

(19)



österreichisches
patentamt

(10) AT 512 166 B1 2013-06-15

(12)

Patentschrift

(21) Anmeldenummer: A 458/2012
(22) Anmeldetag: 17.04.2012
(45) Veröffentlicht am: 15.06.2013

(51) Int. Cl. : A63F 1/12 (2006.01)

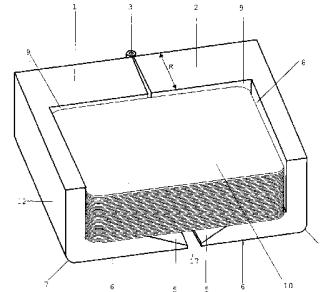
(56) Entgegenhaltungen:
US 2705638 A US 1709469 A
DE 154971 C US 2583871 A

(73) Patentinhaber:
Schmachtel Wolfgang Dipl.Ing.
1100 Wien (AT)

(54) Spielkartenmischgerät

(57) Das Spielkartenmischgerät aus Holz, Metall, Kunststoff oder ähnlichem Material, besteht aus zwei Schalen (1), (2) die mit einem Scharnier (3) verbunden sind. Es ist nur wenig größer als das Spielkartendeck (10) selbst und führt professionelle Kartenmischvorgänge wie Bogenmischen (riffle shuffle), Ineinanderdrücken (weave shuffle) und Abheben (cutting) mit einfachsten Handgriffen komplett aus. Das Spielkartendeck (10) muss zu keiner Zeit aus dem Gerät entnommen werden. Das Spielkartenmischgerät kommt ohne Motoren, ohne Getriebe, ohne Batterien und ohne Lärm aus. Das Spielkartendeck (10) ist zu jeder Zeit mit den Bildseiten nach unten gerichtet und wird zehn Millimeter über der Tischfläche bewegt. Durch den extrem kurzen Zeitaufwand und der einfachen Bedienung für einen Mischvorgang kann die Forderung nach mindestens vier bis sieben Mischvorgängen, für ein ausreichend gemischtes Spielkartendeck, auch von Laien und feinmotorisch ungeübten Mitspielern, leicht erfüllt werden.

Fig.1



AT 512 166 B1 2013-06-15

DVR 0078018

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft ein Spielkartenmischgerät, das alle Mitspieler, auch Laien und feinmotorisch ungeübte Menschen, in die Lage versetzt, professionelle Spielkartenmischvorgänge rasch, fehlerfrei, mehrmals hintereinander und für alle sichtbar auszuführen. Das Spielkartenmischgerät kommt ohne Motoren, ohne Getriebe und ohne Batterien aus, erzeugt keinen Lärm und verbirgt casinogerecht die Spielkartenbildseiten zu jeder Zeit des Mischvorganges.

[0002] Bei Kartenspielarten, die durch ihren regelkonformen Spielverlauf die Spielkarten stark nach Farben sortieren, oder aufsteigende und absteigende Folgen von Kartenwerten erzeugen, oder bei Kartenspielarten, bei denen in sehr kurzen Zeitabständen gemischt wird, ist es notwendig, den Mischvorgang kurz, effektiv und rasch wiederholbar zu gestalten. Die geringste Anzahl der Mischzyklen eines 52 Blatt Kartendecks ist vier, mathematisch jedoch sieben, um ein gutes Mischergebnis zu garantieren. Wobei das Bogenmischen (riffle shuffle) oder Ineinanderdrücken (weave shuffle) für ein gutes Mischergebnis Voraussetzung ist. Für beide Mischarten ist ein exakt ausgerichtetes Spielkartendeck erforderlich.

[0003] Hervorstehende Spielkarten aus dem Spielkartendeck behindern das zufallsbestimmte Mischen.

[0004] Bisher gezeigte und beschriebene handbetriebene Spielkartenmischgeräte für den privaten Bereich erfordern vor dem Mischvorgang vorbereitende Handgriffe, außerhalb des Gerätes, und schließen den Mischvorgang nur mit zusätzlichen Handgriffen, außerhalb des Gerätes, ab. Diese Handgriffe und die Positionierung der Spielkarten in handbetriebenen Spielkartenmischgeräten sind nicht casinogerecht, verraten die Spielkartenbildseiten an die Mitspieler und erhöhen die Dauer eines Mischzyklus erheblich. Daher wird, speziell in privaten Spielerunden, ungenügend oft gemischt und die Erkenntnis, dass erst ab vier bzw. sieben Mischzyklen ein 52 Blatt Spielkartendeck ausreichend gut gemischt ist, missachtet. Weiters können nur entweder Bogenmischen (riffle shuffle) oder Ineinanderdrücken (weave shuffle) ausgeführt werden. Das ist in folgenden Patenten zu sehen.

[0005] GB 379.483 A, US 2.583.871 A: Diese Geräte können das Bogenmischen (riffle shuffle), in fixen oder beweglichen Schalen, welche die Spielkartendeckhälften in einem fix vorgegebenen Winkel zueinander positionieren, ausführen. Das Spielkartendeck muss vor jedem Mischvorgang händisch geteilt werden und in die Schalen eingelegt werden. Nach dem Mischvorgang muss es aus den Schalen genommen werden und wiederum händisch zu einem neuen Spielkartendeck zusammen geschoben werden. Erst dann kann ein neuer Mischzyklus beginnen. Andere Arten des Kartenmischens können nicht ausgeführt werden.

[0006] US 2.705.638 A: Das Gerät kann das Ineinanderdrücken (weave shuffle) in beweglichen Schalen, welche die Spielkartendeckhälften in einem fix vorgegebenen Winkel zueinander positionieren, ausführen. Nach dem Mischvorgang wird es aus den Schalen genommen und wiederum händisch zu einem neuen Spielkartendeck zusammen geschoben. Erst dann kann ein neuer Mischzyklus beginnen. Die Spielkarten stehen dabei senkrecht zur Tischebene und die Bildseiten sind für alle Mitspieler sichtbar. Andere Arten des Kartenmischens können nicht ausgeführt werden.

[0007] Die nachfolgend beschriebene Erfindung zeigt demnach die Lösung, den Mischvorgang eines Spielkartendecks so zu vereinfachen, dass die Spielkarten jederzeit im Spielkartenmischgerät verbleiben und der Mischvorgang vollständig und exakt abgeschlossen und extrem verkürzt wird und dass mehrere Arten des Kartenmischens, in ein und demselben Gerät unmittelbar nacheinander, ausgeführt werden können. Die Bildseiten der Spielkarten bleiben jederzeit parallel zur Tischfläche und verborgen. Dies wird erfindungsgemäß durch die kennzeichnenden Merkmale des Anspruchs 1 und allen weiteren Unteransprüchen erreicht und die Erfindung wird nun unter Bezugnahme auf ein Ausführungsbeispiel, welches in den Zeichnungen schematisch dargestellt ist, weiter erläutert.

FIGURENBESCHREIBUNG

- [0008] Fig.1 zeigt in einer axonometrischen Darstellung das Spielkartenmischgerät mit einem gelegten Spielkartendeck 10.
- [0009] Fig.2 zeigt in einer axonometrischen Darstellung das leere Spielkartenmischgerät.
- [0010] Fig.3 zeigt die Draufsicht des Spielkartenmischgerätes.
- [0011] Fig.4 zeigt die Vorderansicht des Spielkartenmischgerätes.
- [0012] Fig.5 zeigt eine Draufsicht des Spielkartenmischgerätes in der geschlossenen Position. Seite C kleiner als das Kartendeck.
- [0013] Fig.6 zeigt eine Draufsicht des Spielkartenmischgerätes mit eingelegtem Spielkartendeck 10 in der Ausgangsposition vor und in der Endposition nach dem Mischen.
- [0014] Fig.7 zeigt eine Draufsicht des Spielkartenmischgerätes in geöffneter Position 90 - 105 Grad, bereit für Bogenmischen (riffle shuffle).
- [0015] Fig.8 zeigt eine Draufsicht des Spielkartenmischgerätes in geöffneter Position 120 Grad, bereit für Ineinanderdrücken (weave shuffle).
- [0016] Fig.9 zeigt eine Draufsicht des Spielkartenmischgerätes beim Schließen und Ineinanderschieben der Spielkarten.
- [0017] Das Spielkartenmischgerät (Fig.1), besteht aus zwei symmetrischen, schalenförmigen Teilen 1,2, welche durch ein Scharnier 3 verbunden sind. Der Abstand E vom Scharnier zu den Rückwänden 9 beträgt 25 Millimeter. Das Spielkartendeck 10 wird von den Rückwänden 9 und den Seitenwänden 8 und den Auflageflächen 4 umschlossen und liegt parallel zu der Tischfläche 13. Die Bildseiten der Spielkarten bleiben während aller Mischvorgänge immer verborgen.
- [0018] Die Grundflächen 6 der beiden Schalen 1,2 liegen und gleiten während aller nachfolgend beschriebenen Vorgänge auf der Tischfläche 13 und die Seitenkanten 7 der Grundflächen 6 sind abgerundet, um ein leichtes Gleiten zu garantieren.
- [0019] Angrenzend an die Auflageflächen 4 (Fig.2) befinden sich die Keilflächen 5, welche bis zur Tischfläche 13 hin abgeschrägt sind, um beim Schließen des Spielkartenmischgerätes die unterste Spielkarte stets anzuheben und wieder auf die Auflageflächen 4 zu führen.
- [0020] Die Seitenwände 8 (Fig.4) und Rückwände 9 sind höher B als das Spielkartendeck, der Abstand A der Auflageflächen 4 von der Tischfläche 13 beträgt mindestens zehn Millimeter.
- [0021] Der (in Fig.1 bis Fig.4) gezeigte Keilspalt 17 wird, wie (in Fig.5) gezeigt, durch Druck auf die Außenwände 12 geschlossen, sodass die Länge der Öffnung C kleiner als die Spielkartendecklänge D ist. Erst durch das Einlegen des Spielkartendecks wird der Keilspalt 17 wieder geöffnet (Fig.6).
- [0022] Bogenmischen (riffle shuffle): (Fig.7)
- [0023] Diese Mischart eignet sich für ältere, etwas dicke, an den Ecken und Kanten aufgerauerte Spielkarten. Durch Öffnen des Spielkartenmischgerätes auf 90 bis 105 Grad wird das Spielkartendeck 10 mit den Daumen in zwei Spielkartendecks 10 annähernd halbiert und in eine teilweise überdeckende Position gebracht und ein Bogenmischen ermöglicht (riffle shuffle). Die Zeigefinger drücken während aller Bewegungen die Kartendeckecken 16 senkrecht auf die Auflageflächen 4. Die Rückwände 9 und die Seitenwände 8 hindern die Spielkarten daran wegurutschen.
- [0024] Schließen: (Fig.9)
- [0025] Das Schließen des Spielkartenmischgerätes nach dem Mischvorgang wird durch Zusammenschieben der Außenwände 12 erreicht und ab einem Öffnungswinkel von 45 Grad durch waagrechtes Drücken der Daumen auf die Kartendeckecken 15 gegen die Rückwände 9 unterstützt, wobei die Keilfläche 5 die unterste Karte anhebt und auf die Auflagefläche 4 gleiten

lässt. Der Keilspalt 17 ermöglicht über die Seitenflächen 12 und Seitenwände 8 den notwendigen Druck auszuüben auf das Spielkartendeck 10, um die Spielkarten im Spielkartendeck 10 exakt auszurichten. Damit ist der Zyklus abgeschlossen und gleichzeitig der nächste Mischvorgang vorbereitet, ohne das Spielkartendeck 10 aus dem Spielkartenmischgerät zu entnehmen.

[0026] Ineinanderdrücken (weave shuffle): (Fig.8)

[0027] Als Variante wird mit geeigneten, dünnen Plastikspielkarten das Ineinanderdrücken (weave shuffle) ausgeführt. Durch das Öffnen des Spielkartenmischgerätes auf 120 Grad, auf der Tischfläche 13 gleitend, wird das Kartendeck 10 mit Zuhilfenahme der Daumen in zwei, auf gleicher Höhe liegende, Spielkartendecks 10 annähernd halbiert und durch die schwebende Position, zehn Millimeter über der Tischfläche 13, ein Mischen durch Ineinanderdrücken der Kartendeckecken 14 ermöglicht (weave shuffle). Die Rückwände 9 und die Seitenwände 8 hindern die Spielkarten daran wegzurutschen. Die Zeigefinger drücken während aller Bewegungen die Kartendeckecken 16 senkrecht auf die Auflageflächen 4. Das Schließen erfolgt exakt gleich, wie vorher beschrieben.

[0028] Abheben (cutting):

[0029] Durch Öffnen des Spielkartenmischgerätes größer als 120 Grad wird das Kartendeck 10 mit Zuhilfenahme der Daumen in zwei, auf gleicher Höhe liegende, Spielkartendecks 10 annähernd halbiert und durch Anheben der vormals unteren Kartendeckhälfte 10 über die andere und nachfolgendes Schließen, ein Abheben ermöglicht (cutting). Die Rückwände 9 und die Seitenwände 8 hindern die Spielkarten daran wegzurutschen. Das Schließen erfolgt exakt gleich, wie vorher beschrieben.

[0030] Schlitten: (Fig.1)

[0031] Das Spielkartenmischgerät mit dem eingelegten und fertig gemischten Spielkartendeck 10 kann während des Spiels als Kartenschlitten verwendet werden und dient gleichzeitig als Markierung für die aktuelle Position des Kartengebers (Dealer). Eventuelle Einbauteile wie Uhr, oder sonstige Zählanzeigen sind möglich.

[0032] Material:

[0033] Die extrem einfache Form des Spielkartenmischgerätes ist für eine kostengünstige Fertigung aus Kunststoff, aber auch für gediegene Werkstoffe geeignet. Die geringe Größe und das geringe Gewicht des Spielkartenmischgerätes legt den Vertrieb gemeinsam mit einem Spielkartendeck nahe.

Patentansprüche

1. Spielkartenmischgerät aus zwei symmetrischen, schalenförmigen Teilen (1,2), die durch ein Scharnier (3) verbunden sind und ein Spielkartendeck (10) mit der Bildseite nach unten in der geschlossenen Ausgangsposition mit der Rückwand (9), den beiden Seitenwänden (8) und der Auflagefläche (4) umfassen, **dadurch gekennzeichnet**, dass diese Auflageflächen (4) und anschließende Keilflächen (5), welche zur Tischfläche (13) abgeschrägt sind, im geöffneten Zustand das Spielkartendeck (10) in eine schwebende Position im Abstand (A) 10 mm parallel über der Tischfläche (13) positioniert, und eine der Keilflächen (5) beim Schließen der Schalen (1,2) die unterste Karte wieder anhebt und horizontal exakt ausrichtet.
2. Spielkartenmischgerät nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass das Spielkartenmischgerät im leeren, geschlossenen Zustand an der Vorderkante (C) kürzer ist als die Spielkartendecklänge (D) ist, und durch das Einlegen des Spielkartendecks (10) in das Spielkartenmischgerät ein Keilschlitz (17) entsteht und dadurch das Spielkartendeck (10) beim Schließen der Schalen (1,2) vertikal exakt ausrichtet.
3. Verfahren zum Mischen von Spielkarten nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet**, dass ein Spielkartendeck (10) in horizontaler Position 10 mm über der Tischfläche (13) durch Öffnen der Schalen (1,2), nachfolgendes Bogenmischen (riffle shuffle) oder Ineinanderdrücken (weave shuffle) und nachfolgendes Schließen der Schalen (1,2), von der exakt ausgerichteten Grundposition unverzüglich wieder in die exakt ausgerichtete Grundposition gebracht wird und ohne weitere Manipulation des Spielkartendecks (10) sofort ein neuer Mischzyklus beginnen kann.

Hierzu 4 Blatt Zeichnungen

Fig.1

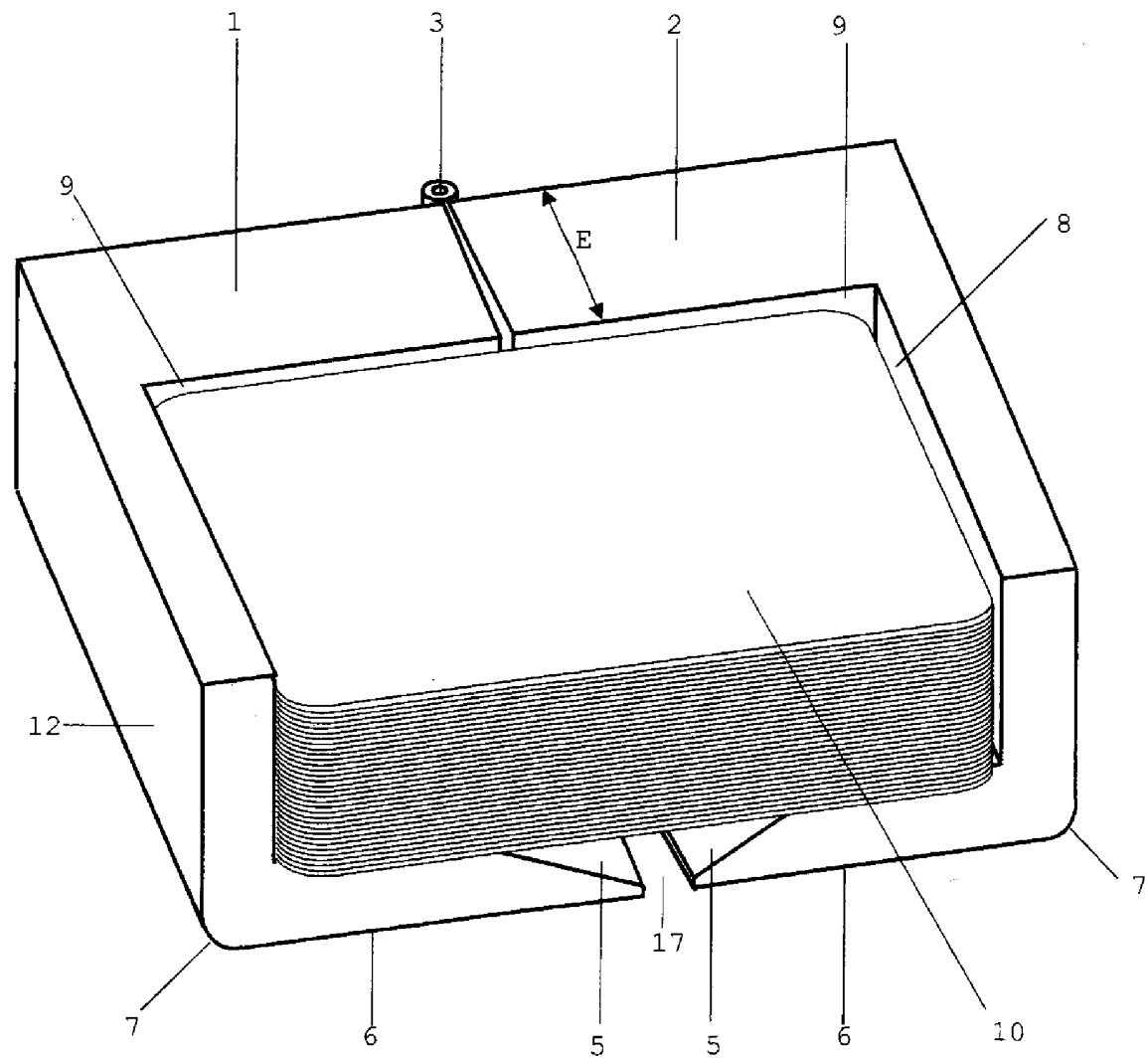


Fig. 2

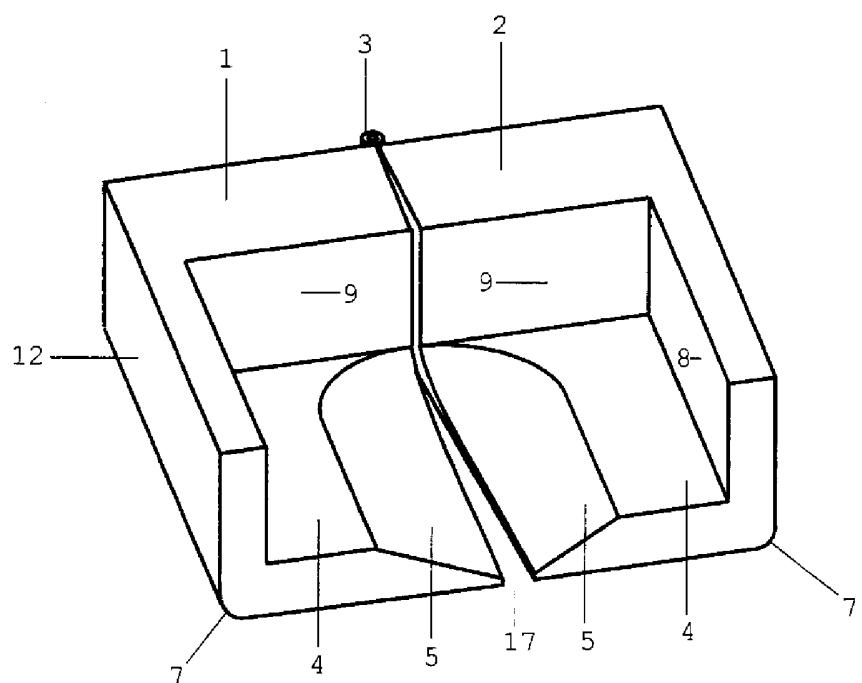


Fig. 3

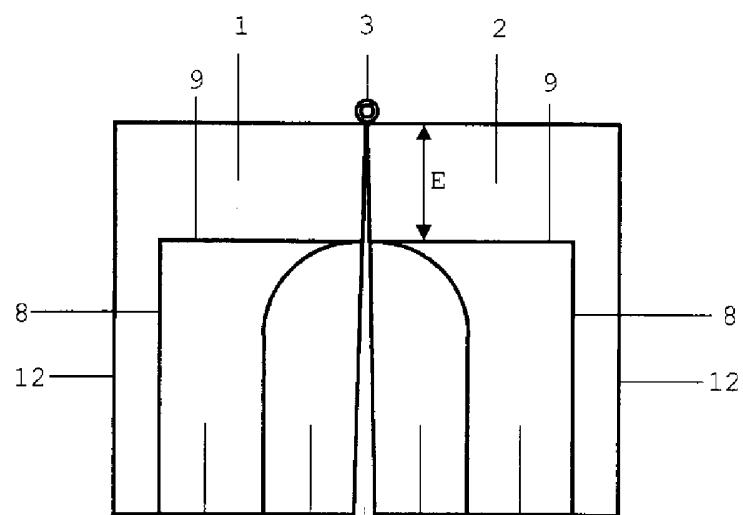


Fig. 4

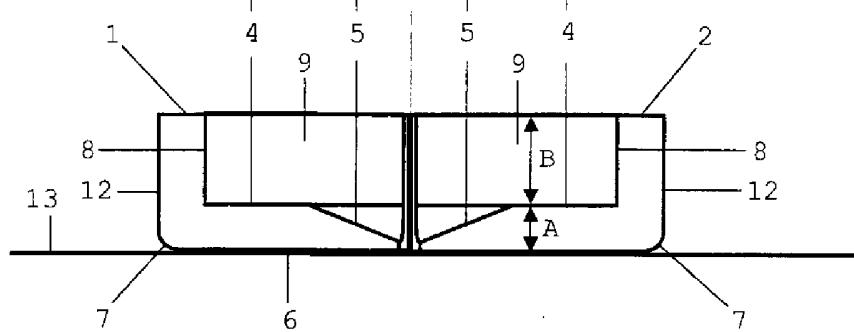


Fig. 5

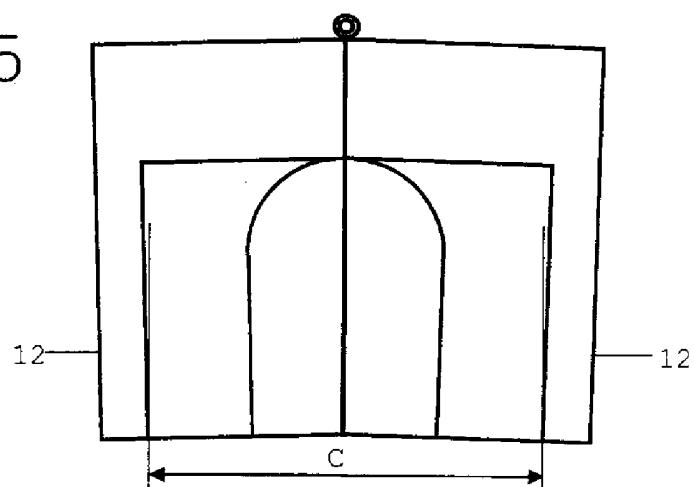


Fig. 6

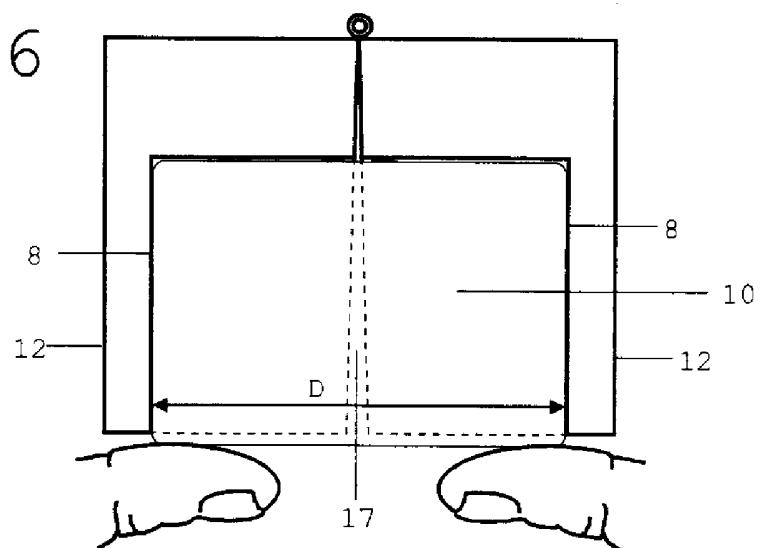


Fig. 7

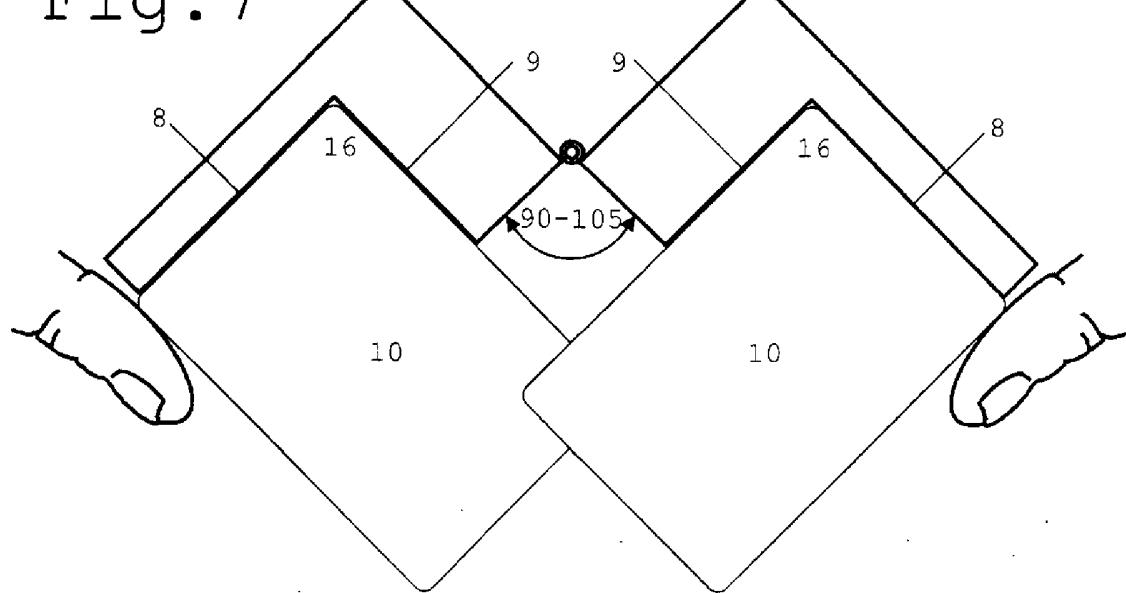


Fig. 8

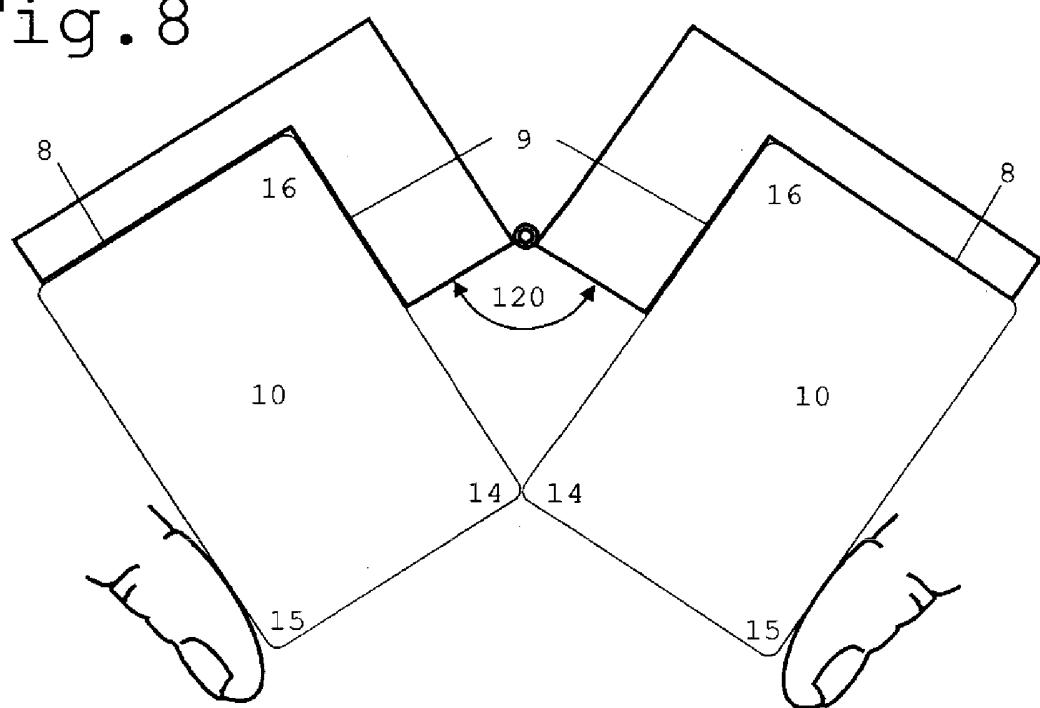


Fig. 9

