



SCHWEIZERISCHE EIDGENOSSENSCHAFT
BUNDESAMT FÜR GEISTIGES EIGENTUM



CH 676207 A5

Int. Cl.⁵: **A 63 F** 1/02

Erfindungspatent für die Schweiz und Liechtenstein

Schweizerisch-liechtensteinischer Patentschutzvertrag vom 22. Dezember 1978

PATENTSCHRIFT A5

21 Gesuchsnummer: 2705/88

22 Anmeldungsdatum: 14.07.1988

24 Patent erteilt: 28.12.1990

45 Patentschrift
veröffentlicht: 28.12.1990

73 Inhaber:
AGM Aktiengesellschaft Müller, Neuhausen am
Rheinfall

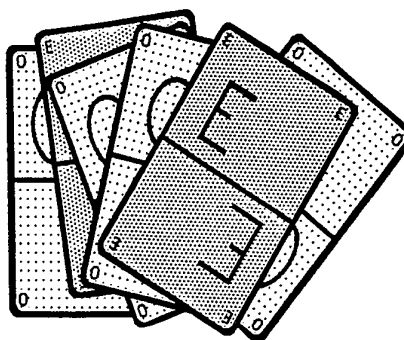
72 Erfinder:
Solèr, Ernst, Männedorf

74 Vertreter:
G. Petschner, Zürich

54 Kartenspiel.

57 Das Kartenspiel ist gekennzeichnet durch eine, die Anzahl Buchstaben des Alphabets einer Umgangssprache übersteigende Mehrzahl Karten, die je mit einem Buchstaben dieses Alphabets markiert sind, wobei innerhalb der Mehrzahl Karten eine Anzahl Karten mit gleichen Buchstaben entsprechend deren statistischen Häufigkeit des Vorkommens in der betreffenden Umgangssprache markiert sind.

Ein solches Kartenspiel weicht in seiner Konzeption von bekannten Kartenspielen völlig ab und gestattet ein Spiel unter anderem etwa nach den Regeln des "Rommé" oder "Poker".



Beschreibung

Die vorliegende Erfindung betrifft ein Kartenspiel.

Kartenspiele, bereits im 14. Jahrhundert in Europa bekannt, dienen nicht nur der Entspannung und Unterhaltung, sondern verlangen vom Spieler Vernunft, Beherrschung und Phantasie, fördern das Denkvermögen, die Konzentrationsfähigkeit und entwickeln den Sinn für Zahlen.

Trotz einer Fülle beliebter Kartenspiele werden immer wieder neue Kartenspiele auf den Markt gebracht, um dem Wunsch nach Neuem nachzukommen. Solche Kartenspiele sind in der Regel aber nur geringe Ableitungen bekannter Spiele.

Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist nun die Schaffung eines Kartenspieles, das in seiner Konzeption völlig von den üblichen Kartenspielen abweicht.

Dies wird erfindungsgemäss erreicht durch eine, die Anzahl Buchstaben des Alphabets einer Umgangssprache übersteigende Mehrzahl Karten, die je mit einem Buchstaben dieses Alphabets markiert sind, wobei innerhalb der Mehrzahl Karten eine Anzahl Karten mit gleichen Buchstaben entsprechend deren statistischen Häufigkeit des Vorkommens in der betreffenden Umgangssprache markiert sind.

Ein solches Kartenspiel gestattet die Durchführung unterschiedlichster Spiele nach Spielregeln unterschiedlichster Schwierigkeitsstufen, wie Buchstabenquartett, Memory, Schnipp-Schnapp, Buchstabenrommé, Buchstabenpoker u.a.

Entsprechend sind vorteilhafte Ausgestaltungen nach den Merkmalen der dem Patentanspruch 1 folgenden Ansprüche gegeben.

Unterschiedliche Spielkonzeptionen sind nachfolgend anhand eines dargestellten Kartenspieles näher erläutert.

Das ausschnittsweise dargestellte Kartenspiel umfasst eine, die Anzahl Buchstaben des Alphabets einer Umgangssprache übersteigende Mehrzahl Karten, die je mit einem Buchstaben dieses Alphabets markiert sind, wobei innerhalb der Mehrzahl Karten eine Anzahl Karten mit gleichen Buchstaben entsprechend deren statistischen Häufigkeit des Vorkommens in der betreffenden Umgangssprache markiert sind.

Beim vorliegenden Kartenspiel sind 72 Karten vorgesehen, von denen 3 als Joker und die anderen mit Buchstaben des Alphabets der deutschen Sprache in folgender Häufigkeit markiert sind:

Buchstaben A B C D E F G H I J K L M N O
Anzahl Karten 4 4 2 2 3 2 2 2 4 2 2 4 3 4

Buchstaben P Q R S T U V W X Y Z Ö Ä Ü
Anzahl Karten 2 1 4 4 3 4 2 2 1 1 2 1 1 1.

Erkennbar in der Zeichnung sind 4 Karten mit je dem Buchstaben O und 2 Karten mit dem Buchstaben E.

Um eine Vielzahl verschiedener Spielarten zu ermöglichen, von denen nachfolgend einige erläutert sind, werden die Karten in drei Gruppen eingeteilt und die Kartengruppen unterschiedlich farbig mar-

kiert. Beispielsweise sind die Karten der ersten Kartengruppe grün und mit den Buchstaben der geringsten Häufigkeit des Vorkommens Q, X, Y, Ö, Ä, U markiert, die Karten der zweiten Gruppe rot und mit den Buchstaben der mittleren Häufigkeit C, D, J, P, V, Z markiert und die Karten der dritten Gruppe blau und mit den übrigen Buchstaben der grössten Häufigkeit markiert.

Um weitere Spielmöglichkeiten zu schaffen mit einer geringeren Anzahl Karten des Kartenspiels sind ein Teil der Karten mit zusätzlichen Auswahl-Symbolen markiert.

Beispielsweise kann je eine der Karten, die mit einem der Buchstaben des Alphabets markiert sind, mit einem ersten Auswahl-Symbol zusätzlich markiert sein, wobei dieses Symbol etwa ein Kleeblatt (nicht gezeigt) sein kann, oder es können jeweils vier, mit den gleichen Buchstaben A, B, E, I, M, O, R, S oder U markierten Karten mit einem zweiten Auswahl-Symbol zusätzlich markiert sein, das beispielsweise eine Palme (nicht gezeigt) ist.

Spielregeln für ein Buchstabenquartett:

Es werden nur die Karten mit dem zweiten Auswahl-Symbol (Palme) verwendet.

Die Karten werden unter vorzugsweise 4 Spielern aufgeteilt.

Ziel ist es, möglichst viele Quartette, d.h. 4-er-Gruppen mit gleichen Buchstaben abzulegen.

Es wird ausgemacht, wer mit dem Spiel beginnt.

Der Spieler, der dran ist, kann von einem der anderen Spieler einen Buchstaben verlangen. Hat der Angefragte einen solchen Buchstaben, muss er ihn dem anfragenden Spieler übergeben. Dieser kann weitermachen, bis er von einem Spieler eine Karte verlangt, die dieser nicht hat. Dann kommt der nächste Spieler dran.

Sobald ein Spieler 4 gleiche Buchstaben zusammen hat, kann er diese auslegen. Sieger ist, wer am meisten Quartette ablegen kann.

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf von einem der anderen Spieler nur solche Buchstaben verlangen, von denen er selbst schon mindestens einen besitzt.

Hat ein Spieler schon nach der Verteilung der Karten ein Quartett in der Hand, kann er dieses zu Beginn des Spiels herauslegen.

Spielregeln für ein Memory:

Es werden nur die Karten mit dem zweiten Auswahl-Symbol (Palme) verwendet.

Die Spielkarten werden auf dem Tisch verdeckt ausgebreitet.

Die vorzugsweise 2 bis 5 Spieler decken der Reihe nach immer zwei Karten ihrer Wahl auf.

Deckt ein Spieler zwei gleiche Karten auf, kann er das so gefundene Paar herauslegen. Ansonsten muss er die aufgedeckten Karten wieder umdrehen, worauf der nächste Spieler an der Reihe ist.

Sieger ist, wer im Verlauf des Spiels am meisten Kartenpaare herauslegen kann.

Spielregeln für ein Schnipp-Schnapp:

Es werden nur die Karten mit dem zweiten Auswahl-Symbol (Palme) verwendet.

Jeder Spieler von vorzugsweise zwei Spielern erhält die Hälfte der Spielkarten.

Beide Spieler legen den Spielkartenstoss verdeckt vor sich hin.

Die Spieler decken abwechselungsweise eine Spielkarte auf und legen sie dann offen auf zwei neue Stösse.

Jedesmal, wenn ein Spieler eine Karte aufdeckt, muss er «Schnipp» sagen.

Sobald auf beiden Stössen derselbe Buchstabe zuoberst liegt, gilt es, möglichst schnell «Schnapp» zu sagen.

Wer in diesem Fall zuerst Schnapp sagt, bekommt den ganzen aufgedeckten Kartenstoss des anderen und legt diesen mit seinem eigenen schon aufgedeckten Stoss unter seinen Kartenstapel.

Und weiter geht's, das Spiel kann auf Zeit gespielt werden oder bis ein Spieler alle Karten hat.

Sagt jemand Schnapp, obwohl nicht zwei gleiche Buchstaben zuoberst auf dem Stoss liegen, verliert er ebenfalls seinen Stapel.

Hat ein Spieler alle Karten seines Stapels aufgedeckt, nimmt er seinen aufgedeckten Stapel, dreht ihn um und macht so weiter.

Spielregeln für ein Buchstabenrommé:

Es werden alle Karten ausser den Karten mit den Umlauten Ä, Ö und Ü verwendet.

Ziel des Spiels ist es, möglichst rasch alle Karten ablegen zu können. Die Karten müssen in Kombinationen abgelegt werden.

Jeder von vorzugsweise 3 bis 5 Spielern erhält 12 Spielkarten. Die restlichen Karten liegen in einem verdeckten Stapel.

Der Spieler der dran kommt, nimmt immer zuerst eine Karte vom Stapel, als letzte Handlung legt er eine Spielkarte offen auf einen zweiten Stapel.

Grundsätzlich lassen sich folgende Kombinationen ablegen, nämlich

Worte (hier muss vorher genau abgemacht werden, was für Worte gelten, z.B. nur Namen, nur Hauptwörter usw.);

Alphabetische Reihen (z.B. A–D, U–Z, J–N); oder Vokalkombinationen (A + E + I, U + I + O + E + A).

Die erste Kombination, die man herauslegt, muss immer eine Kombination aus mindestens 5 Karten sein.

Hat man einmal mit einer 5er Kombination eröffnet, kann man nachher auch 3er oder 4er Kombinationen herauslegen.

Ausserdem kann man von da an auch einzelne Karten den schon abgelegten Kombinationen zufügen. Natürlich muss ein neues Wort, das durch das An- oder Einfügen eines Buchstabens entsteht, ebenfalls einen Sinn ergeben.

Zum Schluss muss immer eine Karte offen auf den zweiten Stapel gelegt werden, auch wenn ein Spieler fertigmacht.

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann immer wählen, ob er die vom Vorspieler offen abgelegte oder

eine Karte vom Stapel nehmen will.

Beendet ein Spieler eine Runde, indem er alle Karten ablegen kann, zählen die Karten, die die anderen Spieler noch in den Händen haben als Minuspunkte. Und zwar die grünen Karten je 3 Punkte, die roten Karten 2 Punkte, die blauen Karten 1 Punkt und Joker 5 Punkte.

Am besten spielt man über eine vorgängig festgelegte Anzahl von Runden oder bis der erste Spieler eine gewisse Punktzahl erreicht hat.

Spielregeln für ein Buchstabenpoker:

Dieses Spiel ist ideal für 3 bis 6 Spieler; bei drei Spielern spielt man mit den mit einem Kleeblatt gekennzeichneten Karten. Für jeden Spieler mehr fügt man 10 Spielkarten zu, bei 5 Spielern als alle Karten mit einem Kleeblatt und 20 Spielkarten nach Wahl. Die Spieler bestimmen in diesem Fall selbst, welche Karten sie zufügen wollen.

Wie beim traditionellen Pokern ist es natürlich am spannendsten, das Spiel mit einem Einsatz zu spielen.

Vor dem Spiel muss genau abgemacht werden, was für Worte erlaubt sind. Also z.B., ob Verbformen, Plural, Fremdwörter, Eigennamen, englische Wörter, Abkürzungen, usw. gelten oder nicht. Am härtesten ist das Spiel, wenn man nur deutsche Hauptwörter verwenden darf.

Eine Rangfolge der von den Spielern gehaltenen Blätter ergibt sich von Rang 1 bis 8 wie folgt:

Rang 1) Ein Wort mit sechs Karten resp. Buchstaben (z.B. PSALME, ZIRKUS).

Rang 2) Zwei Worte aus je drei Buchstaben (z.B. DER + IHM, HUT + ZOO).

Rang 3) Ein Wort, das aus 5 Buchstaben gebildet ist (BAZAR, TISCH);

Rang 4) Zwei Worte, eines mit 3, eines mit 2 Buchstaben (SIE + DU, IN + GUT);

Rang 5) Ein Wort aus 4 Karten/Buchstaben, (HAUS, TÜR);

Rang 6) Ein Wort aus 3 Buchstaben (UHU, OHR);

Rang 7) Zwei Wörter mit je 2 Buchstaben (UM + EI, ES + OB);

Rang 8) Ein Wort mit 2 Buchstaben.

Haben mehrere Spieler ein Wort mit gleich vielen Karten resp. Buchstaben bilden können, entscheidet in zweiter Linie die Punktzahl des Wortes. Und zwar zählt ein Joker 0 Punkte, die blauen Karten 1 Punkt, die roten Karten 2 Punkte und die grünen Karten 3 Punkte.

In dritter Linie entschiede das Alphabet (A besser als Z) des ersten Buchstaben im Wort, in vierter Linie das Alphabet des zweiten Buchstabens, usw.

Für den Spieler geht es also nicht nur darum, aus den ihm zur Verfügung stehenden Karten eine möglichst hohe Wortkombination zu bilden, sondern nach Möglichkeit auch die schwierigen Buchstaben zu verwenden.

Beim Ablegen sind natürlich Bluffs möglich. So bleibt es, nachdem zum Beispiel jeder Spieler vier Karten abgelegt hat, dem Vorstellungsvermögen der Spieler überlassen, sich auszumalen, was die anderen wirklich in Händen halten.

Für jedes Spiel zahlt der Spieler zunächst einen Grundeinsatz und erhält 6 Spielkarten.

Der Spieler versucht aus den ihm vorliegenden Buchstaben ein möglichst hohes Blatt zu bilden.

In einer zweiten Phase kann er maximal 4 Karten austauschen, wofür er wieder bezahlen muss.

Der Spieler, der als Erster drankommt, kann entweder aussteigen (dann kommt einfach der nächste Spieler dran) oder eine Anzahl Einheiten auf eine bestimmte Anzahl Karten bieten. (Z.B. 4 auf die ersten drei Karten).

Die nachfolgenden Spieler können jetzt entweder aussteigen, den Einsatz mithalten oder den Einsatz gar erhöhen. Erhöht ein Spieler den Einsatz, müssen die anderen entweder nachziehen oder aussteigen.

Wenn der Einsatz ausgeglichen ist, wird die vom ersten bietenden Spieler gewünschte Anzahl Karten aufgedeckt.

Jetzt bietet der Spieler weiter, der die höchste Punktzahl abgelegt hat, (AVI besser als ABF, weil V 2 Punkte zählt); resp. bei gleicher Punktzahl der Spieler, der den am weitesten vorne im Alphabet stehenden Buchstaben abgelegt hat. Dieser Spieler kann erneut festlegen, auf wieviele Karten er setzen will. (Z.B. 3 auf die nächste Karte oder 2 auf den Rest).

Wer die höchste Wortkombination (siehe Randfolge der Blätter) ablegen konnte, sackt den ganzen Geldhaufen ein; die nächste Runde beginnt.

Steigen alle Spieler schon zu Beginn aus, bleibt der Grundeinsatz und die Beträge fürs Kartenwechseln für die nächste Runde liegen.

Der Spieler, der mit Bieten beginnt, kann durchaus auch sofort auf alle Karten setzen. (Z.B. 3 auf alle Karten).

Aus dem Vorstehenden ergibt sich somit ein Kartenspiel, das nach den unterschiedlichsten Regeln von Kindern, als Familienspiel oder von Erwachsenen gespielt werden kann.

eingeteilt und die Kartengruppen unterschiedlich farbig markiert sind.

4. Kartenspiel nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, dass die Karten der ersten Kartengruppe grün und mit den Buchstaben der geringsten Häufigkeit des Vorkommens Q, X, Y, Ö, Ä, Ü markiert sind; dass die Karten der zweiten Gruppe rot und mit den Buchstaben der mittleren Häufigkeit C, D, J, P, V, Z markiert sind; und dass die Karten der dritten Gruppe blau und mit den übrigen Buchstaben der grössten Häufigkeit markiert sind.

5. Kartenspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass ein Teil der Karten mit zusätzlichen Auswahl-Symbolen markiert sind.

6. Kartenspiel nach Anspruch 5, dadurch gekennzeichnet, dass je eine der Karten, die mit einem der Buchstaben des Alphabets markiert sind, mit einem ersten Auswahl-Symbol zusätzlich markiert sind.

7. Kartenspiel nach Anspruch 5, dadurch gekennzeichnet, dass jeweils vier, mit den gleichen Buchstaben A, B, E, I, M, O, R, S oder U markierten Karten mit einem zweiten Auswahl-Symbol zusätzlich markiert sind.

Patentansprüche

1. Kartenspiel, gekennzeichnet durch eine, die Anzahl Buchstaben des Alphabets einer Umgangssprache übersteigende Mehrzahl Karten, die je mit einem Buchstaben dieses Alphabets markiert sind, wobei innerhalb der Mehrzahl Karten eine Anzahl Karten mit gleichen Buchstaben entsprechend deren statistischen Häufigkeit des Vorkommens in der betreffenden Umgangssprache markiert sind.

2. Kartenspiel nach Anspruch 1, gekennzeichnet durch 72 Karten, von denen 3 als Joker und die anderen mit Buchstaben des Alphabets der deutschen Sprache in folgender Häufigkeit markiert sind:

Buchstaben A B C D E F G H I J K L M N O
Anzahl Karten 4 4 2 2 4 2 2 2 4 2 2 2 4 3 4

Buchstaben P Q R S T U V W X Y Z Ö Ä Ü
Anzahl Karten 2 1 4 4 3 4 2 2 1 1 2 1 1 1

3. Kartenspiel nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, dass die Karten in drei Gruppen

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

CH 676 207 A5

