

(19)



(11)

EP 1 925 346 A1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:
28.05.2008 Patentblatt 2008/22

(51) Int Cl.:
A63F 7/00 (2006.01) A63F 7/04 (2006.01)
A63F 3/00 (2006.01)

(21) Anmeldenummer: **07021453.1**

(22) Anmeldetag: **05.11.2007**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MT NL PL PT RO SE SI SK TR
Benannte Erstreckungsstaaten:
AL BA HR MK RS

(71) Anmelder: **Herz, Claudia**
67251 Freinsheim (DE)

(72) Erfinder: **Herz, Claudia**
67251 Freinsheim (DE)

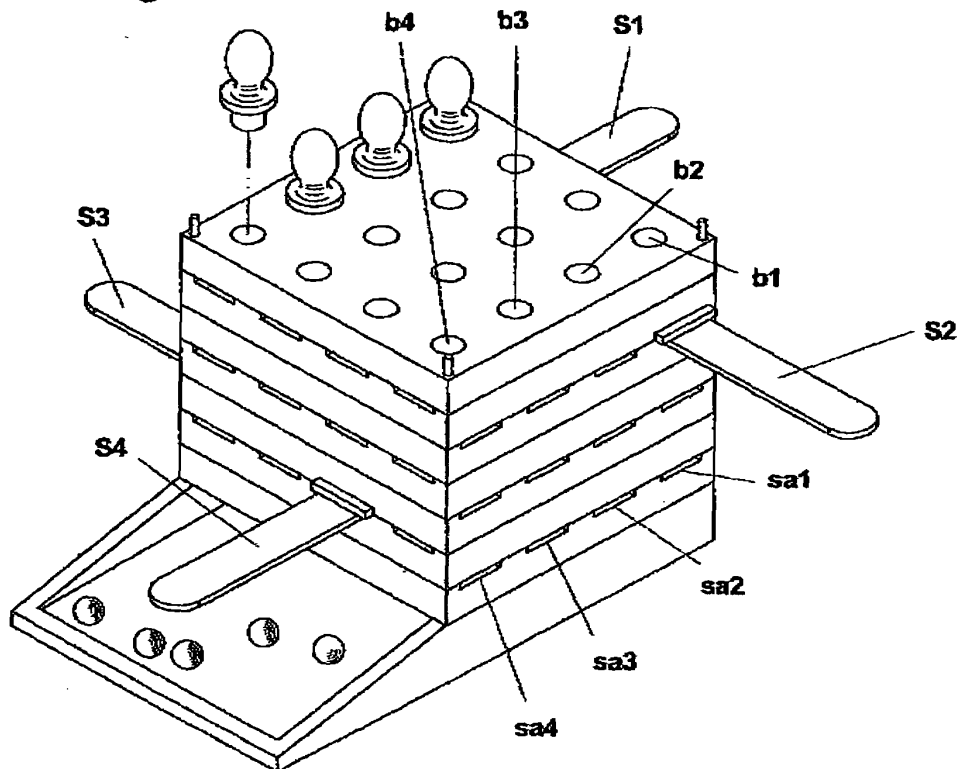
(30) Priorität: **07.11.2006 DE 202006016982 U**

(54) **Spielgerät für ein Gesellschaftsspiel**

(57) Spielgerät für ein Gesellschaftsspiel, bestehend im Wesentlichen aus einem quader-, insbesondere etwa würfelförmigen, eine Matrix von vorzugsweise 16 senkrechten durchgehenden Schächten oder Bohrungen sowie eine Matrix von vorzugsweise insgesamt 24 Nuten oder Schlitten quer zu den Schächten aufweisenden Spielkörper, einem Satz von unterschiedlich gelochten

Latten oder Schiebern, die in die Nuten bzw. Schlitten eingeschoben werden können, derart, dass damit die Schächte jeweils in unterschiedlicher Anordnung und in unterschiedlicher Höhe versperrt werden können, sowie zwei Sätzen von unterschiedlich gefärbten Spielsteinen, insbesondere Kugeln und einem Satz von Stopfen, mit denen die Bohrungen verschlossen werden können.

Figur 1



EP 1 925 346 A1

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft ein Spielgerät für ein Gesellschaftsspiel, das taktisches Geschick, Erinnerungsvermögen sowie die räumliche Vorstellungskraft fördern soll.

[0002] Das Gerät besteht im Wesentlichen aus einem quaderförmigen, insbesondere etwa würfelförmigen, eine Matrix von durchgehenden Schächten oder Bohrungen und quer dazu verlaufenden Aussparungen aufweisenden Spielkörper (nachstehend bequemerweise auch als "Würfel" oder "Spielwürfel" bezeichnet), der zweckmäßig auf eine hierzu passende, schubladenartige Bodenplatte aufgesetzt werden kann, einem Satz von unterschiedlich gelochten Schiebern, die in die Aussparungen ("Schlitze") des Spielkörpers quer zu den Schächten eingeschoben werden können, derart, dass damit die Schächte jeweils in unterschiedlicher Anordnung und in unterschiedlicher Höhe versperrt werden können, ferner mindestens zwei Sätzen von unterschiedlich gefärbten, vorzugsweise als Kugeln gestalteten Spielsteinen und zweckmäßigerweise einem Satz von Stöpseln o. Ä., mit denen jeder einzelne Schacht oben verschlossen werden kann.

[0003] Zur Ausstattung des Spiels gehört weiterhin eine Spielanleitung, die in üblicher Weise einen möglichen Spielablauf in Gestalt von Spielregeln wiedergibt, jedoch als Bestandteil der vorliegenden Beschreibung lediglich einen Hinweis für die Gestaltung der Vorrichtung gibt und den angestrebten Schutzzumfang in keiner Weise beschränken soll. Ein fakultatives weiteres Zubehörteil ist eine Hülle aus undurchsichtigem Material für den Spielwürfel, falls dieser aus durchsichtigem Material hergestellt sein sollte, mit der man dessen Inneres bis auf die Mündungen der Schächte und der Schlitze verbergen kann, wenn "blind" gespielt werden soll. Es ist ein Vorteil des erfindungsgemäßen Geräts, dass die Spielregeln sowohl vom Hersteller als auch vom Benutzer des Spiels durchaus modifiziert werden können, wenn dies gewünscht wird, z.B. aus didaktischen Gründen oder um, etwa für Kinder verschiedener Altersstufen, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade des Spiels vorzugeben.

[0004] Der Aufbau des Spielgeräts ergibt sich aus der beigefügten Zeichnung. Wie man aus der als Beispiel für einen möglichen Aufbau wiedergegebenen Figur 1 ohne weiteres erkennt, weist der Spielkörper ("Spielwürfel") eine Struktur auf, die es - vor allem aus der Sicht des Herstellers - ermöglicht, ihn sowohl einstückig als auch aus entsprechend beschaffenen identischen Platten aufzubauen. Bevorzugt wird er aus aufeinander gelegten plattenförmigen Elementen von im Wesentlichen identischer Struktur zusammengesetzt. Der Grundkörper wird von oben nach unten durchsetzt von beispielsweise sechzehn (d.h. 4X4 im Geviert angeordneten), gleich großen Schächten, (also vorzugsweise zylindrischen Bohrungen, b1, b2, b3 usw.). Es können aber auch Spielkörper mit z.B. 3X3, 3X4, 4X5 oder 5X5 Schächten hergestellt werden, mit denen das gleiche Spielprinzip ver-

wirklicht werden kann, wobei sich jeweils unterschiedliche Schwierigkeitsgrade oder Spielverläufe ergeben. Der Grundkörper wird weiterhin quer zu den Bohrungen durchsetzt von einer Anzahl Schlitze, (sal...sa4, sb1...sb4) von vorzugsweise rechteckigem Querschnitt, in die kleine, mit einem zum Querschnitt der Schlitze korrespondierenden Querschnitt, Latten eingeschoben werden können. Diese Schlitze können die Längs- und Querreihen der Bohrungen jeweils abwechselnd gekreuzt (wie dies die Figur 1 wiedergibt) oder gleichsinnig durchsetzen. Zur Veranschaulichung des Spielprinzips wird lediglich der Fall besprochen, bei dem die Zahl der Bohrungen sechzehn beträgt, wobei auf jeder von sechs Ebenen des Spielkörpers vier Schlitze vorhanden sind, bevorzugt jeweils drei gleichsinnig angeordnete Schlitze in einer Richtung und drei in der Querrichtung dazu.

[0005] Zur Spieldausrüstung gehört weiterhin ein Satz von Latten, nachstehend auch als Schieber bezeichnet (S1, S2, S3 usw. - vgl. Figur 2), die in die Schlitze eingesteckt werden können und die unterschiedlich angeordnete Bohrungen vom Durchmesser der Schachtbohrungen des Würfels aufweisen. Bei einem Spiel, dessen Spielwürfel 16 Bohrungen aufweist, ergibt es sich, dass insgesamt 16 verschiedene Anordnungen von Bohrungen in den Schiebern möglich sind, einschließlich eines Schiebers, der keine Bohrungen aufweist. Um alle Schlitze mit Schiebern verschließen zu können, sind also fast zwei Sätze von Schiebern erforderlich, wenn jeweils 2 Schieber identische Bohrungsmuster aufweisen. Es bleibt dem Spielgestalter überlassen, ob Schieber mit allen Kombinationen von Bohrungen zur Verfügung gestellt werden (d.h. bis zu 32 Schieber) oder nur die Zahl von 24 Schiebern, die mindestens erforderlich sind. Die Schieber sind so zu bemessen, dass sie bequem in die Schlitze eingesteckt werden können, d.h. sie sollten etwas schmaler und etwas dünner als die Breite bzw. Höhe der Schlitze sein. Sie sollten so lang sein, dass sie vollständig in den Spielwürfel eingeschoben werden können, zweckmäßig mit einer Nocke oder Ähnlichem, die das Einschieben begrenzt. Die in den Schiebern vorhandenen Bohrungen müssen - in eingeschobenem Zustand - mit den zugeordneten Schächten des Würfels fluchten, damit eine in einen Schacht eingeworfener Spielstein (Kugel; siehe nachstehenden Absatz) soweit fallen kann, bis er auf einen Schieber trifft, der an dieser Stelle nicht durchbohrt ist. Die Schieber sollen einen Griff aufweisen, d.h. in eingeschobenem Zustand am Ende noch ein Stück weit herausstehen. Das herausstehende Ende wird zweckmäßig als Handgriff ausgeführt und durch entsprechende Formgestaltung entsprechend gekennzeichnet. Zur Begrenzung des Einschubens weist jeder Schieber wie gesagt unterhalb des Griffstücks zweckmäßig eine Nocke auf, die das Einstecken begrenzt. Der Schieber soll sich nach dem vollständigen Einstecken nach und nach wieder um jeweils einen Bohrungsabstand herausziehen lassen. Damit ist es im Spielverlauf möglich, alle Spielsteine nach und nach wieder unten

herausfallen zu lassen. Es ist zweckmäßig, auf jedem Schieber Markierungen anzubringen, damit beim teilweisen Herausziehen dessen Bohrungen jeweils wieder mit einer Schachtbohrung fluchten. In der Figur 2 sind diese Markierungen der Übersichtlichkeit halber fortgelassen, da sich Ihre Anordnung aus der Zweckbestimmung ohne Weiteres ergibt, nämlich anzuzeigen, wenn sich nach teilweisem Herausziehen des Schiebers aus dem Würfel mindestens eine Schieberbohrung wieder genau unter einer Würfelbohrung, d.h. einem Schacht befindet. In einer besonders komfortablen Ausführungsform des Spiels können die Schieber auch seitliche Einkerbungen aufweisen, in die z.B. eine im Schlitz des Würfels vorhandene Sperrkugel oder Sperrfeder eingreifen kann. Bei den Markierungen kann es sich um Striche oder Punkte handeln, die eingeritzt oder aufgemalt sein können.

[0006] Schließlich werden mindestens zwei unterschiedlich eingefärbte Sätze von Spielsteinen benötigt, die vorzugsweise kugelig sind und deren Gesamtzahl der Anzahl der Schächte entspricht und deren Abmessungen so sein müssen, dass sie ohne weiteres durch die Schächte durchfallen können, sowie eine Anzahl von Stopfen, mit denen man jeden Schacht verschließen und damit anzeigen kann, wenn in diesen Schacht bereits ein Spielstein (Kugel) hineingeworfen wurde. Jeder Schacht darf schließlich nur eine Kugel erhalten, wenn das Spielziel erreicht werden soll. Es versteht sich, dass anstelle von Kugeln auch anders geformte Spielsteine verwendet werden können, z.B. ellipsoid abgeflachte Spielsteine, damit sich im Ergebnis ein niedrigerer Quader verwenden lässt, wenn Gewicht gespart werden soll, wie beispielsweise bei einem Spiel, das sich zum Gebrauch während einer Reise eignet,

[0007] Das Spielziel besteht kurz gesagt darin, dass jede Partei versucht, ihren entsprechend gekennzeichneten Satz von Kugeln möglichst schnell bzw. schneller als die andere Partei von oben nach unten durch den Würfel hindurchzuschicken, wobei das Durchfallen durch die unterschiedlich gelochten Schieber zunächst aufgehalten wird, die vor dem Einwerfen der Kugeln in die Schlitz des Würfels eingesteckt worden sind. Die Spielanleitung sollte vorsehen, dass das Einstecken jeweils abwechselnd durch die eine und die andere Partei geschieht, wobei jeder Mitspieler versuchen muss, sich von jedem Schieber, den er oder ein Gegenspieler gesteckt hat, sich das Muster der Bohrungen, d.h. deren Lage im Spielwürfel nach Möglichkeit zu merken. Es kann so gespielt werden, dass alle Mitspieler immer abwechselnd auf alle vorhandenen Schieber zugreifen können, solange bis diese aufgebraucht, d.h. eingesteckt sind oder es kann jede Partei eine anteilige Anzahl Schieber erhalten, wobei dies nach dem Zufallsprinzip oder satzweise geschehen kann, was voraussetzt, dass jede Schieberbohrung doppelt vorhanden ist. Wenn alle Schieber eingesteckt sind, wirft jede Partei zunächst ihre eigenen Kugeln nach und nach von oben in die noch verfügbaren Schächte ein. Die Kugel kann nur dann bis unten durch-

fallen, wenn sie an allen Schiebern auf ein Loch trifft. An den Stellen, wo der Schieber nicht durchbohrt ist, versperrt er hingegen den Schacht. Jeder Schacht wird nach dem Einwerfen einer Kugel durch einen der beigegebenen Stopfen verschlossen, damit sie für den Einwurf weiterer Kugeln gesperrt wird.

[0008] Wenn alle Schieber gesteckt und alle Kugeln eingeworfen sind, werden die Schieber dann immer im Wechsel von jeder Partei um eine Strecke herausgezogen, die dem Abstand zweier Schächte entspricht ("Raste"), Auf diese Weise fallen die eingeworfenen Kugeln nach und nach immer tiefer in die Schächte und kommen schließlich wieder unten aus dem Spielwürfel heraus, wobei die schubladenartige Bodenplatte (die einen geneigten Boden aufweisen sollte) die freigegebenen Kugeln aufnimmt und nach außen rollen lässt, Gewonnen hat die Partei, die zuerst alle ihre Kugeln wiedergewonnen hat. Alternativ kann auch vereinbart werden, dass die Partei gewonnen hat, die am Ende die meisten (eigenen und/oder fremden) Kugeln zum Herausfallen gebracht hat. Eine andere Variante kann darin bestehen, dass die Schieber auch wieder um jeweils eine Raste zurück in den Würfel geschoben werden dürfen, wenn ein Spieler erkennt, dass er damit einen Mitspieler in dessen Strategie stören kann.

[0009] Das Herausziehen oder gegebenenfalls auch Wiedereinstecken der Schieber dient also dazu, sich einen Spielvorteil zu verschaffen und die eigenen Spielsteine so schnell als möglich bzw. so viele wie möglich zurück zu erobern. Die benötigte Anzahl Spielsteine entspricht der Anzahl der Schächte, d.h. sechzehn, wenn der Spielwürfel 16 (= 4 x 4) Bohrungen aufweist, in diesem Fall zweckmäßig in zwei unterschiedlichen Farben. Die Schwierigkeit des Spiels nimmt allerdings mit der Zahl der Bohrungen (z.B. 5 x 5) erheblich zu, weswegen ein Würfel mit nur 16 Bohrungen bevorzugt wird.

[0010] Der Spielwürfel kann einstückig hergestellt werden, wenn geeignete Werkzeuge (z.B. genügend genau arbeitende Schlitzfräser) vorhanden sind. Auch aus rein herstellungstechnischen Gründen ist es aber zweckmäßig, den Spielwürfel zerlegbar zu gestalten, wie dies beispielhaft in Figur 1 und 1b dargestellt ist, derart, dass er aus 6 identischen, gebohrten und genuteten Platten (Figur 1a) sowie einer nicht genuteten und lediglich gebohrten Deckplatte (Platte A in Figur 1b) besteht. Die Deckplatte dient lediglich dazu, dass auch über der obersten genuteten Platte noch eine Abdeckung vorhanden ist, die zusammen mit der genuteten Platte Schlitz bildet. Selbstverständlich kann der Plattenstapel auch so aufgebaut werden, dass die unterste Platte keine Nuten aufweist und die darüber liegenden Platten mit den Nuten nach unten angeordnet werden. Im Beispielfall wird der Spielwürfel aus einem Stapel von sechs übereinander angeordneten, etwa quadratischen Platten (B, C, D, E, F, G) und der Deckplatte A aufgebaut, die jeweils sechzehn gleichgroße Bohrungen (b1, b2, b3 usw.) an identischen Stellen aufweisen, derart, dass die Bohrungen jeder Platte im Stapel mit den entsprechenden Bohrun-

gen der anderen Platten fluchten und so einen gemeinsamen Schacht bilden. Die In die Ober- bzw. Unterseite eingelassenen vier Nuten sind etwas breiter, als dem Durchmesser der Bohrungen entspricht und bilden wie gesagt zusammen mit der glatten Seite der darüber- bzw. darunterliegenden Platte die erwähnten vier Schlitze (sa1 - sa4, sb1 - sb4), die jeweils vier der Bohrungen überstreichen. Um den erläuterten Spielzweck zu erreichen, können die Platten derart aufeinander gestapelt werden, dass die Richtung der Schlitze bzw. Nuten aufeinanderfolgender Platten abwechselnd längs und parallel zu einer Würfelseite verlaufen, wie dies aus der Figur 1 ohne weiteres hervorgeht. Es spricht allerdings nichts dagegen, auch einen Aufbau zuzulassen, bei dem alle Schlitze parallel zueinander angeordnet sind. Wenn eine gekreuzte Abfolge von Schlitzen vorgegeben werden soll, kann nach in einer speziellen Ausführungsform eine Platte sowohl auf der Ober- wie auf der Unterseite über Kreuz angeordnete Nuten aufweisen, während die nächste Platte keine Nuten, sondern lediglich Bohrungen aufweist und dem Dickenausgleich dient. Dies erleichtert das Zusammensetzen des Spielwürfels, lässt aber nicht zu, dass alle Nuten/Schlitze im Spielkörper wahlweise die gleiche Richtung einnehmen oder Ober Kreuz angeordnet sind. Um zu verhindern, dass die Platten sich während der Benutzung gegeneinander verschieben, sind zweckmäßig Mittel vorhanden, die die Platten gegeneinander fixieren. Das Fixieren kann beispielsweise durch vier durchgehende Achsen im Eckbereich des Würfels geschehen, auf die die einzelnen Platten mittels entsprechender (kleiner) Bohrungen nacheinander aufgeschoben werden können. Solche Achsen sind zweckmäßig in die oben erwähnte schubladenartige Bodenplatte fest eingelassen. Nach einer bevorzugten anderen Ausführungsform der Erfindung weist aber jede Platte eine Anzahl von kurzen Passstiften auf, denen entsprechende Bohrungen in den darüber bzw. darunter anzuordnenden Platten zugeordnet sind. Durch eine geeignete Anordnung der Passstifte bzw. Bohrungen untereinander kann erreicht werden, dass die Zuordnung der Platten eindeutig dargestellt werden kann in dem Sinne, z.B. so, dass beim Zusammenbau des Spielwürfels die Richtung der Nuten automatisch jeweils von einer zur nächsten Platte wechselt. Die Verwendung von Passstiften hat gegenüber durchgehenden Stiften auch den Vorteil, dass diese sich weniger leicht verbiegen oder gar abbrechen.

[0011] Aus dem Vorstehenden ergibt sich, dass die Bohrungen sowohl im Würfelkörper als auch in den Schiebern dem Durchmesser der Kugeln entsprechen müssen, derart, dass die Kugeln leicht, aber ohne überflüssiges Spiel durch diese Bohrungen fallen können. Die Dicke eines Plattenelements im Stapel, d.h. der Abstand von Schlitz zu Schlitz soll ebenfalls im Wesentlichen dem Durchmesser der Kugeln entsprechen, d.h. sie braucht nur geringfügig größer zu sein, keinesfalls aber so groß, dass eine Plattenbohrung mehr als eine Kugel aufnehmen kann, Um zu verhindern, dass versehentlich mehrere Kugeln In eine Bohrung eingeworfen werden, wo-

nach das Spiel annulliert werden müsste, sollte eine Schachtabdeckung, z.B. mittels der erwähnten Stöpsel möglich sein, sobald der betreffende Schacht eine Kugel enthält. Die schubladenartige Bodenplatte ist zur Erreichung des Spielziels nicht unbedingt erforderlich und dient nur dazu, die im Verlauf des Spiels durch die Bohrungen fallenden Kugeln aufzunehmen und nach der Seite herausrollen zu lassen. Zu diesem Zweck sollte der Boden der Schublade geneigt sein.

[0012] Der typische Spielverlauf gestaltet sich bei einem Würfel mit 16 Schächten und 24 Schlitzen z.B. wie folgt: Zunächst erhält jede Partei, also z.B. jeweils 1 Spieler oder 2 Spieler, die gemeinsam eine Mannschaft bilden, 8 Kugeln, jeweils sortiert nach Farbe. Auf die gelochten Schieber können wie gesagt je nach Spielregel entweder beide Mannschaften nach Belieben zugreifen und jede Partei erhält ihre eigenen Schieber, die sie im Wechsel mit der anderen Partei in beliebige Schlitze einführt. Es kann zusätzlich vereinbart werden, dass jede Mannschaft nur von einer bzw. zwei Seiten her einführen darf. Für die Spielteilnehmer ist es wichtig, sich die Anordnung der Löcher in den Schiebern und deren Platz im Spielwürfel zu merken.

[0013] Wenn alle 24 Schieber eingesteckt sind, lassen die Spieler nun jeweils abwechselnd eine Kugel In einen Schacht fallen und verschließen den besetzten Schacht anschließend mit einem Stopfen. Jeder Spieler soll sich nach Möglichkeit merken, in welche Schächte er seine Kugeln eingeworfen hat. Es kann aber von Vorteil sein, wenn der Spieler sich auch die Schächte merkt, in denen sich gegnerische Kugeln befinden. Wenn alle Kugeln untergebracht sind, beginnt der zweite Teil des Spiels. Dazu zieht jede Partei abwechselnd einen Schieber ganz oder teilweise aus dem Spielwürfel heraus, jeweils um (mindestens) eine Raste. Man muss dabei versuchen, möglichst für eine eigene Kugel einen Durchlass nach unten zu schaffen und dabei evt. auch einer gegnerischen Kugel den Weg zu versperren, indem man eine Stelle des Schiebers, an der sich keine Öffnung befindet, unter die gegnerische Kugel bringt, vorausgesetzt, man hat sich deren Lage im Würfel gemerkt bzw. kann - bei einem durchsichtigen Würfel - deren Position erkennen. Spielziel ist, möglichst viele der eigenen Kugeln wieder aus dem Spielwürfel herauszubekommen und umgekehrt, die gegnerischen Kugeln nach Möglichkeit zu blockieren. Gewonnen hat die Partei, die zuerst alle Ihre Kugeln oder - je nach vereinbarter Spielregel - eine Mehrzahl von Kugeln beliebiger Farbe wiedergewonnen hat.

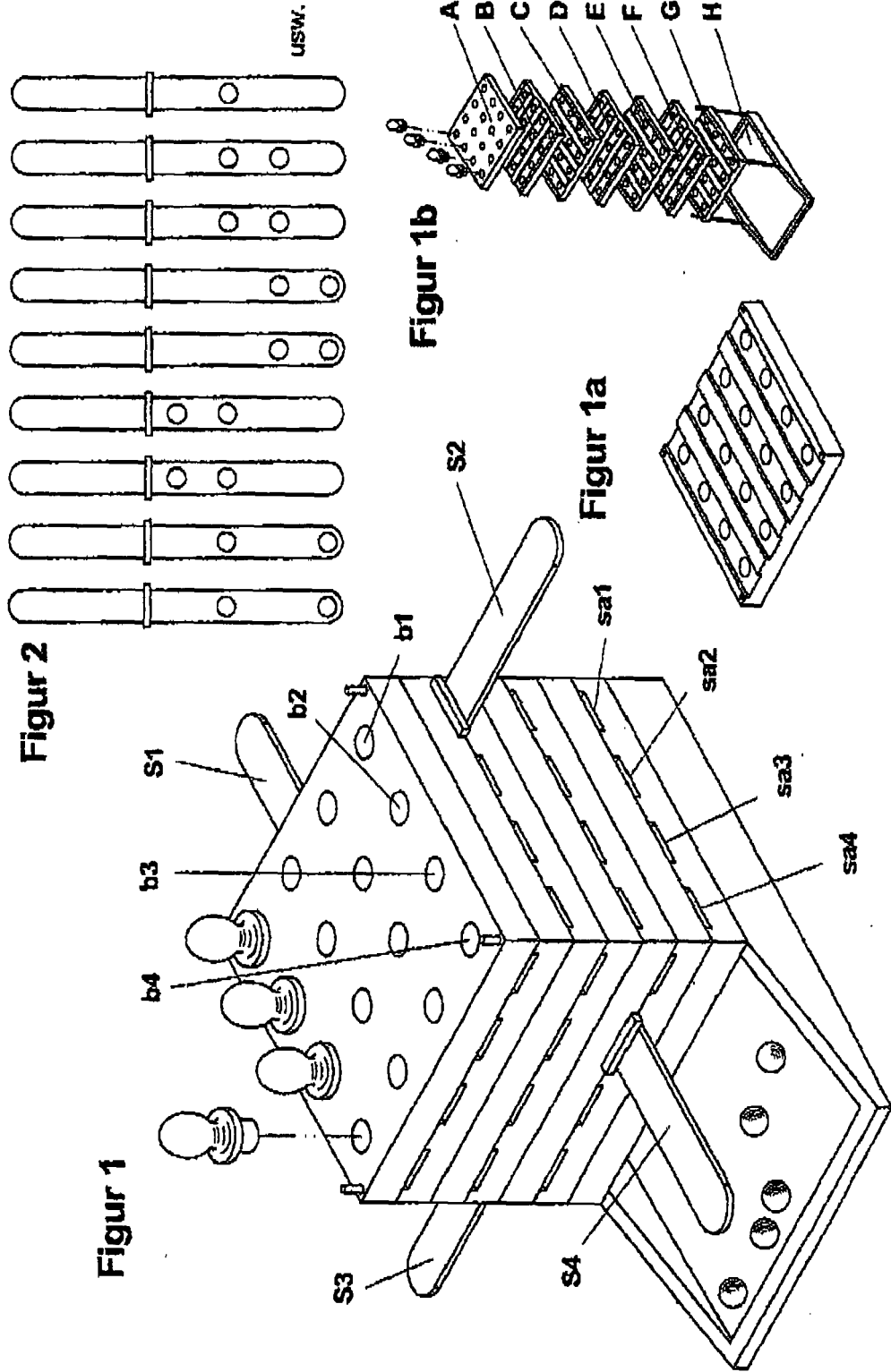
[0014] Man kann das Spiel mit einem durchsichtigen Spielwürfel spielen, sodass jeder Spieler jederzeit sieht, an welcher Stelle sich die Kugeln und die Schieber bzw. deren Stellung jeweils befinden. Eine erhebliche Erschwerung des Spielverlaufs, aber auch Steigerung des Reizes lässt sich dadurch erzielen, dass der Würfel undurchsichtig gestaltet wird. Um beide Möglichkeiten zu gestatten, ist es zweckmäßig, für eine durchsichtige Ausführung des Spielwürfels eine Hülle vorzusehen, die dem Würfel übergestülpt werden kann und die lediglich die

Mündungen der Schlitze und der Bohrungen offen lässt.

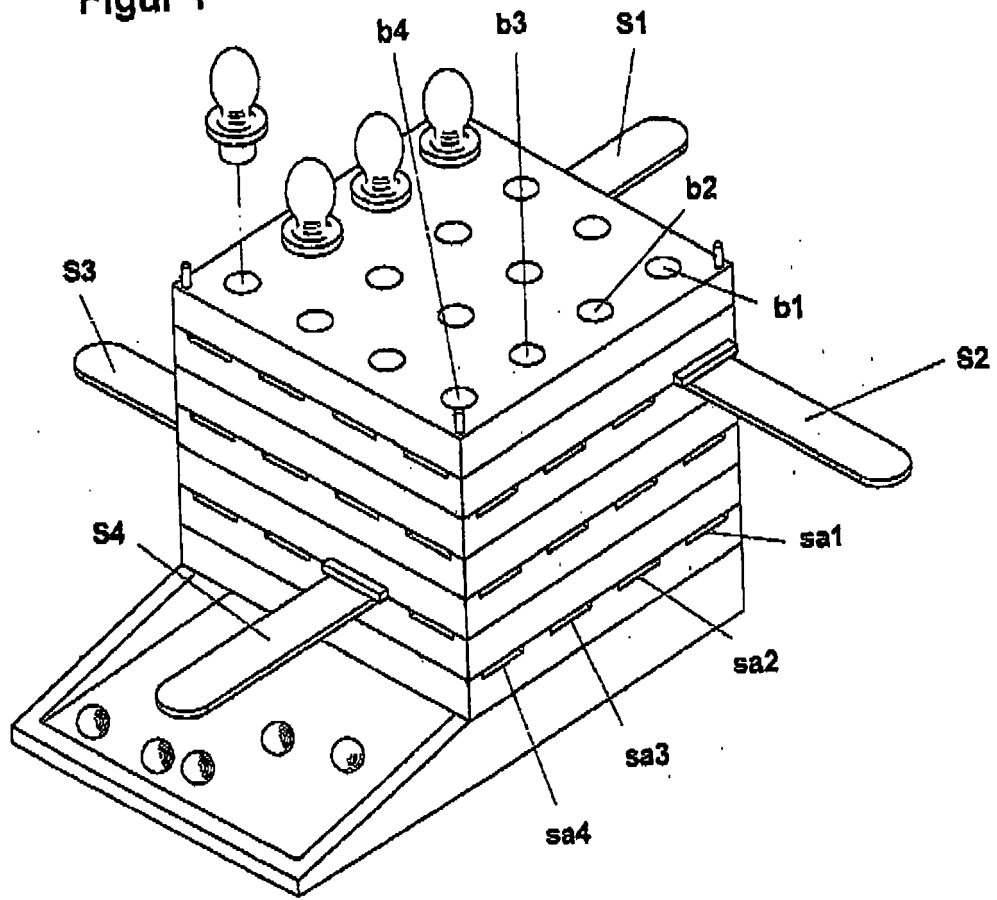
Patentansprüche

1. Spielgerät für ein Gesellschaftsspiel, bestehend im Wesentlichen aus einem zylindrischen, beispielsweise quaderförmigen oder etwa würfelförmigen Spielkörper, der eine Matrix von senkrechten durchgehenden Schächten oder Bohrungen sowie eine Matrix von Schlitzen quer zu den Schächten aufweist, einem Satz von unterschiedlich gelochten Latzen oder Schiebern, die in die Schlitze eingeschoben werden können, derart, dass damit die Schächte jeweils in unterschiedlicher Anordnung und in unterschiedlicher Höhe versperrt werden können, sowie mindestens so vielen unterschiedlich gefärbten Kugeln, dass für jede Bohrung eine Kugel zur Verfügung steht. 5
2. Spielgerät nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Spielkörper aus übereinander stapelbaren Plattenelementen aufgebaut ist, von denen alle bis auf eines Nuten aufweisen, die zusammen mit einem darüber oder darunter liegenden Plattenelement Schlitze bilden und dass ein als Abschlussplatte vorgesehenes Plattenelement lediglich Bohrungen aufweist. 10
3. Spielgerät nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Würfel sechzehn Bohrungen, die zusammen eine 4 x 4 Matrix bilden und vierundzwanzig Schlitze aufweist und dass dem Spiel sechzehn nach mindestens zwei Farben sortierte Kugeln sowie vierundzwanzig Schieber beigegeben sind. 15
4. Spielgerät nach Anspruch 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet, dass** ein Satz von stößelartigen Elementen beigegeben ist, mit denen jeder einzelne Schacht oben verschlossen werden kann. 20
5. Spielgerät nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet, dass** eine unterhalb des Spielkörpers anzuordnende, zum Spielkörper passende schubladenartige Bodenplatte beigegeben ist. 25
6. Spielgerät nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet, dass** mindestens ein Teil der Schlitze gegenüber dem Rest der Schlitze um 90° in der Schlitzebene, Bewegungsebene der Schieber, gedreht angeordnet ist. 30
7. Spielgerät nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Spielkörper aus durchsichtigem Material gefertigt ist. 35
8. Spielgerät nach Anspruch 7, **dadurch gekenn-**

zeichnet, dass einem Spielkörper aus durchsichtigem Material eine Hülle beigegeben ist, mit dem der Spielkörper wahlweise verdeckt werden kann, derart, dass lediglich die Schachtöffnungen und die Öffnungen der Schlitze freigelassen werden.



Figur 1





Europäisches
Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung
EP 07 02 1453

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (IPC)
X	US 3 709 497 A (BARLOW G) 9. Januar 1973 (1973-01-09) * Seite 1, Spalte 1, Zeile 31 - Spalte 2, Zeile 25; Anspruch 2; Abbildungen *	1,6	INV. A63F7/00 A63F7/04
X	DE 299 18 817 U1 (SCHITKO CHRISTOF [DE]) 30. März 2000 (2000-03-30) * Seite 1; Abbildungen *	1	ADD. A63F3/00
A	US 5 277 419 A (CRAIG PAUL [US]) 11. Januar 1994 (1994-01-11) * Spalte 4, Zeile 40 - Zeile 59; Abbildung 5a *	2	
A	US 3 464 701 A (MAHONEY MICHAEL) 2. September 1969 (1969-09-02) * Zusammenfassung; Abbildungen *	2,7	
A	DE 92 17 712 U1 (PIASKOWY, GERHARD, 6100 DARMSTADT, DE) 1. April 1993 (1993-04-01) * das ganze Dokument *	2,4	
A	US 3 888 487 A (REPLOGLÉ DANIEL C) 10. Juni 1975 (1975-06-10) * das ganze Dokument *	1,3,6,7	
A	US 4 066 263 A (BALAS SALMAN HESKEL ET AL) 3. Januar 1978 (1978-01-03) * Spalte 1 - Spalte 2; Abbildung 2 *	1,5	
A	DE 103 03 547 A1 (BAUER JOERG R [DE]) 5. August 2004 (2004-08-05) * das ganze Dokument *	1,2	
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort München		Abschlußdatum der Recherche 8. April 2008	Prüfer Bagarry, Damien
KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTE		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 anderen Gründen angeführtes Dokument & : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument	
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			

2
EPO FORM 1503 03 82 (P04C03)

**ANHANG ZUM EUROPÄISCHEN RECHERCHENBERICHT
ÜBER DIE EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG NR.**

EP 07 02 1453

In diesem Anhang sind die Mitglieder der Patentfamilien der im obengenannten europäischen Recherchenbericht angeführten Patentdokumente angegeben.
Die Angaben über die Familienmitglieder entsprechen dem Stand der Datei des Europäischen Patentamts am
Diese Angaben dienen nur zur Unterrichtung und erfolgen ohne Gewähr.

08-04-2008

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument		Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
US 3709497	A	09-01-1973	KEINE	
DE 29918817	U1	30-03-2000	KEINE	
US 5277419	A	11-01-1994	KEINE	
US 3464701	A	02-09-1969	KEINE	
DE 9217712	U1	01-04-1993	KEINE	
US 3888487	A	10-06-1975	KEINE	
US 4066263	A	03-01-1978	DE 2628931 A1 JP 52013941 A	10-02-1977 02-02-1977
DE 10303547	A1	05-08-2004	KEINE	

EPO FORM P0461

Für nähere Einzelheiten zu diesem Anhang : siehe Amtsblatt des Europäischen Patentamts, Nr.12/82