



AUSGEGEBEN AM
20. APRIL 1926

REICHSPATENTAMT
PATENTSCHRIFT

— № 427928 —

KLASSE 77 d GRUPPE 7
(R 60724 IX/77 d)

Firma F. Ad. Richter & Cie. A. G., Baukastenfabrik in Rudolstadt.

Vorrichtung zur Erlernung von beliebigen Gesellschaftsspielen
durch Projizieren der Bilder.

Patentiert im Deutschen Reiche vom 26. März 1924 ab.

Es sind Schachspiele bekannt, die mit einer Scheinwerferprojektion verbunden sind, und solche, die im durchscheinenden Licht gespielt werden. Da dabei bisher stets auf eine lotrechte Fläche projiziert wurde, konnte der Beschauer nur eine Stellung zum Spiel einnehmen, während die Spieler beim Schach und ähnlichen Spielen gewohnt sind, entgegengesetzte Stellungen zueinander einzunehmen.

Bei vorliegender Erfindung werden nun die Bilder eines Musterbeispiels eines Spieles von Schach, Mah Yongg, Salta, Domino o. dgl. und gegebenenfalls auch erforderliche Erläuterungstexte auf eine wagrechte Spieltischfläche projiziert, auf der das Spiel in Deckung oder in Einklang mit den projizierten Bildern mit wirklichen Spielfiguren gewünschtenfalls nachgespielt werden kann. Eine zweckmäßige Ausführungsform der Vorrichtung besteht darin, daß die Projektionsvorrichtung im Innern eines an sich bekannten kastenartigen Spieltisches untergebracht ist, der eine nicht mit Feldern versehene durchsichtige oder durchscheinende Spieltischfläche trägt.

Mit der Vorrichtung der Erfindung kann demnach durch Benutzung entsprechender Filme oder Platten ein beliebiges Spiel durchgeführt und dieses von jedem Spieler von seinem zur Wahrnehmung des Spiels richtigen Platz aus genau verfolgt und nachgespielt werden. Ferner kann der Spieler auch das ganze Spielfeld übersehen.

Die Zeichnung veranschaulicht in Abb. 1

eine schaubildliche Darstellung eines Ausführungsbeispiels der Vorrichtung, die z. B. zur Erlernung des chinesischen Mah-Yongg-Spieles gedacht ist. Abb. 2 stellt einen lotrechten Schnitt durch die Vorrichtung dar.

Die Vorrichtung besteht aus einem Spieltisch in der Form eines Kastens 1, in dessen Innerem eine bekannte, dem vorhandenen Raum angepaßte Projektionsvorrichtung 2 so untergebracht ist, daß sie die Bilder mittels eines Prismas 3 auf eine durchscheinende oder durchsichtige Tischplatte, beispielsweise eine Mattplatte 4, projiziert, die von einer erhöhten Randleiste 5 eingefast ist. Die Projektionsvorrichtung arbeitet am besten mittels eines Filmes 6, der die aufeinanderfolgenden Bilder eines Musterbeispiels irgendeines zu erlernenden Spieles enthält und von der Rolle 7 ab- und auf die Rolle 8 aufgewickelt wird. Der Antrieb der Rollen ist zweckmäßig elektrisch. Von jedem Spieltisch aus kann mittels je eines Drückers 9, 10, 11, 12 und 13 das Licht der Projektionsvorrichtung ein- bzw. ausgeschaltet und der Film in Bewegung gesetzt, zum Stillstand gebracht und in Rücklauf versetzt werden. Da z. B. beim Mah-Yongg-Spiel vier Spielsitze vorgesehen sind, sind diese Drücker zweckmäßig an allen vier Seiten des Tisches angebracht.

Die Wirkungsweise der Vorrichtung ist im allgemeinen folgende:

Der Film 6, der die aufeinanderfolgenden Bilder eines Musterbeispiels des zu erlernen-

den Spieles enthält, projiziert die einzelnen Bilder, die in der Regel aus einer Feldeinteilung (Raster) und den in den einzelnen Feldern befindlichen Figuren bestehen, auf die
 5 Mattplatte 4. Die Projektion eines Bildes kann entweder durch eine bestimmte Zeit hindurch erfolgen, nach welcher ein selbsttätiger Bilderwechsel erfolgt oder aber kontinuierlich so lange stattfinden, bis der Film,
 10 etwa durch Druck auf den Drücker 11, um ein Bild weiter geschaltet wird und nun dieses nächste Bild auf der Mattplatte 4 erscheint.

Die Spieler können nach dem ersten projizierten Bild die wirklichen Spielfiguren so
 15 einstellen, daß sie mit ihren projizierten Bildern in Deckung kommen, d. h. jede Spielfigur auf das ihr entsprechende projizierte Bild gestellt wird. Im Einklang mit dem
 20 weiteren projizierten Bildern werden in der Aufstellung der Spielfiguren jene Änderungen vorgenommen, die diese projizierten Bilder anzeigen; diese Änderungen können in der Wegnahme, Hinzufügung oder Stellungsänderung
 25 von Spielfiguren bestehen.

Es wird häufig notwendig sein, in den einzelnen Bildern auch Erläuterungstexte erscheinen zu lassen, die den Spielern die von Bild
 30 zu Bild notwendigen Handlungen oder aber auf das Spiel bezügliche Mitteilungen allgemeiner Natur angeben. Solche Texte erscheinen zweckmäßig an bestimmten Stellen, beispielsweise in den Flächen 14.

Da der Film nebst der Figurenaufstellung
 35 auch die Feldeinteilung (Raster) projiziert, ist die neue Vorrichtung bei Benutzung des entsprechenden Filmes zur Darstellung aller möglichen Spiele geeignet. Selbst Kartenspiele können auf diese Weise vorgeführt und
 40 erlernt werden.

Es ist auch möglich, die Spieltischfläche so groß zu gestalten, daß die projizierten Bilder und die Aufstellung der wirklichen Spielfiguren sich nicht decken, sondern sich nebeneinander befinden. In diesem Falle ist es von
 45 Vorteil, wenn der Film auch den Raster für die Aufstellung der wirklichen Spielfiguren auf die Mattplatte 4 projiziert ist. Statt dessen kann das wirkliche Spielfeld von einer
 50 neben der Mattplatte liegenden undurchsichtigen Platte gebildet werden, die einen dem jeweiligen Spiel entsprechenden, auswechselbaren Raster erhält. Es ist ferner möglich, daß der Film die Bilder des Musterbeispiels
 55 auf die Spieltischfläche ohne Feldeinteilung (Raster) projiziert, die besonders und auswechselbar angebracht wird.

Statt eines schaltbaren Filmes können einzelne Platten benutzt werden, auf welchen
 je eine Phase des Spieles enthalten ist. 60

Die Projektionsvorrichtung kann die einzelnen Bilder auch von oben auf eine undurchsichtige Spieltischplatte projizieren.

Im nachfolgenden sollen an Hand der Abb. 1 einige Erklärungen mit Bezug auf das schwerer
 65 zu erlernende Mah-Yongg-Spiel gegeben werden.

Der Film projiziert im ersten Bild in der Mitte die Feldeinteilung (Raster) 15,
 auf welcher die wirklichen Spielfiguren in
 70 einer bestimmten Art, die der Text auf allen Flächen 14 angibt, in Nachahmung einer chinesischen Mauer 16 zu legen und aufzustapeln sind. Gleichzeitig erscheint in den
 75 Flächen 17 für jeden der vier Spieler die Projektion einer Anzahl Spielfiguren; die diesen entsprechenden wirklichen Spielfiguren werden vor Errichtung der Mauer 16 vor die
 80 Flächen 17 gelegt und bilden die Spielfiguren 18 für jeden Spieler.

Beim nächsten Bild erscheinen innerhalb der Mauer 16 die Bilder jener Spielfiguren, die
 jeder Spieler von seinen Spielfiguren 18 abzugeben hat; es befinden sich daher innerhalb
 85 der Mauer 16 die abgegebenen wirklichen Spielfiguren 19. In der Fläche 20 erscheint die für jeden Spieler entsprechend seinen Spielfiguren 18 günstigste Einwicklung eines fertigen Spielbildes, das der Gewinnberechnung zugrunde zu legen ist. 90

PATENT-ANSPRÜCHE:

1. Vorrichtung zur Erlernung von beliebigen Gesellschaftsspielen durch Projizieren der Bilder, gekennzeichnet durch
 95 die Vereinigung einer Projektionsvorrichtung mit Film oder Platten, auf denen die einzelnen aufeinanderfolgenden Bilder eines Musterbeispiels eines Spieles und gegebenenfalls erforderliche Erläuterungstexte
 100 enthalten sind, mit einer wagerechten Spieltischfläche, auf die das Spiel projiziert wird und auf der es in Deckung oder in Einklang mit den projizierten Bildern mit wirklichen Spielfiguren nachgespielt
 105 werden kann.

2. Vorrichtung nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Musterbeispiele von Spielen projizierende Projektionsvorrichtung im Innern eines an sich
 110 bekannten kastenartigen Spieltisches (1) untergebracht ist, der eine nicht mit Feldern versehene, durchsichtige oder durchscheinende Spieltischfläche (4) trägt.

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen.

Abb. 2.

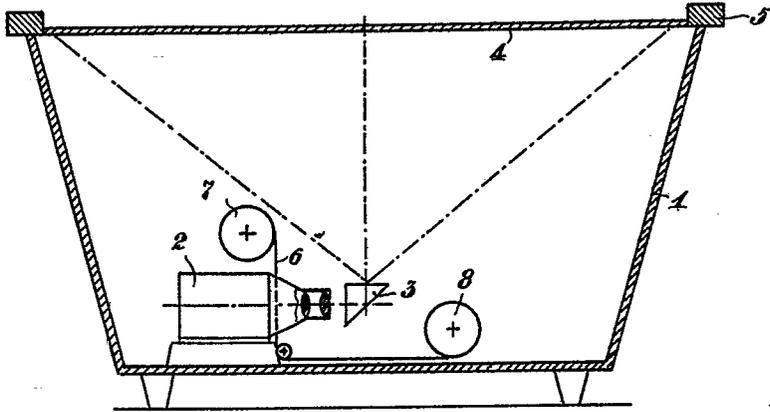


Abb. 1.

