

19



NL Octrooi Centrum

11

2006109

12 C OCTROOI

21 Aanvraagnummer: **2006109**

51 Int.Cl.:
A63F 9/24 (2006.01) **A63F 3/00** (2006.01)

22 Aanvraag ingediend: **31.01.2011**

43 Aanvraag gepubliceerd:
-

73 Octrooihouder(s):
Identity Mansion B.V. te Rotterdam.
Studio Sophisti V.o.f. te Amsterdam.
Wouter Reeskamp te Amsterdam.

47 Octrooi verleend:
24.10.2011

72 Uitvinder(s):
Wouter Reeskamp te Amsterdam.
Tijn Martinus Maria Kooijmans
te Amsterdam.

45 Octrooischrift uitgegeven:
02.11.2011

74 Gemachtigde:
Ir. J.M.G. Dohmen c.s. te Eindhoven.

54 **Spelbord.**

57 Beschreven wordt een spelbord voor het spelen van een spel ondersteund door een computer met beeldscherm, waarbij het spelbord een speelveld en opnamemiddelen voor het opnemen van de computer omvat, waarbij het speelveld een of meer drukgevoelige elementen omvat, welke elementen bij het ontvangen van druk een signaal aan de computer zenden. Voorts wordt een werkwijze voor het bedrijven van het spelbord door een of meer speldeelnemers beschreven.

NL C 2006109

Dit octrooi is verleend ongeacht het bijgevoegde resultaat van het onderzoek naar de stand van de techniek en schriftelijke opinie. Het octrooischrift wijkt af van de oorspronkelijk ingediende stukken. Alle ingediende stukken kunnen bij NL Octrooi Centrum worden ingezien.

Korte aanduiding: Speelbord**Gebied van de uitvinding**

5 De uitvinding heeft betrekking op en speelbord voor het spelen van een spel ondersteund door een computer met beeldscherm, waarbij het speelbord een speelveld en opnamemiddelen voor het opnemen van de computer omvat.

Achtergrond van de uitvinding

10 Sinds enkele decennia worden computers met een beeldscherm, toegepast voor het spelen van spellen. Voor de besturing ervan worden diverse besturingsmiddelen gebruikt, zoals een toetsenbord, een joystick of een game pad. Ook zijn er speciale draagbare spelcomputers op de markt (zoals bijvoorbeeld van de firma's Nintendo en Sony), waarin een klein formaat beeldscherm en besturingsknoppen in een behuizing zijn opgenomen. Inmiddels zijn er dergelijke draagbare spelcomputers op de markt, die zijn voorzien van
15 een aanraakscherm. Door aanraken van het aanraakscherm wordt het betreffende spel al dan niet samen met spelknoppen bestuurd. Sinds kort zijn er ook zogenoemde tabletcomputers op de markt, zoals van de firma's Axiotron en Apple, die louter worden bestuurd met behulp van een aanraakscherm, en geen toetsenbord hebben. Met deze tabletcomputers kunnen ook spellen worden gespeeld. Zo ook met palmtops, ofwel PDAs,
20 en smartphones. Bij deze apparaten wordt veelal gebruik gemaakt van een aanraakscherm voor de besturing, als dan niet in combinatie met een klein toetsenbord. Ook met deze apparaten kunnen spellen worden gespeeld.

25 Een van de nadelen van het spelen van spellen op een computer is het ontbreken van een speelveld, waar een speldeelnemer spelacties kan uitvoeren. De spelacties worden bij computerspellen door besturing van de computer, door aanraking van het computerscherm, of door bediening van de toetsen uitgevoerd. Dit is, zeker wanneer een computerspel door meerdere personen gelijktijdig wordt gespeeld niet goed mogelijk, omdat de computer te weinig plaats biedt voor meerdere spelers om het spel op het
30 beeldscherm te volgen en om het spel deugdelijk te besturen. Wanneer meerdere spelers aan een spel deelnemen, geschiedt dit veelal door het verbinden van meerdere computers met elkaar, waarbij elke speler met zijn eigen computer aan het spel deel neemt. De spelers zijn derhalve niet noodzakelijkerwijs samen, maar in aparte ruimtes, zonder fysiek

of oogcontact. De persoonlijke wisselwerking tussen spelers ontbreekt derhalve. Dit wordt door velen als groot nadeel gezien. Bovendien vergt het besturen van een computerspel manuele handigheid en vergt derhalve oefening, waardoor computerspellen voor een grote groep spelers onaantrekkelijk zijn.

5

Computerspellen zijn derhalve minder geschikt om met gezelschappen van meerdere personen te doen. Hiervoor zijn zogenoemde gezelschapsspellen, zoals bijvoorbeeld bordspellen veel beter geschikt. Bij dit soort spellen plaatsen de spelers zich rondom een gemeenschappelijk speelbord, op welk bord het spel zich afspeelt. Voorbeelden van dergelijk spellen zijn Monopoly, Kolonisten van Catan, Backgammon, Cluedo etc. Ook spellen als domino, memory en Rummikub, waar gebruik wordt gemaakt van losse speelstukken die op een aanvankelijk leeg speelveld worden uitgespeeld, zijn populaire gezelschapsspellen. Men heeft echter gemerkt dat kinderen veelal de voorkeur geven aan het doen van spellen op een computer, waardoor het gemeenschapseffect niet wordt bereikt.

15

Men heeft in het vakgebied gepoogd om een oplossing voor bovenstaande problemen te bieden door te voorzien in een spelbord volgens de aanhef van conclusie 1. Een dergelijk speelbord is bijvoorbeeld bekend uit US2007/0197273. Hierin wordt een speelbord beschreven, voorzien van een speelveld, waarbij een draagbare spelcomputer in het spelbord kan worden opgenomen. Het speelveld en de spelcomputer zijn echter functioneel niet met elkaar verbonden. Zo kan men op het speelveld pionnen verplaatsen, en vervolgens handmatig een besturingsknop van de spelcomputer bedienen om de een bij het spel behorende animatie te bekijken, of een commando in te geven dat door het spelverloop op het speelveld wordt bepaald.

20

25

Een van de nadelen van het spelbord uit de stand van de techniek is het feit dat het bewegen op het speelveld geen invloed heeft op de spelcomputer. De spelcomputer moet ter afsluiting van elke speelbeurt handmatig worden bediend. Bovendien verschaft het spelbord uit de stand van de techniek geen oplossing voor de behoefte van spelers om met meer dan twee personen een spel als een bord spel te spelen. Het beeldscherm van de draagbare spelcomputer is te klein om met meerdere medespelers tegelijk op te kijken. Het spelbord uit de stand van de techniek is daarvoor ongeschikt, en beoogt dan ook om te

30

voorzien in een variante uitbreiding van bestaande computerspellen voor een of hooguit twee personen.

Doel en samenvatting van de uitvinding

5 Deze uitvinding beoogt echter ten minste een van bovengenoemde problemen op te heffen en voorziet daartoe in een spelbord volgens conclusie1. Met een dergelijk spelbord is het niet meer nodig om de in het spelbord opgenomen computer telkens handmatig te besturen. Het speelveld omvat daartoe een of meer drukgevoelige elementen, die bij
10 ontvangen dan wel verminderen van druk een signaal aan de computer zenden. Een dergelijk signaal kan bijvoorbeeld worden bewerkstelligd door uitoefenen van handmatige druk, zoals door het drukken van een vinger op het speelveld, of het onder enige druk schuiven van een of meer vingers over het speelveld. Ook kan men druk uitoefenen of verminderen door een speelfiguur, zoals een pion op het spelbord te verplaatsen. De druk van de positie die het speelfiguur verlaat vermindert, en er wordt druk door het gewicht van
15 de speelfiguur op de nieuwe locatie op het speelveld uitgeoefend.

Dergelijke drukgevoelige elementen zijn in het vakgebied bekend, en kunnen bijvoorbeeld in of op het speelveld zijn verwerkt. Men kan het speelveld voorzien van een aantal elementen, zodat het speelveld discrete drukgevoelige plaatsen heeft. Men kan ervoor
20 kiezen om elementen van onderscheidenlijke gevoeligheid in/op het speelveld te verwerken, zodat op de ene plaats meer druk nodig is voor het genereren van een even sterk signaal dan op een andere plaats, waar een gevoeliger element is geplaatst. De elementen kunnen een aan/uit-karakter hebben, waarmee wordt bedoeld dat er een signaal, onafhankelijk van de mate van druk naar de computer wordt gestuurd, zodra een
25 grensdruk wordt overschreden. Men kan ook kiezen om elementen te plaatsen waarvan de sterkte van het uit te zenden signaal afhankelijk is van de druk die op het betreffende element wordt uitgeoefend. Het is ook mogelijk om een continu drukelement op of in het speelveld te verwerken, welk element informatie van de mate van druk en/of de plaats waar de druk op het element wordt uitgeoefend (of juist wegvalt) aan de computer kan
30 doorsturen. Uit kosten overwegingen wordt momenteel echter de voorkeur gegeven aan het plaatsen van meerdere afzonderlijke elementen op/in het speelveld.

Met het spelbord volgens de uitvinding kan men een spel spelen met de spelsensatie en ervaring zoals van een gebruikelijk gezelschapsspel, waarbij de computer, door het ontvangen van signalen die worden uitgezonden door de drukgevoelige elementen, zorg draagt voor diverse audiovisuele effecten die bij een gezelschapsspel niet mogelijk zijn. Zo kan het scherm van de computer speleffecten weergeven, wanneer een speler met zijn spelfiguur op het speelveld een bepaalde plaats heeft bereikt waardoor een bepaalde spelactie plaatsvindt. Het beeldscherm, bij voorkeur ondersteund door een luidspreker die eveneens door de computer wordt aangestuurd, kan de betreffende spelactie bijvoorbeeld door een animatie aankondigen, of de speler op een dergelijke wijze van instructies voorzien. Men kan een aanraakscherm gebruiken om spelers te definiëren, de computer kan de beurten van de spelers bijhouden, en kan fiches of speelgeld per speler beheren, zodat dergelijke spelattributen overbodig worden. Het scherm kan ook deel uitmaken van het speelveld, en door de computer gestuurde variabiliteit in het speelveld verschaffen. Door de uitvinding worden de mogelijkheden van klassieke bordspellen nagenoeg oneindig uitgebreid, en wordt voorzien in een dynamische toevoeging aan het spelbord. Door de uitvinding wordt het doen van bordspellen voor kinderen die doorgaans spelcomputers de voorkeur geven, weer aantrekkelijk.

Het spelbord volgens de uitvinding omvat bij voorkeur verbindingsmiddelen voor het doorgeven van het signaal voor het opzetten van een operationele verbinding tussen het spelbord en de computer en voor het doorgeven van het signaal van de een of meer drukgevoelige elementen aan de computer. Met deze verbindingsmiddelen kan bijvoorbeeld een draadloze verbinding worden opgezet en in stand worden gehouden door bijvoorbeeld gebruik te maken van Bluetooth techniek, of elke andere draadloze techniek, die door de toegepaste computer kan worden ontvangen. Men kan het spelbord ook voorzien van een ontvanger voor de signalen die draadloos door de drukgevoelige elementen worden uitgezonden, welke ontvanger dan wordt gekoppeld met de computer, waardoor de computer de draadloze signalen in een voor de computer leesbare en verwerkbare vorm ontvangt. Het verdient echter de voorkeur om de drukgevoelige elementen met een draadverbinding in contact te brengen met de computer, aangezien dit minder storingsgevoelig is en minder kostbare techniek vergt. De verbindingsmiddelen kunnen daartoe een speciaal op de computer passende stekker omvatten, die verbonden is met de bedrading van de drukgevoelige elementen, of kan andersoortige

ontvangmiddelen hebben voor het ontvangen van de signalen die door de drukgevoelige elementen worden verzonden.

5 Het signaal kan aldus op vele in het vakgebied bekende wijzen aan de computer worden gezonden, zoals op draadloze wijze. Aangezien een draadverbinding voorkeur verdient omvat het signaal van de een of meer drukgevoelige elementen bij voorkeur een elektronisch signaal.

10 Het spelbord omvat bij voorkeur een omzetmodule, ofwel een interface, die geschikt is voor het omzetten van de signalen van de drukgevoelige elementen in signalen die door de computer kunnen worden verwerkt en worden omgezet in een audiovisueel signaal. Een dergelijke omzetmodule zal per toe te passen computer onderscheidenlijk van architectuur zijn. Het is belangrijk dat de signalen die door de drukgevoelige elementen worden uitgestuurd, met behulp van de interface in een door de computer lees- en verwerkbare
15 vorm worden omgezet mocht dit nodig zijn.

Het spelbord volgens de uitvinding is bij voorkeur ingericht voor het opnemen van een een tablet computer, smartphone, palmtop (ofwel PDA) of draagbare spelcomputer. Een tablet computer (ook wel tablet-pc genoemd), verdient de voorkeur vanwege de grootte en de
20 handzaamheid ervan. De afmetingen van het beeldscherm zijn dusdanig dat het beeld door meerdere medespelers tegelijk kan worden waargenomen, hetgeen met de kleinere palmtop, draagbare spelcomputer of smartphone niet goed mogelijk is. De door de firma Apple op de markt gebrachte iPad is een zeer aantrekkelijk voorbeeld van een dergelijke tablet-computer.

25 De opnamemiddelen voor het opnemen van een computer in het spelbord volgens de uitvinding kunnen elke gewenste vorm hebben, zolang de computer op het spelbord gefixeerd blijft. Zo kan men een computer bijvoorbeeld op het bord vastklikken, of in een aan het bord bevestigd frame schuiven, of in een daartoe aangebrachte uitsparing van het
30 spelbord plaatsen. Ook kan het spelbord zijn voorzien van opstaande randen, die een ruimte op het spelbord definiëren die overeenkomt met de afmetingen van de te plaatsen computer.

De opnamemiddelen voor het opnemen van de computer zijn bij voorkeur dusdanig, dat deze het herhaaldelijk plaatsen van de computer in het spelbord en verwijderen van de computer van het spelbord toelaten. Zo kan in het geval van een tablet computer deze bijvoorbeeld met snapranden op het spelbord worden vastgeklikt. Door het uit elkaar
5 trekken van de snapranden kan de tablet computer dan eenvoudig weer van het spelbord worden verwijderd.

De opnamemiddelen voor het opnemen van de computer in het spelbord omvatten bij voorkeur een frame waarin de computer wordt vastgehouden. Hierdoor wordt een stevige
10 en betrouwbare houder voor de kostbare computer verschaft, waardoor een gemakkelijk plaatsen en verwijderen van de computer mogelijk wordt gemaakt.

Het speelveld van het spelbord volgens de uitvinding strekt zich bij voorkeur uit vanaf de opnamemiddelen voor het opnemen van de computer in het spelbord. Dit betekent dat de
15 computer bij plaatsing in het spelbord grenst aan het speelveld. Dit is aantrekkelijk omdat door de actie op het speelveld door de computer beeldinformatie op het beeldscherm kan worden gegenereerd, welke informatie voor alle betrokken medespelers bestemd kan zijn. Deze opstelling maakt het spelbord toegankelijk voor meerder medespelers.

Bij voorkeur strekt het speelveld zich in ten minste twee tegenovergestelde richtingen vanaf de middelen voor het opnemen van de computer in het spelbord uit. Door deze opstelling bevindt de computer zich tussen ten minste twee porties van het speelveld. Door deze centrale positie is de bereikbaarheid van het beeldscherm voor de medespelers goed, en is ook het speelveld goed toegankelijk. Deze opstelling is ook uitermate geschikt als er
25 spelen worden gespeeld waarbij twee spelers of twee teams van spelers tegen elkaar spelen, waarbij elke tegenstander of elk team de beschikking krijgt over een eigen speelhelft. Het speelveld kan zich ook rondom de opnamemiddelen uitstrekken, zodat de computer bij plaatsing in het spelbord in het midden van het bord is geplaatst. De medespelers kunnen zich rondom het spelbord opstellen, en allen behouden een optimale
30 toegang tot het spelbord.

In een aantrekkelijke uitvoeringsvorm is het speelveld scharnierend uitgevoerd. Dit maakt compacte bouw mogelijk, waardoor het bord gemakkelijk is op te ruimen. Bij voorkeur

scharniert het speelveld om de computer, wanneer die is geplaatst, om zo extra bescherming aan de computer te bieden. Door deze uitvoering is het ook niet noodzakelijk om de computer telkens na een spel uit het spelbord te verwijderen.

5 Het spelbord volgens de uitvinding benodigt energie om bijvoorbeeld de signalen op te wekken en naar de computer te sturen, of bijvoorbeeld voor het verlichten van het speelveld. Daartoe kan het spelbord een eigen energiedrager bevatten, zoals een batterij. De energievoorziening van het spelbord volgens de uitvinding wordt echter bij voorkeur verschaft door de daarin op te nemen computer. Daartoe kunnen de verbindingmiddelen
10 die hierboven reeds zijn besproken zijn ingericht. Hierdoor is een aparte batterij voor het spelbord niet nodig.

In een zeer aantrekkelijke uitvoeringsvorm omvat het speelveld een verwisselbaar speeloppervlak. In dan wel op het speelveld zijn de drukgevoelige elementen aangebracht.
15 Daarboven wordt een speeloppervlak aangebracht dat het uiterlijk van het speelveld definieert. Door dit speeloppervlak verwisselbaar uit te voeren, kunnen meerdere verschillende spellen op het spelbord worden gespeeld. Deze speeloppervlakken kunnen bijvoorbeeld door de speler zelf worden geprint en op het speelveld worden geplaatst. De afbeelding van het speeloppervlak wordt dan zo ontworpen, dat deze plaatsen definieert
20 die overeenkomen met plaatsen op het speelveld waar zich een of meerdere drukgevoelige elementen bevinden. Zo kan bij de aanschaf van een spel via bijvoorbeeld een webshop, de software voor het spel alsmede de drukinstructies voor het betreffende speelvelddoppervlak worden gedownload.

25 In een andere aantrekkelijke uitvoeringsvorm omvat het spelbord volgens de uitvinding bewegende onderdelen omvat, waarvan de beweging kan worden aangestuurd door de in het spelbord opgenomen computer. Zo kan het spelbord bijvoorbeeld worden uitgevoerd als een hindernisbaan, door bijvoorbeeld een of meer plaatsen van het spelbord waar zich een spelfiguur kan bevinden te voorzien van een onder veerspanning geplaatst vlak, welke
30 veer door de computer gestuurd kan ontspannen en het vlak wordt weggeschoten. Hierdoor kunnen de spelfiguren van het bord worden geschoten. Het bord kan bijvoorbeeld ook elementen bevatten waarmee kleine projectielen, gestuurd door de computer, kunnen

worden afgeschoten. Hierdoor ontstaat een extra spannings- en verrassingsdimensie in het spel.

5 In een volgende aantrekkelijke uitvoeringsvorm omvat het spelbord volgens de uitvinding
aansluitmiddelen voor een of meer aanvullende computers met beeldscherm, welke
aansluitmiddelen signalen tussen de computer en de een of meer aanvullende computers
kunnen doorgeven. Het speelveld kan aldus meerdere beeldschermen opnemen, waardoor
het aantal mogelijkheden voor het doen van spellen enorm toeneemt. Zo kan het ene
10 beeldscherm zijn bestemd voor een bepaalde speler of een bepaald team en niet voor een
andere speler of ander team. Zo kan het spelbord een gemeenschappelijk beeldscherm
omvatten waar spelinformatie voor alle spelers wordt weergegeven, terwijl op een of meer
andere beeldschermen specifiek voor een speler bedoelde, en wellicht voor een andere
speler geheim te houden informatie wordt getoond. Deze aanvullende computers zijn bij
15 voorkeur klein van formaat, en worden bij voorkeur rondom het spelbord geplaatst. De
respectievelijke aansluitmiddelen bevinden zich derhalve bij voorkeur aan de rand van het
spelbord. De aanvullende computers zijn bij voorkeur gekozen uit de groep, bestaande uit
een palmtop, een draagbare spelcomputer of een smartphone. In een aantrekkelijk
uitvoeringsvorm zijn de aanvullende computers gekozen uit de groep iPhone, iPad en iPod,
20 met nog meer voorkeur iPhone en iPod.

20 Zoals hierboven reeds is uiteengezet, omvat het beeldscherm van de computer dan wel
van de aanvullende computer of computers een aanraakscherm. Dit vergroot de
mogelijkheden voor het spelen enorm. Zo kan het beeldscherm ook deel uitmaken van het
speelveld, aangezien het beeldscherm zelf ook drukgevoelig is en daarmee kan reageren
25 op drukverschillen, die door de spelers worden veroorzaakt.

De uitvinding heeft eveneens betrekking op een werkwijze voor het aansturen van een spel
op een spelbord volgens de uitvinding, omvattende:

- 30 a) Opzetten van een operationele verbinding tussen de drukgevoelige elementen van het
spelbord en de computer;
- b) Detecteren van de operationele verbinding tussen de drukgevoelige elementen van
het spelbord en de computer;

- c) Weergeven van een eerste beeld op het beeldscherm bij detectie van de operationele verbinding tussen de drukgevoelige elementen van het spelbord en de computer;
- d) Ontvangen van ten minste een signaal van ten minste een van de drukgevoelige elementen;
- 5 e) Verwerken van het signaal volgens vooraf bepaalde regels;
- f) Genereren van beeldinformatie voor een tweede beeldweergave op basis van het verwerkte signaal;
- g) Weergeven van het tweede beeld op het beeldscherm van de computer,
- h) Herhalen van stappen d) – g).

10

Door het plaatsen van de computer in de opnamemiddelen van het spelbord wordt er een operationele verbinding tussen de computer en het spelbord opgezet. Zodra de verbinding tot stand is gebracht, en de software voor het gewenste spel is geladen, wordt in stap c) een beginscherm geactiveerd. Dit beginscherm kan allerlei informatie en keuzemenu's

15 omvatten, waaruit de spelers kunnen kiezen. Zo kunnen bijvoorbeeld de spelregels worden getoond, kan een keuze worden gemaakt uit diverse spelvarianten, kan het aantal spelers worden ingesteld en kunnen spelfiguren aan spelers worden toegewezen. Deze keuzes kunnen bijvoorbeeld door aanraken van het scherm, of bepaalde plekken op het speelveld worden gedaan. Wanneer het spel start kan de computer instructies genereren en tonen

20 die de speler door zijn beurt begeleidt. Zo kan er worden begonnen met het virtueel gooien met een dobbelsteen, waarna de speler zijn speelfiguur op het speelveld overeenkomstig verplaatst, waardoor op het speelveld plaatselijk drukverschillen ontstaan, welke door de drukgevoelige elementen worden omgezet in een signaal dat naar de computer wordt gestuurd. De computer ontvangt het signaal en verwerkt het signaal volgens vooraf

25 bepaalde regels, die door spelsoftware kunnen zijn gedicteerd. De software kan bijvoorbeeld foutieve plaatsing van de speelfiguur, bijvoorbeeld op een verkeerde plaats op het speelveld, niet toelaten. Het spel kan bijvoorbeeld alleen maar doorgang vinden als de speelfiguur op de juiste positie op het speelveld wordt geplaatst. De computer kan derhalve het juiste spelverloop sturen en vals spelen verhinderen. Ook kan de computer door het

30 bereiken van een bepaalde plaats op het speelveld een spelanimatie starten, een vraag voor de speler genereren, de speler een opdracht geven, of het beeldscherm al dan niet gedeeltelijk veranderen in een aanvullend deel van het speelveldoppervlak. Wanneer de beurt voorbij is, kan de computer dat middels een volgende weergave op het beeldscherm

aangeven en is de volgende speler aan de beurt. Deze cyclus, dat wil zeggen stappen d) – g), kan zich gedurende het spel herhalen. Zodra een speler het speldoel heeft bereikt door bijvoorbeeld een bepaalde plaats op het speelveld in te nemen, kan de computer een laatste weergave of animatie genereren met bijvoorbeeld het benoemen van de winnaar en/of de puntenstand

5

Het spel kan worden gespeeld met bijvoorbeeld spelfiguren, zoals pionnen, waarmee de drukgevoelige elementen worden geactiveerd waardoor deze een signaal naar de computer sturen. De druk kan ook worden ugeoefend door handmatig druk op een drukgevoelig element van het spelbord uit te oefenen. Dit kan door plaatselijk op het speelveld te duwen, of, wanneer dit gewenst is, over het speelveld te vegen.

10

De uitvinding heeft eveneens betrekking op een werkwijze voor het bedrijven van het spelbord volgens de uitvinding door een of meer speldeelnemers, omvattende de stappen:

15

- 1) plaatsen van de computer in de opnamemiddelen van het spelbord,
- 2) verbinden van de computer met de drukgevoelige elementen van het speelveld,
- 3) activeren van de daartoe bestemde spelsoftware in de computer, waardoor het beeldscherm een eerste weergave genereert, die waarneembaar is voor de speldeelnemers,

20

- 4) uitoefenen van druk op een of meer drukgevoelige elementen in het spelbord door een of meer speldeelnemers, waardoor een signaal wordt gegenereerd dat wordt doorgegeven aan de computer,
- 5) genereren van een volgende weergave door de computer,
- 6) herhalen van stappen 4) en 5).

25

Voorts heeft de uitvinding betrekking op een computerprogrammaproduct omvattende een door een computer, die geschikt is te worden opgenomen in een spelbord volgens de uitvinding, leesbare en uitvoerbare instructies die de computer in staat stellen de werkwijze volgens de uitvinding uit te voeren. Dit computerprogrammaproduct kan via internet aan de consument worden aangeboden, waarvandaan het programmaproduct kan worden gedownload. Het computerprogramma kan echter ook op een daartoe geschikte drager zijn opgenomen, zoals bijvoorbeeld op een CDrom, DVD, memorycard of memystick. De

30

uitvinding heeft derhalve eveneens betrekking op een gegevensdrager waarop het computerprogrammaproduct volgens de uitvinding is opgeslagen.

5 De uitvinding heeft bovendien betrekking op een samenstel van een spelbord volgens de uitvinding en een daarin opgenomen computer met beeldscherm, bij voorkeur een aanraakscherm, waarbij de computer bij voorkeur een tablet computer is, zoals een iPad.

Korte beschrijving van de figuren

De uitvinding zal nu nader worden toegelicht aan de hand van de volgende figuren, waarin:

- 10 In figuur 1 een bovenaanzicht van een spelbord volgens de uitvinding wordt getoond,
In figuur 2 A een dwarsdoorsnede door pijlen A van figuur 1 wordt weergegeven,
In figuur 2B een dwarsdoorsnede van een soortgelijk spelbord in dichtgeklapte toestand wordt weergegeven,
In figuur 3 een bovenaanzicht van een spelbord volgens de uitvinding met daarin
15 opgenomen een tablet computer, wordt getoond,
In figuur 4 een bovenaanzicht van een spelbord met een alternatief speelveld wordt weergegeven,
In figuren 5A en 5B verschillende speelveldoppervlakken worden getoond.

Beschrijving van uitvoeringsvormen

- 20 In figuur 1 wordt met 1 het spelbord volgens de uitvinding weergegeven. Het spelbord 1 omvat een speelveld 4, waarin drukgevoelige elementen 6 zijn verwerkt. Het speelveld strekt zich aan weerszijden van opnamemiddelen 5 voor een computer (hier niet getoond) uit, waardoor in het getoonde geval het speelveld in twee gelijke tegen over elkaar liggende
25 porties wordt verdeeld. De opnamemiddelen worden gevormd door een op zijn kant geplaatst u-frame 51, waarin een tablet computer via opening 52 kan worden geschoven. In het u-frame is een stekkeraansluiting 7 geplaatst, waarmee de computer met het spelbord kan worden verbonden. De bedrading tussen de drukgevoelige elementen 6 en de stekkeraansluiting is niet getoond. Beide speelhelften hebben bij voorkeur een afmeting
30 die overeenkomt met een standaard papierformaat, zoals DIN A4 (ongeveer 21 x 30 cm) of het US letter formaat (ongeveer 22 x 28 cm), om zo het plaatsen van een speeloppervlak van deze afmeting mogelijk te maken. Door de afmeting van het speeloppervlak zo te

kiezen kan het speeloppervlak op eenvoudige wijze door een gebruikelijke printer worden afgedrukt op een vel papier met standaardformaat.

5 In de dwarsdoorsnede van figuur 2a is te zien dat de drukgevoelige elementen 6 in het
speelveld 4 zijn verwerkt. Deze elementen kunnen ook op het speelveld zijn aangebracht.
Op het speelveld is een vel 9 als speloppervlak aangebracht, welk vel is bedrukt zodat het
gewenste speelveld wordt gevormd. Vel 9 kan met daartoe geschikte houders of
beschermfolie op zijn plaats op het speelveld worden gehouden. Met 51 is het u-frame
10 weergegeven waar de tablet computer kan worden opgenomen Met 7 is de plaats van de
stekeraansluiting weergegeven, die zich onder het vlak van tekening bevindt. Aan
weerszijden van het u-frame is het speelveld ter plaatse van 8 scharnierend uitgevoerd. I
figuur 2B is het speelveld ingeklapt, om de plaats waar de computer in het spelbord dient te
worden opgenomen.

15 In figuur 3 wordt hetzelfde spelbord als in figuur 1 getoond, waarbij een tablet computer 2
met aanraakscherm 3 in het spelbord 1 is opgenomen. Overeenkomende onderdelen zijn
niet allemaal weergegeven. Tablet computer 2 is met het spelbord verbonden via
stekeraansluiting 7. De tablet computer 2 omvat een besturingsmodule zoals een
microprocessor, een DSP of een microcontroller en een geheugen voor het opslaan van
20 een computer programma product zoals een computer programma, ook bekend als een
"app". Dit computer programma omvat instructies die de besturingsmodule in staat stelt
een spel aan te sturen dat op het spelbord 1 gespeeld kan worden. De tablet computer 2 is
operationeel verbonden met de drukgevoelige elementen 6 via een verbindingmodule om
signalen gegenereerd door de drukgevoelige elementen 6 te ontvangen, al dan niet na
25 verwerking van deze signalen. De operationele verbinding kan tot stand worden gebracht
door een elektrisch geleidende verbinding of draadloos, zoals bijvoorbeeld met Bluetooth of
een RFID verbinding. De operationele verbinding wordt gedetecteerd door de tablet
computer 2 en in het bijzonder door de verwerkingseenheid daarvan. Bij detectie van deze
verbinding wordt op het aanraakscherm 3 een beeld getoond, bijvoorbeeld met
30 spelinstructies. Via de operationele verbinding ontvangt de tablet computer 2 signalen van
de drukgevoelige elementen 6. Op die manier kan de tablet computer 2 bijvoorbeeld
bepalen op welke speelvelden pionnen geplaatst zijn en/of hoe deze verplaatst worden.
Deze signalen worden verwerkt op basis van vooraf bepaalde regels die zijn omvat door

het computer programma product. Op basis van de verwerkte signalen, dus op basis van het resultaat van de verwerking, wordt een tweede scherm of een tweede beeld gegenereerd die bijvoorbeeld de stand van het spel weergeeft, bijvoorbeeld door weergave van een score. Anderzijds kan het tweede scherm verdere instructies of hints weergeven.

5 Dit tweede beeld wordt vervolgens weergegeven op het aanraakscherm 3.

Het computer programma product kan worden verkregen op een fysieke gegevensdrager, maar kan ook worden verkregen via een netwerkverbinding waarmee de tablet computer 3 contact maakt met een virtuele winkel waar het product kan worden gekocht.

10

Figuur 4 toont een vierkant spelbord, waar het speelveld zich rondom u-frame uitstrekt. Met 9 is een interface weergegeven, die de signalen van de drukgevoelige elementen omzet in signalen die door de computer lees- en verwerkbaar zijn. In de overige afbeeldingen is de interface niet getoond, maar deze kan bijvoorbeeld onder het speelveld zijn geplaatst, in het u-frame, of op het speelveld.

15

In figuur 5A wordt een speeloppervlak getoond, met vooraf bepaalde locaties, weergegeven door open cirkels, bestemd voor het plaatsen van een spelfiguur. Overeenkomstig deze locaties bevindt zich op/in het speelveld een drukgevoelig element, dat een signaal naar de computer zendt zodra een spelfiguur op deze locatie of daar vandaan wordt geplaatst. Dit door dit signaal kan de computer beeldinformatie op het beeldscherm genereren.

20

In figuur 5 b is een speeloppervlak weergegeven waarop stroken zijn weergegeven als open rechthoeken, waar spelers met hun vinger langs kunnen wrijven voor het genereren van een signaal of een reeks signalen voor de computer.

25

30

2006109

Conclusies:

- 5 1. Speelbord voor het spelen van een spel ondersteund door een computer met beeldscherm, waarbij het speelbord een speelveld en opnamemiddelen voor het opnemen van de computer in het spelbord omvat, met het kenmerk dat het speelbord is ingericht voor het opnemen van een tablet computer, smartphone, palmtop of draagbare spelcomputer, het speelveld een of meer drukgevoelige elementen omvat, welke drukgevoelige elementen zijn ingericht om een signaal te genereren als gevolg van veranderingen van druk op de drukgevoelige elementen en het signaal aan de computer te
10 zenden.
- 15 2. Speelbord volgens conclusie 1, met het kenmerk dat het speelbord verbindingsmiddelen omvat voor het opzetten van een operationele verbinding tussen het speelbord en de computer voor het doorgeven van het signaal van de een of meer drukgevoelige elementen aan de computer.
3. Speelbord volgens conclusie 1 of 2, met het kenmerk, dat het signaal van de een of meer drukgevoelige elementen een elektronisch signaal omvat.
- 20 4. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat het speelbord een omzetmodule omvat geschikt voor het omzetten van de signalen van de drukgevoelige elementen in signalen die door de computer kunnen worden verwerkt en worden omgezet in een audiovisueel signaal.
- 25 5. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat het bord is ingericht voor het opnemen van een tablet computer.
6. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat de opnamemiddelen voor het opnemen van de computer herhaaldelijk plaatsen van de computer in het spelbord en verwijderen van de computer van het spelbord toelaten.
30
7. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat de opnamemiddelen voor het opnemen van de computer in het spelbord een frame omvatten waarin de computer wordt vastgehouden.

8. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat het speelveld zich vanaf de opnamemiddelen voor het opnemen van de computer in het speelbord uitstrekt.
- 5 9. Speelbord volgens conclusie 6, met het kenmerk dat het speelveld zich in ten minste twee tegenovergestelde richtingen vanaf de middelen voor het opnemen van de computer in het speelbord uitstrekt.
- 10 10. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat het speelveld scharnierend is uitgevoerd.
11. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat de energievoorziening ervan verschaft wordt door een daarin op te nemen computer.
- 15 12. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat het speelveld een verwisselbaar speeloppervlak omvat.
13. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat het speelveld bewegende onderdelen omvat, waarvan de beweging kan worden aangestuurd door een in het speelbord opgenomen computer.
- 20 14. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat het aansluitmiddelen voor een of meer aanvullende computers met beeldscherm omvat, welke aansluitmiddelen signalen tussen de computer en de een of meer aanvullende computers kunnen doorgeven.
- 25 15. Speelbord volgens conclusie 14, met het kenmerk dat de aanvullende computer een palmtop, een draagbare spelcomputer of een smartphone omvat.
- 30 16. Speelbord volgens willekeurig welke van de voorgaande conclusies, met het kenmerk dat het beeldscherm van de computer dan wel de aanvullende computer een aanraakscherm omvat.

17. Werkwijze voor het aansturen van een spel op een speelbord volgens willekeurig een der voorgaande conclusies, omvattende:

- a) Opzetten van een operationele verbinding tussen de drukgevoelige elementen van het speelbord en de computer;
- 5 b) Detecteren van de operationele verbinding tussen de drukgevoelige elementen van het speelbord en de computer;
- c) Weergeven van een eerste beeld op het beeldscherm bij detectie van de operationele verbinding tussen de drukgevoelige elementen van het speelbord en de computer;
- d) Ontvangen van ten minste een signaal van ten minste een van de drukgevoelige
10 elementen;
- e) Verwerken van het signaal volgens vooraf bepaalde regels;
- f) Genereren van beeldinformatie voor een tweede beeldweergave op basis van het verwerkte signaal;
- g) Weergeven van het tweede beeld op het beeldscherm van de computer,
- 15 h) Herhalen van stappen d) – g).

18. Werkwijze volgens conclusie 17, met het kenmerk dat de eerste en/of volgende weergaven spelinstructies, een aanvullend deel van het speelveld of spelanimaties omvatten.

20

19. Werkwijze volgens conclusie 17 of 18, met het kenmerk dat stap h) wordt gevolgd door een stap i), waarin een laatste weergave wordt gegenereerd op het beeldscherm van de computer.

25

20. Werkwijze volgens conclusie 17, 18 of 19, met het kenmerk dat het signaal in stap d) wordt gegenereerd door het plaatsen van een of meer speelfiguren, zoals pionnen, op een drukgevoelig element op het speelveld, dan wel door handmatig druk op een drukgevoelig element van het speelbord uit te oefenen.

30

21. Werkwijze voor het bedrijven van het speelbord volgens willekeurig welke van de conclusies 1 – 16 door een of meer speldeelnemers, omvattende de stappen:

- 1) plaatsen van de computer in de opnamemiddelen van het spelbord,
- 2) verbinden van de computer met de drukgevoelige elementen van het speelveld,

- 3) activeren van de daartoe bestemde spelsoftware in de computer, waardoor het beeldscherm een eerste weergave genereert, die waarneembaar is voor de speldeelnemers,
 - 4) uitoefenen van druk op een of meer drukgevoelige elementen in het spelbord door een of meer speldeelnemers, waardoor een signaal wordt gegenereerd dat wordt doorgegeven aan de computer,
 - 5) genereren van een volgende weergave door de computer,
 - 6) herhalen van stappen 4) en 5).
- 10 22. Computerprogrammaproduct omvattende een door een computer, die geschikt is te worden opgenomen in een spelbord volgens een van de conclusies 1 - 16, leesbare en uitvoerbare instructies die de computer in staat stellen de werkwijze volgens een van de conclusies 17-21 uit te voeren.
- 15 23. Gegevensdrager waarop het computerprogrammaproduct volgens conclusie 22 is opgeslagen.
- 20 24. Samenstel van een spelbord volgens willekeurig welke van conclusies 1-16, en een daarin opgenomen computer met aanraakscherm.
- 25 25. Spelbord volgens conclusie 1 of samenstel volgens conclusie 24, met het kenmerk dat de computer een tablet computer is.

2006109

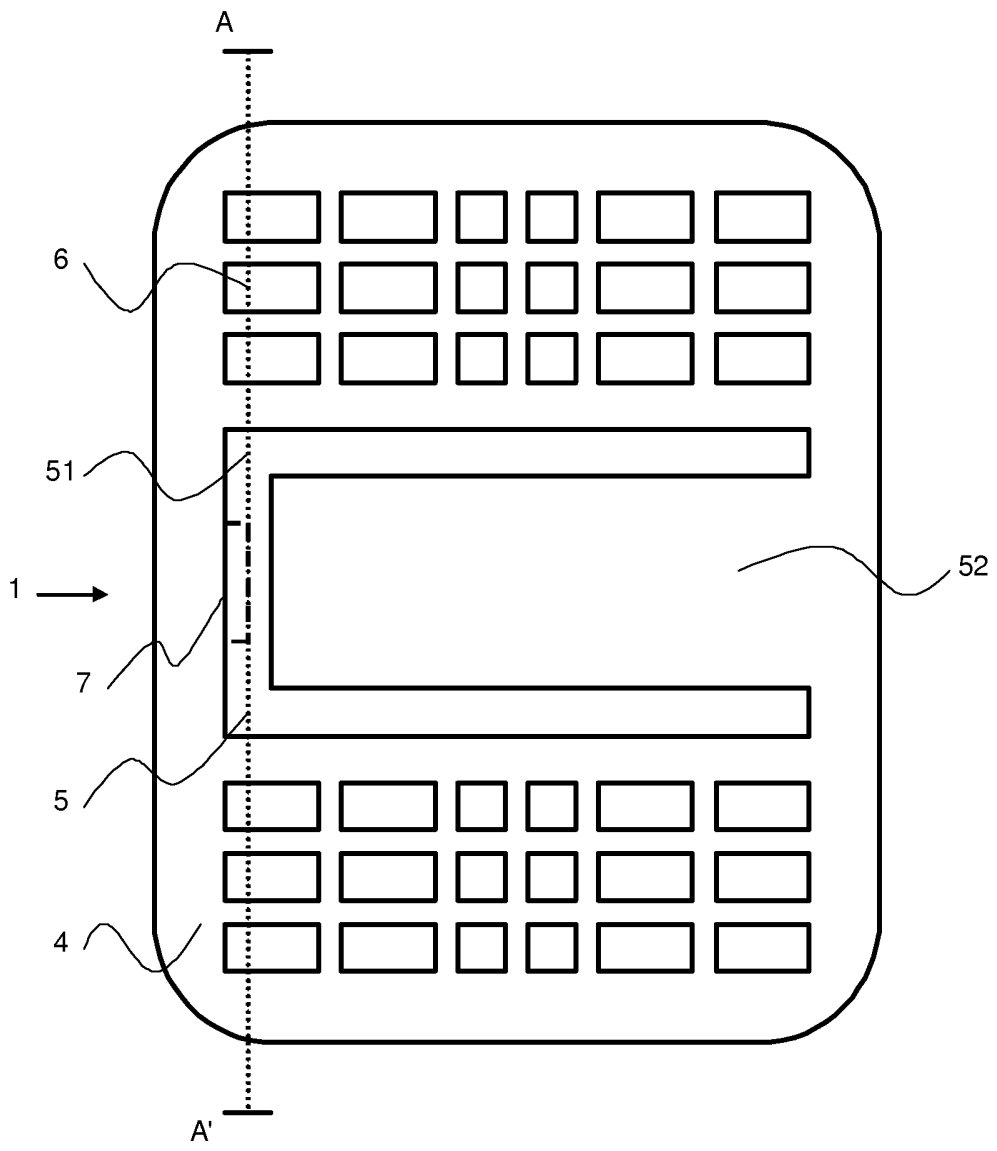


Fig. 1

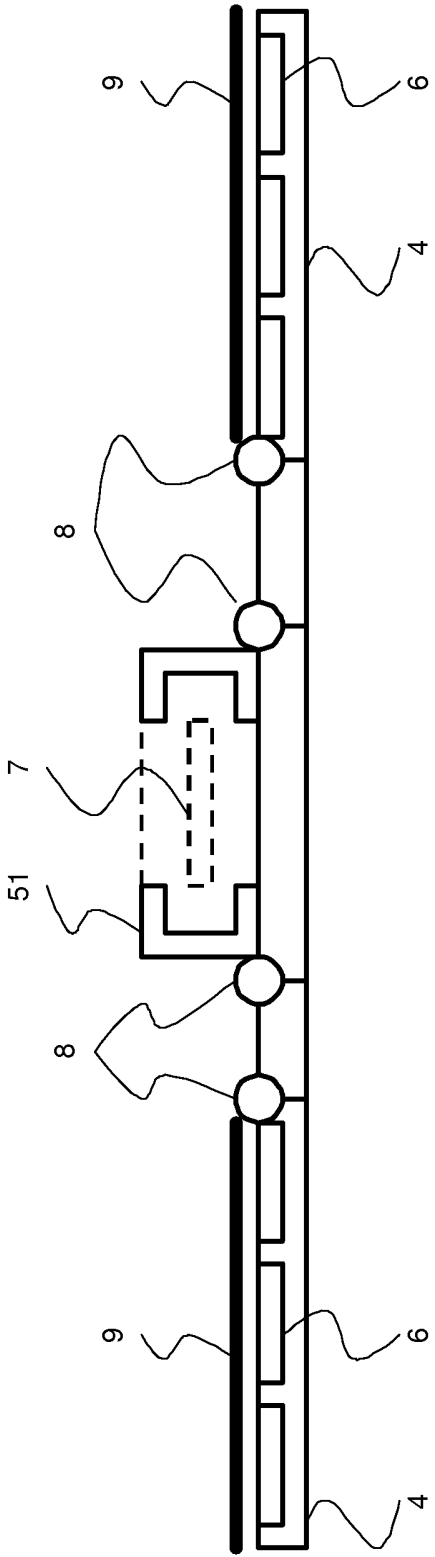


Fig. 2 A

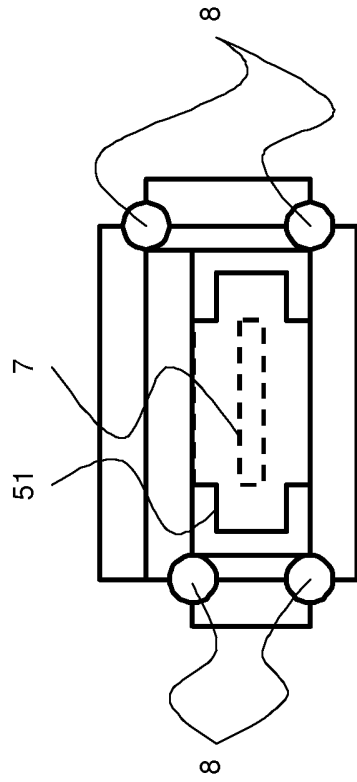


Fig. 2 B

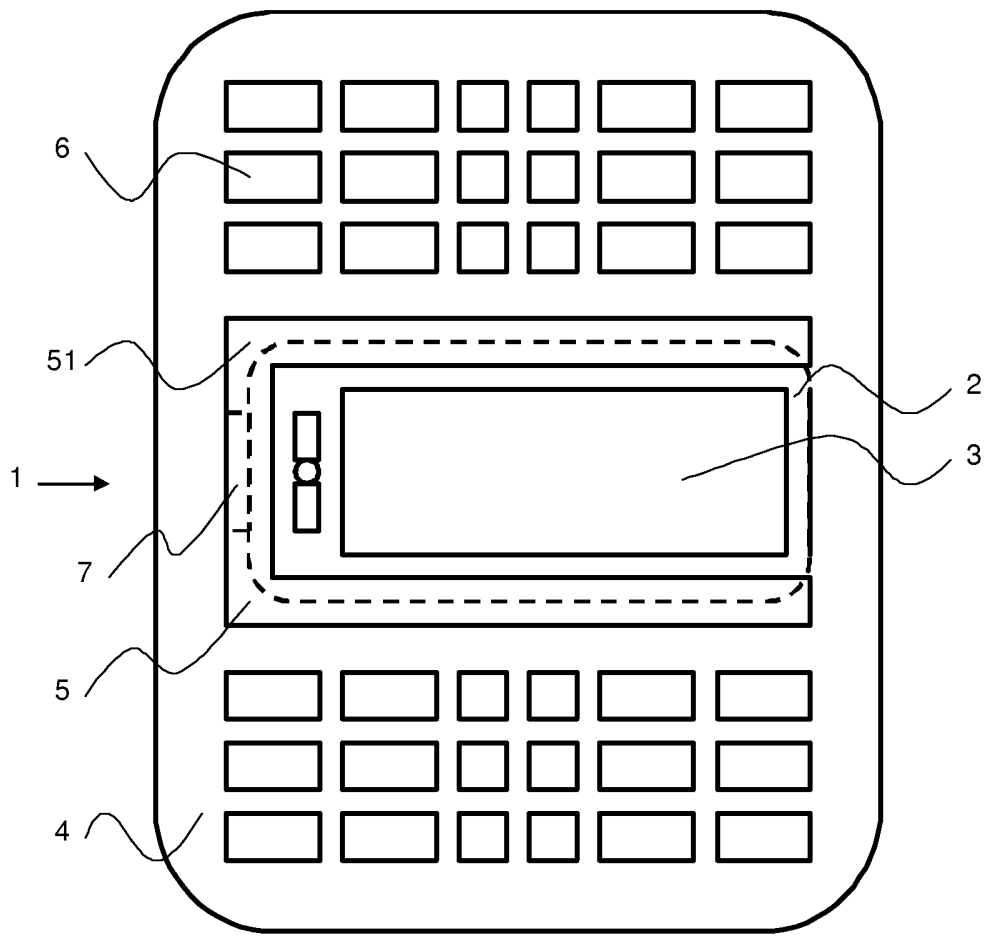


Fig. 3

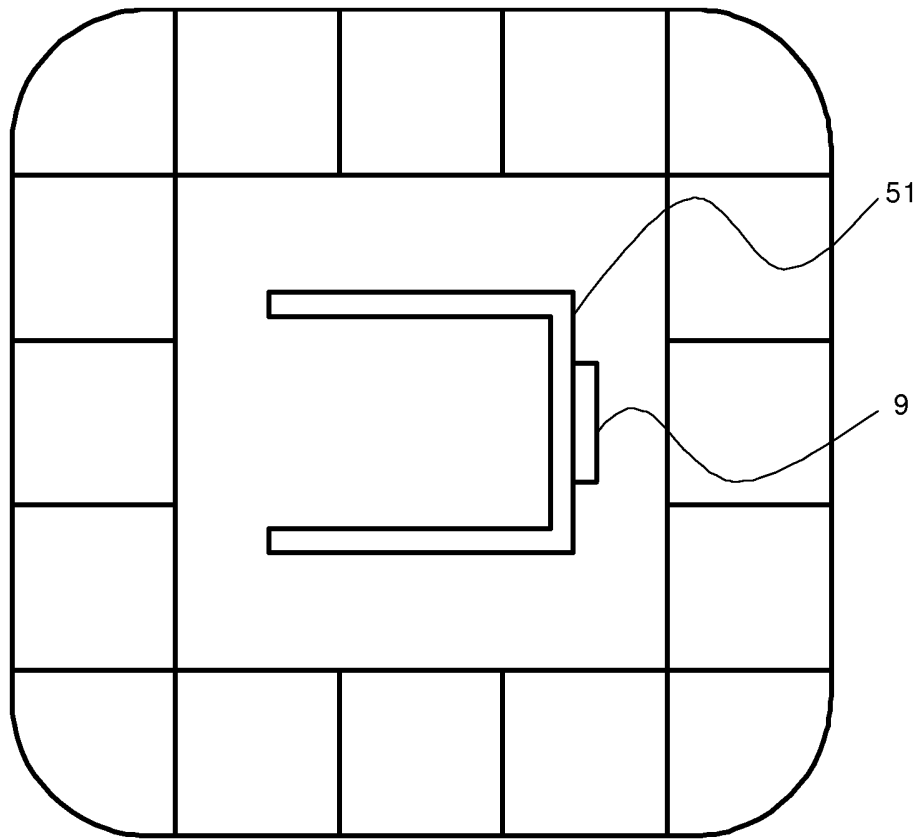


Fig. 4



RAPPORT BETREFFENDE HET ONDERZOEK NAAR DE STAND VAN DE TECHNIEK
Octrooiaanvraag 2006109

Classificatie van het onderwerp ¹ : A63F9/24, A63F3/00	Onderzochte gebieden van de techniek ¹ : A63F
Computerbestanden: EPODOC, WPI	Omvang van het onderzoek: Volledig
Indien gewijzigde conclusies; indieningsdatum van deze conclusies:	Niet onderzochte conclusies ² :

Van belang zijnde literatuur

Categorie ³	Vermelding van literatuur met aanduiding, voor zover nodig, van speciaal van belang zijnde tekstgedeelten of figuren.	Van belang voor conclusie(s) nr.:
X	GB 2198046 A (CPF TECHNOLOGY LIMITED) 8 juni 1988 * samenvatting; figuren 1, 5; blz. 2, regel 23 – blz. 3; blz.3, regels 25 – 26; regel 5; blz. 6, regels 18 – 21; blz. 7, regel 20 – blz. 8, regel 5; blz. 13, regels 1 – 2 *	1 – 6, 11, 12, 15, 17 – 24
Y		7 – 10, 13, 14, 16, 25, 26
Y	WO 96/03188 A (SUPER DIMENSION INC) 8 februari 1996 * samenvatting; figuren 1, 4, 5; blz. 6, regels 19 – 22 *	7 – 10
Y	WO 97/17117 A (FUTECH EDUCATIONAL PRODUCTS IN) 15 mei 1997 * samenvatting; figuren 1, 9, 10; blz. 30, alinea 4 – blz. 31, alinea's 1 – 3; figuren 18A – 18C; conclusies 1 – 3, 21, 24, 25, 27*	13
Y	US 2001/0014619 A (KUSUDA KAZUHIRO) 16 augustus 2001 * figuren 1, 4; alinea's [0030], [0031], [0036] *	14, 16, 25
Datum waarop het onderzoek werd voltooid: 11 september 2011		De bevoegde ambtenaar: M. van der Vlugt NL Octrooicentrum

>> Als het gaat om octrooien

¹ Gedefinieerd volgens International Patent Classification (IPC).

² Voor motivering zie toelichting in de schriftelijke opinie.

³ Verklaring van de categorie-aanduiding: zie apart blad.

Categorie van de vermelde literatuur:

- X: op zichzelf van bijzonder belang zijnde stand van de techniek
- Y: in samenhang met andere geciteerde literatuur van bijzonder belang zijnde stand van de techniek
- A: niet tot de categorie X of Y behorende van belang zijnde stand van de techniek
- O: verwijzend naar niet op schrift gestelde stand van de techniek
- P: literatuur gepubliceerd tussen voorrangs- en indieningsdatum
- T: niet tijdig gepubliceerde literatuur over theorie of principe ten grondslag liggend aan de uitvinding
- E: octrooliteratuur gepubliceerd op of na de indieningsdatum van de onderhavige aanvraag en waarvan de indieningsdatum of de voorrangsdatum ligt voor de indieningsdatum van de onderhavige aanvraag.
- D: in de aanvraag genoemd
- L: om andere redenen vermelde literatuur
- &: lid van dezelfde octroofamilie; corresponderende literatuur

AANHANGSEL BEHORENDE BIJ HET RAPPORT BETREFFENDE HET ONDERZOEK NAAR DE STAND VAN DE TECHNIEK, UITGEVOERD IN OCTROOIAANVRAGE NR. 2006109

Het aanhangsel bevat een opgave van elders gepubliceerde octrooiaanvragen of octrooien (zogenaamde leden van dezelfde octroofamilie), die overeenkomen met octrooigeschriften genoemd in het rapport. De opgave is samengesteld aan de hand van gegevens uit het computerbestand van het Europees Octrooibureau per 29 september 2011

De juistheid en volledigheid van deze opgave wordt noch door het Europees Octrooibureau, noch door NL Octrooicentrum gegarandeerd; de gegevens worden verstrekt voor informatiedoeleinden.

In het rapport genoemd octrooi- geschrift		datum van publicatie	overeenkomend(e) geschrift(en)		datum van publicatie
GB2198046	A	1988-06-08			
WO9603188	A	1996-02-08	CA2196048	A	1996-02-08
			AU3362195	A	1996-02-22
			EP0775001	A	1997-05-28
			JP10503395T	T	1998-03-31
			AU691654B	B	1998-05-21
			NZ291950	A	1998-06-26
			US5853327	A	1998-12-29
WO9717117	A	1997-05-15	CA2236891	A	1997-05-15
			AU7604096	A	1997-05-29
			US5772208	A	1998-06-30
			EP0859652	A	1998-08-26
US2001014619	A	2001-08-16	AU2123601	A	2001-08-16
			JP2001224840	A	2001-08-21
			EP1136104	A	2001-09-26
			AU778686B	B	2004-12-16
			HK1038894	A	2006-09-22

SCHRIFTELIJKE OPINIE
Octrooiaanvraag 2006109

Indieningsdatum:
31 januari 2011

Voorrangsdatum:
<datum>

Classificatie van het onderwerp¹:
A63F9/24, A63F3/00

Aanvrager:
Identity Mansion B.V., Studio Sophisti V.O.F.,
Wouter Reeskamp

Deze schriftelijke opinie bevat een toelichting op de volgende onderdelen:

- Onderdeel I Basis van de schriftelijke opinie
- Onderdeel II Voorrang
- Onderdeel III Vaststelling nieuwheid, inventiviteit en industriële toepasbaarheid niet mogelijk
- Onderdeel IV De aanvraag heeft betrekking op meer dan één uitvinding
- Onderdeel V Gemotiveerde verklaring ten aanzien van nieuwheid, inventiviteit en industriële toepasbaarheid
- Onderdeel VI Andere geciteerde documenten
- Onderdeel VII Overige gebreken
- Onderdeel VIII Overige opmerkingen

De bevoegde ambtenaar:

M. van der Vlugt

NL Octrooicentrum

¹ Gedefinieerd volgens International Patent Classification (IPC).

Onderdeel I Basis van de schriftelijke opinie

Deze schriftelijke opinie is opgesteld op basis van de meest recente conclusies ingediend voor aanvang van het onderzoek.

Onderdeel V Gemotiveerde verklaring ten aanzien van nieuwheid, inventiviteit en industriële toepasbaarheid

1. Verklaring

Nieuwheid	Ja: Conclusies	5, 7 – 10, 13 – 16, 25, 26
	Nee: Conclusies	1 - 4, 6, 11, 12, 17 - 24
Inventiviteit	Ja: Conclusies	
	Nee: Conclusies	5, 7 – 10, 13 – 16, 25, 26
Industriële toepasbaarheid	Ja: Conclusies	1 - 26
	Nee: Conclusies	

2. Literatuur en toelichting

De navolgende literatuur zal in de onderstaande toelichting aan de orde komen:

- D1: GB 2198046 A
- D2: WO 96/03188 A
- D3: WO 97/17117 A
- D4: US 2001/0014619 A

Nieuwheid

D1 openbaart een speelbord ('game playing kit') voor het spelen van een spel ondersteund door een computer ('home computer 12') met beeldscherm ('visual displaying unit 13') (zie samenvatting; figuren 1 – 5). Het speelbord omvat een speelveld en opname-/verbindingsmiddelen ('port means 14' en 'connector means 17') voor het opnemen/operationeel verbinden van de computer (blz. 7, regel 20 – blz. 8, regel 5). Voorts omvat het speelveld drukgevoelige elementen (blz. 6, regels 18 – 21) die een elektronisch signaal genereren ('signal generating means 16') als gevolg van veranderingen van druk op de drukgevoelige elementen en die het signaal naar de computer zenden. De computer verwerkt het signaal en zet het om in een audiovisueel signaal (blz. 2, regel 23 – blz. 3, regel 5). De verbindingsmiddelen laten het herhaaldelijk plaatsen en verwijderen van de computer in het spelbord toe. De energievoorziening van het spelbord wordt verschaft door de computer (zie blz.3, regels 25 – 26). Het is mogelijk om het speelveld te verwisselen (blz. 13, regels 1 – 2)

Conclusies 1 – 4, 6, 11, 12 en 24 zijn niet nieuw ten opzichte van D1.

De werkwijzen die in conclusies 17 – 21 worden beschreven zijn een logische maar ook noodzakelijke voorwaarde voor het functioneren van een dergelijk speelbord met computer. Dit

geldt eveneens voor het programmaproduct en de bijbehorende gegevensdrager volgens conclusies 22 en 23 (zie ook blz. 8, regels 7 – 14 van de aanvraag) .
Conclusies 17 – 23 zijn daarom niet nieuw ten opzichte van D1.

Inventiviteit

Conclusies 5, 7 – 10, 13 – 16, 25 en 26 zijn niet bekend uit D1 en zijn daarom nieuw ten opzichte van D1.

Conclusies 7, 8 betreffen maatregelen waarbij de opnamemiddelen een frame omvatten waarin de computer wordt vastgehouden. De vakman die een dergelijke verbetering van de inrichting volgens D1 nastreeft zal daarvoor D2 gebruiken. D2 openbaart een speelbord ('electronic gameboard 1') volgens conclusie 1 van de aanvraag maar dan zonder beeldscherm (zie samenvatting; figuren 1, 4, 5). De opnamemiddelen ('connector 12') van het speelbord volgens D2 omvat een frame ('stiffener 25') waarin de computer wordt vastgehouden (blz. 6, regels 19 – 22), waarbij het speelveld zich vanaf de opnamemiddelen uitstrekt. Door het frame van het speelbord van D2 te combineren met het speelbord volgens D1 ontstaat een inrichting volgens conclusies 7 en 8.

Conclusies 7, 8 zijn niet inventief ten opzichte van D1 gecombineerd met D2.

Conclusies 9 en 10 voegen respectievelijk de maatregel toe dat het speelveld zich in twee tegenovergestelde richtingen vanaf de opnamemiddelen uitstrekt en dat het speelveld scharnierend is uitgevoerd. Deze maatregelen zijn eveneens bekend uit D2 (zie figuren 1, 4).
Conclusies 9 en 10 zijn dus niet inventief ten opzichte van D1 gecombineerd met D2.

Conclusie 13 betreft de maatregel dat het speelveld bewegende delen omvat. D3 openbaart een speelbord volgens de aanhef van conclusie 1 (zie samenvatting; figuren 1, 9, 10; conclusies 1 – 3). Het speelbord volgens D3 omvat bewegende delen (zie blz. 30, laatste alinea – blz. 31, alinea's 1 – 3; figuren 18A – 18C; conclusies 21, 24, 25, 27). Door D1 te combineren met de maatregel uit D3 ontstaat een inrichting volgens conclusie 13.

Conclusie 13 is niet inventief ten opzichte van D1 gecombineerd met D3.

Conclusie 14 betreft de maatregel dat het speelbord aansluitmiddelen voor een of meer aanvullende computers met beeldscherm omvat. Uit D4 is een speelveld met aansluitmiddelen voor een of meer aanvullende computers met beeldscherm met aanraakscherm bekend (zie figuren 1, 4; alinea's [0030], [0031], [0036])

Conclusies 14, 16 en 25 zijn daarom niet inventief ten opzichte van D1 gecombineerd met D4.

Conclusies 5, 15 en 26 betreffen de maatregelen dat de computer of aanvullende computer een tablet computer of een smartphone betreft. Gezien de huidige stand van de techniek is het gebruik van een tablet computer of een smartphone triviaal.

Conclusies 5, 15 en 26 zijn daarom niet inventief.