

(19)



Octrooi Centrum
Nederland

(11)

2011833

(12) **C OCTROOI**

(21) Aanvraagnummer: **2011833**

(51) Int.Cl.:
A63F 3/02 (2006.01) **A63F 9/24** (2006.01)

(22) Aanvraag ingediend: **22.11.2013**

(43) Aanvraag gepubliceerd:

-

(47) Octrooi verleend:
26.05.2015

(45) Octrooischrift uitgegeven:
03.06.2015

(73) Octrooihouder(s):
PATENTENTRANSFERIUM B.V.
te 's-Hertogenbosch.

(72) Uitvinder(s):
Nina Mendels te Nijmegen.
Lex Cornelissen te Eindhoven.
Hans Stephanus Maria Oomen te Breda.
Ineke Floor Borsje te Tilburg.
Robert Bernardus Lambertus Adrianus van
der Heijden te Boxtel.
Gijs Gijsbertus Leonardus Opheij te Erp.

(74) Gemachtigde:
Ir. H.Th. van den Heuvel c.s.
te 'S-HERTOGENBOSCH.

(54) **Spelbord, ingericht voor het weergeven van een veranderbare spelaanduiding voor het aanduiden van een te spelen spel met een persoon op afstand.**

(57) De onderhavige uitvinding heeft betrekking op een spelbord, ingericht voor het weergeven van een veranderbare spelaanduiding voor het aanduiden van een te spelen spel met een persoon op afstand, voorzien van detectiemiddelen, voor het detecteren van een fysieke handeling met een spelstuk op het spelbord, zoals een zet, en het afgeven van een detectiesignaal in afhankelijkheid van de detectie; en indicatiemiddelen, voor het weergeven van een spelgerelateerde actie, zoals een zet, van een tegenspeler op afstand. De vinding heeft tevens betrekking op een speelplatform voor het spelen van een spel met een persoon op stand en een systeem met een digitaal speelapparaat.

Spelbord, ingericht voor het weergeven van een veranderbare spelaanduiding voor het aanduiden van een te spelen spel met een persoon op afstand

De onderhavige uitvinding heeft betrekking op een spelbord, ingericht voor het
5 weergeven van een veranderbare spelaanduiding voor het aanduiden van een te spelen spel met een persoon op afstand, een speelplatform voor het spelen van een spel met een persoon op afstand en een systeem met een digitaal speelapparaat voor het spelen van een spel met een persoon op afstand.

10 Spelborden voor het spelen van spellen zijn bekend. Met de voortgang in technologie worden steeds meer spellen digitaal gespeeld, en voelen mensen die niet mee kunnen in de digitale revolutie zich geïsoleerd.

Spelborden met communicatie over en weer met digitale systemen zijn tevens bekend.
15 US 2006 0175753 bijvoorbeeld gebruikt een spelbord met beweegbare stukken, aangestuurd door een DVD-speler. Een dergelijk systeem biedt weliswaar de mogelijkheid om traditionele spellen met de elektronische wereld te koppelen, maar heeft als nadeel dat een tussenmedium, zoals de DVD speler, noodzakelijk is.

20 US 2013 0123009 beschrijft een intelligent bordstelsel met visueel gemarkeerde spelstukken welke door middel van een camera gedetecteerd kunnen worden. Dit systeem biedt echter niet de mogelijkheid om interactie tussen een fysiek bordspel en de elektronische wereld te bewerkstelligen, waarbij acties van één van de partijen bij de andere spelende partij terecht komt.

25 Het is daarom een doel van de onderhavige uitvinding om bovenstaande nadelen ten minste gedeeltelijk te ondervangen en te voorzien in een verbeterd spelbord.

De vinding omvat daartoe een spelbord, ingericht voor het weergeven van een
30 veranderbare spelaanduiding voor het aanduiden van een te spelen spel met een persoon op afstand, voorzien van: detectiemiddelen, voor het detecteren van een fysieke handeling met een spelstuk op het spelbord, zoals een zet, en het afgeven van een detectiesignaal in afhankelijkheid van de detectie; en indicatiemiddelen, voor het weergeven van een spelgerelateerde actie, zoals een zet, van een tegenspeler op afstand.

Het spelbord zelf is ingericht voor het weergeven van spelelementen, zoals het verplaatsen van speelstukken. Daartoe worden spelhandelingen door het bord gedetecteerd en omgezet in een detectiesignaal. De handeling wordt vervolgens
 5 doorgegeven aan de andere speler, die op zijn/haar spelbord een indicatie krijgt van de handeling van de andere speler.

Het spelbord heeft als voordeel dat bijvoorbeeld een ouder persoon welke niet beschikt over een PC of tablet, het spel op een traditioneel ogend bord kan spelen, en de
 10 handelingen op dat bord worden omgezet naar signalen die een tegenspeler ofwel op een vergelijkbaar bord, of op een spelcomputer of PC kan ontvangen. Hierdoor kan een generatiekloof worden overbrugd en kunnen verschillende generatie op hun eigen manier een spel tegen elkaar spelen.

15 Veelal zijn spelborden zodanig dat een raster van mogelijke en voorspelbare locaties voor spelstukken bestaat. Voorbeelden hiervan zijn bijvoorbeeld schaakborden, damborden en scrabbleborden, maar ook bijvoorbeeld zeeslag of stratego. Een dambord bijvoorbeeld bestaat uit 10 bij 10 velden, waarbij spelstukken van 1 kleur zich op 50 verschillende velden kunnen bevinden. Bij dergelijke velden kan het voordelig zijn een
 20 elektronisch detecteernetwerk in het speelveld te verwerken, zodat fysieke spelhandelingen hierdoor kunnen worden opgemerkt.

De detectiemiddelen kunnen bijvoorbeeld ook zijn ingericht voor het detecteren van de aanwezigheid van een RFID-chip. Wanneer spelstukken zijn voorzien van een RFID-
 25 chip, en de resolutie van RFID zenders en ontvangers klein genoeg is om bewegingen van spelstukken over het spelbord te detecteren, kan een dergelijk systeem gebruikt worden om de spelgerelateerde acties te detecteren, en verschillende acties van elkaar te onderscheiden.

30 De detectiemiddelen kunnen ook zijn ingericht voor het detecteren van lichtintensiteit. Het plaatsen van een fysiek spelstuk op het speelveld heeft invloed op de hoeveelheid doorgelaten of gereflecteerd licht. In dat geval zijn de detectiemiddelen voorzien van een lichtbron en een lichtsensor, voor het meten van de intensiteit van het opgevangen licht. De lichtbron zendt bijvoorbeeld licht uit naar een vlak in het speelveld. Wanneer

er geen speelstuk op het veld staat wordt relatief veel van dit licht doorgelaten, en weinig licht gereflecteerd. Een sensor welke het gereflecteerde licht meet zal dan relatief weinig licht aangeven. Wanneer een speelstuk op een veld staat zal meer licht worden gereflecteerd en zal de sensor meer licht detecteren.

5

De veranderbare spelaanduiding omvat bijvoorbeeld een fysieke uitwisselbare spelaanduiding, zoals een bord. Dit maakt het mogelijk om met hetzelfde systeem meerdere spellen te spelen. De spelaanduiding kan bijvoorbeeld veranderen van dammen naar schaken, of van stratego naar zeeslag. De fysiek uitwisselbare

10 spelaanduiding omvat bijvoorbeeld ook een identificatiemiddel zoals een RFID-chip, voor het communiceren van het type spel dat gespeeld worden.

Het spelbord kan tevens zijn voorzien van een weergavemiddel, zoals een beeldscherm, voor het weergeven spelgerelateerde informatie. Het beeldscherm kan bijvoorbeeld een
15 schematische weergave van het spelbord tonen, of een grafische weergave van het spel dat gespeeld wordt.

De onderhavige uitvinding heeft tevens betrekking op een speelplatform voor het spelen van een spel met een persoon op afstand, voorzien van: een spelbord volgens de
20 uitvinding, een met het spelbord verbonden basisstation, voorzien van: een communicatiemiddel, ingericht voor: het al dan niet draadloos verbinden van het basisstation met het Internet; en het verzenden en ontvangen van signalen over het Internet;

25 Het verbinden met het spelbord met een basisstation maakt het mogelijk om via het Internet met andere spelers te communiceren. Hierdoor hoeven de spelborden (al dan niet elektronisch en/of fysiek) niet direct met elkaar verbonden te zijn, maar kan dit (al dan niet draadloos) via het Internet.

30 Het speelplatform kan tevens zijn voorzien van een verwerkingseenheid, ingericht voor: het verwerken van het door de detectiemiddelen afgegeven detectiesignaal naar een uitvoersignaal; het verzenden van het uitvoersignaal naar het communicatiemiddel; het ontvangen van een extern invoersignaal; en het verwerken van het externe invoersignaal naar een indicatiesignaal waarbij de indicatiemiddelen zijn ingericht voor het tonen van

de spelgerelateerde actie van de persoon op afstand in afhankelijkheid van het indicatiesignaal.

De verwerkingseenheid maakt het mogelijk om spelgerelateerde acties en de daarmee
 5 gepaarde detectiesignalen om te zetten naar indicatiesignalen. Met deze indicatiesignalen kunnen spelgerelateerde acties over het Internet tussen de verschillende spelers overgebracht worden, en kunnen indicaties van de handelingen van de verschillende spelers aan elkaar, via het spelbord, kenbaar gemaakt worden.

10 De fysieke spelaanduiding kan een identificatiemiddel omvatten, waarbij het speelplatform is ingericht voor het herkennen van het identificatiemiddel. Dit identificatiemiddel is bijvoorbeeld een RFID-chip. Een RFID-lezer in het speelplatform is bijvoorbeeld ingericht voor het detecteren van de in de RFID-chip opgeslagen informatie, waarbij over het Internet kan worden doorgegeven welk spel er op het
 15 fysieke spelbord gespeeld wordt. Het speelplatform kan bijvoorbeeld via het Internet ook kijken of ditzelfde spel bij een andere spelbord dat op het Internet is aangesloten ook klaarstaat, en kan eventueel zelfs een spel tussen beide spelborden initiëren.

Het speelplatform kan tevens zijn voorzien van ten minste één camera, voor het
 20 opnemen van het spelbord en/of het opnemen van de speler van het spel. Dit opgenomen beeld kan vervolgens door bijvoorbeeld het weergavemiddel van elk spelbord worden getoond, zodat elke speler weet tegen of met wie het spel gespeeld wordt. Wanneer ook het spelbord in beeld is van de camera, kan ook worden gecontroleerd of de weergegeven handelingen van de speler overeenkomen met het
 25 beeld van de camera.

Het speelplatform is bijvoorbeeld ingericht voor het spelen van een spel tussen een persoon met een fysiek spelbord, en een persoon met een digitale versie van het spel. Hiermee kunnen bijvoorbeeld opa's en oma's een spel op hun vertrouwd ogende
 30 spelbord spelen, en kunnen hun kleinkinderen tegen opa en oma spelen op hun tablet of smartphone.

De onderhavige uitvinding heeft tevens betrekking op een speelplaat, ingericht voor samenwerking met een spelplatform en/of spelbord volgens de uitvinding, waarbij de speelplaat een speelveld definieert waarop het spel gespeeld kan worden.

- 5 De speelplaat is bijvoorbeeld de fysieke spelaanduiding, waarbij de speelplaat is ingericht voor samenwerking met het spelplatform en/of het spelbord. De speelplaat kan worden gevormd door een bord met daarop een speelveld zoals een dambord of schaakbord.
- 10 Voor samenwerking tussen de speelplaat en het spelplatform en/of spelbord is de speelplaat bijvoorbeeld voorzien van identificatiemiddelen, zoals een RFID-chip. Een RFID-lezer in het spelplatform is bijvoorbeeld ingericht voor het detecteren van de in de RFID-chip opgeslagen informatie, waarbij over het Internet kan worden doorgegeven welk spel er op het fysieke spelbord gespeeld wordt.
- 15 De onderhavige uitvinding heeft tevens betrekking op een systeem, omvattende een spelplatform volgens de uitvinding, en een digitaal speelapparaat, zoals een tablet, PC of smartphone. Het systeem kan ook een speelplaat volgens de uitvinding omvatten. Het is in een dergelijk systeem tevens denkbaar dat de maatregelen van het spelbord en/of
- 20 spelplatform ten minste gedeeltelijk zijn ondergebracht in de speelplaat.

De uitvinding zal nu worden toegelicht aan de hand van de volgende figuren, waarin

- figuur 1 een schematische weergave van een spelbord toont
- figuur 2 een schematische weergave van een spelplatform toont;
- 25 - figuur 3 een spelplatform met een camera bovenaan een beeldscherm toont;
- figuur 4 een systeem van een spelplatform en een spelbord toont; en
- figuur 5 een spelbord (45) welke kan worden verbonden met het platform toont.

- 30 Figuur 1 toont een spelbord (1), ingericht voor het weergeven van een veranderbare spelaanduiding voor het aanduiden van een te spelen spel met een persoon op afstand. Het spelbord (1) is voorzien van: detectiemiddelen (2) waarvan er drie getoond zijn, voor het detecteren van een fysieke handeling met een spelstuk (3), waarvan er ook drie getoond zijn, op het spelbord, zoals een zet, en het afgeven van een detectiesignaal in afhankelijkheid van de detectie. Het spelbord (1) is tevens voorzien van

indicatiemiddelen (4), voor het weergeven van een spelgerelateerde actie, zoals een zet, van een tegenspeler op afstand. In figuur 1 worden de indicatiemiddelen getoond als rand (4) die om de detectiemiddelen (2) heen ligt. De indicatiemiddelen zijn bijvoorbeeld lichtdoorlatend en/of lichtopwekkend.

5

Figuur 2 toont een speelplatform (10) voor het spelen van een spel met een persoon op afstand, voorzien van een spelbord (11) zoals bijvoorbeeld getoond in figuur 1, een met het spelbord (11) verbonden basisstation (12), voorzien van een communicatiemiddel (13), ingericht voor het al dan niet draadloos verbinden van het basisstation met het Internet; en het verzenden en ontvangen van signalen over het Internet.

10

Figuur 3 toont een speelplatform (30) met een camera (31) bovenaan een beeldscherm (32) die gebruikt wordt om veranderingen in het bereik van de camera (31) te detecteren. Het beeldscherm (32) is bijvoorbeeld aanraakscherm voor een gebruiksinterface en videoweergave. Onder het beeldscherm (32) zijn speakers (33) voorzien, om geluid te laten horen, en is tevens een microfoon (34) voorzien die geluiden in de omgeving van het platform opvangt. Onder het beeldscherm (32) is tevens een camera met een wijde lens (35) die beelden opvangt van alle personen om het platform (30) heen. Het platform is tevens voorzien van ten minste een verbindingspunt (36) waar zowel datatransmissie als energievoorziening op kunnen worden aangesloten. Voor samenwerking met het verbindingspunt (36) is een spelbord (37) voorzien die door middel van connectoren (38) met de verbindingpunten (36) koppelbaar is.

15

20

25

Figuur 4 toont een systeem van een speelplatform (30) en een spelbord (37) zoals bekend uit figuur 3. 10. De beelden van de onderste camera (35) worden gestreamd (40) naar apparaten (41) die gebruikt worden door mensen die met de gebruiker van het platform spelen, zoals bijvoorbeeld een mobiele telefoon (41). De mobiele telefoon (41) heeft een app die het mogelijk te maakt het tegen spelers van het fysieke spel (30) op te nemen. De bovenste camera (31) registreert de zetten die op het spelbord (37) gemaakt worden. Het platform (30) geeft de informatie door aan andere apparaten (41) en toont additionele informatie op het scherm (42).

30

Figuur 5 toont een spelbord (45) welke kan worden verbonden met het platform (30) uit de voorgaande figuren 3 en 4. Door middel van software in het spelbord (45) weet het platform (30) om welk spelbord (45) het gaat, en laadt het de juiste spelregels. Het spelbord (45) is opvouwbaar over een vouw (46) zodat het makkelijker op te bergen is en kan door middel van verbindingpunten (47) onderop het spelbord (45) met het spelplatform (30) worden gekoppeld. De zetten van de tegenstander worden op het spelbord (45) aangegeven met verlichtingselementen (48) die geïntegreerd zijn in het spelbord (45).

Conclusies

1. Spelbord, ingericht voor het weergeven van een veranderbare spelaanduiding voor het aanduiden van een te spelen spel met een persoon op afstand, voorzien van:
 - 5 ○ detectiemiddelen, voor het detecteren van een fysieke handeling met een spelstuk op het spelbord, zoals een zet, en het afgeven van een detectiesignaal in afhankelijkheid van de detectie; en
 - indicatiemiddelen, voor het weergeven van een spelgerelateerde actie, zoals een zet, van een tegenspeler op afstand.
- 10 2. Spelbord volgens conclusie 1, waarbij de detectiemiddelen zijn ingericht voor het detecteren van de aanwezigheid van een RFID-chip.
3. Spelbord volgens conclusie 1, waarbij de detectiemiddelen zijn ingericht voor het
 - 15 detecteren van lichtintensiteit.
4. Spelbord volgens één van de voorgaande conclusies, waarbij de veranderbare spelaanduiding een fysieke uitwisselbare spelaanduiding omvat, zoals een bord.
- 20 5. Spelbord volgens één van de voorgaande conclusies, voorzien van een weergavemiddel, zoals een beeldscherm, voor het weergeven spelgerelateerde informatie.
6. Speelplatform voor het spelen van een spel met een persoon op afstand, voorzien van:
 - 25 ○ een spelbord volgens één van de voorgaande conclusies,
 - een met het spelbord verbonden basisstation, voorzien van:
 - een communicatiemiddel, ingericht voor:
 - het al dan niet draadloos verbinden van het basisstation met het Internet; en
 - 30 • het verzenden en ontvangen van signalen over het Internet;
7. Speelplatform volgens conclusie 6, voorzien van
 - een verwerkingseenheid, ingericht voor:

- het verwerken van het door de detectiemiddelen afgegeven detectiesignaal naar een uitvoersignaal;
 - het verzenden van het uitvoersignaal naar het communicatiemiddel;
 - het ontvangen van een extern invoersignaal; en
- 5 ▪ het verwerken van het externe invoersignaal naar een indicatiesignaal
 - waarbij de indicatiemiddelen zijn ingericht voor het tonen van de spelgerelateerde actie van de persoon op afstand in afhankelijkheid van het indicatiesignaal.
- 10 8. Speelplatform volgens conclusie 4 en 7, waarbij de fysieke spelaanduiding een identificatiemiddel omvat, en waarbij het speelplatform is ingericht voor het herkennen van het identificatiemiddel.
- 9. Speelplatform volgens een van conclusie 6-8, tevens voorzien van ten minste één
- 15 camera, voor het opnemen van het spelbord en/of het opnemen van de speler van het spel.
- 10. Speelplatform volgens één van de voorgaande conclusies 6-9, ingericht voor het spelen van een spel tussen een persoon met een fysiek spelbord, en een persoon met een
- 20 digitale versie van het spel.
- 11. Speelplaat, ingericht voor samenwerking met een speelplatform en/of spelbord volgens één van de voorgaande conclusies, waarbij
 - de speelplaat een speelveld definieert waarop het spel gespeeld kan worden.
- 25 12. Speelplaat volgens conclusie 11, voorzien van identificatiemiddelen, zoals een RFID-chip.
- 13. Systeem, omvattende een speelplatform volgens één van de conclusies 6-10, en een
- 30 digitaal speelapparaat, zoals een tablet, PC of smartphone.
- 14. Systeem volgens conclusie 13, tevens omvattende een speelplaat volgens conclusie 11 of 12.

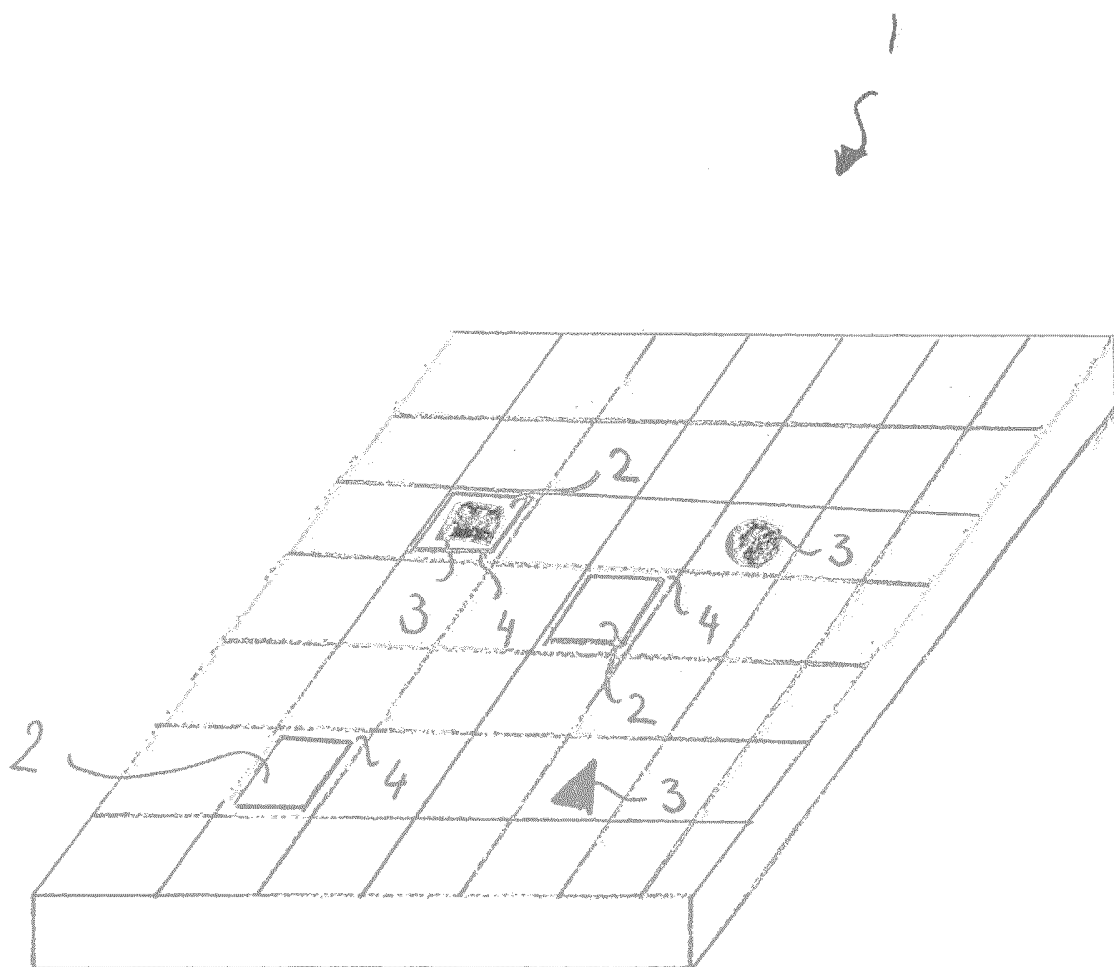


FIG. 1

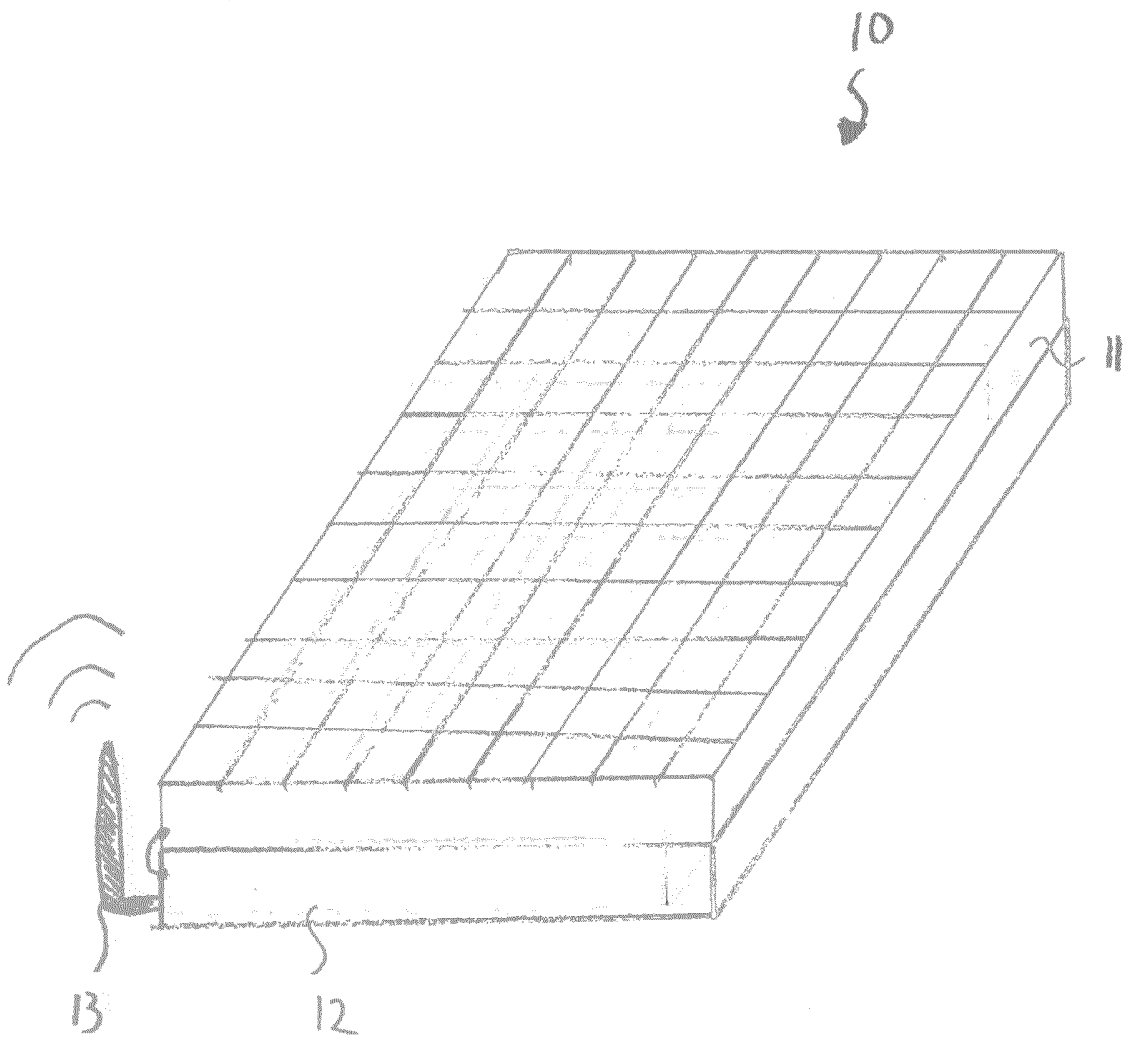


FIG 2

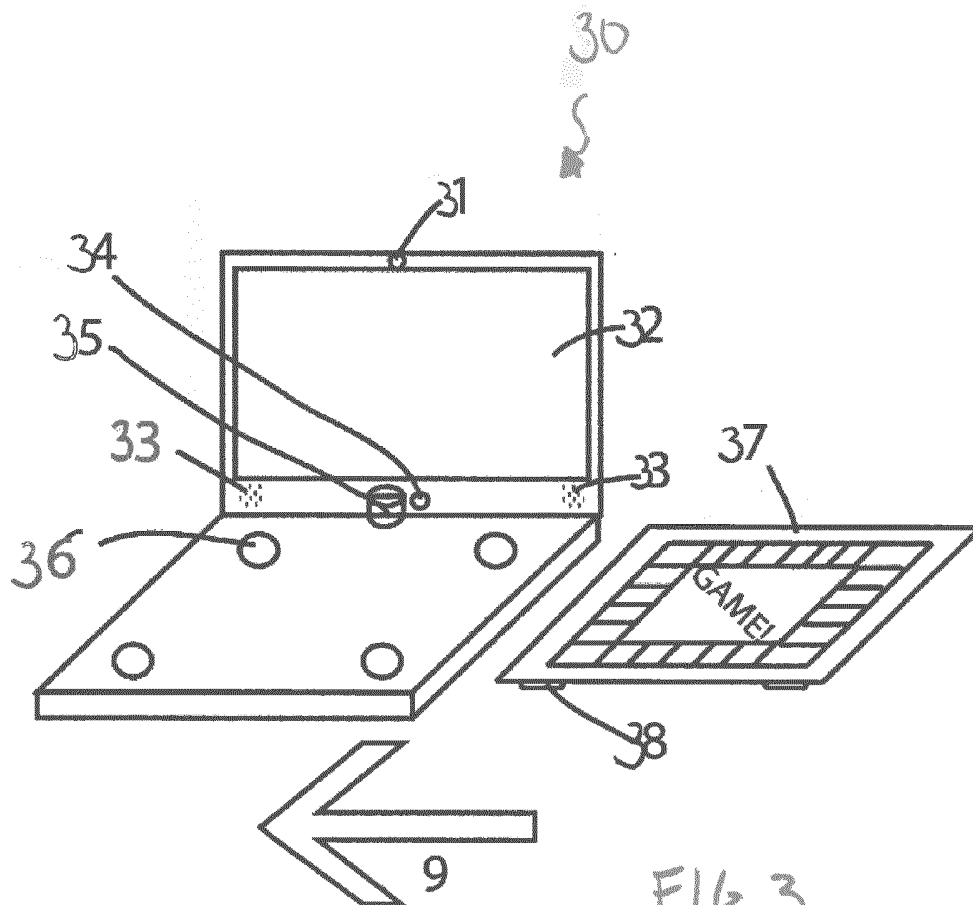


FIG. 3

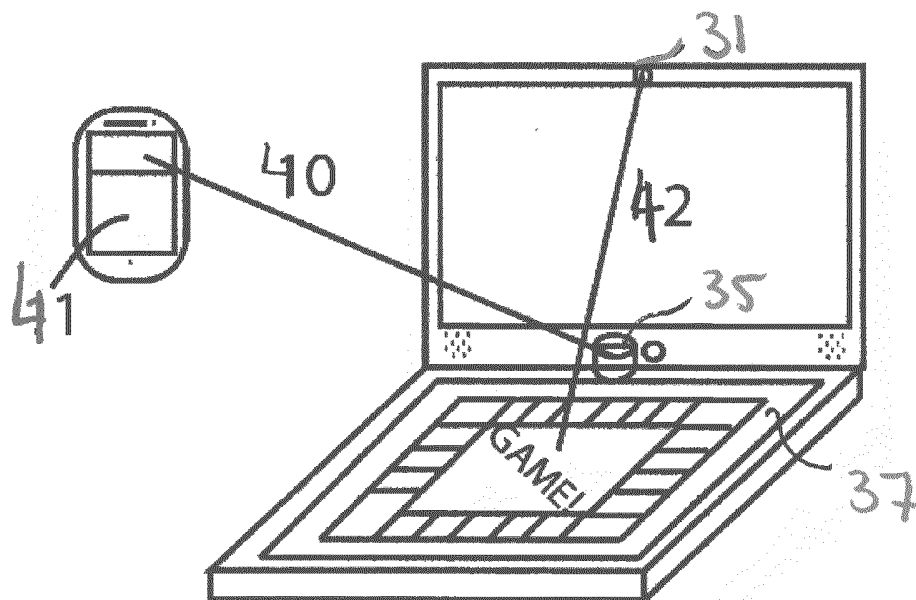


FIG. 4

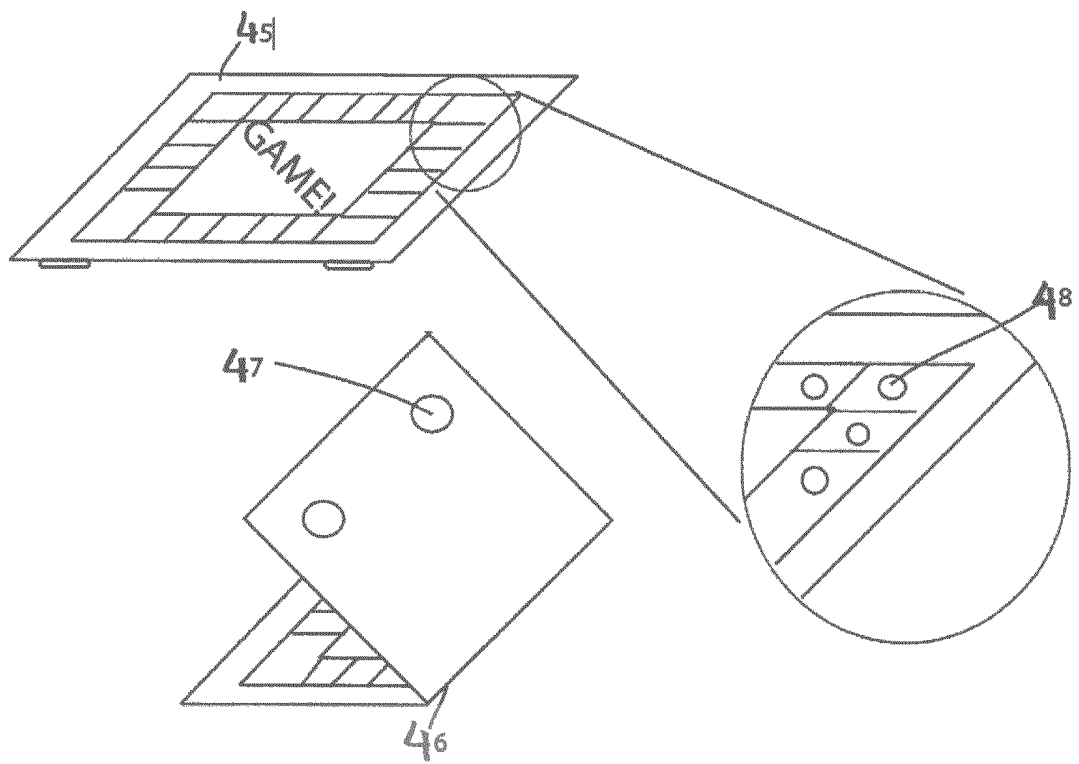


FIG. 5



RAPPORT BETREFFENDE HET ONDERZOEK NAAR DE STAND VAN DE TECHNIEK

Octrooiaanvraag 2011833

Classificatie van het onderwerp ¹ : A63F3/02, A63F9/24	Onderzochte gebieden van de techniek ¹ : A63F
Computerbestanden: EPODOC, WPI	Omvang van het onderzoek: Volledig
Datum van de onderzochte conclusies: 22 november 2013	Niet onderzochte conclusies: -

Van belang zijnde literatuur

Categorie ²	Vermelding van literatuur met aanduiding, voor zover nodig, van speciaal van belang zijnde tekstgedeelten of figuren.	Van belang voor conclusie(s) nr.:
X	US 2010/0004062 A (MAHARBIZ MICHEL MARTIN et al.) 7 januari 2010	1, 2, 3, 6, 7
Y	*figuur 1A; alinea's [0008], [0048], [0049], [0052], [0057], [0058], [0060]* - - -	8, 12
X	US 2008/0122805 A (SMITH PETER et al.) 29 mei 2008	1, 4-7, 9-11, 13, 14
Y	*figuren 2, 6; alinea's [0127]-[0130], [0144]-[0147], [0150]-[0151], [0154], [0157]* - - -	8, 12
X	WO 2006/013580 A (NASIRUDHIEN P A) 9 februari 2006 *figuur 3; pagina 7, regels 23-27; pagina 8, regel 18 – pagina 9, regel 2; pagina 9, regels 4-8; pagina 12 – pagina 14, regel 4; pagina 15, regels 9-10* - - - - -	1, 6, 7
Datum waarop het onderzoek werd voltooid: 6 juni 2014		De bevoegde ambtenaar: J.C. van der Linden Octrooiencentrum Nederland, onderdeel van Rijksdienst voor Ondernemend Nederland

¹ Gedefinieerd volgens International Patent Classification (IPC).

² Verklaring van de categorie-aanduiding: zie apart blad.

Categorie van de vermelde literatuur:

- X: op zichzelf van bijzonder belang zijnde stand van de techniek
- Y: in samenhang met andere geciteerde literatuur van bijzonder belang zijnde stand van de techniek
- A: niet tot de categorie X of Y behorende van belang zijnde stand van de techniek
- O: verwijzend naar niet op schrift gestelde stand van de techniek
- P: literatuur gepubliceerd tussen voorrangs- en indieningsdatum
- T: niet tijdig gepubliceerde literatuur over theorie of principe ten grondslag liggend aan de uitvinding
- E: octrooliteratuur gepubliceerd op of na de indieningsdatum van de onderhavige aanvraag en waarvan de indieningsdatum of de voorrangsdatum ligt voor de indieningsdatum van de onderhavige aanvraag.
- D: in de aanvraag genoemd
- L: om andere redenen vermelde literatuur
- &: lid van dezelfde octrooifamilie; corresponderende literatuur

AANHANGSEL BEHORENDE BIJ HET RAPPORT BETREFFENDE HET ONDERZOEK NAAR DE STAND VAN DE TECHNIEK, UITGEVOERD IN OCTROOIAANVRAGE NR. 2011833

Het aanhangsel bevat een opgave van elders gepubliceerde octrooiaanvragen of octrooien (zogenaamde leden van dezelfde octrooifamilie), die overeenkomen met octrooigeschriften genoemd in het rapport. De opgave is samengesteld aan de hand van gegevens uit het computerbestand van het Europees Octrooibureau per 13 juni 2014

De juistheid en volledigheid van deze opgave wordt noch door het Europees Octrooibureau, noch door NL Octrooicentrum gegarandeerd; de gegevens worden verstrekt voor informatiedoeleinden.

In het rapport genoemd octrooi- geschrift		datum van publicatie	overeenkomend(e) geschrift(en)		datum van publicatie
US 2010004062	A	07-01-2010	WO 20/09149112	A	10-12-2009
			EP 2328662	A	08-06-2011
			JP 2011521769	A	28-07-2011
US 2008122805	A	29-05-2008	(Geen)		
WO 20/06013580	A	09-02-2006	(Geen)		



Rijksdienst voor Ondernemend
Nederland

SCHRIFTELIJKE OPINIE

Octrooiaanvraag 2011833

Indieningsdatum: 22 november 2013	Vorrangsdatum: -
Classificatie van het onderwerp ¹ : A63F3/02, A63F9/24	Aanvrager: Patententransferium B.V., 's-Hertogenbosch

Deze schriftelijke opinie bevat een toelichting op de volgende onderdelen:

- | | |
|---|--|
| ☒ Onderdeel I | Basis van de schriftelijke opinie |
| ☐ Onderdeel II | Vorrang |
| ☐ Onderdeel III | Vaststelling nieuwheid, inventiviteit en industriële toepasbaarheid niet mogelijk |
| ☐ Onderdeel IV | De aanvraag heeft betrekking op meer dan één uitvinding |
| ☒ Onderdeel V | Gemotiveerde verklaring ten aanzien van nieuwheid, inventiviteit en industriële toepasbaarheid |
| ☐ Onderdeel VI | Andere geciteerde documenten |
| ☐ Onderdeel VII | Overige gebreken |
| ☐ Onderdeel VIII | Overige opmerkingen |

De bevoegde ambtenaar:
J.C. van der Linden
Octrooicentrum Nederland,
onderdeel van Rijksdienst voor Ondernemend Nederland

¹ Gedefinieerd volgens International Patent Classification (IPC).

Onderdeel I Basis van de schriftelijke opinie

Deze schriftelijke opinie is opgesteld op basis van de op 22 november 2013 ingediende conclusies.

Onderdeel V Gemotiveerde verklaring ten aanzien van nieuwheid, inventiviteit en industriële toepasbaarheid

1. Verklaring

Nieuwheid	Ja : Conclusie(s) 8, 12 Nee : Conclusie(s) 1-7, 9-11, 13, 14
Inventiviteit	Ja : Conclusie(s) Nee : Conclusie(s) 8, 12
Industriële toepasbaarheid	Ja : Conclusie(s) 1-14 Nee : Conclusie(s)

2. Literatuur en toelichting

In het onderzoeksrapport worden de volgende documenten genoemd:

D1 = US 2010/0004062 A

D2 = US 2008/0122805 A

D3 = WO 2006/013580

Uit D1 is bekend een spelbord (figuur 1A) ingericht voor het weergeven van een veranderbare spelaanduiding (alinea [0008], 'board game such as ... example') voor het aanduiden van een te spelen spel met een persoon op afstand (alinea [0052], 'remote player') voorzien van detectiemiddelen voor het detecteren van een fysieke handeling met een spelstuk op het spelbord ('sensors 120' alinea [0048]) en het afgeven van een detectiesignaal in afhankelijkheid van de detectie (via 'interface electronics 115' en 'controller 110', alinea [0049]) en indicatiemiddelen voor het weergeven van een spelgerelateerde actie van een tegenspeler op afstand (De 'projector 130' projecteert op het spelbord een beeld met daarin de spelstukken van de speler op afstand, 'virtual game piece objects 144'. Zie figuur 1A en alinea [0052]). Conclusie 1 is hierom niet nieuw ten opzichte van D1.

De detectiemiddelen volgens D1 kunnen zijn ingericht voor het detecteren van een RFID-chip (alinea [0058], 'sensor comprises RFID-reader', figuur 2B) en voor het detecteren van lichtintensiteit (met 'opto-detector 286', figuur 2H en alinea [0060]). Conclusies 2 en 3 zijn hierom niet nieuw ten opzichte van D1.

Uit D1 is eveneens bekend een speelplatform voor het spelen van een spel met een persoon op afstand voorzien van een spelbord (figuur 1B, 1G), een met het spelbord verbonden basisstation ('controller 110', in figuur 1B en alinea [0052], 'sensors and controller 127' in figuur 1G en alinea [0057]), voorzien van een communicatiemiddel voor het al dan niet draadloos verbinden van het basisstation met het internet en het verzenden en ontvangen van

signalen over internet ('network 129', alinea's [0052], [0057]). Conclusie 6 is hierom niet nieuw op basis van D1.

Het speelplatform volgens D1 omvat een verwerkingseenheid voor het verwerken van het door de detectiemiddelen afgegeven detectiesignaal naar een uitvoersignaal ('interface electronics 115', alinea [0049]), het verzenden van het uitvoersignaal naar het communicatiemiddel ('network access device 128', gekoppeld met 'controller 110', alinea [0052]), het ontvangen van een extern invoersignaal en het verwerken van het externe invoersignaal (in 'controller 110') naar een indicatiesignaal waarbij de indicatiemiddelen zijn ingericht voor het tonen van de spelgerelateerde actie van de persoon op afstand in afhankelijkheid van het indicatiesignaal (via 'projector 130' wordt de spelgerelateerde actie van de persoon op afstand op het bord getoond, alinea [0052]). Conclusie 7 is hierom niet nieuw ten opzichte van D1.

Uit D2 is bekend een spelbord ('board member 201', alinea [0127], figuur 2), ingericht voor het weergeven van een veranderbare spelaanduiding [alinea's [0150]-[0151]] voor het aanduiden van een te spelen spel met een persoon op afstand (zie 'player at the other end', alinea [0129] en 'transmitted to remote computer', alinea [0128] en figuur 2), voorzien van detectiemiddelen, voor het detecteren van een fysieke handeling met een spelstuk op het spelbord, zoals een zet (alinea [0128], regels 1-7), en het afgeven van een detectiesignaal in afhankelijkheid van de detectie ('data transmitted to remote computer', alinea [0128], regels 7-9) en indicatiemiddelen, voor het weergeven van een spelgerelateerde actie, zoals een zet, van een tegenspeler op afstand ('opposing players moves are displayed on the screen', alinea [0129]). Conclusie 1 is hierom niet nieuw ten opzichte van D2.

Het spelbord volgens D2 omvat een fysieke uitwisselbare spelaanduiding, voor het spelen van verschillende spellen worden in het systeem bekend uit D2 verschillende borden gebruikt ('chess', alinea [0130], 'monopoly', alinea [0157]). Deze borden kunnen door de gebruiker van het internet worden gehaald en worden geprint (alinea's [0150]-[0151], figuur 6). Conclusie 4 is hierom niet nieuw op basis van D2.

Het systeem volgens D2 omvat een beeldscherm voor het weergeven van spelgerelateerde informatie (figuur 2 en alinea [0129]; alinea [0154]). Conclusie 5 is hierom niet nieuw op basis van D2.

Het speelplatform volgens D2 voor het spelen van een spel met een persoon op afstand is voorzien van een spelbord ('board member 201') en een met het spelbord verbonden basisstation met een communicatiemiddel voor het verbinden van het basisstation met het internet en het verzenden en ontvangen van signalen over het internet (figuur 2, alinea's [0128], [0129]). Conclusie 6 is hierom niet nieuw ten opzichte van D2.

Schriftelijke Opinie

Octrooiaanvraag **2011833**

Het speelplatform volgens D2 omvat een verwerkingseenheid voor het verwerken van het door de detectiemiddelen afgegeven detectiesignaal naar een uitvoersignaal ('computer 514', alinea's [0144]-[0147]) en het verzenden van het uitvoersignaal naar het communicatiemiddel (alinea [0146], 'transmit data'), het ontvangen van een extern invoersignaal en het verwerken van het externe invoersignaal naar een indicatiesignaal waarbij de indicatiemiddelen (beeldschermen, zie figuur 2) zijn ingericht voor het tonen van de spelgerelateerde actie van de persoon op afstand in afhankelijkheid van het indicatiesignaal (alinea [0129]). Conclusie 7 is hierom niet nieuw ten opzichte van D2.

De fysieke spelaanduiding volgens D2 is niet voorzien van een identificatiemiddel dat door het speelplatform kan worden herkend. Conclusie 8 is daarom nieuw ten opzichte van D2.

Het voordeel van een identificatiemiddel in de fysieke spelaanduiding is dat het systeem automatisch de instellingen kan laden die horen bij het spelbord dat de gebruiker heeft gekozen, de gebruiker hoeft alleen het spelbord op het systeem te plaatsen. De vakman op het gebied van elektronische spelborden die bekend is met D2 en die de opdracht krijgt om te zorgen dat de gebruiker, wanneer deze een ander spel wil spelen, alleen het door hem gekozen spelbord op het systeem hoeft te plaatsen en vervolgens direct het spel kan spelen, zal op zoek gaan naar een oplossing voor zijn probleem in de vakliteratuur. Hierbij vindt hij D1. Uit D1 leert deze vakman dat onderdelen van een spel door een spelsysteem herkend kunnen worden door het plaatsen van een identificatiemiddel, bijvoorbeeld 'RFID-tag 225' of een streepjescode ('bar code') in de spelonderdelen en een detector voor het identificatiemiddel in het spelsysteem ('RFID-reader 210' of 'bar code reader', alinea [0058]). De spelonderdelen voorzien van identificatiemiddelen worden door het spelsysteem volgens D1 herkend en deze informatie wordt gebruikt door de software die het spel aanstuurt (alinea [0081]). Indien de vakman deze manier van herkennen van spelonderdelen toepast bij de fysieke spelaanduiding in het systeem volgens D2 dan wordt het systeem volgens conclusie 8 verkregen. Conclusie 8 wordt hierom niet inventief bevonden op basis van de combinatie van D2 en D1.

Het speelplatform volgens D2 is voorzien van een camera voor het opnemen van het spelbord (in 'camera and computer combination 220', alinea [0128]). Conclusie 9 is hierom niet nieuw ten opzichte van D2.

Bij het speelplatform bekend uit D2 kan gespeeld worden tussen een speler met een spelbord en een speler die alleen de digitale versie op het computerscherm gebruikt (alinea [0129], 'can play from the screen or from the board'). Conclusie 10 is hierom niet nieuw ten opzichte van D2.

De gebruiker kan een speelplaat voor gebruik met het speelplatform volgens D2 maken door het printen van een speelveld op basis van gegevens van een website (alinea [0150]-[0151]). Conclusie 11 is hierom niet nieuw ten opzichte van D2.

Schriftelijke Opinie

Octrooiaanvraag **2011833**

Analoog aan de redenering hiervoor bij conclusie 8 wordt het toepassen van een identificatie middel in de speelplaat volgens conclusie 11 niet inventief bevonden op basis van de combinatie van D2 en D1. Conclusie 12 is hierom niet inventief.

Het systeem volgens D2 omvat een digitaal speelapparaat, het spel kan ook met behulp van alleen een computer gespeeld worden (alinea [0129], 'play from the screen'). Conclusie 13 is hierom niet nieuw ten opzichte van D2.

Met het systeem bekend uit D2 kan een spel gespeeld worden tussen een speler met een digitaal speelapparaat en een speler die een speelplaat gebruikt. Conclusie 14 is hierom niet nieuw ten opzichte van D2.

Uit D3 is eveneens een spelbord voor het weergeven van een spelaanduiding bekend ('electronic game board 10', pagina 7, regels 23-27). Deze spelaanduiding is veranderbaar (pagina 15, regels 9-10). Met het spelbord volgens D3 kan een spel worden gespeeld met een persoon op afstand (pagina 12-13, Example II, 'game with a remote player'). Het spelbord volgens D3 is voorzien van detectiemiddelen voor het detecteren van een fysieke handeling met een spelstuk op het spelbord (pagina 8, regel 18 – pagina 9, regel 2) en indicatiemiddelen voor het weergeven van een zet van een tegenspeler op afstand (pagina 9, regels 4-8 en figuur 3). Conclusie 1 is hierom niet nieuw op basis van D3.

Uit D3 is eveneens een speelplatform volgens conclusie 6 bekend: Het spelbord volgens D3 is verbonden met een basisstation met een communicatiemiddel ('computer', pagina 12, regel 9) voor het verbinden met het internet en het verzenden en ontvangen van signalen over het internet (pagina 13, regels 20-25). Dit speelplatform is voorzien van een verwerkingseenheid voor het verwerken van het detectiesignaal naar een uitvoersignaal, het verzenden van dit signaal, het ontvangen van een extern invoersignaal en het verwerken van dit invoersignaal naar een indicatiesignaal waarbij de indicatiemiddelen zijn ingericht voor het tonen van de spelgerelateerde actie van de persoon op afstand (pagina 13, regel 16 – pagina 14, regel 4). Conclusies 6 en 7 zijn hierom niet nieuw op basis van D3.