(19) Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 20 2020 004 698 U1** 2021.03.25

(12)

Gebrauchsmusterschrift

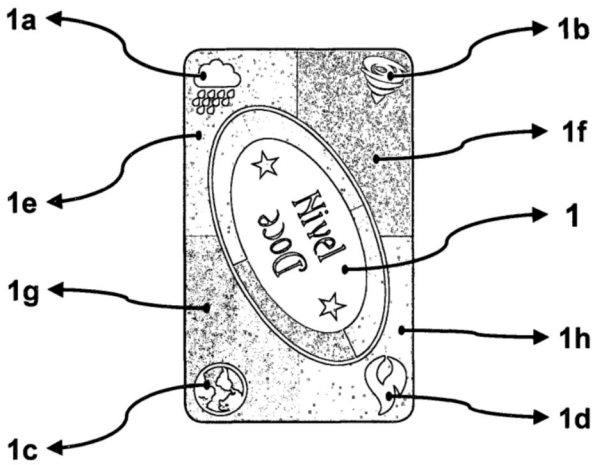
(21) Aktenzeichen: **20 2020 004 698.1**
(22) Anmeldetag: **09.11.2020**
(47) Eintragungstag: **16.02.2021**
(45) Bekanntmachungstag im Patentblatt: **25.03.2021**

(51) Int Cl.: ***A63F 1/00*** (2006.01)

(73) Name und Wohnsitz des Inhabers:
Henke, Stephan, 44869 Bochum, DE

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen.

(54) Bezeichnung: **Modulares Kartenspiel**



(57) Hauptanspruch: dass es sich um ein modulares Kartenspiel handelt, welches unterschiedliche Module (z.B. Fig. 1 und/oder Fig. 2) miteinander kombinieren kann. Ein Modul besteht aus zwei einzelnen Kartenspielen, die aufeinander abgestimmt sind,

Beschreibung

Gebiet der Erfindung

[0001] Die vorliegende Erfindung bezieht sich auf das Gebiet des Gesellschaftsspiel insbesondere des Kartenspiels, welches allgemeine Aspekte der Geselligkeit und der Konzentration entspricht.

Beschreibung des Standes der Technik

[0002] Aus dem Stand der Technik sind hinlänglich von Freizeitunterhaltung verschiedene Kartenspiele bekannt. Bereits im 14. Jahrhundert in Europa bekannt, dienten Kartenspiele 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. Viele dieser Kartenspiele sind als Lernspiele ausgebildet und sollen somit beim Spielen einen Lern- und Gesellschaftseffekt bewirken.

[0003] Üblicherweise werden diese Spiele mit wenigstens einem Spiel von Spielkarten von üblicherweise 52 Spielkarten, wie z. B. bei Skatkarten, wobei vier Spielkartenfarben (Kreuz, Pik, Karo und Herz) die Grundlage bilden. Hinzu kommen dann noch die Zahlenkarten, um die Spielkartengröße von 52 Spielkarten zu vervollständigen.

[0004] Bei bekannten Kartenspielen wie Black-Jack spielt wenigstens ein Spieler gegen einen Gegner. Aber auch andere bekannte Kartenspiele wie Romme, Bridge, Canasta oder Doppelkopf benötigen mindesten zwei oder mehr Spieler.

[0005] In den meisten Fällen besteht ein Kartenspiel jedoch aus einem Set von 52 Spielkarten. Beim deutschen Rommé wird mit 2 x 52 Karten und sechs Jokern gespielt. Das Spiel ist hier für maximal sechs Personen konzipiert worden.

[0006] Die Baccara und Black-Jack Karte hat Bridge-Format und trägt extra große Indexzeichen mit den englischen Bezeichnungen K, Q und J für die Bilder und wird mit sechs Paketen französischer Spielkarten ä 52 Blatt (312 Spielkarten) gespielt. Dieses Spiel ist für sechs bis maximal sieben Spielern entwickelt worden.

[0007] Ein weiteres Kartenspiel mit mehr als 108 Karten ist Skip-Bo. Dieses Kartenspiel wurde aus den traditionellen Kartenspielen Spite und Malice abgeleitet. Die Spieler müssen in nummerischer Reihenfolge Karten auf den Tisch legen. Der erste Spieler, der zuerst alle seine Karten abgelegt hat, gewinnt das Spiel. Es handelt sich hier um ein schnelles Spiel, welches etwa 30 Minuten dauert und für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahre geeignet ist. Alle Spiele für sich bilden eine Einheit. Sie haben in den meisten Fällen die Turnierkartengröße von ca. (Höhe x Breite) 91 x 59mm. Auf der Rückseite wird meistens ein Standardsymbol abgebildet. Der Inhalt (Aufdruck) der Vorderseite beinhaltet das eigentliche Spiel.

Gegenstand der Erfindung

[0008] Gegenstand der vorliegenden Erfindung ist ein Kartenspiel (**Fig. 1** - Die Elemente) und (**Fig. 2** - Die Tiere), bestehend aus 120 Karten, an welchen zugleich 2 oder mehr Personen Anteil nehmen können.

[0009] Die beiliegende Zeichnung (**Fig. 1** - Die Elemente) und (**Fig. 2** - Die Tiere) zeigt den Erfindungszustand in einer beispielweisen Ausführung wobei:

(**Fig. 8**): Basis des Kartenspiels
48 Zahlenkarten (**Pos. 13**) bestehend aus vier Farben und den 12 Zahlenkarten (**Pos. 14**).

[0010] In (**Fig. 1**) und (**Fig. 2**) sind die Rückseiten der Karten sichtbar. Hier wird unterschieden in (**Fig. 1**) das Basiskartenspiel „Die Elemente“ welches man an den Eckbildern (**Pos. 1a**) bis (**Pos. 1d**) und das zweite Basiskartenspiel des Moduls (**Fig. 2**) „Die Tiere“ welches man auch an den Eckbildern (**Pos. 2a**) bis (**Pos. 2d**) erkennen kann. Das Logo bzw. Signet (**Pos. 1** und **Pos. 2**) sind bei „Die Elemente“ und „Die Tiere“ gleich. Ein Kartenspiel enthällt 16 Elementkarten und 16 Tierzeichenkarten.

(Fig. 7): Sonderkarten

[0011] Die (**Pos. 11**) zeigt die bildhaften Symbole der Sonderkarten, wobei in (**Pos. 12**) die Symbol-Kartendefinition noch einmal in den Worten Deutsch und Englisch beschrieben sind:

8 Jokerkarten; 4 Klopferkarten; 4 Richtungswechselkarten;

8 Stopperkarten; 4 Wunschakrten und 4 Zieh-2-Karten

[0012] Das beispielhafte Ausführungs-Modul besteht aus den Karten „Die Elemente“ und „Die Tiere“ und beinhaltet Zahlenkarten von eins bis zwölf (Pos. 13) und (Pos. 14), Elementsymbole (**Pos. 4**, **6**, **8** und **10**) wie Luft, Feuer, Wasser und Erde sowie die dazugehörigen Tiersymbole (**Pos. 3**, **5**, **7** und **9**) Adler, Phönix, Fische und Schlange. Zusätzlich gibt es Sonderkarten (**Fig. 7**) wie Stopper-, Wechsel-, Wunsch-, Klopfer-, Joker und die Zieh-2-Karte (**Pos. 11** und **Pos. 12**).

[0013] Die Spielkartenvorderseite ist auf entsprechender Hintergrundfarbe farblich dargestellt. In unserem Fall sind es folgende Farben: „Braun, Rot, Blau und Gelb“ und die Hintergrundfarbe weiß. Um die Spielkarten in der Hand zu ordnen, ist die Farbe

(**Pos. 1e**, 1f, 1g und 1h) in (**Fig. 1**) sowie das Symbol (**Pos. 1a**, **1b**, **1c** und **1d**) und in (**Fig. 2**) die Farbe (**Pos. 2e**, **2f**, **2g** und **2h**) sowie das Symbol (**Pos. 2a**, **2b**, **2c** und **2d**)deutlich zu erkennen. Die Vorderseite der Karten beinhalten die Symbole auf einer Hintergrundfarbe (**Pos. 3**, **5**, **7** und **9**) links oben sowie rechts unten in der Kartenecke. Man kann diese Symbole und die Farbe auch in allen vier, statt nur in zwei Kartenecken positionieren.

[0014] Bei einer Anzahl geringer Spieler wird mit nur einem Kartenspiel (**Fig. 1**) wie z.B. „Die Elemente“ oder dem anderen Kartenspiel (**Fig. 2**) „Die Tiere“ gespielt. Somit ist jedes Kartenspiel für sich autak und kann mit 2 bis 4 Personen gespielt werden.

[0015] Sollten mehr als 4 Personen miteinander spielen, dann werden beide Kartenspiele „Die Elemente“ und „Die Tiere“ zusammengemengt und mit beiden Karten und somit mit „einem“ Modul (bestehend aus zwei Einzelkartenspielen) gespielt.

Beschreibung der Modularität

[0016] Die Erfindung betrifft ein Kartenspiel mit einer Anzahl von Spielkarten, welche Angaben enthalten. Neu und erfinderisch an diesem Kartenspiel ist, dass die verschiedenen Kartengruppen bildenden Spielkarten aus jeweils einem Modul (**Fig. 1** und **Fig. 2**) welches aus zwei Einzelkartenspielen besteht.

[0017] Die zwei Kartenspiele gehören einer Kategorie/Gruppe und bilden ein Modul in Abhängigkeit. In unserem Beispiel sind es vier „Die Elemente“ mit den dazugehörenden vier „Die Tiere“ ein in sich abhängiges Modul.

[0018] Es gehört zum Symbol (**Pos. 4**) Erde das Pendant Schlange (**Pos. 3**), zu Wasser (**Pos. 6**) der Fisch (**Pos. 5**), zu Wind (**Pos. 10**) der Adler (**Pos. 9**) und zu Feuer (**Pos. 8**) der Phönix (**Pos. 7**). Hieraus ergibt sich eine fixe, für dieses Modul klassifizierte Spiel-Etappen-Anweisung, welches in der Spielregelkarte (**Fig. 9**) definiert ist und dem Spiel mit jeweils 8 (acht) Spielregelkarten beiliegt.

[0019] Die Basis des Kartenspiels sind die Kartenzahlen (**Fig. 8**), die in vier unterschiedlichen Farben von der Ziffer 1 (eins) bis Ziffer 12 (zwölf) dargestellt werden.

[0020] Zusätzlich zu den Basiskarten haben die Sonderkarten (**Fig. 7**) ganz bestimmte Funktionen, die nachfolgend anhand der Zeichnung in einem Ausführungsbeispiel dargestellt und näher beschrieben werden.

[0021] Bedeutung der Sonderkarten:

• Der Joker:

kann jede beliebige Karte und Farbe des Spiels ersetzen um ein Etappe zu vervollständigen oder Karten an bereits ausgelegten Etappe anzulegen. Bereits ausgelegte Joker können nicht durch eine passende Karte ersetzt werden. Der Joker besitzt die höchste Zahl „12“. Der Joker selbst kann keine andere Sonderkarte ersetzen.

• Die Wunschkarte:

Ein Mitspieler kann sobald er an der Reihe ist diese Wunschkarte ausspielen, ohne zuvor eine andere Karte aufgenommen zu haben. Er legt diese Karte auf den Ablagestapel und

hat die Möglichkeit weitere, bis zu sechs Karten von seiner Hand auf die Wunschkarte bzw.

Ablagestapel aufzulegen. Danach kann er die abgelegte Kartenzahl (max. 7 Karten) vom Aufnahmestapel aufnehmen. Danach darf er keine weiter Aktionen durchführen. Der nächste Spieler ist dran. Die Wunschkarte alleine erlaubt nur eine Karte im Austausch vom Aufnahmestapel aufzunehmen. In Kombination mit der Wunschkarte darf der Spieler auch die Stopper-, Klopfer- oder Richtungskarte auf den Ablagestapel mit ablegen (es darf jedoch nie die Stopperkarte oben als Letzte auf dem Ablagestapel aufliegen!).

Liegt die Richtungswechselkarte oben auf, erfolgt ein Richtungswechsel!

• Der Stopper:

diese Karte wird nicht für sich auf den Ablagestapel gelegt, sondern immer einem Mitspieler zugeordnet. Diese muss sichtbar vor ihm liegen. Ab diesem Zeitpunkt muss er aussetzen,

bis er an die Reihe kommt. Ist der Mitspieler an der Reihe, legt er diese Stopperkarte als einzige Aktion unter den Ablagestapel und der nächste Mitspieler ist dran. Die Stopperkarte darf nur „alleine“ ausgespielt werden und „auf“ den Ablagestapel liegen, wenn der Durchgang des Spielers somit beendet ist.

• Die „Zieh 2“ - Karte

[0022] Wenn ein Spieler diese Karte besitzt, muss er beim Ablegen zwei neue Karten aufnehmen. Er kann diese Karte auch, wie die Stopperkarte weiterreichen. Ein Spieler der diese Karte besitzt, muss, auch wenn es seine Letzte Abwurfkarte ist, zwei neue Karten ziehen und hat seine Stufe noch nicht beendet. Die Karte darf nicht in Verbindung mit der Wunschkarte abgelegt werden.

• Die Richtungskarte:

Das Spiel läuft in der Regel im Uhrzeigersinn. Wird die erste Richtungswechselkarte ausgespielt, legt man sie neben den Ablagestapel, für alle sichtbar ab. Das Spiel wird dann sofort gegen den Uhrzeigersinn weitergespielt. Wird von einem Mitspieler eine weitere Richtungswechselkarte abgelegt, wird die erste, welche neben dem Stapel liegt aufgenommen und „beide“ Richtungswechselkarten kommen auf den Ablagestapel. Jetzt wird das Spiel im Uhrzeigersinn fortgesetzt! Solange bis abermals eine Richtungskarte abgelegt wird.

• Die Klopferkarte:

Legt ein Mitspieler eine Karte auf den Ablagestapel, kann ein x-beliebiger Spieler, welcher nicht an der Reihe ist, die Klopferkarte werfen, und symbolisiert: „Ich brauche diese obenliegende Karte“. Der Mitspieler welcher regulär an der Reihe ist, kann jetzt entscheiden, ob er die oben liegende Karte auf dem Ablagestapel selber benötigt oder

nicht. Braucht er sie selbst, nimmt er diese vom Ablagestapel auf, wobei derjenige, der die Klopferkarte zuvor ausgeworfen hat, diese zurück auf die Hand nehmen muss. Das Spiel läuft weiter. Benötigt der Spieler, der an der Reihe ist, die Karte nicht, kann der Mitspieler,

welche die Klopferkarte geworfen hat, die obenliegende Karte vom Stapel erhalten. Die Klopferkarte bleibt dann als „letzte“ Karte oben auf dem Stapel liegen. Diese ist die einzige Möglichkeit außerhalb der Reihenfolge an eine gewünschte oder benötigte Karte, die auf dem Stapel liegt, heranzukommen.

• Symbolkarten = Element und das dazugehörende Tier:

Zur „Erde“ gehört das passende Tier „Schlange“;

Zu „Wasser“ gehört das passende Tier „Fische“;

Zu „Wind“ gehört das passende Tier „Adler“;

Zu „Feuer“ gehört das passende Tier „Phönix“.

[0023] Somit besteht das Merkmal der Erfindung in der Kombination der drei Schlüsselbereiche:

1) Basiskarten (**Fig. 8**),

2) Symbolkarten (**Fig. 3**, **Fig. 4**, **Fig. 5** und **Fig. 6**) und

3) Sonderkarten (**Fig. 7**),

woraus sich die entsprechenden Etappen-Regeln (**Fig. 9**) ergeben.

[0024] Wenngleich eine spezifische Ausführungsform und Beispiel der Erfindung hierin für veranschauliche Zwecke beschrieben wird, können weitere gleichwertige Varianten ausgeführt werden, ohne von dem Erfindungsbereich der Erfindung abzuweichen. Die hierin vermittelte Grundlehre der Erfindung kann auch auf andere Systeme für das Spielen von Kartenspielen oder für das Entwickeln von Kartenspielesystemen, die nicht notwendigerweise in dieser Schrift beschrieben worden ist, angewendet werden.

[0025] Die verschieden Ausführungsformen können über dieses hinaus kombiniert werden, um weitere Ausführungsformen bereitzustellen. Zum Beispiel können die veranschaulichten Spielkarten kombiniert oder für sich alleine ausgeführt werden. Die veranschaulichten Spielkarten können einige Vorgänge weglassen, können andere Vorgänge hinzufügen und können die Vorgänge in unterschiedlicher Reihenfolge als der veranschaulichten ausgeführt werden, um die Vorteile dieser Erfindung zu erzielen.

[0026] Diese und weitere Änderungen können Angesichts der ausführlichen Beschreibung an der Erfindung vorgenommen werden.

[0027] Im Allgemeinen sind die in den folgenden Ansprüchen verwendeten Ausdrücke nicht auszulegen um die Erfindung auf spezifische Ausführungsformen, die in der Anmeldeschrift offengelegt werden, zu begrenzen oder einzuschränken, sondern sie sind auszulegen, um alle möglichen Variationen mit einbeziehen zu können. Dementsprechend ist die Erfindung nicht durch die Offenlegung begrenzt oder eingeschränkt, sondern ihr Erfindungsbereich wird ausschließlich durch die folgenden Ansprüche bestimmt.

Bezugszeichenliste

Fig. 1 Kartenrückseite „Die Elemente“

Pos. 1a bis Pos. 1d =	Symbole der Elemente
Pos. 1e bis Pos. 1h =	Die vier Grundfarbendarstellung
Pos. 1 zeigt	das Logo bzw. Signet

Fig. 2 Kartenrückseite „Die Tiere“

Pos. 2a bis Pos. 2d =	Symbole der Tiere
Pos. 2e bis Pos. 2h =	Die vier Grundfarbendarstellung
Pos. 2 zeigt	das Logo bzw. Signet

Fig. 3 Erde und Schlange

Pos. 3	ist das Symbol
Pos. 4	ist der Definitionsbanner

Fig. 4 Wasser und Fisch

Pos. 5 ist das Symbol

Pos. 6 ist der Definitionsbanner

Fig. 5 Feuer und Phönix

Pos. 7 ist das Symbol

Pos. 8 ist der Definitionsbanner

Fig. 6 Wind und Adler

Pos. 9 ist das Symbol

Pos. 10 ist der Definitionsbanner

Fig. 7 Sonderkarten

Pos. 11 ist das Symbol

Pos. 12 ist der Definitionsbanner

Fig. 8 Zahlenkarten

Pos. 13 und Pos. 14 beinhaltet die Zahlen

Fig. 9 Etappenkarten (Die NivelDoce)

Mit den 12 Etappen

Schutzansprüche

. Modulares Kartenspiel (**Fig. 1** oder **Fig. 2**), bestehend aus 112 Spielkarten, **dadurch gekennzeichnet**,

1. dass es sich um ein modulares Kartenspiel handelt, welches unterschiedliche Module (z.B. **Fig. 1** und/oder **Fig. 2**) miteinander kombinieren kann. Ein Modul besteht aus zwei einzelnen Kartenspielen, die aufeinander abgestimmt sind,

2. Modulares Kartenspiel nach Anspruch 1, gekennzeichnet dadurch, dass die Module aus unterschiedlichen Bereichen kommen können. Dieses können Zahlen, Symbole aus der Natur der Wissenschaft, Astronomie, des Sports oder sonstige Bereiche sein,

3. Modulares Kartenspiel nach Ansprüchen 1 und 2, gekennzeichnet dadurch, dass die Etappenregeln digital über das Internet abgerufen werden können,

4. Modulares Kartenspiel nach Ansprüchen 1 bis 3, gekennzeichnet dadurch, dass die Etappenregeln individuell, je nach Kombination der Module gestaltet werden können, welches eine Vielfalt von Variationen ermöglicht,

5. Modulares Kartenspiel nach Ansprüchen 1 bis 4, gekennzeichnet dadurch, dass durch die Symbole (**Fig. 1** und **Fig. 2**) in den Ecken (Pos. 1a, 1b, 1c, 1d und 2a, 2b, 2c, 2d) der Rückseite ein schnelles Aussortieren der Karten ermöglicht, wenn mit einem Modul, also zwei oder mehreren Kartensets gespielt wurde,

6. Modulares Kartenspiel nach Ansprüchen 1 bis 5, gekennzeichnet dadurch, dass in der Mitte der Kartenrückseite das Wiedererkennungslogo (Pos. 1 und Pos. 2) dargestellt ist,

7. Modulares Kartenspiel nach Ansprüchen 1 bis 6, gekennzeichnet dadurch, dass die Kartenrückseite (**Fig. 1** und **Fig. 2**) in vier gleiche Felder geteilt ist, die farblich ausgefüllt sind. Diese Farben können je nach Modul unterschiedlich ausfallen.

8. Modulares Kartenspiel nach Ansprüchen 1 bis 7, gekennzeichnet dadurch, dass auf der Vorderseitenmitte die Definition (Pos. 4, 6, 8 und 10) der einzelnen Karte beschrieben ist. Dieser Schriftzug (Definitionsbanner) beschreibt das Bild, muss jedoch keine Zahl beschreiben,

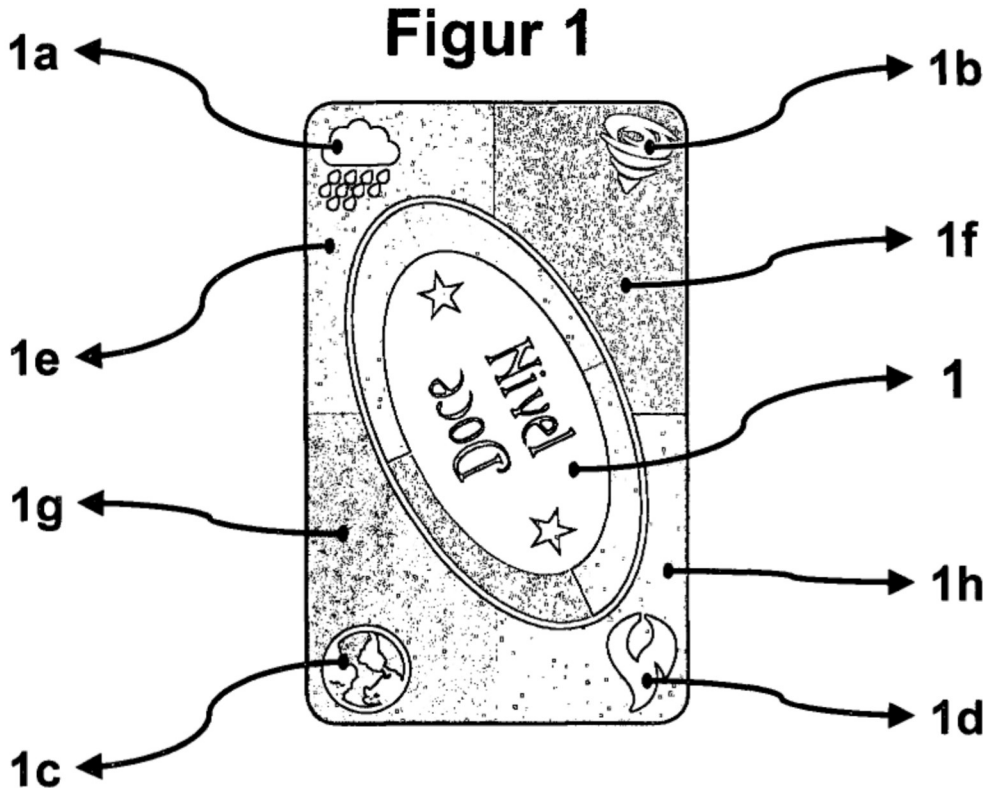
9. Modulares Kartenspiel nach Ansprüchen 1 bis 8, gekennzeichnet dadurch, dass mindestens zwei in der Diagonalecke befindliche Symbole (Pos. 3, 5, 7, 9 und 11) oder Zahlen (Pos. 13) vorhanden sind,

10. Modulares Kartenspiel nach Ansprüchen 1 bis 9, gekennzeichnet dadurch, dass oberhalb und unterhalb des Definitionsbanners (Pos. 4, 6, 8 und 10) das entsprechende Symbol vergrößert dargestellt wird.

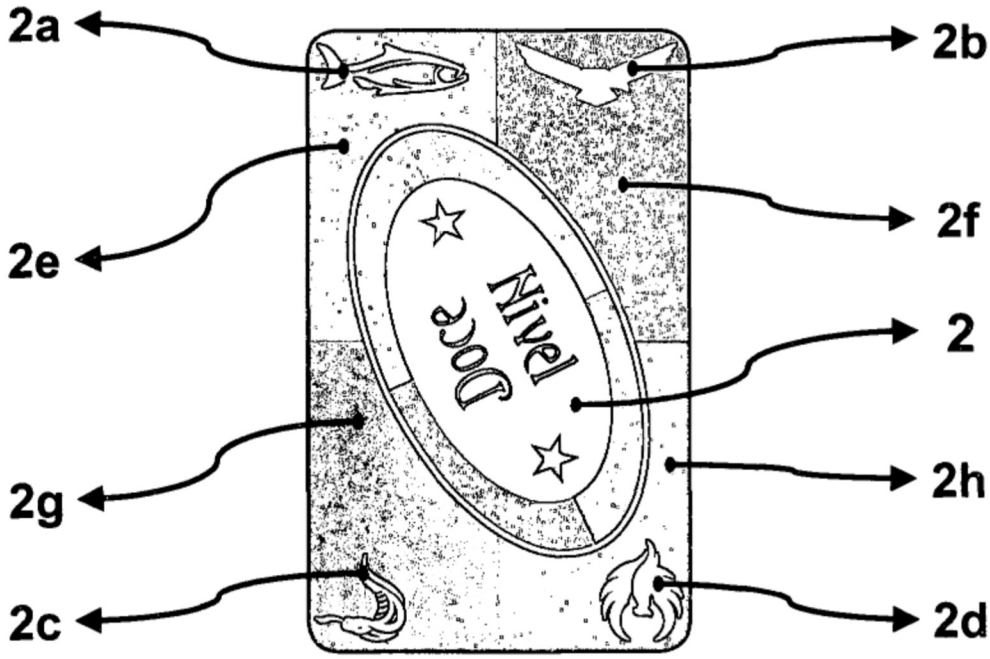
Es folgen 4 Seiten Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen

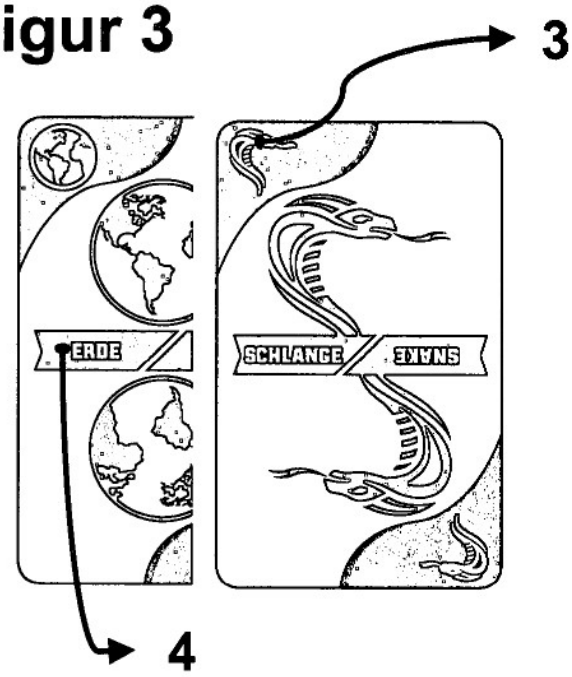
Figur 1



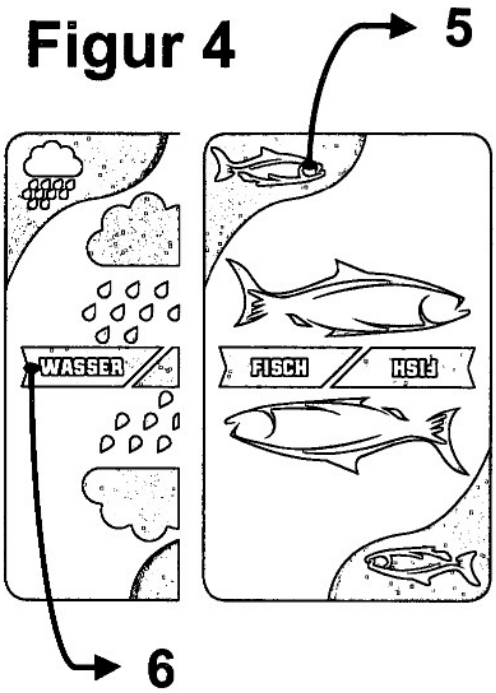
Figur 2



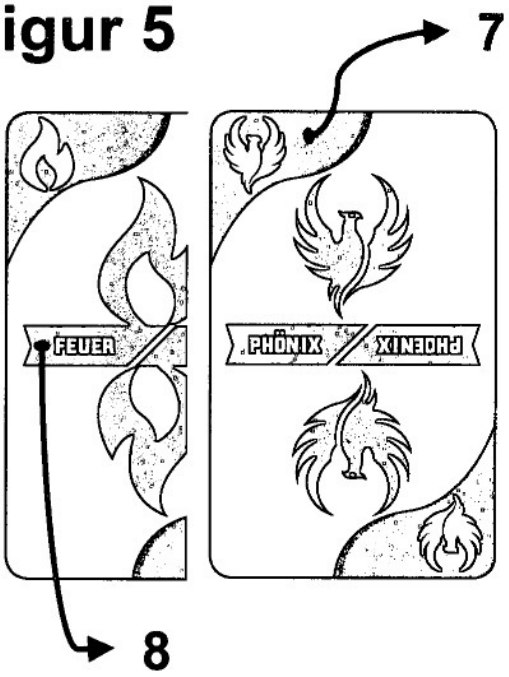
Figur 3



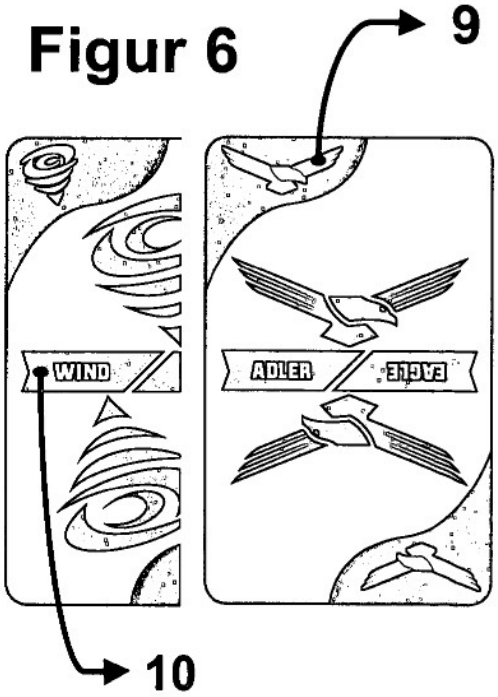
Figur 4



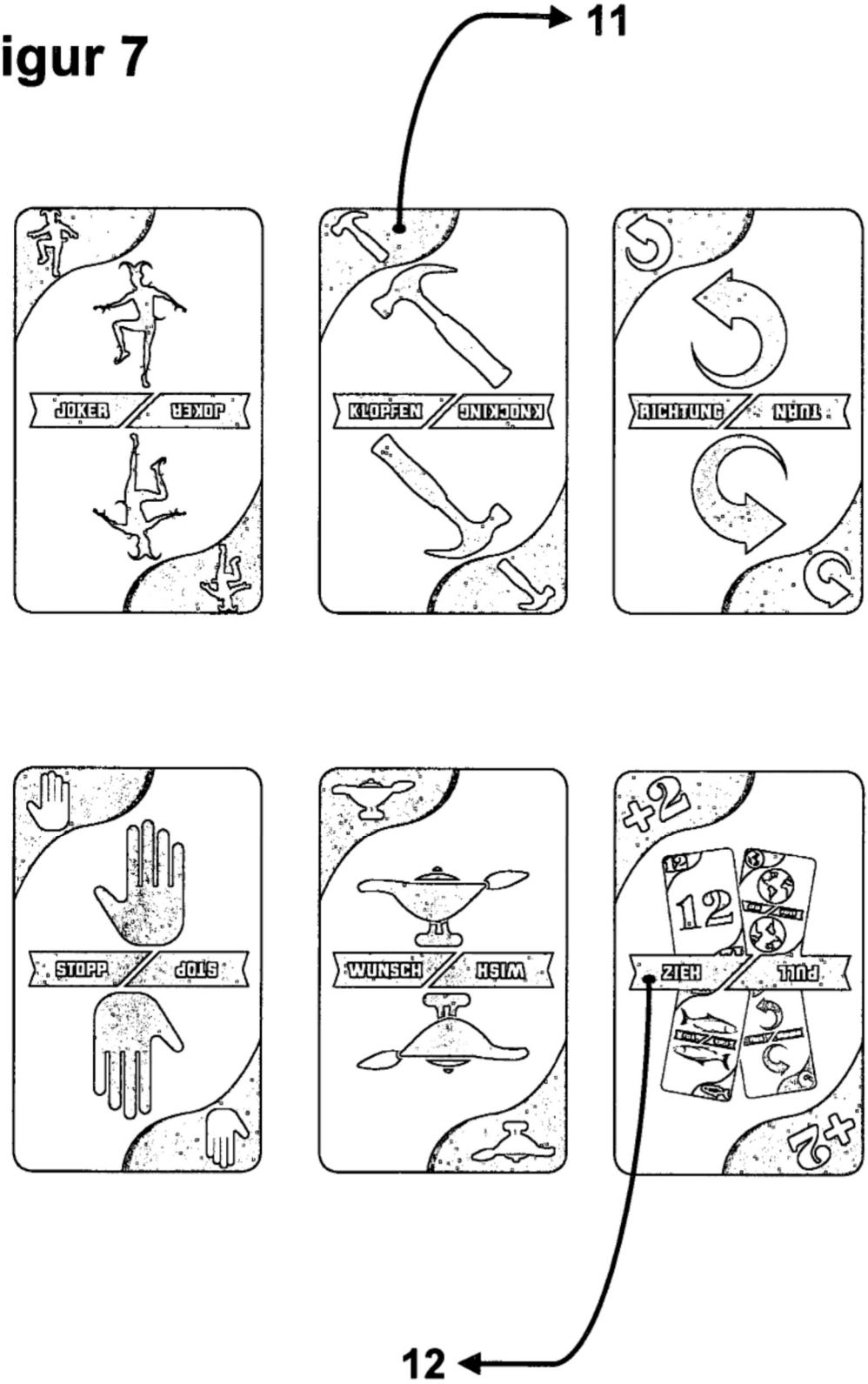
Figur 5



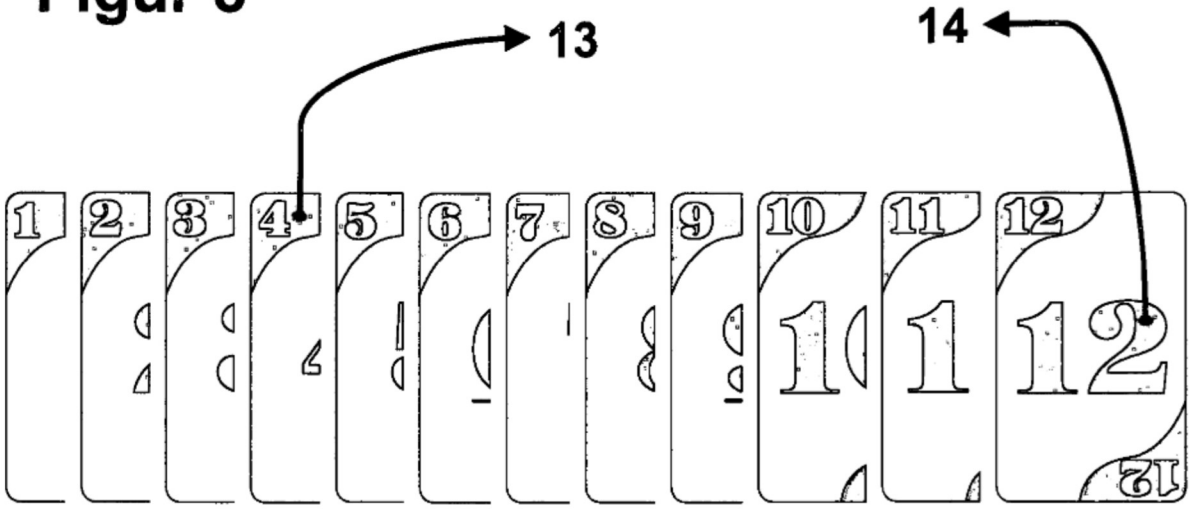
Figur 6



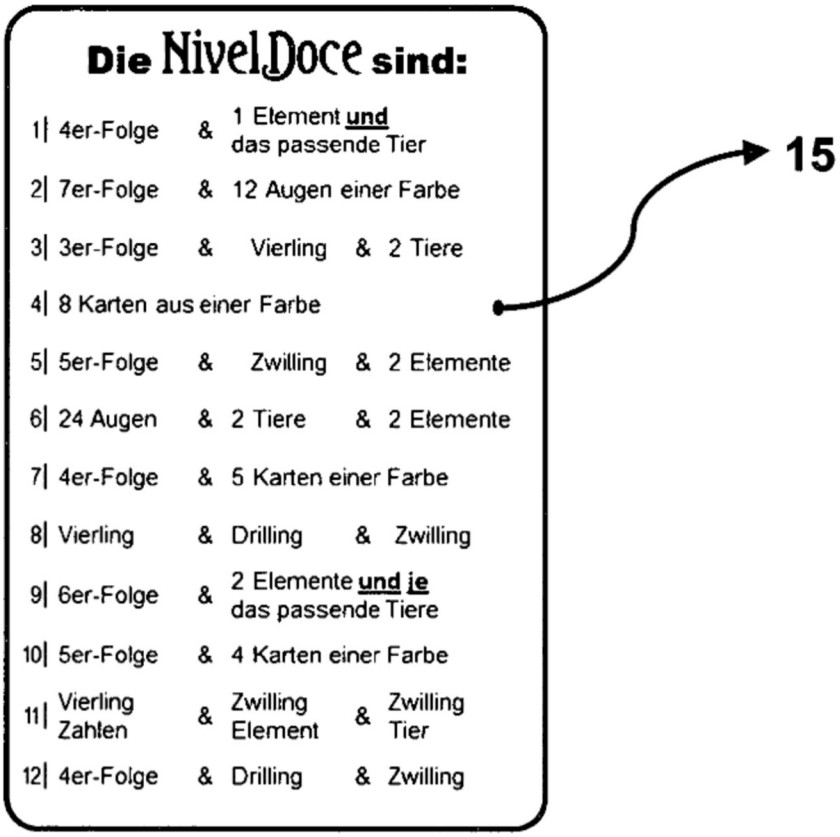
Figur 7


11
JOKER
KLOPFEN
KNOCKING
RICHTUNG
TURN
STOPP
WUNSCH
WISH
+2
12
ZIEH
PULL
12

Figur 8



Figur 9



Das Dokument wurde durch die Firma Jouve erstellt.