Deutsches Gebrauchsmuster

Bekanntmachungstag: 29. Dez. 1977

A63F 7-08 GM 77 22 565

AT 19.07.77 ET 29.12.77
Bez: Brettspiel
Anm: Nüroplast H. u. R. Roth KG, 8500
Nürnberg

10.07.77

PATENTANWÄLTE

DIPL.-ING. H. STEHMANN DIPL.-PHYS. DR. K. SCHWEINZER DIPL.-ING. DR. M. RAU

D-8500 NÜRNBERG ESSENWEINSTRASSE 4-6 TELEFON 09 11 / 20 37 27 TELEX 06 / 23 135

Nürnberg, 18.07.77
17/38

Nüroplast H. u. R. Roth KG., Dottenheimer Str. 8,
D-8500 Nürnberg

"Brettspiel"

Die Erfindung betrifft ein Brettspiel mit Nachahmung von Mannschaftsspielen mittels einer frei beweglichen Spielscheibe.

Es sind bereits Fußballspiele bekannt, bei denen mehrere Spielfiguren jeweils auf einer verdreh- und/oder verschiebbaren Stange befestigt sind, wobei die Spieler versuchen müssen, mit einer Spielfigur einen freibeweglichen Ball zu treffen. Es sind ferner mit einem inneren Mechanismus versehene Spielfiguren bekannt, die einen Fußballspieler imitieren sollen und bei denen durch Druck auf einen Auslöseknopf eine Kickbewegung ausgelöst wird. Auch hier muß der Spieler wiederum versuchen, mit dem beweglichen Fuß der Spielfigur einen Ball zu treffen.

Der Platzbedarf bei derartigen Fußballspielen und der mechanische Aufwand sind relativ hoch, so daß derartige Spiele nur stationär aufgestellt werden.

7722565 29.12.77

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein einfacheres Brettspiel zu schaffen, mit dem Mannschaftsspiele,beispielsweise Fußball, Eishockey oder dergl. nachgeahmt werden können, wobei an sich beliebige Spielscheiben in Form von Münzen, Knöpfen oder dergl. Verwendung finden können.

Diese Aufgabe wird nach der Erfindung dadurch gelöst, daß auf einem Spielbrett eine elastische Umrahmung vorgesehen ist, daß diese Umrahmung an zwei gegenüberliegenden Seiten torähnliche Durchlässe aufweist, und daß auf dem Spielbrett verteilt eine Anzahl elastisch federnder Hindernisse angeordnet sind.

Zur Durchführung des Spiels mit dem erfindungsgemäßen Brettspiel wird auf das Spielbrett eine Münze gelegt und die Spieler können abwechselnd diese Münze verschieben, wobei der Spieleffekt durch das Anprallen der Münze an die Hindernisse erhöht wird. Wesentlich ist, daß die Hindernisse und möglichst auch die Umrahmung elastisch sind, so daß ein Zurückprallen der Spielscheibe beim Auftreffen auf ein Hinderniss oder auf die Umrahmung stattfindet.

Nach einem weiteren Merkmal der Erfindung ist in jedem der Durchlässe ein Hindernis angeordnet, welches einen Tormann simulieren soll.

Zur Erzielung der Elastizität ist es zweckmäßig, wenn die Hindernisse aus elastischen Stahlstiften bestehen.

Die elastischen Stahlstifte können,nach einem weiteren Merkmal der Erfindung, einen verdickten Kopf aufweisen. Nach Ausführungsbeispielen der Erfindung sind die Köpfe kugelförmig oder aber auch walzenförmig ausgebildet.

7722565 29.12.77

Nach weiterer Ausgestaltung der Erfindung können die Stahlstifthindernisse mit einem Kunststoffmantel umhüllt sein.

In zweckmäßiger Weise entspricht die Höhe der Hindernisse die Höhe der Umrahmung.

Das Spielbrett kann an sich beliebig geformt sein, jedoch wird es nach einem Ausführungsbeispiel der Erfindung rechteckig ausgebildet und die torähnlichen Durchlässe sind in den beiden Schmalseiten angeordnet.

Zur Erhöhung des Spielreizes besteht das Spielbrett vorteilhafterweise aus Holz.

Die Innenflächen der Umrahmung können mit einem elastischen Kunststoffbelag versehen sein.

Zur Anpassung an die reale Welt sind vorteilhafterweise auf dem Spielbrett Spielfeldlinien, wie sie beispielsweise einem Fußballfeld entsprechen, aufgebracht, beispielsweise aufgedruckt.

Bei einem bevorzugten Ausführungsbeispiel der Erfindung sind zwei mal elf Hindernisse symmetrisch angeordnet. Dieses Ausführungsbeispiel entspricht etwa einem Fußballspiel mit zwei Mannschaften zu je elf Spielern.

Eine besonders vorteilhafte Konfiguration ergibt sich dann, wenn zwei mal sechs Hindernisse in Form eines Kreuzes angeordnet sind und die restlichen zehn Hindernisse gegen das Kreuz versetzt die Form eines in Spielfeldlängsmittellinie angeordneten I bilden.

Weitere Vorteile und Merkmale der Erfindung werden anhand der Zeichnung näher erläutert, die schematisch Ausführungsbeispiele darstellt. Dabei zeigt:

Fig. 1 das erfindungsgemäße Spiel in Schrägansicht,
Fig. 2 Ausführungsbeispiele von Hindernissen,
Fig. 3 eine besonders vorteilhafte geometrische Konfiguration der Hindernisse.

Bei dem in Fig. 1 dargestellten Ausführungsbeispiel eines erfindungsgemäßen Brettspieles ist ein Spielbrett 1 vorgesehen, das bei diesem Ausführungsbeispiel rechteckförmig gestaltet ist. An allen vier Seiten ist eine Umrahmung 2 angeordnet. In den Schmalseiten 3, 4 sind torähnliche Durchlässe 5, 6 angeordnet. Über das Spielbrett 1 verteilt sind Hindernisse 7 angeordnet. Diese Hindernisse 7 können in Form von Stahlstiften 8 ausgebildet sein. Diese Stahlstifte 8 können in das aus Holz bestehende Spielbrett 1 eingeschlagen sein. Die Hindernisse 7 können aber auch durch dünne Schrauben gebildet sein, die in das Spielbrett 1 eingeschraubt sind. Durch diese Ausbildung der Hindernisse 7 als Stahlstifte oder Stahlschrauben, ist es möglich, bei Beschädigung eines Hindernisses dieses in einfacher Weise durch ein neues Hindernis auszuwechseln. Auch besteht grundsätzlich die Möglichkeit, die geometrische Konfiguration der Hindernisse durch Ausziehen oder Ausschrauben und Einschlagen bzw. Einschrauben der Hindernisse an anderen Stellen zu variieren.

Auf dem Spielbrett 1 können Spielfeldlinien 13 aufgebracht, aufgemalt oder aufgedruckt sein.

Die Innenseiten der Umrahmung 2 können mit einem elastischen Kunststoffbelag zusätzlich versehen sein.

In Fig. 2 sind verschiedene Arten möglicher Hindernisse 7 dargestellt. Es können Stahlstifte 8 mit Kugelkopf 9 oder Stahlstifte 8 mit Walzenkopf 10 oder aber auch entsprechend geformte Schrauben Verwendung finden.

Als drittes Ausführungsbeispiel ist in Fig. 2 ein Stift 8 mit einem Kunststoffmantel 11 schematisch dargestellt.

Fig. 3 zeigt schematisch eine Draufsicht auf ein Spielfeld eines Spielbrettes 1 mit einer besonders vorteilhaften geometrischen Konfiguration der Hindernisse 7. Dabei sind die zwei mal elf Hindernisse aufgeteilt in zwei mal sechs Hindernisse x die in Form eines Kreuzes angeordnet sind und in zwei mal fünf Hindernisse o,die zusammen die Form eines in der Spielfeldlängsmittellinie angeordneten I ergeben. Abweichend von Fig. 3 können die (gedachten) Querbalken des I auch mit ihren Enden versetzt gegenüber den Balken des Kreuzes angeordnet sein.

Während bei den dargestellten Ausführungsbeispielen ein Fußballspiel zugrundegelegt ist, kann die Anordnung der Hindernisse, der Tore und die Ausbildung der Spiellinien auch abweichend sein, beispielsweise in Anlehnung an ein Eishockeyfeld.

Der Schwierigkeitsgrad des Spieles kann von den Spielern dadurch frei gewählt werden, daß verschieden große Münzen benützt werden. Es ist ohne weiteres möglich, auf dem Spielbrett 1 noch ein, einen Schiedsrichter imitierendes, Hindernis 7 anzuordnen.

Die Höhe der Hindernisse 7 ist vorzugsweise gleich der Höhe der Umrahmung 2 gewählt, jedoch können die Hindernisse7 auch kürzer sein. Für den Rückpralleffekt gegenüber einer Spielmünze 16 wird ein Hindernis mit einer Höhe die der Dicke der Münze 16 entspricht ausreichend sein. Bei höheren Hindernissen 7 ist jedoch der Anklang an die Realität größer, da die Hindernisse 7 dann als Spieler-Figuren aufgefaßt werden können. Schließlich ist es auch möglich, einzelne Hindernisse 7 bzw. deren Köpfe verschiedenfarbig zu markieren.

7722565 29.12.77

Die Erfindung ist somit nicht auf die dargestellten und beschriebenen Ausführungsbeispiele beschränkt. Sie umfaßt auch alle fachmännischen Abwandlungen und Weiterbildungen sowie Teil- und Unterkombinationen der beschriebenen und/oder dargestellten Merkmalen und Maßnahmen.

19.07.77

Bezugszeichenliste

1 Spielbrett	26
2 Umrahmung	27
3 Seitenwand	28
4 Seitenwand	29
5 Tor	3o
6 Tor	31
7 Hindernis	32
8 Stahlstift	33
9 Kugelkopf	34
1o Walzenkopf	35
11 Kunststoffmantel	36
12 Kunststoffbelag v. 2	37
13 Spielfeldlinie	38
14 x - Kreuz-Hindernisse	39
15 o - I-Hindernisse	4o
16 Spielmünze	41
17	42
18	43
19	44
2o	45
21	46
22	47
23	48
24	49
25	5o

7722565 29.12.77

PATENTANWÄLTE

DIPL.-ING. H. STEHMANN DIPL.-PHYS. DR. K. SCHWEINZER DIPL.-ING. DR. M. RAU

D-8500 NÜRNBERG ESSENWEINSTRASSE 4-6 TELEFON 09 11 / 20 37 27 TELEX 06 / 23 135

Nürnberg, 18.07.77
17/53

Firma Nüroplast H. u. R. Roth KG., Dottenheimer Str. 8,
D -8500 Nürnberg

Ansprüche

1. Brettspiel mit Nachahmung von Mannschaftsspielen mittels einer frei beweglichen Spielscheibe, dadurch gekennzeichnet, daß auf einem Spielbrett (1) eine elastische Umrahmung (2) vorgesehen ist, daß diese Umrahmung (2) an zwei gegenüberliegenden Seiten (3, 4) torähnliche Durchlässe (5, 6) aufweist und daß auf dem Spielbrett (1) verteilt eine Anzahl elastisch federnder Hindernisse (7) angeordnet sind.

2. Spiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß in jedem der Durchlässe (5, 6) ein Hindernis (7) angeordnet ist.

3. Spiel nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Hindernisse (7) aus elastischen Stahlstiften (8) bestehen.

4. Spiel nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Stahlstifte (8) einen verdickten Kopf aufweisen.

5. Spiel nach Anspruch 3 oder 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Köpfe kugelförmig (9) sind.

6. Spiel nach Anspruch 3 oder 4, dadurch gekennzeichnet, daß

7722565 29.12.77

die Köpfe walzenförmig (10) sind.

7. Spiel nach Anspruch 3 oder folgenden, dadurch gekennzeichnet, daß die Stahlstift (8)-Hindernisse mit einem Kunststoffmantel (11) umhüllt sind.

8. Spiel nach Anspruch 1 oder folgenden, dadurch gekennzeichnet, daß die Höhe der Hindernisse (7) der Höhe der Umrahmung (2) entspricht.

9. Spiel nach Anspruch 1 oder folgenden, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielbrett (1) rechteckig ausgebildet ist und die torähnlichen Durchlässe (5, 6) in den beiden Schmalseiten angeordnet sind.

10. Spiel nach Anspruch 1 oder folgenden, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielbrett (1) aus Holz besteht.

11. Spiel nach Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, daß die Innenflächen der Umrahmung (2) mit einem elastischen Kunststoffbelag (12) versehen sind.

12. Spiel nach Anspruch 1 oder folgenden, dadurch gekennzeichnet, daß auf dem Spielbrett (1) Spielfeldlinien (13) aufgebracht sind.

13. Spiel nach Anspruch 1 oder folgenden, gekennzeichnet durch zwei mal elf symmetrisch angeordnete Hindernisse (7).

14. Spiel nach Anspruch 13, dadurch gekennzeichnet, daß zwei mal sechs Hindernisse (x) in Form eines Kreuzes angeordnet sind.

15. Spiel nach Anspruch 14, dadurch gekennzeichnet, daß die

7722565 29.12.77

19.07.77

restlichen zehn Hindernisse (o) die Form eines in Spielfeldlängsmittellinie angeordneten I bilden.

19.07.77

13

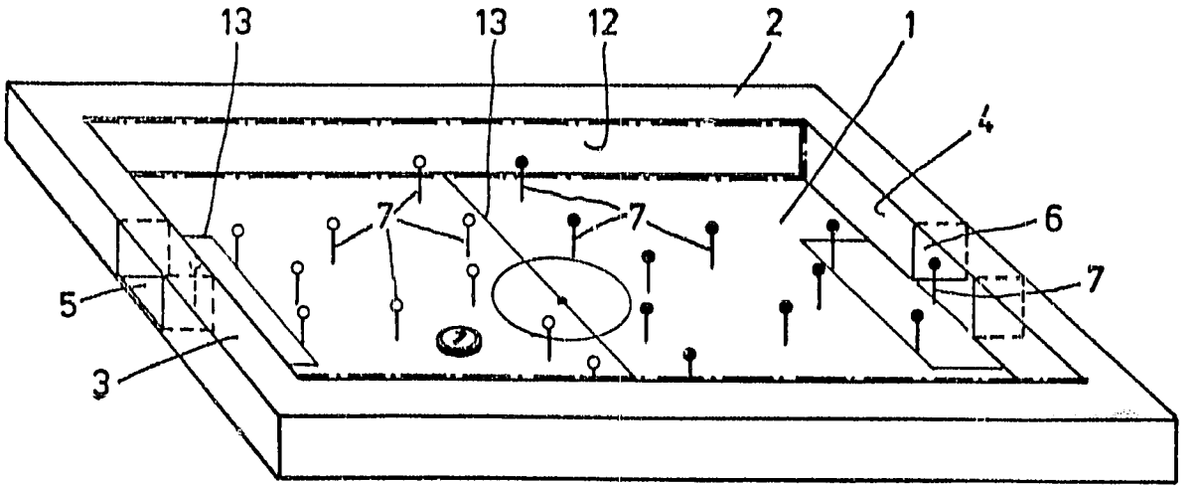

FIG.1

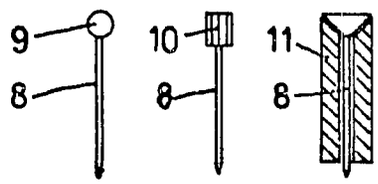

FIG.2
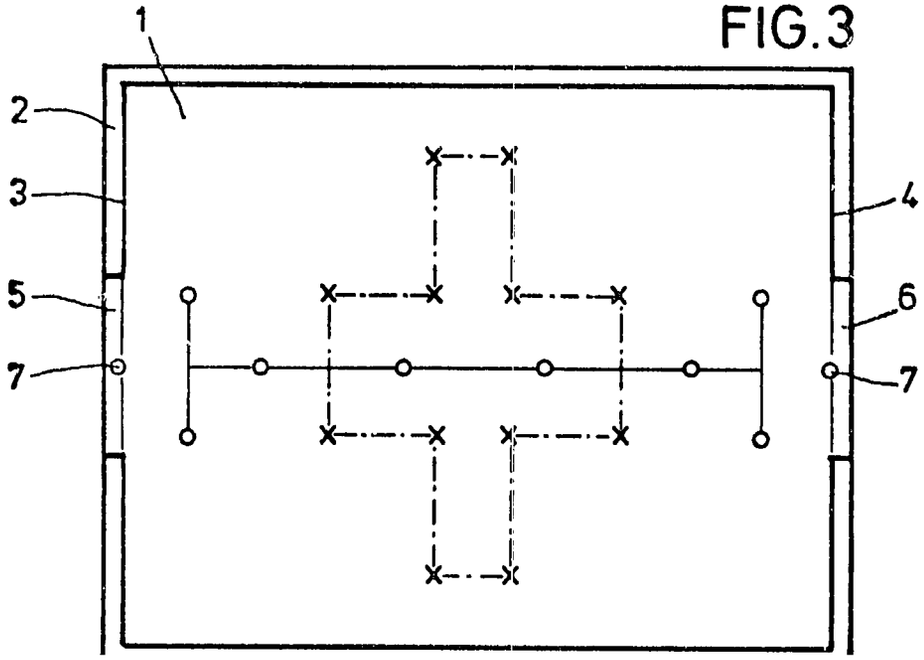
FIG.3