

SCHWEIZERISCHE EIDGENOSSENSCHAFT
EIDGENÖSSISCHES INSTITUT FÜR GEISTIGES EIGENTUM

(11) **CH** **697 559 B1**

(51) Int. Cl.: **A63F** 7/36 (2006.01)

Erfindungspatent für die Schweiz und Liechtenstein

Schweizerisch-liechtensteinischer Patentschutzvertrag vom 22. Dezember 1978

(12) **PATENTSCHRIFT**

(21) Anmeldenummer: 00935/08

(22) Anmeldedatum: 18.06.2008

(24) Patent erteilt: 28.11.2008

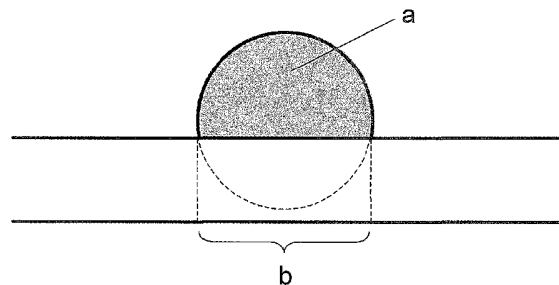
(45) Patentschrift veröffentlicht: 28.11.2008

(73) Inhaber:
Peter Brönnimann, Brunnmattstrasse 20a
6010 Kriens (CH)
Yves Brönnimann, Brunnmattstrasse 20a
6010 Kriens (CH)

(72) Erfinder:
Peter Brönnimann, 6010 Kriens (CH)
Yves Brönnimann, 6010 Kriens (CH)

(54) **Kugel-Brettspiel.**

(57) Bei einem Kugel-Brettspiel werden die Löcher (b) geringfügig kleiner als der Kugeldurchmesser gemacht, damit die Kugel (a) bis knapp zur Hälfte im Loch (b) versinkt und dann stecken bleibt. Die Löcher (b) werden in der Spielfläche angeordnet, und nicht wie beim Billard oder Snooker an der Bande. Dadurch können neue Arten von Kugel-Brettspielen entwickelt werden, in welchen nicht wie bisher üblich die Kugeln (a) in den Löchern (b) versenkt werden und von der Spielfläche verschwinden. Die stecken gebliebenen Kugeln (a) können so in das Spiel integriert werden, z.B. als Hindernis, als Anspielstation oder zum Erreichen einer bestimmten Anordnung der versenkten Kugeln.



Beschreibung

[0001] Bei den bis jetzt bekannten Kugel-Brettspielen mit Löchern, wie beispielsweise Billard oder Snooker, müssen die Kugeln jeweils in den Löchern versenkt werden und verschwinden somit von der Spielfläche. Das Ziel ist, die Kugeln in einer bestimmten Reihenfolge oder Farbe nacheinander zu versenken. Gewonnen hat derjenige, der alle seine Kugeln und die schwarze zuerst versenkt hat (Billard) oder mehr Punkte durch das Versenken der Kugeln nach einem bestimmten Schema erzielt hat (Snooker). Dabei spielt es keine Rolle, in welche der vorhandenen Löchern die Kugeln versenkt worden sind, und es können grundsätzlich alle Kugeln in das gleiche Loch versenkt werden. Es ist dadurch nur sehr beschränkt möglich, dem Spiel strategische Aspekte zu verleihen, da die versenkten Kugeln von der Spielfläche verschwinden und somit nicht mehr ins weitere Spiel integriert werden können. Ein Kugel-Brettspiel mit dem Ziel, die Kugeln so zu versenken, dass eine bestimmte Form erreicht wird, ist mit der bis anhin bekannten Technik nicht möglich.

[0002] Die Lösung für dieses Problem ist die neue Technik mit den im Verhältnis zum Kugeldurchmesser geringfügig kleineren Löchern (b). Sie eröffnet völlig neue Spielvarianten, in welchen die Kugeln (a) in das Spiel integriert und dadurch interessantere Spielweisen ermöglicht werden. Das Spiel erhält mehr strategische Aspekte. Im Gegensatz zu den bisherigen Löchern, welche in den Ecken und in der Mitte der Banden angeordnet waren, werden die Löcher bei dieser Variante auf der Spielfläche (c) und nicht an der Bande angeordnet (Fig. 3 und 4). Die im Verhältnis zu den Löchern geringfügig grösseren Kugeln versinken dann nur bis knapp zur Hälfte in der Spielfläche und können somit für das weitere Spiel ein wichtiger Bestandteil sein (Fig. 3). In jedes Loch kann nur eine Kugel versenkt werden. Sobald diese im Loch steckt, ist dieses Loch besetzt. Die Kugeln können als Hindernis, als Anspielpunkt für indirekte Schüsse oder als Rettung aus einem «snooker» dienen. Ein sehr wichtiger Vorteil der neuen Technik ist auch, dass dadurch die Möglichkeit entsteht, die Kugeln so anzuordnen, dass eine bestimmte Form mit gleichfarbigen Kugeln entsteht (Linie, Buchstabe, Kreis, Viereck etc.). Wenn diese Formen unterschiedlich bewertet werden, wird das Spiel interessanter und der Spieler kann die Kugeln nach einer Strategie versenken und allenfalls ein gewisses Risiko für eine schwierigere Variante eingehen, welche jedoch höher bewertet wird als eine einfachere Variante.

[0003] Das Spiel kann beendet sein, sobald ein Spieler eine bestimmte Anordnung seiner Kugeln erreicht hat, obwohl noch kein Spieler alle seine Kugeln versenkt hat. Es ist dadurch ebenfalls möglich, dass ein Spieler gewinnt, welcher weniger Kugeln als sein Gegner versenkt hat, weil diese in einer bestimmten Form (z.B. Linie) angeordnet wurden.

[0004] Wird das Loch gleichgross wie die Kugel gemacht, kann dieses durch einen Stoff oder einen Gummiring geringfügig verkleinert werden, damit derselbe Effekt entsteht und die Kugel nicht im Loch verschwindet und stecken bleibt. Die Spielfläche kann mit einem Tuch überzogen werden, welches in die Löcher nach unten gezogen wird und dadurch die Löcher ein wenig verkleinert.

Aufzählung der Figuren/Zeichnungen

[0005]

- Fig. 1: Versenkte Kugel (a) steckt im Loch (b) (Seitenansicht der Spielfläche)
- Fig. 2: Versenkte Kugel (a) steckt im Loch (b) (Seitenansicht der Spielfläche/Schnitt)
- Fig. 3: Spielfläche (c) mit neun Löchern (b) und zwei versenkten Kugeln (a) (Vogelperspektive)
- Fig. 4: Spielfläche (c) mit neun Löchern (b), angeordnet in drei Reihen mit je drei Löchern (Perspektive von oben)

Patentansprüche

1. Kugel-Brettspiel, dadurch gekennzeichnet, dass sich Kugeln horizontal auf der Spielfläche (c) gegen Löcher (b) zu bewegen und die versenkten Kugeln (a) nicht vollständig in den Löchern (b) verschwinden.
2. Kugel-Brettspiel nach Patentanspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die Löcher (b) geringfügig kleiner als die Kugeln (a) sind.
3. Kugel-Brettspiel nach Patentanspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, dass die Kugeln (a) zur mehr als der Hälfte sichtbar bleiben.
4. Kugel-Brettspiel nach Patentanspruch 1 und Patentanspruch 2 oder 3, dadurch gekennzeichnet, dass die Löcher (b) durch ein nach unten gezogenes Stofftuch geringfügig kleiner als die Kugeln (a) sind.
5. Kugel-Brettspiel nach Patentanspruch 1 und Patentanspruch 2 oder 3, dadurch gekennzeichnet, dass die Löcher (b) durch einen integrierten Gummi- oder Plastikring geringfügig kleiner als die Kugeln (a) gemacht sind.
6. Kugel-Brettspiel nach einem der Patentansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, dass mehrere Löcher (b) auf der Spielfläche (c) nicht an den Banden angeordnet sind.
7. Kugel-Brettspiel nach Patentanspruch 1 oder 6, dadurch gekennzeichnet, dass die Löcher (b) in drei parallelen Linien mit je drei Löchern (b) angeordnet sind.

8. Kugel-Brettspiel nach Patentanspruch 1 und Patentanspruch 6 oder 7, dadurch gekennzeichnet, dass die Löcher (b) in den gleichen Abständen zueinander angeordnet sind.

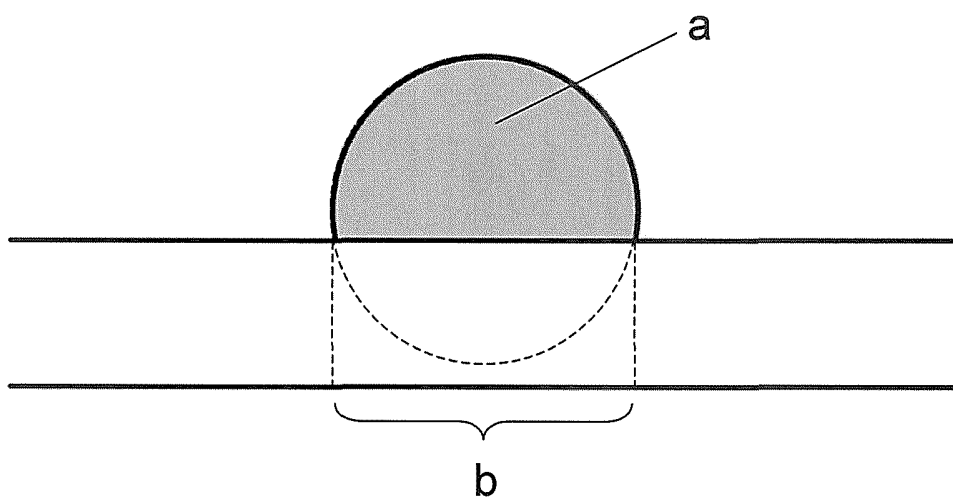


Fig. 1

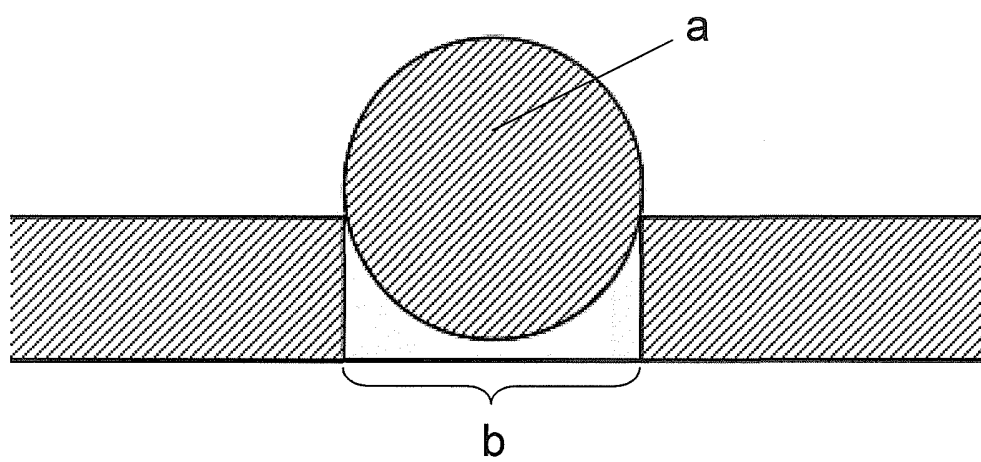


Fig. 2

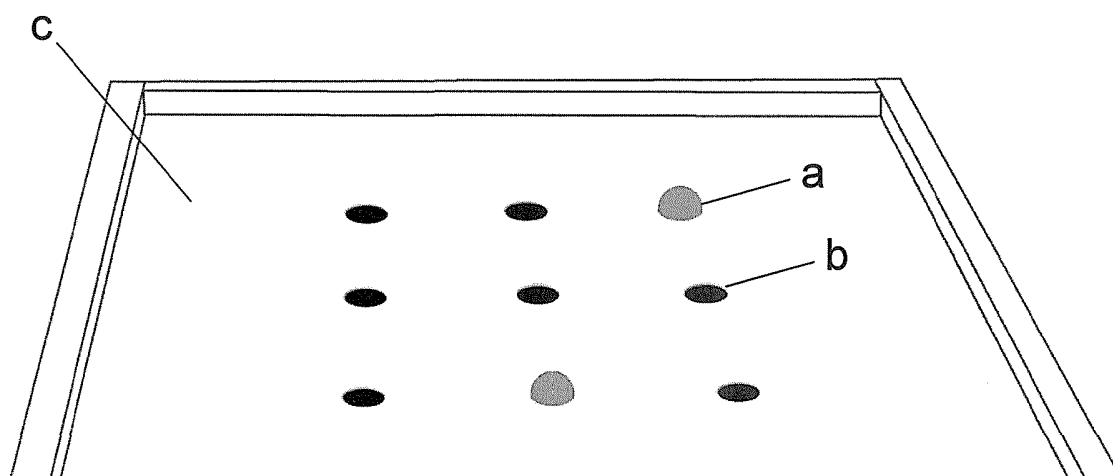


Fig. 3

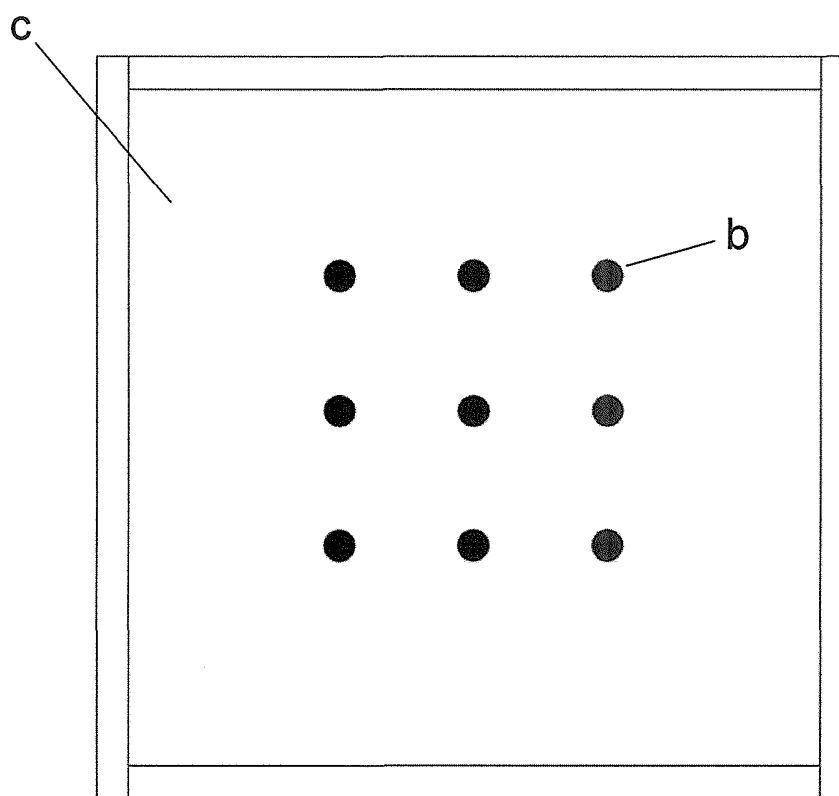


Fig. 4