



(19)
Bundesrepublik Deutschland
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) DE 603 10 270 T2 2007.07.05

(12)

Übersetzung der europäischen Patentschrift

(97) EP 1 588 746 B1

(51) Int Cl.⁸: A63F 3/00 (2006.01)

(21) Deutsches Aktenzeichen: 603 10 270.0

(86) PCT-Aktenzeichen: PCT/ES03/00546

(96) Europäisches Aktenzeichen: 03 758 144.4

(87) PCT-Veröffentlichungs-Nr.: WO 2004/064956

(86) PCT-Anmeldetag: 24.10.2003

(87) Veröffentlichungstag

der PCT-Anmeldung: 05.08.2004

(97) Erstveröffentlichung durch das EPA: 26.10.2005

(97) Veröffentlichungstag

der Patenterteilung beim EPA: 06.12.2006

(47) Veröffentlichungstag im Patentblatt: 05.07.2007

(30) Unionspriorität:

200300150 U 22.01.2003 ES

(84) Benannte Vertragsstaaten:

AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB,
GR, HU, IE, IT, LI, LU, MC, NL, PT, RO, SE, SI, SK,
TR

(73) Patentinhaber:

Guerra Navas, Antonio Manuel, Salinillas de
Buradon, ES; Ortubai Balanzategui, Kristina,
Salinillas de Buradon, ES

(72) Erfinder:

ORTUBAI BALANZATEGUI, Kristina, E-01212
SALINILLAS DE BURADON (ALAVA), ES

(74) Vertreter:

Kutzenberger & Wolff, 50668 Köln

(54) Bezeichnung: STRUKTUR FÜR EIN BRETTSPIEL

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach der Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents kann jedermann beim Europäischen Patentamt gegen das erteilte europäische Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch ist schriftlich einzureichen und zu begründen. Er gilt erst als eingelebt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist (Art. 99 (1) Europäisches Patentübereinkommen).

Die Übersetzung ist gemäß Artikel II § 3 Abs. 1 IntPatÜG 1991 vom Patentinhaber eingereicht worden. Sie wurde vom Deutschen Patent- und Markenamt inhaltlich nicht geprüft.

Beschreibung

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft eine Struktur für ein Brettspiel, mit dem ein äußerst attraktives Spiel für die Teilnahme von zwei konkurrierenden Spielern entwickelt werden kann.

[0002] Die erfindungsgemäße Struktur ist für die Entwicklung eines Spiels mit einfachen Regeln ausgelegt, das von jedermann gespielt werden kann und das gleichzeitig ein Spiel darstellt, bei dem jeder Spieler Techniken entwickeln kann, um einerseits die höchstmögliche Punktzahl zu erzielen und andererseits den anderen Spieler zu behindern oder Hindernisse zu errichten, um ihn an der Erzielung von Punkten zu hindern.

[0003] Das erfindungsgemäße Spiel umfasst ein Gestell mit beliebig vielen Aussparungen, die jeweils zur Aufnahme eines Spielsteins dimensioniert sind, wobei das Spiel darauf beruht, dass die Spieler die größte Anzahl von Spielsteininformationen in einer vorbestimmten Menge von beispielsweise vier platzieren. Eine ähnliche Struktur wurde in der GB 2 185 894 A1 offenbart.

[0004] Gemäß der vorliegenden Erfindung umfasst die als Basis für die Entwicklung des Spiels dienende Struktur einen regelmäßigen, geometrisch geformten Körper mit einer vertikalen Symmetriearchse. Dieser Körper ist horizontal in unabhängige Ebenen unterteilt, die sich um einen Schaft drehen können, der mit der vertikalen Symmetriearchse zusammenfällt, wobei diese Ebenen gleiche Aussparungen auf ihren Seitenflächen haben, wobei an diese Aussparungen jeweils ein Spielstein gleichen Umrisses gekoppelt werden kann.

[0005] Der das Gestell definierende geometrisch geformte Körper zum Entwickeln des Spiels kann beispielsweise eine pyramidenförmige, kegelstumpfförmige, zylindrische, prismaförmige usw. Gestalt annehmen und kann im Allgemeinen jede beliebige geometrische Gestalt mit einer vertikalen Symmetriearchse haben.

[0006] Vorzugsweise sind alle Ebenen von gleicher Höhe und die Aussparungen sind in horizontaler Ausrichtung auf ihren Seitenfläche angeordnet. Die Seitenfläche jeder Ebene hat eine Höhe, die den Durchmesser der Aussparungen geringfügig übersteigt, so dass auf jeder Ebene eine horizontale Ausrichtung von Aussparungen erfolgt.

[0007] Der das Gestell des Spiels bildende Körper kann sich im unteren Teil, unter der unteren Ebene, in eine Basis oder einen hohlen Sockel erstrecken, die/der lateral durch gegenüberliegende Oberflächen nach außen öffnet, durch die zwei ausziehbare Schubfächer gekoppelt sind, die die Spielsteine ent-

halten sollen.

[0008] Wie angedeutet, basiert das Spiel auf der möglichst häufigen Erzielung einer Formation der vorbestimmten Zahl von Spielsteinen, z.B. vier, wobei diese Formation horizontal, vertikal oder diagonal verlaufen kann. Anstatt der Bildung dieser Formation kann das Spiel darin bestehen, mittels der Spielsteine ein bestimmtes geometrisches Bild zu erzeugen. Während jeder Spieler versucht, die größtmögliche Anzahl von Kombinationen zu erzielen, muss er gleichzeitig versuchen zu verhindern, dass der Gegner solche Formationen oder Bilder erzielen kann.

[0009] Um die Spielsteine beider Spieler unterscheiden zu können, haben diese Spielsteine unterschiedliche Farben, wobei jeder Spieler eine Farbe auswählt. Ferner kann jeder Spielstein auf einer seiner Seiten eine Anzeige der Punktzahl aufweisen, die erzielt wird, wenn dieser Spielstein platziert und eine Formation oder ein geometrisches Bild damit vollendet wird.

[0010] Jeder Spieler setzt die Spielsteine so, dass er die gewünschte Formation oder das gewünschte geometrische Bild erzielt. Andererseits muss er seine Spielsteine so anordnen, dass der andere Spieler daran gehindert wird, eine Formation von aufeinander folgenden Spielsteinen zu erzielen.

[0011] Das Spiel kann mit unterschiedlichen Regeln und mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gespielt werden, was mittels der Rotationsmöglichkeit jeder Ebene in Bezug auf die benachbarten Rotationen noch erhöht werden kann, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, wobei die Rotationsmöglichkeit jeder Ebene ferner variabel ist.

[0012] Um den Aufbau der erfindungsgemäßen Struktur sowie die Möglichkeiten der Spielentwicklung damit besser zu verstehen, folgt eine ausführlichere Beschreibung der Struktur nachfolgend mit Bezug auf die Begleitzzeichnungen, die eine nicht begrenzende Ausgestaltung darstellen.

[0013] In den Zeichnungen zeigt:

[0014] [Fig. 1](#) eine Perspektivansicht einer Struktur für ein erfindungsgemäßes Brettspiel;

[0015] [Fig. 2](#) eine vertikale Schnittansicht der Struktur von [Fig. 1](#);

[0016] [Fig. 3](#) eine Perspektivansicht der Struktur von [Fig. 1](#) mit der unteren Ebene um 90° in Bezug auf die untere Basis und die obere Nachbarebene gedreht.

[0017] Die erfindungsgemäße Struktur umfasst ein(en) regelmäßiges/n, geometrisch geformtes/n

Gestell oder Körper mit einer vertikalen Symmetriearchse, die in dem in den Zeichnungen dargestellten Beispiel eine regelmäßige, viereckige Pyramidenform hat. Dieser pyramidenförmige Körper ist horizontal in Ebenen unterteilt, die mit den Bezugsziffern

1 bis 6 bezeichnet sind und alle dieselbe Höhe haben. Es ist verständlich, dass die Anzahl der Ebenen anders sein kann und dass auch die Höhe dazwischen variieren kann.

[0018] Jede dieser Ebenen hat Aussparungen **7** auf ihren Seitenflächen, wobei die Anzahl dieser Aussparungen auf den Oberflächen jeder Ebene variiert, ansteigend von der oberen Ebene **1**, die nur eine Aussparung hat, bis zur unteren Ebene **6**, die elf Aussparungen aufweist. Die Seitenfläche jeder Ebene hat eine ausreichende Höhe, so dass eine horizontale Ausrichtung von Aussparungen **7** auf jeder Seite angeordnet werden kann.

[0019] Der Körper mit dem gewünschten Aufbau kann auf einer/m unteren hohen Basis oder Sockel **8** montiert werden, die/der auf zwei ihrer/seiner gegenüberliegenden Seiten offen ist, durch die zwei Schubfächer **9** zum Platzieren der Spielsteine **10** und **11** gekoppelt werden können.

[0020] Die in den beiden Schubfächern enthaltenen Spielsteine **10** und **11**, die jeweils für einen Spieler gedacht sind, können unterschiedliche Farben haben. Ferner können diese Spielsteine eine Anzeige oder Punktzahl für die Entwicklung des Spiels auf einer ihrer Seiten oder Oberflächen haben.

[0021] Wie in [Fig. 2](#) zu sehen ist, werden die unterschiedlichen Ebenen **1** bis **6** auf einem Schaft **12** mit unabhängiger Rotationsfähigkeit in Bezug darauf montiert, wobei dieser Schaft **12** mit der Symmetriearchse der Pyramide zusammenfällt. Um die Rotation zuzulassen, kann jede der Ebenen eine Buchse **13** und eine Scheibe **14** aufweisen, die die aufeinander folgende Lagerung der unterschiedlichen Ebenen durch diese Komponenten gewährleisten, so dass jede Ebene leicht in Bezug auf die Nachbarebenen gedreht werden kann.

[0022] Der Schaft **12** kann an einem seiner Enden mit der oberen Ebene oder dem Scheitelpunkt **1** verankert und durch eine Mutter **15** an der Basis **8** befestigt werden.

[0023] Bei diesem Aufbau kann bei der Entwicklung des Spiels jede der Ebenen, z.B. die Ebene mit der Bezugsziffer **6** in [Fig. 3](#), um einen vorbestimmten Winkel von beispielsweise 90° mit Bezug auf die Basis **8** und/oder Nachbarebenen gedreht werden.

[0024] Wie bereits angedeutet wurde, erlaubt die beschriebene Struktur die Entwicklung eines Spiels, dessen Ziel es ist, dass jeder Spieler eine bestimmte

Anzahl von Spielsteinen so anordnet, dass eine bestimmte Komposition entsteht, die darüber hinaus ein Hindernis, auf einem bestimmten Pfad, für die Bildung der genannten Komposition durch den Gegenspieler sein kann.

[0025] Durch die Nummerierung der verschiedenen Oberflächen, die Rotationsmöglichkeit der Ebenen usw. können unterschiedliche Weisen zur Entwicklung und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade in das Spiel eingeführt werden.

[0026] Die Struktur ist in dem beschriebenen Beispiel zwar pyramidenförmig, aber die Struktur könnte auch jede andere geometrische Form mit einer vertikalen Symmetriearchse haben, z.B. eine konische, zylindrische, prismatische Form usw., wobei der geometrische Körper in allen Fällen horizontal in Ebenen unterteilt ist, die die Aussparungen **7** auf ihren Seitenflächen zum Platzieren der Spielsteine trägt.

Patentansprüche

1. Struktur für ein Brettspiel, die einen Körper mit einer Pyramidenform, welche eine regelmäßige viereckige Basis hat, und mit einer vertikalen Symmetriearchse umfasst, wobei der Körper horizontal in unabhängige Ebenen (**1–6**) unterteilt ist, die um einen, mit der vertikalen Symmetriearchse zusammenfallenden Schaft (**12**) drehbar sind, wobei die genannten Ebenen jeweils vier Seitenflächen haben und in diesen genannten Seitenflächen eine Mehrheit von gleichen Aussparungen (**7**) hat, wobei an diese Aussparungen jeweils ein Spielstein gleichen Umrisses (**10–11**) gekoppelt werden kann,

dadurch gekennzeichnet, dass

die obere Ebene (**1**), die die Spitze des pyramidenförmigen Körpers bildet, in jeder ihrer Seitenflächen eine Aussparung (**7**) hat; und dass jede der genannten Ebenen (**1–6**) Aussparungen (**7**) in ihren Seitenflächen hat, wobei die Anzahl der genannten Aussparungen in den Oberflächen jeder Ebene verschieden ist und von der obersten Ebene (**1**) mit nur einer Aussparung zur untersten Ebene (**6**) mit elf Aussparungen zunimmt.

2. Struktur nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die Ebenen (**1–6**) von gleicher Höhe sind.

3. Struktur nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass sich der genannte Körper im unteren Teil in einen hohen Fuß oder Sockel (**8**) erstreckt, der sich seitlich durch zwei gegenüberliegende Oberflächen nach außen öffnet, durch die zwei ausziehbare, die Spielsteine (**10–11**) enthaltenden Schubfächer (**9**) gekoppelt werden können.

4. Struktur nach einem der vorangehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass jede Ebene

eine um den Schaft (12) montierte Buchse (13) umfasst und dass die Struktur Scheiben (14) zwischen den Buchsen (13) umfasst, um die Drehung einer Ebene gegenüber den benachbarten Ebenen zu erleichtern.

Es folgen 3 Blatt Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen





