



(12) Ausschließungspatent

Erteilt gemäß § 17 Absatz 1 Patentgesetz

(19) DD (11) 215 939 A5

3(51) A 63 F 3/00

AMT FÜR ERFINDUNGS- UND PATENTWESEN

In der vom Anmelder eingereichten Fassung veröffentlicht

(21) AP A 63 F / 259 296 3
(31) 269.638

(22) 09.01.84
(32) 10.01.83

(44) 28.11.84
(33) ES

(71) siehe (72)
(72) Calewaert, Marc, Amberes, Biartstraat, 51, BE
(73) siehe (72)

(54) Tisch-Geschicklichkeitsspiel

(57) Die Erfindung ist als Tisch-Geschicklichkeitsspiel für Kinder und Erwachsene anwendbar. Durch die Erfindung soll das kreative Handeln angeregt, eine einfache Handhabung sowie ein einfacher konstruktiver Aufbau gewährleistet werden und die Urteilsfähigkeit sowie das Vorstellungsvermögen geschult werden, wobei die unterschiedlichsten Lösungsvarianten denkbar sind. Erfindungsgemäß wird das dadurch erreicht, daß eine Vielzahl dreieckförmiger Teile vorgesehen sind, die auf dem Spielbrett, dessen Oberfläche eine geometrisch regelmäßige Struktur hat und das einen Rahmen aufweist, auf dessen Umriß die dreieckförmigen Teile entsprechend zweier Identifikationsvariablen angeordnet sind, wobei eine der Variablen durch Kennzeichen und die zweite Variable durch Tasten gekennzeichnet ist, und die Teile entsprechend der Winkelhalbierenden dreier Teilbereiche umfassen und daß auf den Teilen ein Griff zum Manovrieren der Teile in eine beliebige Figur auf dem Spielbrett angeordnet ist. Fig. 1

Berlin, den 27.04.1984

AP A 63 H/259 296/3

63 396/23

Tisch-Geschicklichkeitsspiel

Anwendungsgebiet der Erfindung

Die Erfindung betrifft ein Tisch-Geschicklichkeitsspiel.

Charakteristik der bekannten technischen Lösungen

Geschicklichkeitsspiele sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. Eine Vielzahl von Teilen verschiedener Körperformen wird willkürlich auf einem Brett oder dergleichen angeordnet, so oft es dem Spieler überlassen bleibt, diese Teile zu ordnen und sinnvoll einzusehen.

Ziel der Erfindung

Es ist das Ziel der Erfindung ein Spiel zur Verfügung zu stellen, daß für Kinder und Erwachsene verwendbar ist und ein kreatives Handeln anregt.

Wesen der Erfindung

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein Tisch-Geschicklichkeitsspiel zu schaffen, daß einfach in der Handhabung und im konstruktiven Aufbau ist, die Urteilsfähigkeit und das Vorstellungsvermögen der Spieler fordert und zu den unterschiedlichsten Lösungsvarianten führt.

Erfindungsgemäß wird diese Aufgabe dadurch gelöst, daß eine Vielzahl dreieckförmiger Teile vorgesehen sind, die auf dem Spielbrett, dessen Oberfläche eine geometrisch regelmäßiger Struktur hat und das einen Rahmen aufweist, auf dessen Umriß die dreieckförmigen Teile entsprechend zweier Identifikationsvariablen angeordnet sind, wobei

eine der Variablen durch Kennzeichen und die zweite Variable durch Tasten gekennzeichnet ist, und die Teile entsprechend der Winkelhalbierenden dreier Teilbereiche umfassen und daß den Teilen ein Griff zum Manövrieren der Teile in eine beliebige Figur auf dem Spielbrett angeordnet ist.

Ausführungsbeispiel

Die Erfindung soll nachstehend anhand eines Ausführungsbeispiels näher erläutert werden. In der zugehörigen Zeichnung zeigen:

Fig. 1: eine perspektivische Ansicht eines Spielbrettes und eines der dreieckförmigen Teile;

Fig. 2: eine perspektivische Ansicht eines der dreieckförmigen Teile, die die Hauptelemente bilden;

Fig. 3: einen Grundriß der Zusammenstellung dargestellt, der die Anordnung der dreieckförmigen Teile auf dem Spielbrett wiedergibt.

Die Teile 1, aus denen das Spiel besteht, haben die Form eines gleichseitigen Dreiecks, wobei jedes von ihnen drei Teilbereiche 5 aufweist, die durch besondere Teilungslinien der einzelnen Winkel des Teils 1 abgegrenzt sind. Die Bereiche 5 können unabhängig durch zwei Variable identifiziert werden, die in geeigneter Weise so kombiniert sind, daß die Teile 1 in einer Nebeneinanderstellung angeordnet werden können, weshalb die beiden Variablen entsprechend den beiden gegenüberliegenden Bereichen 5 übereinstimmen.

Eine der Variablen des Bereiches 5 wird durch Kennzeichen 4, wie Zeichen, Zahlen oder Buchstaben 4 identifiziert, während die anderen Variablen vorzugsweise durch eine Farbe identifiziert werden. Daher sollte der Bereich 5 des Teils 1, das gegenüberliegt, das gleiche Kennzeichen 4 und die gleiche Farbe aufweisen.

Die Teile 1 können auf dem Spielbrett 2, das einen peripheren Rahmen 3 darstellt, der die Ausdehnung der Zusammenstellung abgrenzt, und dessen Oberfläche dreieckförmig ist, zweckmäßig in Form eines Sterns, Rhombus oder einer beliebigen anderen geometrischen Figur angeordnet sein, so daß die Gesamtheit der dreieckförmigen Teile 1 darin enthalten sein kann.

Um das Bewegen der Teile 1 auf dem Spielbrett 2 zu erleichtern, ist für die Teile 1 ein Griff 6 vorgesehen, der als Knopf ausgebildet ist, welcher senkrecht aus der sichtbaren Oberfläche der Teile 1 hervorragt.

Wie aus der beigefügten Beschreibung und den Zeichnungen zu erkennen ist, werden die Elemente, aus denen das Spiel besteht, aus einfachen Bewegungsvorgängen und Mustern und einer schwierig zu erreichenden Zusammensetzung gebildet. Damit lassen sich die Herstellungskosten und die Handarbeit reduzieren und eine starke Konkurrenz sowie eine besonders wirksame Zusammensetzung erreichen.

eine der Variablen durch Kennzeichen und die zweite Variable durch Tasten gekennzeichnet ist, und die Teile entsprechend der Winkelhalbierenden dreier Teilbereiche umfassen und daß den Teilen ein Griff zum Manövrieren der Teile in eine beliebige Figur auf dem Spielbrett angeordnet ist.

Ausführungsbeispiel

Die Erfindung soll nachstehend anhand eines Ausführungsbeispiels näher erläutert werden. In der zugehörigen Zeichnung zeigen:

Fig. 1: eine perspektivische Ansicht eines Spielbrettes und eines der dreieckförmigen Teile;

Fig. 2: eine perspektivische Ansicht eines der dreieckförmigen Teile, die die Hauptelemente bilden;

Fig. 3: einen Grundriß der Zusammenstellung dargestellt, der die Anordnung der dreieckförmigen Teile auf dem Spielbrett wiedergibt.

Die Teile 1, aus denen das Spiel besteht, haben die Form eines gleichseitigen Dreiecks, wobei jedes von ihnen drei Teilbereiche 5 aufweist, die durch besondere Teilungslinien der einzelnen Winkel des Teils 1 abgegrenzt sind. Die Bereiche 5 können unabhängig durch zwei Variable identifiziert werden, die in geeigneter Weise so kombiniert sind, daß die Teile 1 in einer Nebeneinanderstellung angeordnet werden können, weshalb die beiden Variablen entsprechend den beiden gegenüberliegenden Bereichen 5 übereinstimmen.

Eine der Variablen des Bereiches 5 wird durch Kennzeichen 4, wie Zeichen, Zahlen oder Buchstaben 4 identifiziert, während die anderen Variablen vorzugsweise durch eine Farbe identifiziert werden. Daher sollte der Bereich 5 des Teils 1, das gegenüberliegt, das gleiche Kennzeichen 4 und die gleiche Farbe aufweisen.

Die Teile 1 können auf dem Spielbrett 2, das einen peripheren Rahmen 3 darstellt, der die Ausdehnung der Zusammenstellung abgrenzt, und dessen Oberfläche dreieckförmig ist, zweckmäßig in Form eines Sterns, Rhombus oder einer beliebigen anderen geometrischen Figur angeordnet sein, so daß die Gesamtheit der dreieckförmigen Teile 1 darin enthalten sein kann.

Um das Bewegen der Teile 1 auf dem Spielbrett 2 zu erleichtern, ist für die Teile 1 ein Griff 6 vorgesehen, der als Knopf ausgebildet ist, welcher senkrecht aus der sichtbaren Oberfläche der Teile 1 hervorragt.

Wie aus der beigefügten Beschreibung und den Zeichnungen zu erkennen ist, werden die Elemente, aus denen das Spiel besteht, aus einfachen Bewegungsvorgängen und Mustern und einer schwierig zu erreichenden Zusammensetzung gebildet. Damit lassen sich die Herstellungskosten und die Handarbeit reduzieren und eine starke Konkurrenz sowie eine besonders wirksame Zusammensetzung erreichen.

Erfindungsanspruch

1. Tisch-Geschicklichkeitsspiel, gekennzeichnet dadurch, daß eine Vielzahl dreieckförmiger Teile (1) vorgesehen sind, die auf dem Spielbrett (2), dessen Oberfläche eine geometrisch regelmäßige Struktur hat und das einen Rahmen (3) aufweist, auf dessen Umriß die dreieckförmigen Teile (1) entsprechend zweier Identifikationsvariablen angeordnet sind, wobei eine der Variablen durch Kennzeichen (4) und die zweite Variable durch Tasten gekennzeichnet ist, und die Teile (1) entsprechend der Winkelhalbierenden dreier Teilbereiche (5) umfassen und daß auf den Teilen (1) ein Griff (6) zum Manovrieren der Teile (1) in eine beliebige Figur auf dem Spielbrett (2) angeordnet ist.

Hierzu 2 Seiten Zeichnungen

Fig. 1

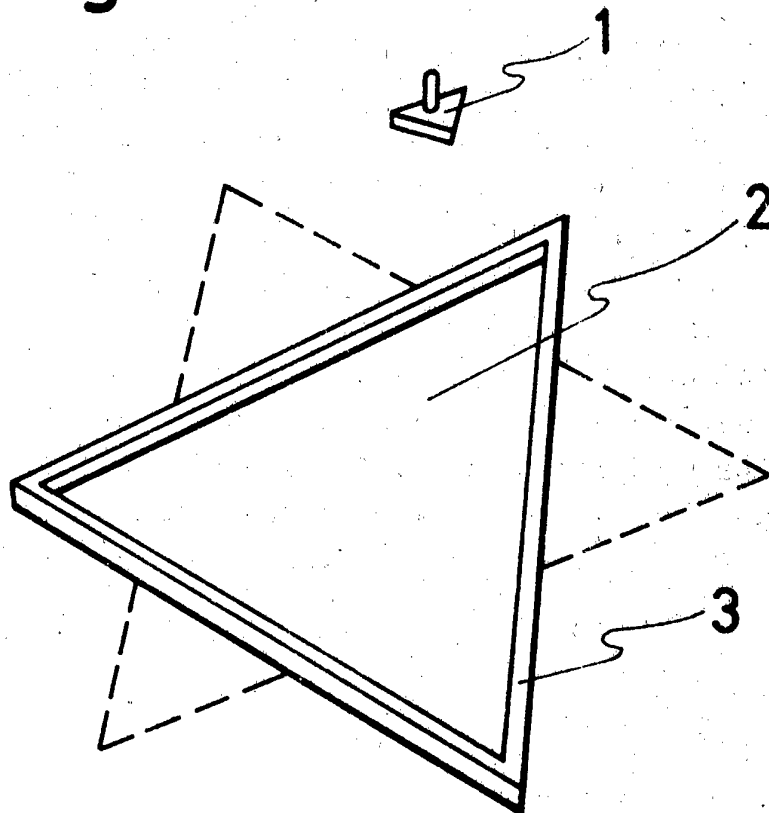
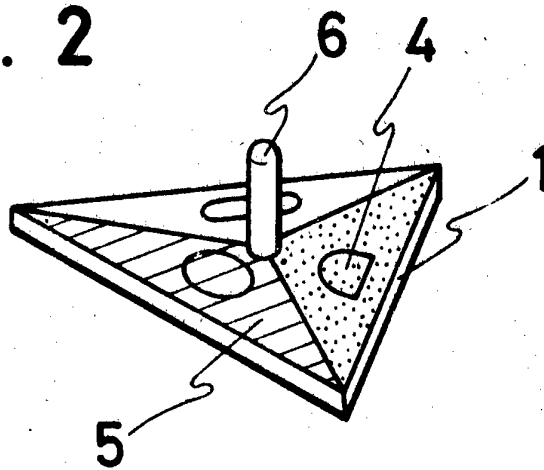


Fig. 2



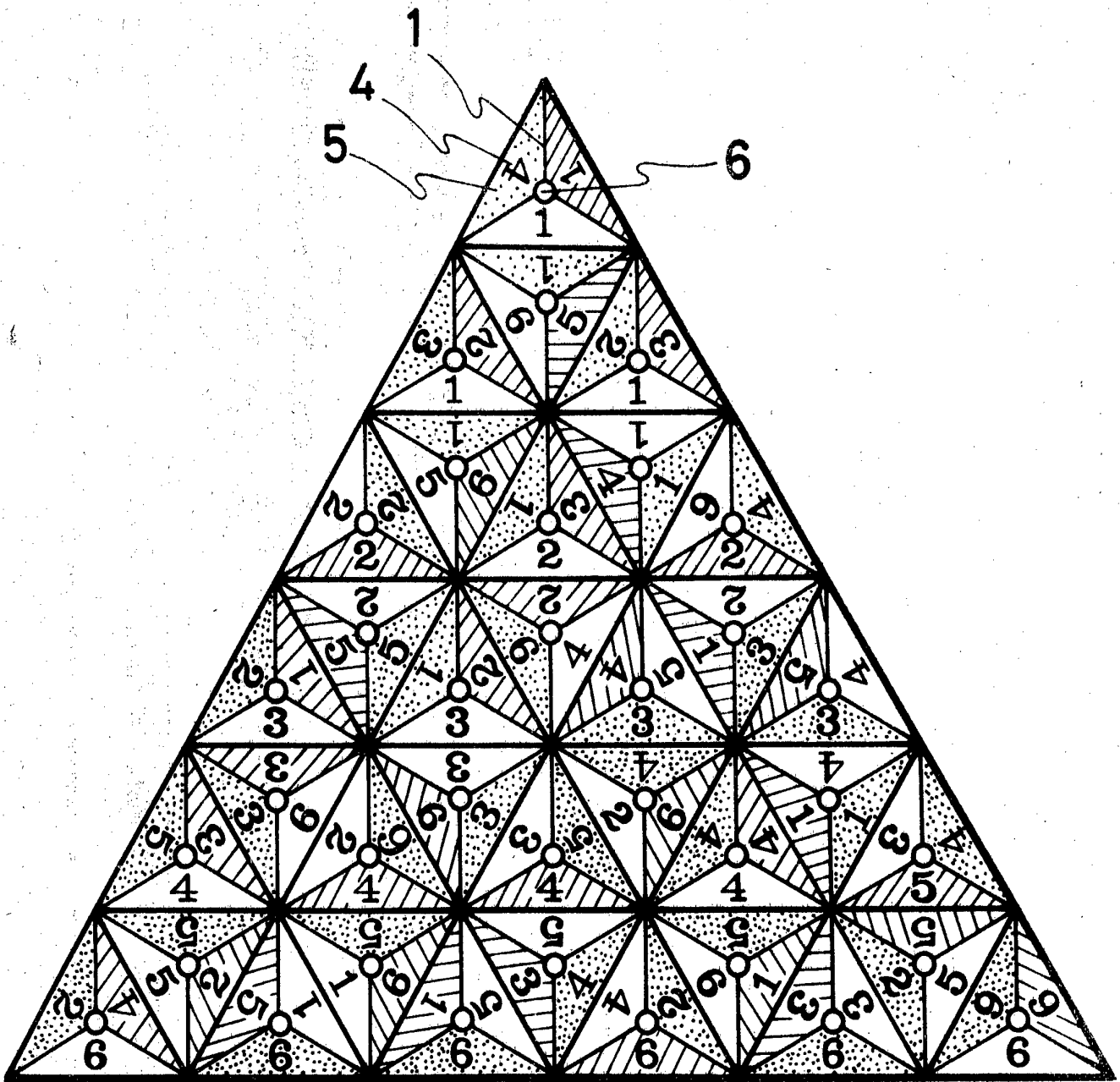


Fig. 3