CH 655 013 A5

(19) SCHWEIZERISCHE EIDGENOSSENSCHAFT
BUNDESAMT FÜR GEISTIGES EIGENTUM

(11) CH 655 013 A5

(51) Int. Cl.⁴: A 63 F 9/10

Erfindungspatent für die Schweiz und Liechtenstein
Schweizerisch-liechtensteinischer Patentschutzvertrag vom 22. Dezember 1978

(12) PATENTSCHRIFT A5

(21) Gesuchsnummer: 387/82

(22) Anmeldungsdatum: 22.01.1982

(24) Patent erteilt: 27.03.1986

(45) Patentschrift veröffentlicht: 27.03.1986

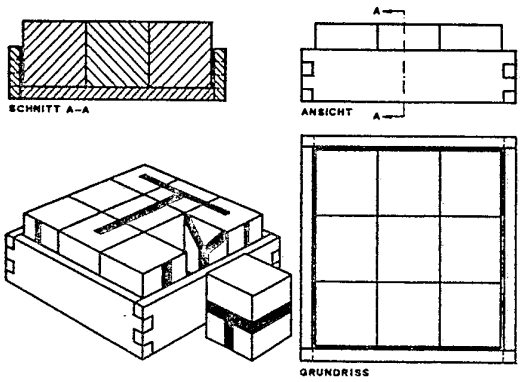
(73) Inhaber:
Christoph Hotz, Männedorf

(72) Erfinder:
Hotz, Christoph, Männedorf
Hotz, Andreas, Männedorf

(54) Würfelpuzzle mit Schriftzeichensujets.

(57) Zusammensetzspiel, welches aus neun geometrisch gleichen Würfeln besteht. Auf den 54 Würfelflächen sind 30 verschiedene Flächenzeichen angeordnet, die zum Teil mehrmals vorkommen und teilweise auch mehrmals in verschiedenen Schriftzeichen verwendet werden müssen. Es werden so mindestens 35 unterschiedliche Schriftzeichen zusammengesetzt. Betrachtet werden jeweils nur die nach oben sehenden Flächen.

Da sich die meisten Flächenzeichen kombinieren lassen, sind für weitere «Figuren» der Fantasie fast keine Grenzen gesetzt.



POOR QUALITY

PATENTANSPRÜCHE

1. Würfelpuzzle mit Schriftzeichensujets dadurch gekennzeichnet, dass es neun geometrisch gleiche Würfel umfasst, welche total 54 Flächen aufweisen, auf denen 30 verschiedene Flächenzeichen so verteilt sind, dass man mit den neun Würfeln, wenn man sie stets in einem Quadrat von drei auf drei Würfeln Seitenlänge, mit den richtigen Flächenzeichen nach oben und diese untereinander entsprechend angeordnet zusammenstellt, mindestens 35 verschiedene Schriftzeichen und weitere Figuren zusammensetzen kann.

2. Würfelpuzzle nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die in Fig. 1 dargestellten 30 Flächenzeichen auf den 54 Flächen der neun Würfel wie folgt verteilt sind:
Auf Würfel 1 sind die Flächenzeichen: 1, 4, 7, 11, 23, 29.
Auf Würfel 2 sind die Flächenzeichen: 1, 2, 7, 10, 11, 16.
Auf Würfel 3 sind die Flächenzeichen: 1, 5, 7, 17, 24, 30.
Auf Würfel 4 sind die Flächenzeichen: 1, 7, 12, 18, 21, 27.
Auf Würfel 5 sind die Flächenzeichen: 2, 3, 4, 11, 20, 26.
Auf Würfel 6 sind die Flächenzeichen: 1, 3, 8, 13, 25, 28.
Auf Würfel 7 sind die Flächenzeichen: 1, 2, 3, 7, 9, 19.
Auf Würfel 8 sind die Flächenzeichen: 1, 3, 5, 6, 8, 15.
Auf Würfel 9 sind die Flächenzeichen: 2, 3, 11, 14, 17, 22.

3. Würfelpuzzle nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass es einen dazugehörigen quadratischen Rahmen mit Boden aufweist, in dem die neun Würfel zusammengesetzt werden können (Fig. 2).

Die Erfindung betrifft ein Würfelpuzzle, das in ähnlicher, etwas einfacherer Form und mit anderen Sujets bereits auf dem Markt zu sehen ist. Es handelt sich um eine Anzahl geometrisch gleicher Würfel, auf deren Flächen, Teile von sechs (die Summe der Flächen eines Würfels) ganzen Bildern zu sehen sind. Die Aufgabe für den Spieler besteht nun darin, die Seitenflächen der Würfel die ein Bild ergeben zu finden, diese nach oben zu drehen und sie in einem Rechteck oder Quadrat richtig zusammen zu fügen.

Bei dieser Erfindung aber, die als Sujets mindestens 35 verschiedene Schriftzeichen (Fig. 3) hat, welche aus 30 verschiedenen Flächenzeichen (Fig. 1) bestehen, die auf insgesamt 54 Flächen der neun Würfel (Fig. 2) verteilt sind, kommen einzelne Flächenzeichen auf den neun Würfeln zum Teil mehrmals vor, werden in den unterschiedlichen Sujets teilweise öfters gebraucht und aber auch für verschiedene andere Sujets wieder verwendet, so dass wie erwähnt, mit nur neun Würfeln und 30 Flächenzeichen, mindestens 35 sich unterscheidende sinnvolle Schriftzeichen erstellt werden.

Damit die Schriftzeichen, 26 lateinische Buchstaben von A bis Z und 10 arabische Ziffern von 0 bis 9 (das O wird auch als Null verwendet) (Fig. 3) durch das Zusammenstellen der Würfel geschrieben werden können, müssen die neun Würfel in der Form eines Quadrates, von drei auf drei Würfel Seitenlänge aneinander geschoben werden. Dazu kann ein quadratischer Rahmen mit oder ohne Boden, welcher die entsprechenden Masse aufweist und so die einmal gewählte Position der Würfel etwas fixiert, nützlich sein.

Sieht man von der Begrenzung die durch einen solchen Rahmen gebildet werden kann ab, oder lässt man dazu noch ausser acht, dass «sinnvolle» Zeichen zusammengefügt werden sollen, sind der Fantasie des Spielers praktisch keine Grenzen gesetzt.

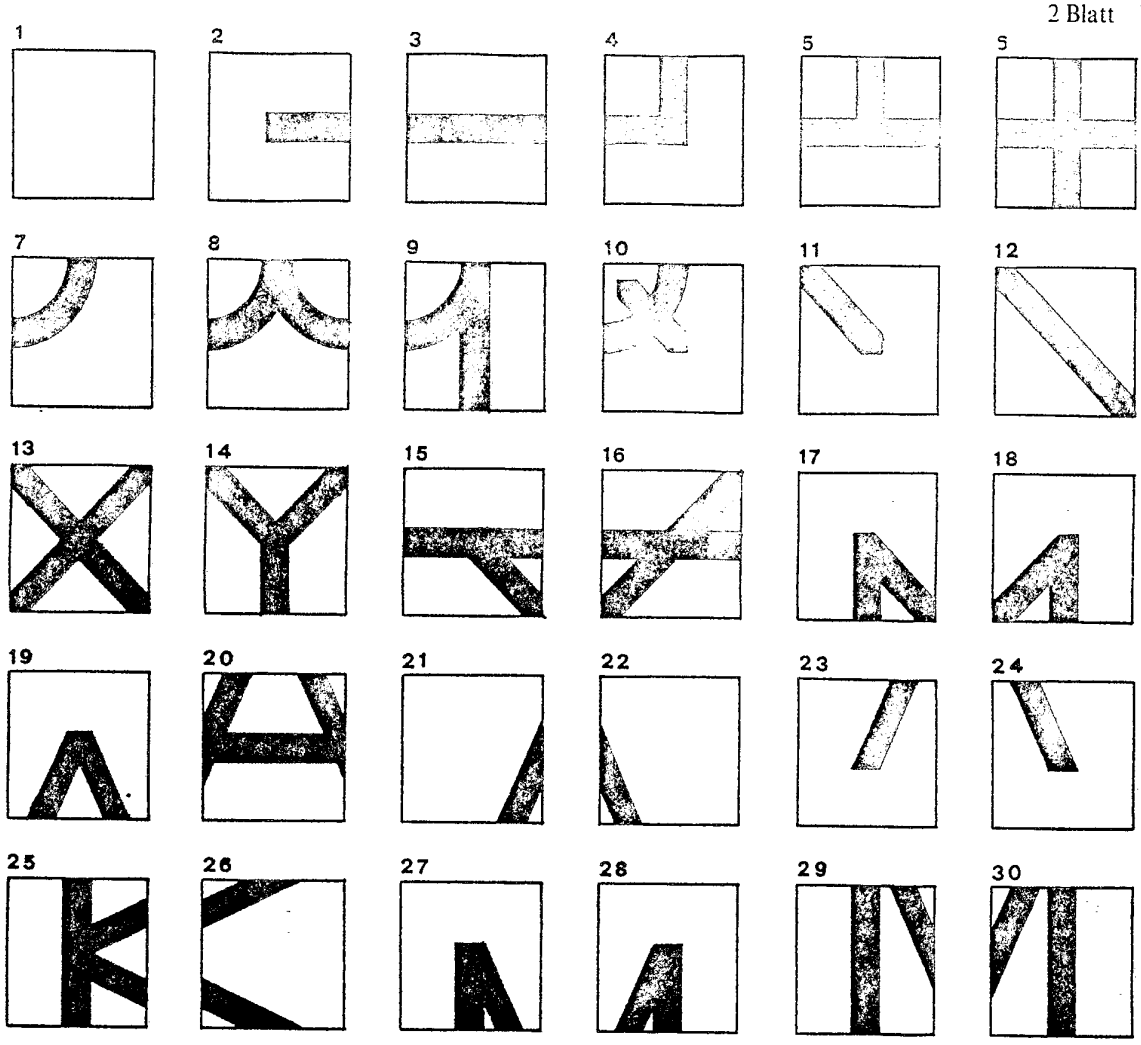
Das Spiel kann z. B. zu zweit gespielt werden, indem eine Person ein Zeichen zusammenstellt, und die zweite Person, nach dem Durcheinanderbringen der Würfel, nun von neuem versucht dieselbe Figur zu erstellen. Das Ganze kann auch noch auf Geschwindigkeit gespielt werden: Wer kann welche Figur am schnellsten? Natürlich können auch eigene neue Vorlagen oder Spielregeln geschaffen werden, so dass das Spiel für Leute jeden Alters attraktiv wird. Da das Spiel nebst der Geduld des Spielers auch seine Konzentrationsfähigkeit, Fantasie, Motorik, sowie sein analytisches und logisches Denken beansprucht, kann es also auch bestens als pädagogisches Hilfsmittel eingesetzt werden.

In Fig. 1 sind die 30 verschiedenen Flächenzeichen, welche auf den insgesamt 54 Würfelflächen angeordnet sind, zu sehen. Einzelne von ihnen kommen, verteilt auf die neun Würfel, mehrmals (bis maximal sieben mal) vor. Andere wiederum sind nur einmal auf einem einzigen Würfel zu finden.

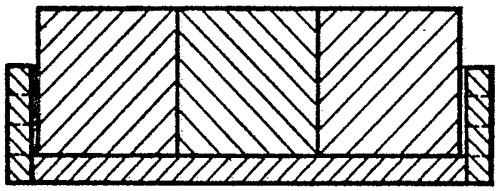
Fig. 2 zeigt das Aussehen des Spiels mit seinen neun Würfeln und dem Rähmchen mit Boden. Die Darstellung beinhaltet die Ansicht, den Grundriss und einen Schnitt, sowie eine perspektivische Darstellung des ganzen Puzzles.

Für die Herstellung des Spieles können verschiedenste Materialien und Techniken zur Anwendung kommen.

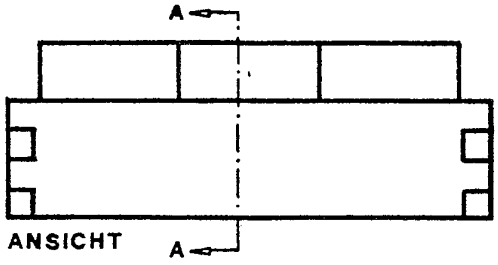
Die Fig. 3 zeigt die 35 unterschiedlichen Schriftzeichen, welche beim korrekten Zusammensetzen der neun Würfel entstehen. Ganz klar werden hier nun die einzelnen Flächenzeichen in ihrer Anwendung erkannt.



WUERFELFLAECHEN M 1:1 FIG.1

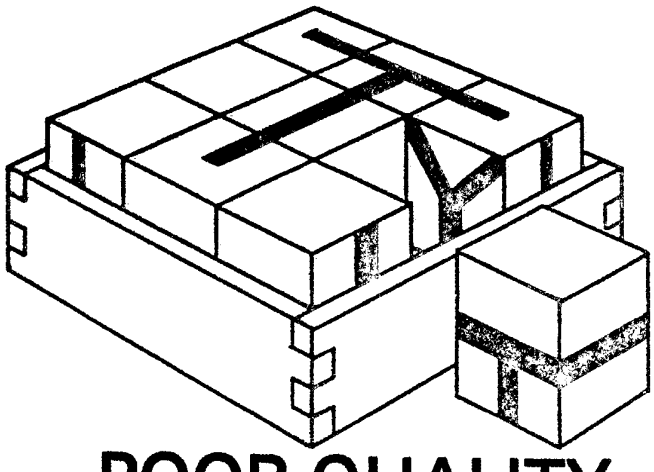


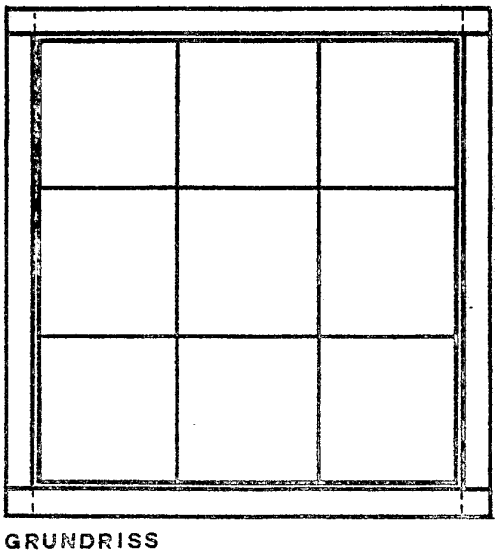
SCHNITT A–A



ANSICHT

AUSSEHEN DES SPIELS M 1:1 FIG.2





GRUNDRISS

POOR QUALITY

VORLAGE FIG.3

