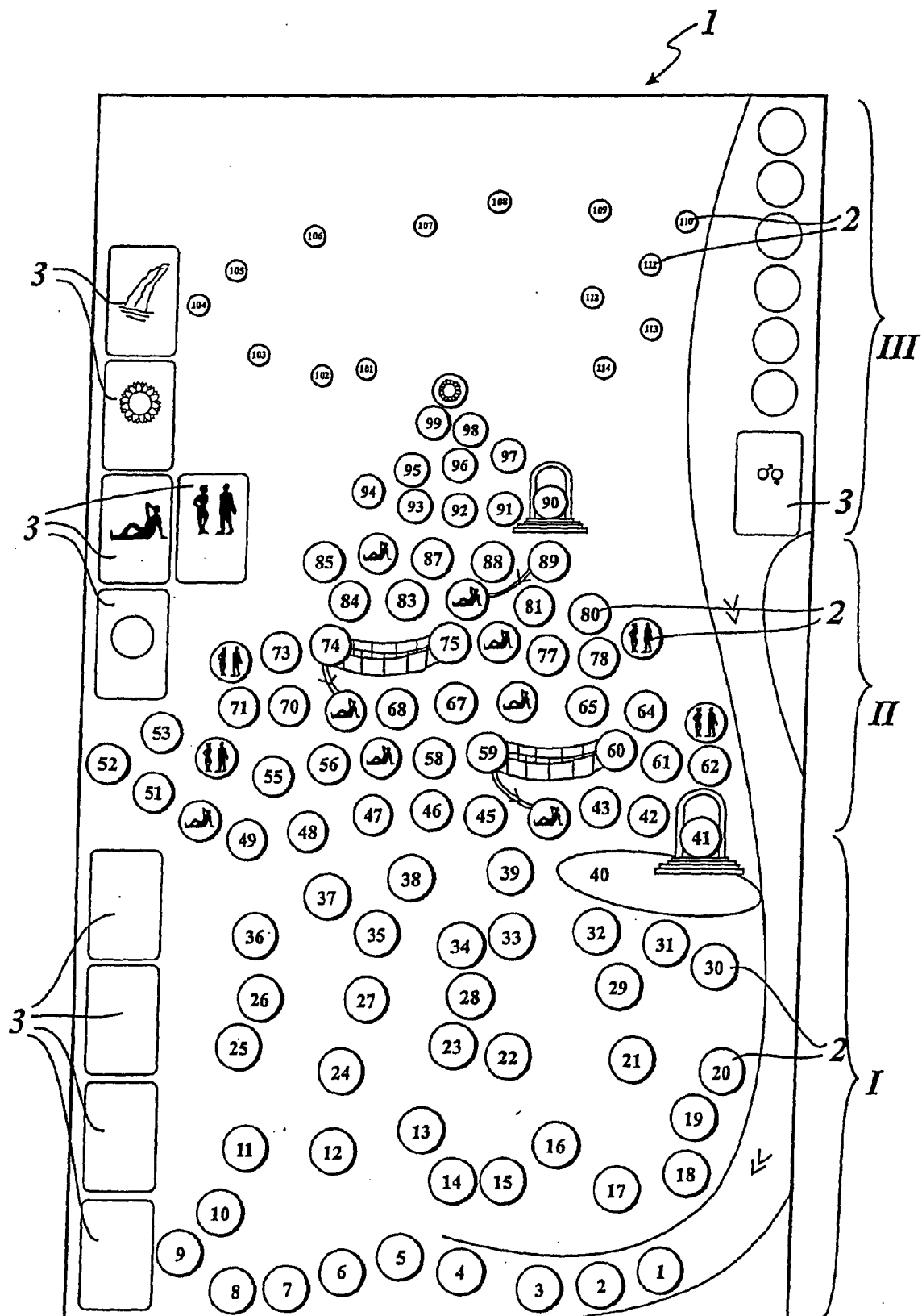


Fig. 1

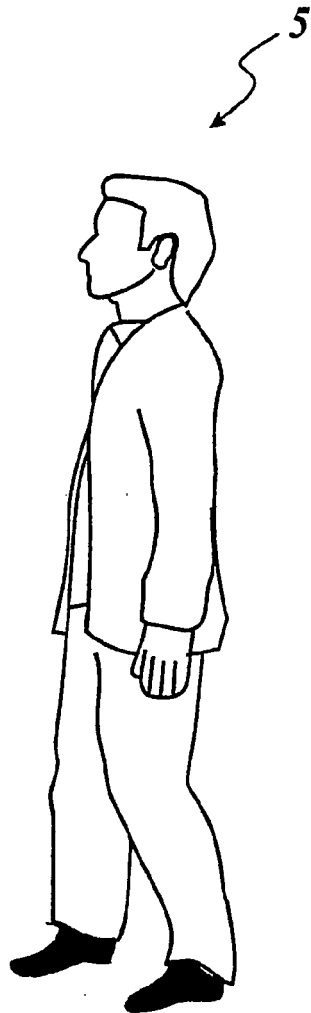


Fig. 2a



Fig. 2b

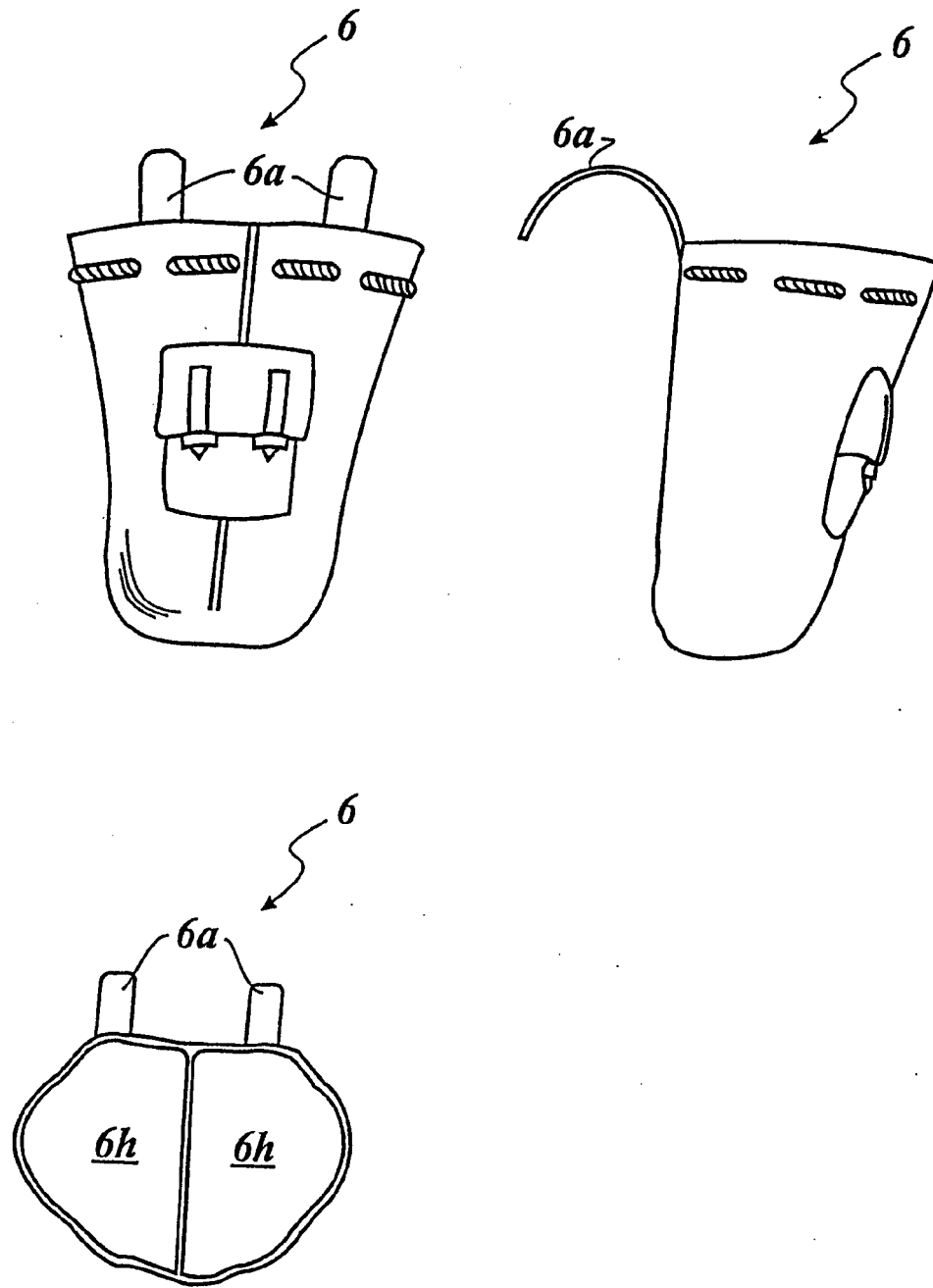


Fig. 3

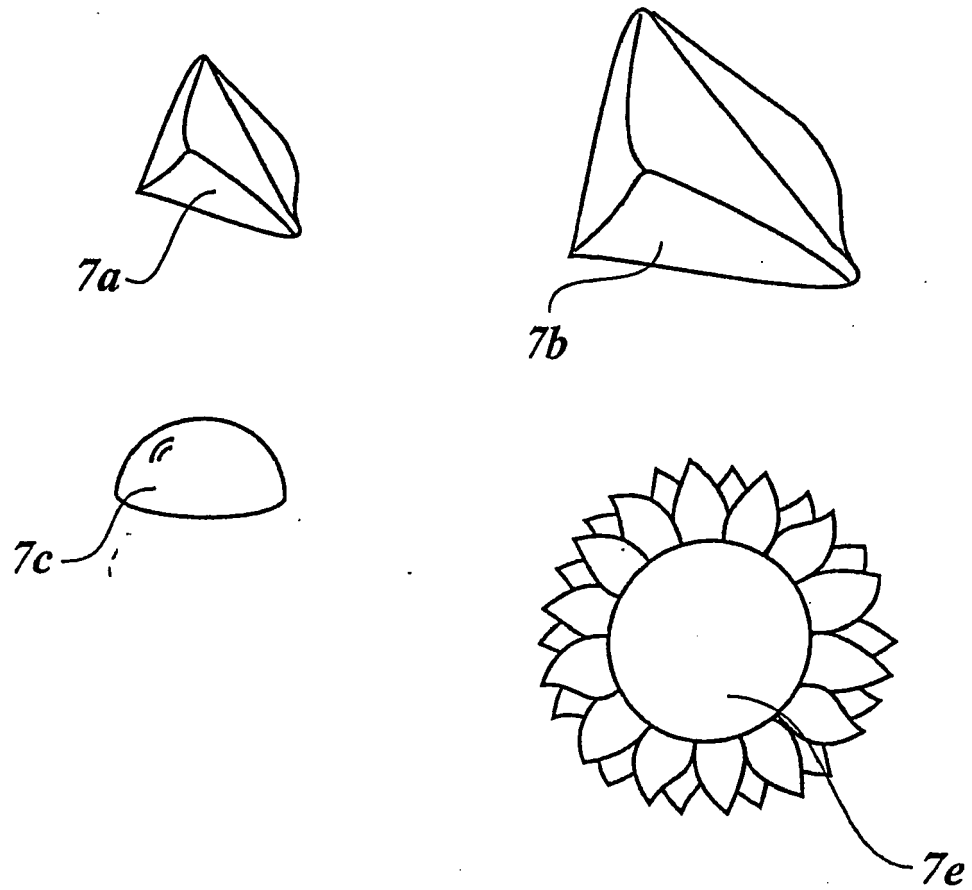


Fig. 4

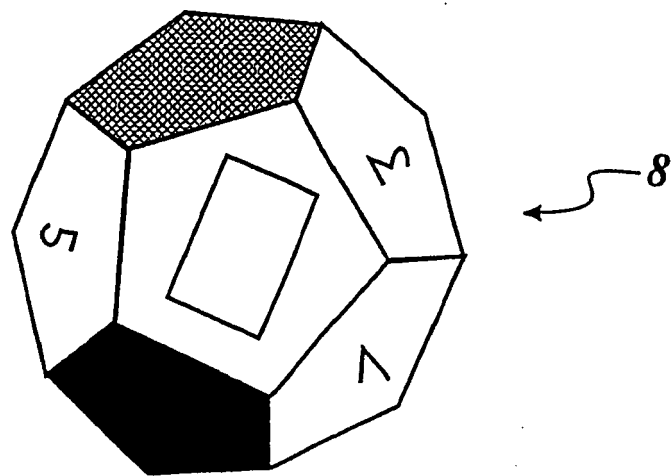


Fig. 5

SPIELBOGEN

ERKENNTNIS-TAFEL
Tabellenblatt T1

POSITIVE, SONNIGE PERSÖNLICHKEITSEIGENSCHAFTEN (in Form der gelben Sonnensymbole)
(notiert und ergänzt persönliche Eigenschaften, DIE IHR BEREITS LEBT...DIE IN EUCH SIND...DIE IHR GERNE NEU HÄTTET

| | | | | | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | frei und unbelastet | liebenswert | verantwortungsbewusst | | | | | | | |
| 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | | soziales Verhalten | zielstrebig | humorvoll | | | | |
| 3 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | | intelligent | sportlich | kommunikativ | |
| 4 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | frei und unbelastet | liebenswert | verantwortungsbewusst | | | | | | | |
| 5 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | | soziales Verhalten | zielstrebig | humorvoll | | | | |
| 6 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | | | | | |

FIGUR 6

| Spieler | Anzahl der grünen Steine bei Feld 40 | Anzahl der kleinen schwarzen Steine bei Feld 40 | Anzahl der großen schwarzen Steine bei Feld 40 | Aufgelöste schwarze Steine bei Spielende (große schwarze Steine: Wertigkeit 5) | Verinnerlichte Sonnensymbole bei Spielende | Reihenfolge des Zieleingangs bei Feld 100 | Bonus für den kreativsten Eigenbeitrag |
|---------------------|--|---|--|--|--|---|---|
| 1 | | | | | | | — |
| 2 | | | | | | | — |
| 3 | | | | | | | — |
| 4 | | | | | | | — |
| 5 | | | | | | | — |
| 6 | | | | | | | — |
| Bewertungsbeispiel: | | | | | | | Bonus: |
| | | | | | | | 1. Rang 10 Punkt |
| | | | | | | | 2. Rang 7 Punkte |
| | | | | | | | 3. Rang 4 Punkte |
| | | | | | | | 5 Punkte |

FIGUR 7

Spielzusammenfassung vom _____.2007 bitte Fax an 0911-554414 oder e-mail: ergebnis@persevo.net

Besondere Spielereignisse:
 (Text in freier Form)
 (z.B. toller Beitrag etc.)

.....

.....

.....

.....

.....

**Persönliche
Anmerkungen**

.....

.....

.....

Verbesserungen

.....

.....

.....

FIGUR 8



EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung
EP 08 01 7789

| EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE | | | |
|---|--|--|------------------------------------|
| Kategorie | Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile | Betrifft Anspruch | KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (IPC) |
| X | ANONYMOUS: "Trivial pursuit" INTERNET ARTICLE, [Online] 12. März 2005 (2005-03-12), XP002511405 Wikipedia Gefunden im Internet: URL: http://web.archive.org/web/20050324035309/http://en.wikipedia.org/wiki/Trivial_pursuit [gefunden am 2009-01-21] | 1 | INV. A63F3/00 A63F3/02 |
| Y | * das ganze Dokument * | 4-15 | |
| A | US 4 382 602 A (CUSICK TIMOTHY H [US] ET AL) 10. Mai 1983 (1983-05-10) | 1 | |
| Y | * Spalte 4, Zeile 57 - Zeile 60; Anspruch 1; Abbildungen * | 4-15 | |
| A | US 2004/198161 A1 (ANNIS ROBERT E G [US] ET AL) 7. Oktober 2004 (2004-10-07) | 1-15 | |
| | * Absätze [0016], [0018]; Abbildungen * | | |
| A | US 2004/051245 A1 (WEISMAN JORDAN K [US] ET AL) 18. März 2004 (2004-03-18) | 1-15 | |
| | * Absätze [0015], [0016]; Abbildungen * | | |
| A | DE 296 09 074 U1 (ROTHE HANS JOERG [DE]) 19. September 1996 (1996-09-19) | 1-15 | |
| | * Seite 7, Zeile 19 - Seite 8, Zeile 31; Abbildungen * | | |
| A | GB 2 417 910 A (SEWELL ARTHUR THOMAS WALTER [GB]) 15. März 2006 (2006-03-15) | 1-15 | |
| | * Seite 1, Zeile 8 - Zeile 13 * | | |
| | * Seite 6, Zeile 9 - Zeile 32; Abbildungen * | | |
| Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt | | | |
| Recherchenort München | | Abschlußdatum der Recherche 23. Januar 2009 | Prüfer Lucas, Peter |
| 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 Patentedokument, 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 | |

3
EPO FORM 1503 03.82 (P04C03)

**ANHANG ZUM EUROPÄISCHEN RECHERCHENBERICHT
 ÜBER DIE EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG NR.**

EP 08 01 7789

In diesem Anhang sind die Mitglieder der Patentfamilien der im obengenannten europäischen Recherchenbericht angeführten Patentedokumente angegeben.

Die Angaben über die Familienmitglieder entsprechen dem Stand der Datei des Europäischen Patentamts am
 Diese Angaben dienen nur zur Unterrichtung und erfolgen ohne Gewähr.

23-01-2009

| Im Recherchenbericht angeführtes Patentedokument | | Datum der Veröffentlichung | Mitglied(er) der Patentfamilie | Datum der Veröffentlichung |
|---|----|-------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| US 4382602 | A | 10-05-1983 | KEINE | |
| US 2004198161 | A1 | 07-10-2004 | US 2005023749 A1 | 03-02-2005 |
| US 2004051245 | A1 | 18-03-2004 | KEINE | |
| DE 29609074 | U1 | 19-09-1996 | EP 0807455 A2 | 19-11-1997 |
| GB 2417910 | A | 15-03-2006 | KEINE | |

EPO FORM P0461

Für nähere Einzelheiten zu diesem Anhang : siehe Amtsblatt des Europäischen Patentamts, Nr.12/82