(19) Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets

(11) Veröffentlichungsnummer: **0 497 223 A1**

(12) # EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(21) Anmeldenummer: **92101158.1**

(51) Int. Cl.5: **A63F 1/00**

(22) Anmeldetag: **24.01.92**

(30) Priorität: **31.01.91 CH 295/91**

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung:
05.08.92 Patentblatt 92/32

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT BE DE ES FR GB IT SE

(71) Anmelder: **AGM Aktiengesellschaft Müller**
Bahnhofstrasse 21
CH-8212 Neuhausen am Rheinfall(CH)

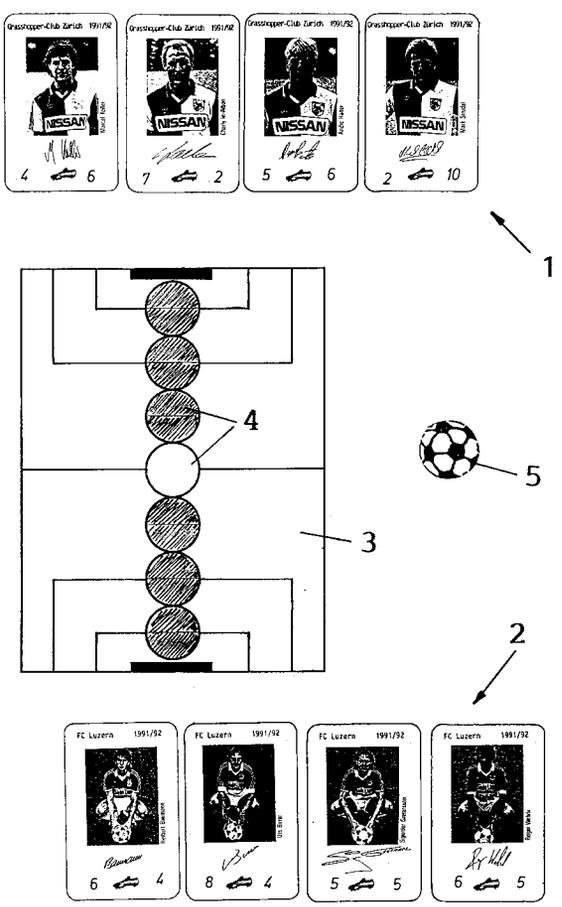
(72) Erfinder: **Weber, Fred**
Rheinweg 39
CH-8200 Schaffhausen(CH)

(74) Vertreter: **Petschner, Goetz**
Patentanwaltsbüro G. Petschner
Wannenstrasse 16
CH-8800 Thalwil(CH)

(54) **Kartenspiel.**

(57) Das Kartenspiel ist gekennzeichnet durch zwei Gruppen (1,2) von Karten, die je mit den Farben und/oder Emblemen einer Sportmannschaft versehen sind, wobei jede Kartengruppe mindestens je eine Karte mit der Abbildung und/oder Bezeichnung und mit der Angabe der Spielstärke jeweils eines der Spieler resp. Ersatzspielers der Mannschaft sowie mindestens eine Joker-Karte umfasst. Ferner ist ein die Abbildung eines Sportfeldes tragender Spielplan (3) mit Feldern (4) zum Verschieben eines Jetons (5) vorgesehen.

Ein solches Kartenspiel zaubert die Atmosphäre eines Fussballspieles oder dgl. auf den Spieltisch und ergibt für Kartenspieler völlig neue Spielmöglichkeiten.



EP 0 497 223 A1

Die vorliegende Erfindung betrifft ein Kartenspiel.

Kartenspiele, bereits im 14. Jahrhundert in Europa bekannt, dienen nicht nur der Entspannung und Unterhaltung, sondern verlangen vom Spieler Vernunft, Beherrschung und Phantasie, fördern das Denkvermögen, die Konzentrationsfähigkeit und entwickeln den Sinn für Zahlen.

Trotz einer Fülle beliebter Kartenspiele werden immer wieder neue Kartenspiele auf den Markt gebracht, um dem Wunsch nach Neuem nachzukommen. Solche Kartenspiele sind in der Regel aber nur geringe Ableitungen bekannter Spiele.

Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist nun die Schaffung eines Kartenspieles, das in seiner Konzeption völlig von den üblichen Kartenspielen abweicht.

Dies wird erfindungsgemäss erreicht durch zwei Gruppen von Karten, die je mit den Farben und/oder Emblemen einer Sportmannschaft versehen sind, wobei jede Kartengruppe mindestens je eine Karte mit der Abbildung und/oder Bezeichnung und mit der Angabe der Spielstärke jeweils eines der Spieler resp. Ersatzspielers der Mannschaft sowie mindestens eine Joker-Karte umfasst und ferner durch einen die Abbildung eines Sportfeldes tragenden Spielplan mit Feldern zum Verschieben eines Jetons.

Ein solches Kartenspiel zaubert die Atmosphäre eines Fussballspieles, eines Eishockeyspieles, eines Handballspieles und anderer Mannschaftsspiele auf den Spieltisch, je nach den auf den Karten dargestellten Mannschaften und je nach angepasstem Sportfeld auf dem Spielplan. Hierbei können die Spielkarten zu Sammelobjekten ausreifen, insbesondere dann, wenn Spielerwechsel der jeweiligen Vereine ein rasches Auswechseln der betreffenden Karten im Spiel zur Folge haben. Entscheiden sich die Kartenspieler jeweils für eine Gruppe von Karten Ihrer Lieblingsmannschaft, können sich mehrere Kartenspieler zur Austragung von Meisterschaften, Cupspielen u. dgl. analog den reellen Veranstaltungen für Mannschaftssportarten zusammenfinden.

Für eine optimale Durchführung des Kartenspieles ist es zweckmässig, wenn die Spielstärke jedes Spielers durch mindestens eine arithmetische Zahl, vorzugsweise zwei, seine Offensiv- resp. Defensiv-Stärke wiedergebende Zahlen auf der betreffenden Spielkarte markiert ist.

Vorteilhaft für einen realitätsnahen Spielverlauf, bei dem die einzelnen Mannschaftsspieler mehrfach in das Spielgeschehen eingreifen, ist es, wenn ferner jede Kartengruppe mehrere gleiche Karten umfasst, resp. wenn jede Karte 3-fach in der betreffenden Kartengruppe enthalten ist.

Eine beispielsweise Ausführungsform des Erfindungsgegenstandes wird nachfolgend anhand der Zeichnung, welche das Kartenspiel in einer willkürlichen, unvollständigen Auslegeordnung zeigt, näher erläutert.

Das dargestellte, hier zum Nachspielen eines Fussballmatches vorgesehene Kartenspiel umfasst eine erste Gruppe 1 von Spielkarten mit den Vereinsfarben und dem Emblem des Grashopper-Clubs Zürich und eine zweite Gruppe 2 von Spielkarten mit den Vereinsfarben und dem Emblem des FC Luzern.

Jede Kartengruppe weist jeweils, hier in 3-fach, eine Karte mit dem Abbild eines Spielers resp. Ersatzspielers der betreffenden Mannschaft auf mit der Angabe seiner Spielstärke, hier in Form von zwei arithmetischen Zahlen, von denen die eine, beispielsweise linksseitige, die Defensiv-Starke und die andere die Offensiv-Stärke wiedergibt.

Weiter umfasst das Kartenspiel pro Kartengruppe hier 3 nicht näher gezeigte Joker-Karten, welche zweckmässig den Trainer der jeweiligen Mannschaft zeigen. Somit umfasst hier jede Kartengruppe 45 Karten.

Vervollständigt wird das Kartenspiel durch einen, hier die Abbildung eines Fussballplatzes tragenden Spielplan 3 mit Feldern 4 zum Verschieben eines Jetons 5, der hier entsprechend das Abbild eines Fussballes trägt.

Die Spielregeln sind relativ einfach.

Für das Spiel wird der Spielplan 3 zwischen die beiden Spieler gelegt, wobei der Jeton 5 auf den Mittelkreis kommt. Jeder Spieler mischt dann seine Kartengruppe durch und legt den Kartenstoss verdeckt vor sich hin.

Beide Spieler decken die jeweils oberste Karte auf. Derjenige, der die höherwertige Karte besitzt, rückt den Ball auf dem Spielplan um ein Feld in Richtung gegnerisches Tor vor (vom Mittelkreis zur gegnerischen Platzhälfte). Durch Aufdecken der nächsten Karte jedes Stosses findet der nächste Zweikampf statt, der darüber entscheidet, in welche Richtung der Ball auf dem Spielplan verschoben wird, etwa noch näher ans gegnerische Tor zum Strafraum oder zurück zum Mittelkreis usw. Via Platzhälfte, Strafraum und Torraum landet der Ball schliesslich im Tor des einen oder anderen.

Die Stärke jeder Karte ist unterschiedlich, je nachdem, ob sie im Angriff (offensiv, linke Zahl) oder in der Verteidigung (defensiv, rechte Zahl) zum Einsatz kommt. Linke Zahl bedeutet also die Offensivkraft und die rechte Zahl auf der Karte die Defensivkraft.

Entscheidend für den Zweikampf auf Position Mittelkreis oder näher am gegnerischen Tor ist die Offensivzahl (links). Befindet sich der Ball näher beim eigenen Tor, zählt die Defensivzahl (rechts). Ausser im Mittelkreis kommt es also immer zu einem Vergleich zwischen Offensivzahl auf der einen und Defensivzahl auf der anderen Seite. Ge-

winnt beim Zweikampf im Torraum der Angreifer, so hat er ein Tor erzielt und das Spiel wird mit dem Rest des Kartenstosses im Mittelkreis wieder aufgenommen.

Nach 45 gespielten Karten = 45 Minuten ist Pause. Die Karten werden neu gemischt, dann beginnt die 2. Halbzeit, und zwar im Mittelkreis, egal wo sich der Ball am Schluss der 1. Halbzeit befand. Wer am Schluss des Spiels nach 90 gespielten Karten = 90 Minuten mehr Tore erzielt hat, ist der Sieger, eben wie beim richtigen Fussball!

Weisen in einem Zweikampf beide Karten die gleiche für diese Situation massgebliche Spielstärke auf, bleibt der Ball wo er ist.

Die Joker-Karten mit dem Abbild des Trainers beeinflussen das Spiel nicht durch die eigene Stärke, sondern durch den richtigen Einsatz der Spieler. Wird die Joker-Karte aufgedeckt, so bedeutet dies, dass von den drei zuletzt aufgedeckten eigenen Karten die günstigste, je nachdem, ob es sich gerade um eine Angriffs- oder Abwehrsituation handelt, nochmals eingesetzt werden kann. Es ist deshalb wichtig, dass die bereits gespielten Karten auch wieder der Reihe nach abgelegt werden.

Befindet sich unter den 3 vorherigen Karten bereits eine Trainer-Karte, wird die Auswahl auf 2 reduziert, bei 2 Joker-Karten auf 1. Wird die Trainer-Karte als erste aufgedeckt, verliert sie, da noch kein Spieler für den Zweikampf zur Stelle ist. Bei Trainer-Karte am Anfang, bleibt der Ball wo er ist.

Der Phantasie der Mitspieler sind keine Grenzen gesetzt. Analog dem reellen Fussball können sie sich auf eine von unzähligen Varianten einigen. Einige Beispiele:
Bei Cupspielen wird bei unentschiedenem Spielstand nach 90 Karten eine Verlängerung mit 30 Karten gespielt; oder Europacup-Formel mit Hin- und Rückspiel; oder Meisterschaft oder Turnier mit 3 und mehr Mannschaften. Jeder spielt gegen jeden, es wird eine Rangliste erstellt. Ferner kann eine Torschützenliste geführt werden; oder die Karten werden nicht gemischt, sondern von jedem Mitspieler nach eigenem Gutdünken eingereiht.

Natürlich lässt sich das vorbeschriebene erfindungsgemässe Kartenspiel sowohl bezüglich seiner Regeln als auch bezüglich seiner Ausgestaltung variieren. Beispielsweise können die Kartengruppen, die Abbildung des Spielfeldes und der Jeton für einen anderen Mannschaftssport, wie Eishockey oder Handball oder dgl. ausgelegt sein.

Patentansprüche

1. Kartenspiel, gekennzeichnet durch zwei Gruppen von Karten, die je mit den Farben und/oder Emblemen einer Sportmannschaft versehen sind, wobei jede Kartengruppe mindestens je eine Karte mit der Abbildung und/oder Bezeichnung und mit der Angabe der Spielstärke jeweils eines der Spieler resp. Ersatzspielers der Mannschaft sowie mindestens eine Joker-Karte umfasst;
und ferner gekennzeichnet durch einen die Abbildung eines Sportfeldes tragenden Spielplan mit Feldern zum Verschieben eines Jetons.

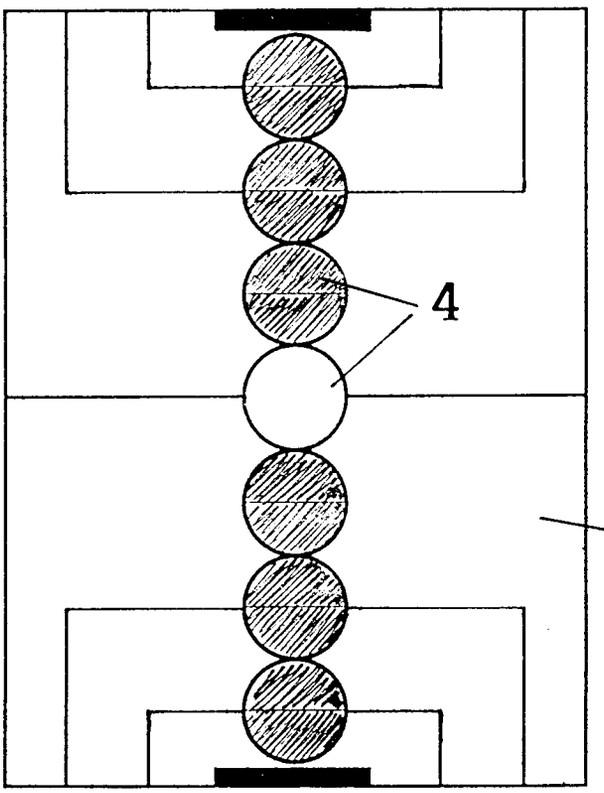
2. Kartenspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die Spielstärke jedes Spielers durch mindestens eine arithmetische Zahl, vorzugsweise zwei, seine Offensiv- resp. Defensiv-Stärke wiedergebende Zahlen auf der betreffenden Spielkarte markiert ist.

3. Kartenspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass jede Kartengruppe mehrere gleiche Karten umfasst.

4. Kartenspiel nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, dass jede Karte 3-fach in der betreffenden Kartengruppe enthalten ist.

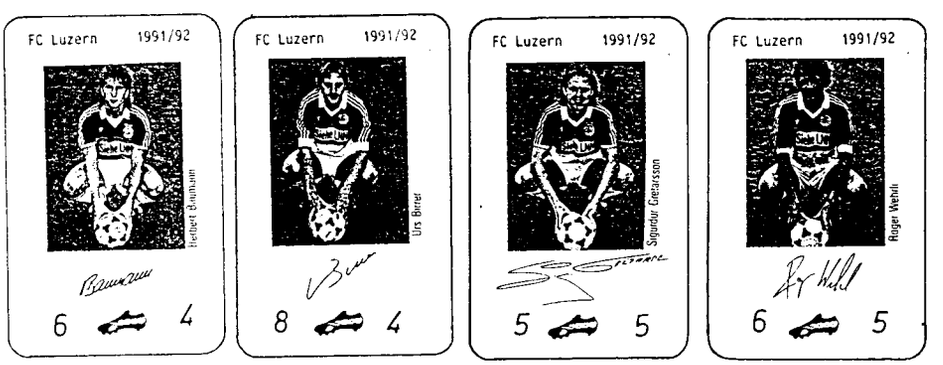

Grasshopper-Club Zurich 1991/92
Marcel Koller
4 6
Grasshopper-Club Zurich 1991/92
Charly In-Albon
7 2
Grasshopper-Club Zurich 1991/92
Andre Haller
5 6
Grasshopper-Club Zurich 1991/92
Mark Strudal
2 10

1


4
3


5

2


FC Luzern 1991/92
Herbert Baumann
6 4
FC Luzern 1991/92
Urs Bürer
8 4
FC Luzern 1991/92
Sigurdur Grétarsson
5 5
FC Luzern 1991/92
Roger Wehrli
6 5

Europäisches Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung

EP 92 10 1158

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE

Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int. Cl.5)
X	GB-A-2 101 490 (McCONNEL) * Ansprüche 1,5 * ---	1-4	A 63 F 1/00
A	EP-A-0 229 002 (VELUTI) * Ansprüche 1,2 * -----	1	

RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (Int. Cl.5)

A 63 F

Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt

Recherchenort	Abschlußdatum der Recherche	Prüfer
DEN HAAG	12-05-1992	PAPA E.R.

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 Patentdokument, das jedoch erst am oder nach dem Anmeldedatum veröffentlicht worden ist
D : in der Anmeldung angeführtes Dokument
L : aus andern Gründen angeführtes Dokument

& : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument