



(11) **EP 2 047 892 B1**

(12) **EUROPÄISCHE PATENTSCHRIFT**

(45) Veröffentlichungstag und Bekanntmachung des
Hinweises auf die Patenterteilung:
01.09.2010 Patentblatt 2010/35

(51) Int Cl.:
A63F 3/00 (2006.01) **A63F 3/02** (2006.01)

(21) Anmeldenummer: **08017789.2**

(22) Anmeldetag: **10.10.2008**

(54) **Brettspiel**

Board game

Jeu de table

(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**

(30) Priorität: **13.10.2007 DE 102007049220**

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung:
15.04.2009 Patentblatt 2009/16

(73) Patentinhaber: **Hertlein, Thomas
90441 Nürnberg (DE)**

(72) Erfinder: **Hertlein, Thomas
90441 Nürnberg (DE)**

(74) Vertreter: **LOUIS, PÖHLAU, LOHRENTZ
Patentanwälte
Postfach 30 55
90014 Nürnberg (DE)**

(56) Entgegenhaltungen:
**DE-U1- 29 609 074 GB-A- 2 417 910
US-A- 4 382 602 US-A1- 2004 051 245
US-A1- 2004 198 161**

- **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]**

EP 2 047 892 B1

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents im Europäischen Patentblatt kann jedermann nach Maßgabe der Ausführungsordnung beim Europäischen Patentamt gegen dieses Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist. (Art. 99(1) Europäisches Patentübereinkommen).

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. Außerdem ist z.B. das Spiel "Trivialpursuit" bekannt.

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.

[0004] Das Spiel kann insbesondere als Erkenntnis-spiel 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.

[0005] 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.

[0006] 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.

[0007] 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.

[0008] Vorzugsweise kann vorgesehen sein, daß der Aufnahmebehälter mehrere Aufnahme-fächer 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.

[0009] 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.

[0010] Der Aufnahmebehälter ist lösbar angeordneter als Rucksack ausgebildet. Ein solcher Aufnahmebehälter kann vorteilhafter Weise im oberen Bereich der Spielfigur angeordnet sein und kann auch vorzugsweise als von oben befüllbar ausgebildet werden.

[0011] 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 Erkenntnis-spiel 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.

[0012] 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.

[0013] Eine übersichtliche Gestaltung während des Spielverlaufs wird erhalten, wenn die Karten-Stapelfelder für 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.

[0014] Bei bevorzugten Ausführungen des Spiels kann vorgesehen sein, daß die Anzahl der Spielfiguren 5 bis 10 ist.

[0015] 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.

[0016] 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 vorgese-

hen 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.

[0017] 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.

[0018] Es kann vorgesehen sein, daß das Werkzeug magnetisch wirkt, indem das Werkzeug und/oder die Spielsteine magnetisch oder magnetisierbar ausgebildet ist bzw. sind.

[0019] 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.

[0020] 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.

[0021] Ein besonders bevorzugtes Ausführungsbeispiel wird anhand der Figuren näher erläutert.

[0022] 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.

[0023] 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.

[0024] 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.

[0025] 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

[0026] Figur 1 zeigt eine solche Spielfeldunterlage, auf deren nach oben gewandten Oberseite das Spielfeld 1 aufgebracht ist.

[0027] 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-Posi-

onsfelder 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-Positionfelder 2 auf diesen Weg hintereinander angeordnet, wobei jeweils benachbarte Positionsfelder 2 aufeinander folgende Nummern tragen.

[0028] Die Karten-Stapelfelder 3 sind im linken Randbereich des Spielfeldes übereinander angeordnet.

[0029] 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.

[0030] 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.

[0031] 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 Aufnahmeöffnungen 6h auf, in denen die Spielsteine 7 angeordnet wer-

den können. Im dargestellten Fall sind zwei Aufnahmeöffnungen 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.

[0032] 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.

[0033] 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 Farbmarkierungen bzw. Symbole.

[0034] Die Spielregel ist in einer bevorzugten Ausführung wie folgt:

[0035] 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.

[0036] Während des Spielverlaufs wird die jeweilige Spielfigur 5 der Spielteilnehmer auf den Positionsfeldern 2 des Laufweges auf dem Spielfeld voranschreitend positioniert.

[0037] 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.

[0038] In entsprechender Weise wie das Voranschreiten der Spielfiguren 5 wird auch die Aufnahme und die Abgabe der diversen Spielsteine 7a - 7e bestimmt.

[0039] 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.

[0040] Wie bereits erwähnt, bilden die schwarzen Steine 7a und 7b Belastungssteine und die grünen Steine 7c Erkenntnissteine. Diese werden also in der Kindheitsphase aufgenommen.

[0041] 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 Vorschreiten 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.

[0042] 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.

[0043] 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 Vorschreiten 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 Vorschreiten der Spielfiguren wird durch die Anweisungskarten bestimmt, die über dem Kartensapel 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)

[0044] 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, und
 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, **dadurch gekennzeichnet, daß** der Spielsteine-Aufnahmebehälter (6) als auf mindestens einer der Spielfiguren (5) lösbar befestigbarer Rucksack ausgebildet ist.
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** die Spielfigur (5) mit einer Formgestaltung einer menschlichen Person ausgebildet ist bzw. sind.
4. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche,

dadurch gekennzeichnet,

daß die Spielfiguren (5) untereinander unterschiedlich ausgebildet sind.

5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. Bausatz nach Anspruch 7, **dadurch gekennzeichnet, daß** das Werkzeug magnetisch wirkt, indem das Werkzeug und/oder die Spielsteine (7) magnetisch oder magnetisierbar ausgebildet ist bzw. sind.
9. 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 serpentinartig 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. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche in Verbindung mit Anspruch 9,
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. 5
11. 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. 10 15
12. 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. 20 25
13. Bausatz nach einem der vorangehenden Ansprüche,
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 verzei- 30 chenbar sind. 35
14. 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. 40 45
- c) tokens (7), for arranging in the token-accommodating containers (6) of the playing figures (5),
d) instruction cards (3),
e) a die (8),
- wherein it is provided
that the playing figures (5) are designed such that they can be positioned on the playing area (1) on the base, to be precise on the playing figure spots (2), that the instruction cards (3) are designed such that they can be positioned in stacks on the playing area (1) on the bases, to be precise in card-stacking zones (3), and
that the token-accommodating containers (6) are designed such that in each case a plurality of tokens (7) can be arranged in the token-accommodating containers (6) and the tokens (7) can be introduced into the accommodating container (6) and removed from the accommodating container (6),
characterized in that
the token-accommodating container (6) is designed in the form of a rucksack which can be fastened in a releasable manner on at least one of the playing figures (5).
2. Kit according to Claim 1,
characterized in that the token-accommodating container (6) can be connected in a form-fitting manner to at least one of the playing figures (5) by being plugged thereon, fitted thereon or the like.
3. Kit according to one of the preceding claims,
characterized in that the playing figure (5) is shaped in human form.
4. Kit according to one of the preceding claims,
characterized in that the playing figures (5) are different from one another.
5. Kit according to one of the preceding claims,
characterized in that the card-stacking zones (3) for the instruction cards (3) are arranged in at least one peripheral region of the playing area (1) on the base, and the playing figure spots (2) are preferably distributed over the rest of the playing area (1) on the base.
6. Kit according to one of the preceding claims,
characterized in that groups of the tokens (7) are configured differently in respect of shape and/or sizes and/or colour and/or material, wherein the tokens (7) of the same group are identical and the tokens of different groups are different.

Claims

1. Kit for a parlour game,
wherein the kit has the following components: 50
- a) a base which has, or bears, the playing area (1) and is designed in the form of a rigid or flexible board or mat, 55
- b) playing figures (5) with token-accommodating containers (6) arranged preferably in a releasable manner thereon,

7. Kit according to one of the preceding claims,
characterized
in that a tool is provided for removing the tokens (7) from the token-accommodating container (6) and/or for introducing the tokens (7) into the token-accommodating container (6). 5
8. Kit according to Claim 7,
characterized
in that the tool acts magnetically in that the tool and/or the tokens (7) are/is magnetic or magnetizable. 10
9. Kit according to one of the preceding claims,
characterized
in that the base (1) is designed such that in each case at least one playing figure (5) can be positioned on the playing figure spots (2), the playing figure spots (2) are arranged on the playing area (1) along a path, which is preferably serpentine in form, wherein the path is formed into at least two path sections, i.e. a first path section and a second path section, and the playing area (1) is formed into at least two playing-area sections, i.e. a first playing-area section and a second playing-area section, wherein the first path section is arranged in the first playing-area section and the second path section is arranged in the second playing-area section. 20 25
10. Kit according to one of the preceding claims in conjunction with Claim 9,
characterized
in that the first playing-area section is arranged in the lower region of the playing area (1) on the base and the second playing area section is arranged in the central and/or in the upper section of the playing area (1) on the base. 30 35
11. Kit according to one of the preceding claims,
characterized
in that the playing area (1) has a third playing-area section, which follows the first and second playing-area sections, and is preferably arranged in the upper region of the playing area (1) on the base. 40 45
12. Kit according to one of the preceding claims,
characterized
in that the kit has, as a further component, a token-placement sheet which is designed such that certain tokens which players have won during the course of a game can be placed thereon in table form. 50
13. Kit according to one of the preceding claims,
characterized
in that the kit has, as a further component, a game-results sheet which is designed such that critical results and events experienced by the players during the course of a game can be recorded thereon. 55

14. Kit according to one of the preceding claims,
characterized
in that the kit has, as a further component, a game-report sheet which is designed such that particular events experienced during the course of a game and/or personal observations made by the players and/or proposals for improvement by the players can be recorded thereon.

Revendications

1. Ensemble pour un jeu de société,
l'ensemble présentant les composants suivants :
- a) un support de jeu portant ou présentant l'aire de jeu réalisée comme une plaque ou un tapis rigide ou flexible,
 - b) des figurines (5) avec des récipients de réception de pions (6) disposés de préférence de manière amovible dessus,
 - c) des pions (7) pour l'agencement dans le récipient de réception de pions (6) de la figurine (5),
 - d) des cartes d'instruction (3),
 - e) un dé (8)
- étant prévu
que les figurines (5) soient réalisées de sorte qu'elles puissent être positionnées sur l'aire de jeu (1) du support de jeu et plus précisément sur les cases de position des figurines (2),
que les cartes d'instruction (3) soient réalisées de sorte qu'elles puissent être positionnées par pile sur l'aire de jeu (1) des supports de jeu et plus précisément sur des champs d'empilement de cartes (3) et que les récipients de réception de pions (6) soient réalisés de sorte que dans les récipients de réception de pions (6) puissent être disposés respectivement plusieurs pions (7) et les pions (7) puissent être introduits dans le récipient de réception (6) et retirés du récipient de réception (6),
caractérisé en ce
que le récipient de réception de pions (6) est réalisé comme un sac à dos pouvant être fixé de manière amovible sur au moins l'une des figurines (5).
2. Ensemble selon la revendication 1,
caractérisé en ce
que le récipient de réception de pions (6) peut être relié par complémentarité de forme à au moins l'une des figurines (5) par fixation, pose ou similaires.
3. Ensemble selon l'une quelconque des revendications précédentes,
caractérisé en ce
que la figurine (5) est réalisée avec une conception des formes d'une personne humaine.

4. Ensemble selon l'une quelconque des revendications précédentes,
caractérisé en ce
que les figurines (5) sont réalisées différemment entre elles. 5
5. Ensemble selon l'une quelconque des revendications précédentes,
caractérisé en ce
que les champs d'empilement de cartes (3) pour les cartes d'instruction (3) sont disposés dans au moins une zone de bord de l'aire de jeu (1) du support de jeu et les cases de position des figurines (2) sont disposées de préférence de manière répartie dans la zone restante de l'aire de jeu (1) du support de jeu. 10 15
6. Ensemble selon l'une quelconque des revendications précédentes,
caractérisé en ce
que les pions (7) présentent par groupes une configuration différente en ce qui concerne la forme et/ou les tailles et/ou la couleur et/ou le matériau, les pions (7) du même groupe étant configurés de manière identique et les pions de groupes différents de manière différente. 20 25
7. Ensemble selon l'une quelconque des revendications précédentes,
caractérisé en ce
qu'un outil pour retirer les pions (7) du récipient de réception de pions (6) et/ou pour introduire les pions (7) dans le récipient de réception de pions (6) est prévu. 30
8. Ensemble selon la revendication 7,
caractérisé en ce
que l'outil agit magnétiquement en ce que l'outil et/ou les pions (7) sont réalisés de manière magnétique ou magnétisable. 35 40
9. Ensemble selon l'une quelconque des revendications précédentes,
caractérisé en ce
que le support de jeu (1) est réalisé de sorte que sur les cases de position des figurines (2) peut être positionnée respectivement au moins une figurine (5), les cases de position des figurines (2) étant disposées sur l'aire de jeu (1) le long d'un parcours qui est réalisé de préférence en serpent, le parcours étant réalisé en au moins deux sections de parcours, c'est-à-dire une première section de parcours et une seconde section de parcours et l'aire de jeu (1) étant réalisée en au moins deux sections d'aire de jeu, c'est-à-dire une première section d'aire de jeu et une seconde section d'aire de jeu, la première section de parcours étant disposée dans la première section d'aire de jeu et la seconde section de parcours dans la seconde section d'aire de jeu. 45 50 55
10. Ensemble selon l'une quelconque des revendications précédentes en liaison avec la revendication 9,
caractérisé en ce
que la première section d'aire de jeu est disposée dans la zone inférieure de l'aire de jeu (1) du support de jeu et la seconde section d'aire de jeu est disposée dans la section médiane et/ou dans la section supérieure de l'aire de jeu (1) du support de jeu.
11. Ensemble selon l'une quelconque des revendications précédentes,
caractérisé en ce
que l'aire de jeu (1) présente une troisième section d'aire de jeu qui est disposée à la suite de la première et de la deuxième section d'aire de jeu, de préférence est disposée dans la zone supérieure de l'aire de jeu (1) du support de jeu.
12. Ensemble selon l'une quelconque des revendications précédentes,
caractérisé en ce
que l'ensemble présente comme autre composant une fiche d'appui de pions qui est réalisée de sorte que des pions déterminés qu'ont acquis des joueurs dans une partie de jeu, puissent être posés dessus sous la forme d'un tableau.
13. Ensemble selon l'une quelconque des revendications précédentes,
caractérisé en ce
que l'ensemble présente comme autre composant une fiche de résultat de partie de jeu qui est réalisée de sorte que des résultats de jeu et des événements de jeu essentiels des joueurs d'une partie de jeu puissent être notés dessus.
14. Ensemble de jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes,
caractérisé en ce
que l'ensemble présente comme autre composant une fiche de rapport de jeu qui est réalisée de sorte que des événements de jeu particuliers d'une partie de jeu et/ou des remarques personnelles des joueurs et/ou des propositions d'amélioration des joueurs puissent être notées dessus.

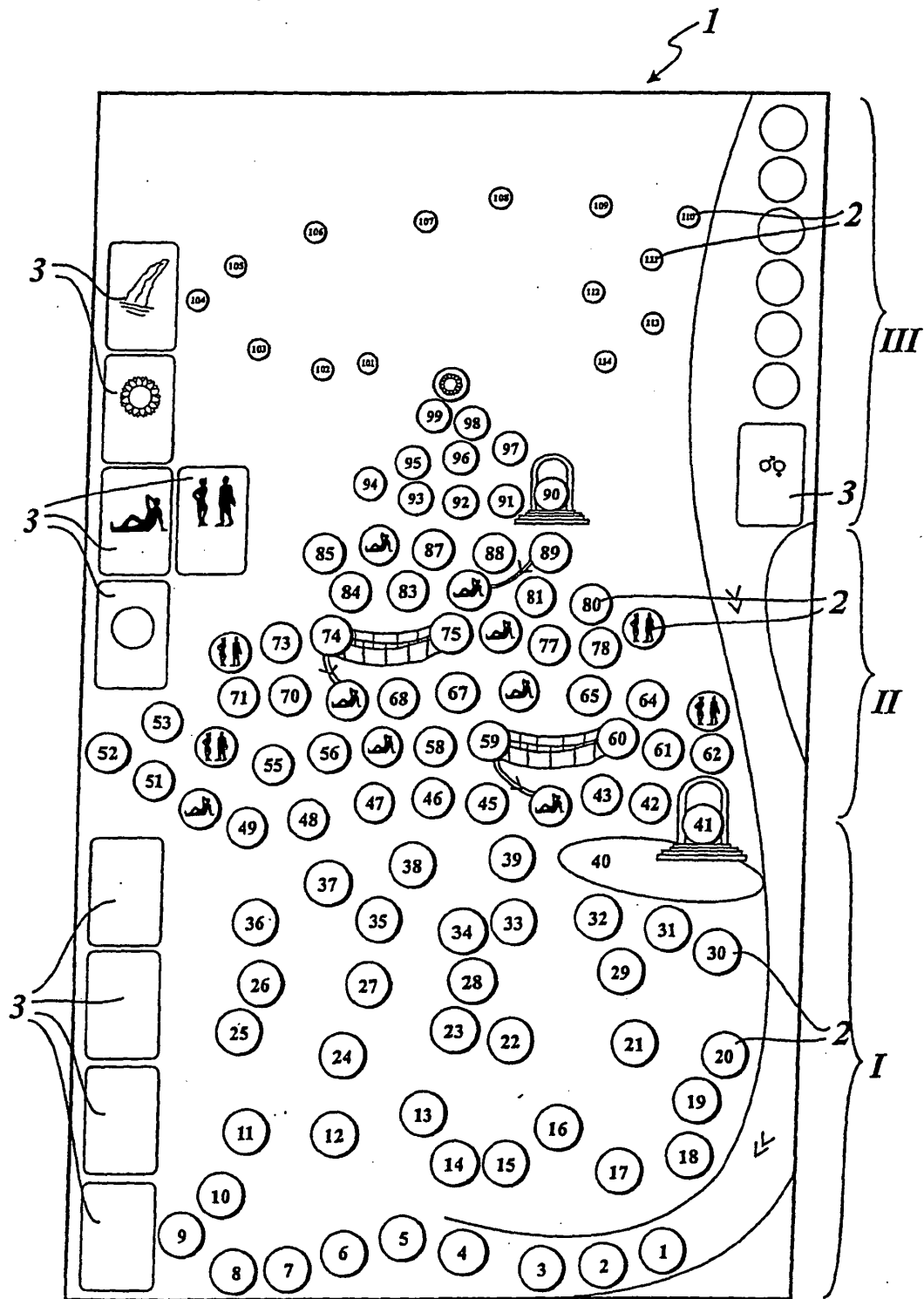


Fig. 1

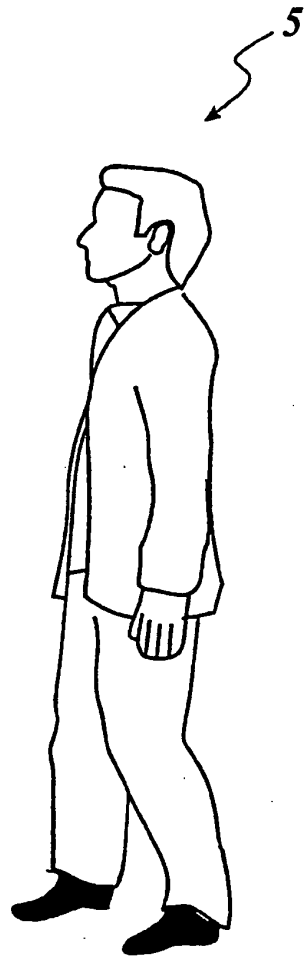


Fig. 2a



Fig. 2b

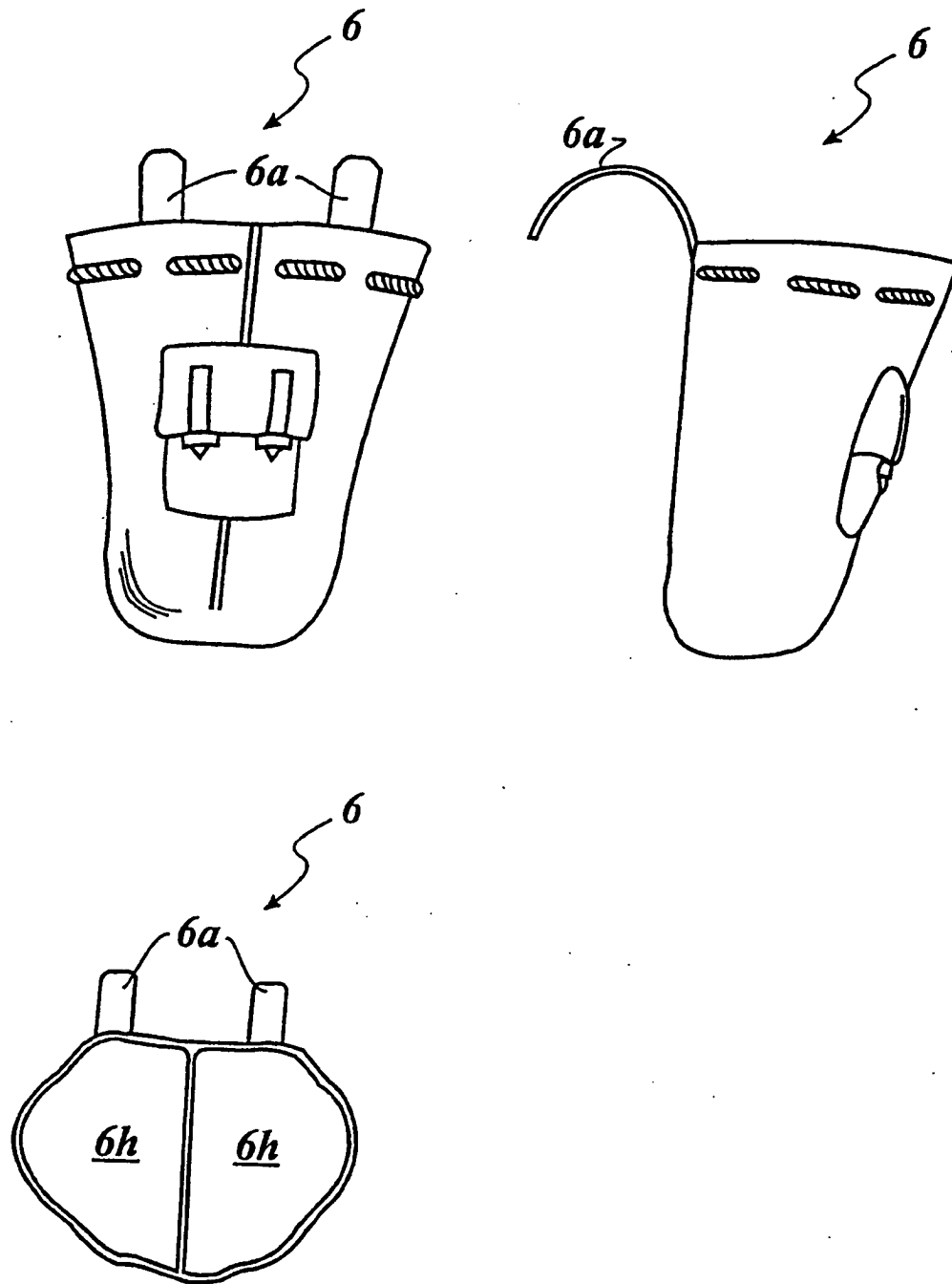


Fig. 3

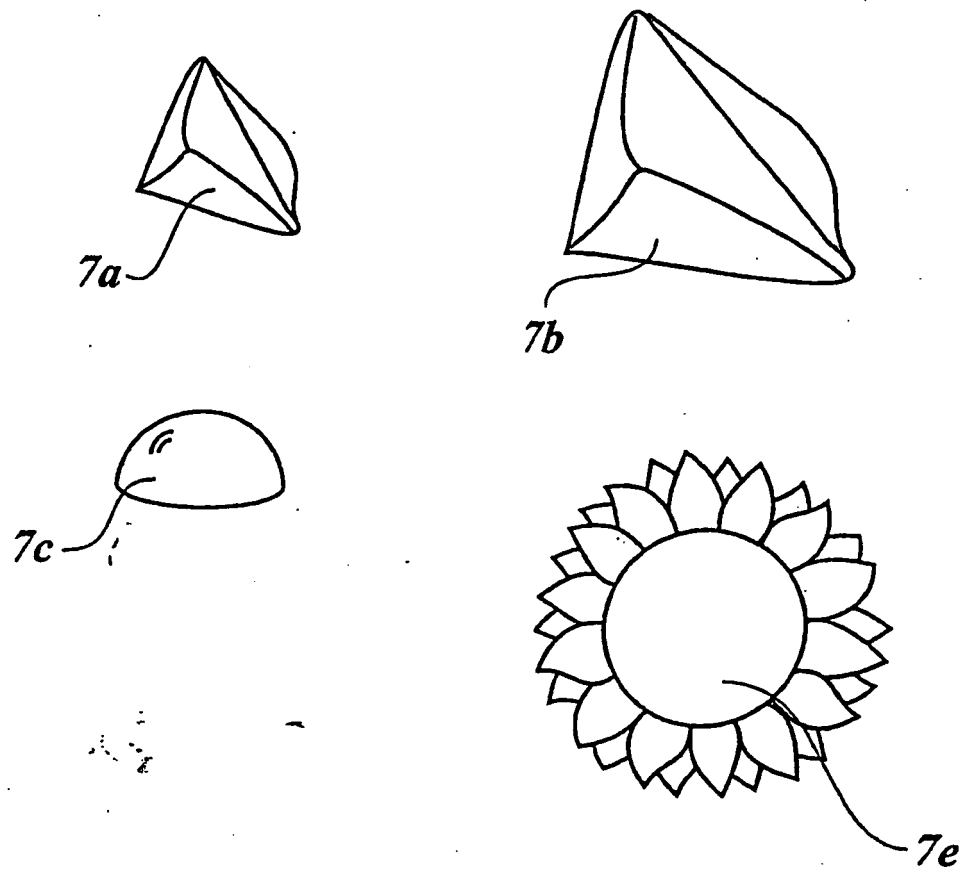


Fig. 4

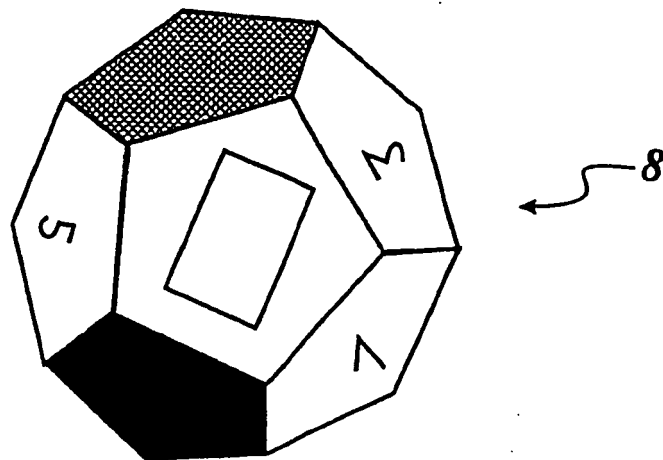


Fig. 5

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 HÄTET)

1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	frei und unbelastet	liebenswert	verantwortungsbewusst							
2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
				soziales Verhalten	zielsüchtig	humorvoll				
3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
							intelligent	sportlich	kommunikativ	
4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	frei und unbelastet	liebenswert	verantwortungsbewusst							
5	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
				soziales Verhalten	zielsüchtig	humorvoll				
6	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

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 Sonnen symbole 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