

DE 202006005061 U1

Anmeldeland: DE
Anmeldenummer: 202006005061
Anmeldedatum: 29.03.2006
Veröffentlichungsdatum: 06.07.2006
Hauptklasse: A63F 3/02(2006.01,A)
MCD-Hauptklasse: A63F 3/02(2006.01,A)
CPC: A63F 3/00634
CPC: A63F 2003/00331
CPC: A63F 2003/0041
CPC: A63F 2003/00637
ECLA: A63F 3/00 B9K
Anmelder: Obermayr, Alban, 88239 Wangen, DE

[EN]Game board for game has rows and gaps, whereby game pieces are pushed into gaps, e.g. from above, rows are sliding elements that can be displaced by at least one gap width to left or right

[DE]Spielfeld

[EN]The device has rows and gaps, whereby the game pieces are pushed into the gaps, e.g. from above. The rows are in the form of sliding elements and can be displaced by at least one gap width to the left or right. The housing forms shafts for the gaps with the openings for indicating the positions of the game pieces and the sliding elements. A game piece inserted from above falls into a gap below.

Seite 2 --- ()

[0001] Die vorliegende Erfindung ist ein Spielfeld, gebildet aus Zeilen und Spalten. In der stehenden Ausführung können von oben Spielsteine in die Spalten geworfen werden. Die Spielsteine fallen nach unten bis sie auf eine in dieser Spalte leere Zeile treffen. Solche Spielfelder werden z.B. für das bekannte Spiel "Vier gewinnt" hergestellt und von mehreren Anbietern verkauft. Handelsüblich sind Spielfelder aus Kunststoff, Karten oder Holz. Sie bestehen aus einem Gehäuse mit festen Zeilen und Spalten. Die Spieler werfen abwechselnd von oben Spielsteine unterschiedlicher Farbe ein, z.B. Spieler A weiße Spielsteine und Spieler B schwarze Spielsteine. Wenn ein Spieler einen Spielstein eingeworfen hat, darf sein Gegenspieler den nächsten Spielstein einwerfen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst vier Spielsteine seiner Farbe in einer Reihe positionieren konnte. Dabei kann die Reihe in Richtung einer Spalte, in Richtung einer Zeile oder als Diagonale ausgebildet sein. Das Spiel "Vier gewinnt" ist alt und sehr beliebt. Es hat aber den Nachteil, dass es für dieselben Spielpartner nach einer Anzahl von Spielen an Attraktivität verliert, weil die Begegnungen dann sehr ähnlich ablaufen.

[0002] Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist es, ein Spielfeld zu schaffen, mit dem der Spaß am Spiel auch nach vielen Spielen mit demselben Partner erhalten bleibt.

[0003] Gelöst wird diese Aufgabe mit den im kennzeichnenden Teil des Anspruchs 1 angegebenen Merkmalen. Vorteilhafte Weiterbildungen der Erfindung sind in den Unteransprüchen angegeben.

[0004] Grundgedanke der neuen Lösung für das Spielfeld ist es, das Spielfeld so zu gestalten, dass ein Spieler eine sich im Verlauf des Spiels ergebende Stellung mit seinem nächsten Zug stark verändern kann. Dazu werden einzelne oder alle Zeilen so ausgebildet, dass sie und damit die Position der Steine um eine oder mehrere Spalten nach links oder rechts verschoben werden können. Ein Spieler kann mit dem erfindungsmäßigen Spielfeld statt des Einwurfs eines Spielsteins eine Zeile um z.B. eine Spaltenbreite verschieben. Dadurch können Spielsteine in der neuen Position in vielleicht leere Spalten fallen oder auf Spielsteine gleicher oder anderer Farbe folgen. Es entsteht eine völlig neue Spielsituation. Im Verlauf eines Spiels können sich immer wieder neue interessante Konstellationen ergeben bis sich vier Spielsteine gleicher Farbe in einer Reihe befinden.

Ausführungsbeispiel

[0005] An Stand der **Fig. 1** bis **3** wird ein Ausführungsbeispiel der Erfindung erläutert. **Fig. 1:** Gehäuse des Spielfeldes von vorne und im Schnitt

[0006] **Fig. 2:** Eine Zeile des Spielfeldes als Schieber ausgebildet

[0007] **Fig. 3:** Darstellung des kompletten Spielfeldes

[0008] Zu **Fig. 1:** **Fig. 1** zeigt das Gehäuse (1) des Ausführungsbeispiels. Dargestellt sind die Öffnungen der Zeilen und Spalten durch die die Spielsteine im Spiel ihre Position angeben. Die Zeilen als Schieber (3) werden im Gehäuse durch Führungen (2) geleitet. Im Schnittbild des Gehäuses erkennt man die Führungen (2) besonders gut. Die Führungen (2) sind auf allen Ebenen in der Mitte offen, sodass die Spielsteine in den Spalten herunterfallen können.

[0009] Zu **Fig. 2:** In dem dargestellten Ausführungsbeispiel sind alle Zeilen als Schieber (3) ausgebildet. Die Schieber (3) sind um eine Spalte breiter als die Zeilen des Gehäuses (1). In der **Fig. 2** ist gut zu erkennen, wie die Spalten des Spielfeldes durch Trennwände im Schieber (3) gebildet werden.

[0010] Zu **Fig. 3:** In der **Fig. 3** ist das vollständige Spielfeld dargestellt. Die Schieber (3) lassen sich im Gehäuse (1) um eine Spaltenbreite nach links oder rechts verschieben. Das Spielfeld der **Fig. 3** hat 6 Schieber (3). Dargestellt ist eine mögliche Stellung der Schieber (3) zu Beginn eines Spiels. Die Schieber (3) stehen abwechselnd links und rechts um eine Spaltenbreite verschoben. Sie können also während eines Spiels um eine Spalte verschoben werden. Dadurch wird ein Spiel durch immer neue Varianten mit neuen Positionen der Spielsteine auf diesem Spielfeld erweitert. Spielfeld für ein Spiel mit Zeilen und Spalten für die Spielsteine, wobei die Spielsteine z.B. von oben in die Spalteneingeschoben werden dadurch gekennzeichnet, dass die Zeilen als Schieber ausgebildet sind und um mindestens eine Spaltenbreite nach links oder nach rechts verschoben werden können. Spielfeld nach Anspruch 1 dadurch gekennzeichnet, dass das Gehäuse mit den Öffnungen zur Anzeige der Positionen der Spielsteine und die Schieber Schächte für die Spalten bilden. Ein oben eingeführter Spielstein fällt in seiner Spalte nach unten. Spielfeld nach Ansprüchen 1 und 2 dadurch gekennzeichnet dass die Schieber auf Führungen im Gehäuse laufen, die auf allen Ebenen in der Mitte der Spalten geöffnet sind. Die Spielsteine können in den Spalten nach unten fallen. Spielfeld nach Ansprüchen 1 bis 3 dadurch ge

kennzeichnet, dass die Positionen in den Zeilen und Spalten für zylinderförmige Spielsteine geeignet sind. Spielfeld nach Ansprüchen 1 bis 3 dadurch gekennzeichnet, dass die Positionen in den Zeilen und Spalten für kugelförmige Spielsteine geeignet sind. Spielfeld nach den Ansprüchen 1 bis 5 dadurch gekennzeichnet, dass es für 7 Spalten - und 6 Zeilen ausgelegt ist. Es folgen 3 Blatt Zeichnungen

Seite 4 --- ()

Seite 5 --- ()

Seite 6 --- ()