

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成 19 年 7 月 12 日 (2007.7.12)

【公開番号】特開 2005-296585 (P2005-296585A)
 【公開日】平成 17 年 10 月 27 日 (2005.10.27)
 【年通号数】公開・登録公報 2005-042
 【出願番号】特願 2004-147012 (P2004-147012)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 3/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 3/00 5 1 4 E

A 6 3 F 3/00 5 1 5 C

【手続補正書】
 【提出日】平成 19 年 4 月 5 日 (2007.4.5)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】全文
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【発明の詳細な説明】
 【発明の名称】初心者向ゲ - ムの駒
 【技術分野】

【0001】

この発明は、盤ゲ - ムのル - ルをより簡単にして初心者向にした、「ゲ - ムの駒」(特開 2002 - 210069)の改良に関するものである。

【背景技術】

【0002】

本来、ゲ - ムのル - ルは、できる限り簡単な方がよいとされている。従来の「ゲ - ムの駒」(特開 2002 - 210069)においては、駒 A の中央部のアナに駒 B を嵌入し、その駒 B の上端は駒 A の上面部より突出した構成(図 9)となっているため、以下のような手順が必要であった。(図 10・11)

【0003】

相手駒の“上に乗る”(相手駒を殺す目的)

イ．自駒 A_I に入っている自駒 B_I を盤外へ降ろす。

ロ．相手駒の上に自駒 A_I を乗せる。(図 10)

相手駒の上に乗り、上下を“ひっくり返す”(相手の玉を取る目的)

イ．自駒 A_I に入っている自駒 B_I を盤外へ降ろす。

ロ．相手駒の上に自駒 A_I を乗せる。(図 10)

ハ．2 個の駒の上下をひっくり返す。(自駒が下になる)

ニ．相手の玉があるかどうか、上から覗いて見る。

ホ．相手の玉が無ければ、相手駒 A_{I I} を少し持ち上げ、相手駒 B_{I I} を盤外へ出す。(図 11)

【0004】

以上の動作は、少し手順が多く面倒な点があった。

また、駒 A のアナの中へ駒 B を入れ、その駒 B の穴の中へ玉を入れるという構成上、玉の径の大きさには限界があった。

【特許文献 1】特開 2002 - 210069 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】**【0005】**

先述の動作の中で、“上に乗る”際のイの自駒 B_I を盤外に降ろす動作と、“ひっくり返す”際のイの自駒 B_I を盤外へ降ろす動作と、ひっくり返した後の相手玉が無かった場合の水の相手駒 B_{II} を盤外に出す動作とが、それぞれ少し面倒という欠点があった。

また玉の径においては、できる限り大きくしたくても、ある程度以上にはできないという欠点もあった。

【0006】

この発明は、従来のものが持つ以上のような問題点を、パス（玉を他の駒に移す）を無しにした初心者向のゲ-ムに絞ることで解消させ、手順をより簡単にし、ル-ルを憶えやすいようにしたゲ-ムの駒を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

この発明のゲ-ムの駒は、駒と玉との組み合わせよりなっている。すなわち、柱状の駒1の下面中央部に凹状の玉収納部2を設け、それに収納する玉3は、玉収納部2に収納可能な少し小さめの形状大きさにして着脱容易な構成としている。

【発明の効果】**【0008】**

従来、相手駒の“上に乗る”手順では、イの自駒 A_I の中の自駒 B_I を盤外へ降ろす動作が必要であったが、本発明では前記動作が不要となり、口の相手駒 A_{II} の上に自駒 A_I を乗せるだけで手順は完了する。（図12）

【0009】

また従来の相手駒の上に乗り“ひっくり返す”手順（図10・11）では、イの自駒 A_I の中の自駒 B_I を盤外へ降ろす動作と、水の玉が無かった場合の相手駒 A_{II} を少し持ち上げ相手駒 B_{II} を盤外へ降ろす動作とが不要となり、口の相手駒の上に自駒 A_I を乗せる（図12）と、ハの2個の駒をひっくり返す動作（図13）とだけで手順は完了する。

【0010】

以上のように、従来の自駒 B_I 相手駒 B_{II} を盤外へ降ろす動作が不要となり、手順がより簡単になり、ル-ルを憶えることが容易となる。

【0011】

また従来の2個を“ひっくり返す”手順（図11）で、二の相手玉を上から覗いてみる動作では、相手玉3は上駒となった相手駒の中程に位置していたが、本発明では相手駒の上面部に露出した位置となるため（図13）、一目瞭然で玉の有無が確認できる。

【0012】

玉の大きさも、駒の下面部に直接収納するため、従来より大きくすることが可能となりよく目立ち、しかし相手には見えず、無くなる確率も少なくすることができる。

【0013】

駒の下面部に設けた凹状の玉収納部と玉とが半球状をしたものである場合（図2）は、指の先を玉の一端に押しぎみに差し込むことにより、玉の他端が湾曲沿いにすべって持ち上がり玉収納部より取り出しやすくなる。

【0014】

玉収納部と玉とが、底面に突起を有する玉収納部と、その突起にちょうどはめ込める形状をした柱状の玉とである場合（図3）は、プラスチック等のような弾力性のある材質のものをすることにより、磁石、鉄片等を付けたり内蔵したりすることなく、同素材だけで作ることができる。

【0015】

玉収納部と玉とが、内周接触の玉収納部と外周接触の玉とである場合（図4）も上記と同様で、同一素材だけで低コストに製作できる。

【0016】

駒の下面部に設けた凹状の玉収納部が、手前側縦方向に開口部を設けた構成である場合（図５）は、自分の玉が、相手は見えないが、開口部の間よりいつも見えているため、玉のある駒を忘れたり自駒を持ち上げて自分で確認するということがなくなる。

【００１７】

また図６のように、駒が角柱状をしたものである場合は、玉収納部を比較的大きくとすることができ、玉も角状にしてその一部に凸部１１を設け開口部に差し込むことにより、玉もより大きくでき、着脱の際も凸部１１に指先を掛け取り出しやすくなる。

【００１８】

この玉をより大きくできることは、玉自体に表示をする場合に、見えやすくできることになる。そして凸部１１を面状にしてそこに表示をし、開口部に臨む位置にすることにより、玉の表示も自分だけ読み取ることができるようになる。

【００１９】

以上のように、駒の上下が非対称の場合は、プレイ前、相手に隠して、全自駒のうちの任意の駒５個を残し、他の自駒の玉収納部を上に向けて（これらの駒には玉が無いことをあらかじめ相手に知らせる）配置する中級向に移行することも可能となる。

またハンディをつける例として、あらかじめ上級者が、任意の数だけ玉収納部を上に向けて、玉の有る可能性のある駒の数を限定してからプレイするということもできる。

【００２０】

下面部に設けた玉収納部を上面部にも設けて上下を対称とした駒の場合（図７）は、一度ひっくり返して相手玉の無いのを確認済みの駒も、ゲ－ム進行につれ、他の相手玉未確認駒と混同する可能性が出て、記憶力が勝敗を分ける要素の強いゲ－ムとなる。

また駒の上下がひっくり返ることが多いゲ－ムの性格上、最初の駒の配置の際にも、駒の上下の向きを合わせる必要がなくなる。

【００２１】

自駒と相手駒との縁にそれぞれ凹凸を設け、互いにはまり合うようにした駒の場合（図８）は、２個の駒をひっくり返す動作が、駒がずれないためラクにでき、盤上で２個が重なったままの状態でもくずれにくく安定している。

【００２２】

更にゲ－ム盤のマス目にも、駒がはまり込む凹部、または駒中央の凹部にはまり込む凸部を設けることなどを併用することにより、盤上の駒は軽く触れたくらいではくずれにくくなり、マス目の存在も分かり、目の不自由な人達にも楽しんでもらうことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００２３】

手順を少なくするために従来の駒Ａの中の駒Ｂを省略し、玉は相手から見えない位置の駒下面部に収納し、磁石等で着脱容易とした。

また駒の手前側縦方向に開口部を設けることにより、玉の位置の自分だけ常時目視可能も実現した。

【実施例１】

【００２４】

図１は、本発明の実施例１の断面図である。円柱状の駒１の下面中央部に、凹状の穴を設け玉収納部２としている。玉３は、前記玉収納部２に、ゆったり入るように、穴より少し小さめの円柱状とし、磁石等で着脱可能とする。当然ながら、もう一方には鉄片、磁石等を設けるが、図１では省略している。以下の図も同様である。

【実施例２】

【００２５】

図２は、本発明の実施例２の断面図である。円柱状の駒１の下面中央部に、半球状の凹部を設け、玉収納部２としている。玉３も、前記半球状の玉収納部２に、ちょうどはまる半球状とし、磁石等で着脱可能としている。

【実施例３】

【００２６】

図 3 は、本発明の実施例 3 の断面図である。円柱状の駒 1 の下面中央部に、丸穴状凹部の玉収納部 2 を設け、更に、その玉収納部 2 底面中央に突起 4 を設けている。玉 3 は、プラスチック等弾力性のある材質を使用して円柱状とし、その底面部にも前記突起 4 にちょうどはめ込める形状をした丸穴状の凹部 5 を設けている。そして玉 3 は、凹部 5 を突起 4 にはめ込み圧入することにより、玉収納部 2 内に保持され、着脱も容易となる。

【実施例 4】

【0027】

図 4 は、本発明の実施例 4 の断面図である。円柱状の駒 1 の下面中央部に、丸穴状凹部の玉収納部 2 を設け、内周部分を内周嵌合部 6 としている。

玉 3 は、プラスチック等弾力性のある材質を使用して円柱状とし、その外周部は前記内周嵌合部 6 にちょうどはめ込める形状をした外周嵌合部 7 となっている。

そして玉 3 は、外周嵌合部 7 を内周嵌合部 6 にはめ込み、圧入することにより、玉収納部 2 内に保持され、着脱も可能となる。

【実施例 5】

【0028】

図 5 は、本発明の実施例 5 の斜視図である。柱状の駒 1 の手前側縦方向に、玉収納部 2 位置まで切り欠いた開口部 8 を設けている。そのため手前側より自分だけ玉収納部 2 内が目視可能となり、玉 3 を入れている駒 1 は常時判別可能となる。相手は上からのみ見るため、玉収納部 2 の底面より下位置にある玉 3 は隠れて見えない。

【実施例 6】

【0029】

図 6 は、本発明の実施例 6 の斜視図である。駒 1、玉収納部 2、玉 3 をそれぞれ角状にしている。更に玉 3 の一部に凸部 11 を設け、開口部 8 に差し込み収納する構成にしている。

玉 3 の凸部 11 は、開口部 8 の間より指先を入れた場合、少し指先に掛かる程度にしている。玉 3 を取り出す時は、この凸部 11 に指先を掛け、はがすことにより容易に取り出すことができる。

【0030】

この駒 1 の手前側縦方向に開口部 8 を設ける構成は、他の実施例 1・3・4 にも応用することができる。

【実施例 7】

【0031】

図 7 は本発明の実施例 7 の断面図である。柱状の駒 1 の下面部に設けた玉収納部 2 を、上下が対称となるように上面部にも同様に設けたものである。

この上下対称の駒 1 の構成は、実施例 1～6 に応用することができる。

【実施例 8】

【0032】

図 8 は、本発明の実施例 8 の断面図である。柱状の一方の自駒 A_I の下面部と上面部との縁には、外縁に沿って凹部 9 を設けている。そして他方の相手駒 A_{II} の下面部と上面部との縁にも同様に、自駒 A_I に形成した凹部 9 にちょうどはまる形状をした凸部 10 を設けている。そのため自駒 A_I と相手駒 A_{II} とを重ねた場合でも、互いの凹部 9 と凸部 10 とがはまり合って、2 個がずれにくく安定した状態を保つ。

【0033】

この実施例は上記すべての実施例 1～7 に適用することができる。なお柱状の駒 1 は、円柱、角柱、楕円柱、馬蹄型柱、変形柱など色々な形状が考えられる。

【実施例 9】

【0034】

次に、このゲ - ムの駒を使用する実施例 9 として、ル - ル（初心者向）を記載する。

プレイヤー - は二人、玉は各自 1 個使用する。図 14 は、本発明の駒の配置図である。駒は縦 8 × 横 9 のマス目に、各自、逆三角形状に配置し、前列横 1 列 5 個が、各縦横 1 マス

ずつ進行可能な性能を持つ駒 1 2 である。中段の横 3 個のうち、両サイドの 2 個がナナメ前後 2 マスまで進行可能な駒 1 3 である。1 マスだけでも進行可能で、駒の飛び越しはできない。そして中段真ん中の 1 個と、後列の 1 個とが、縦横 2 マスまで進行可能な駒 1 4 である。

【 0 0 3 5 】

ゲ - ムの勝敗は、玉のある駒を対面横一列の相手陣地 1 5 まで進めれば勝ち。また相手の玉を取るのも勝ちとなる。

プレイ開始前に、玉を相手に分からぬように、中央につい立てなどして、自駒 9 個のどれか 1 個に入れ、玉収納部が下向きになるように駒を伏せて配置する。

【 0 0 3 6 】

プレイは交互に一手ずつ駒を進め、相手駒とぶつかったら、相手駒の“上に乗る”か、上に乗り“ひっくり返す”かの方法がある。

【 0 0 3 7 】

“上に乗る”は、相手駒の上に自駒を重ねることであり、相手駒を一時的に殺すことである。その後は、上駒がよけない限り、下駒は動くことができない。

【 0 0 3 8 】

“ひっくり返す”は、相手の玉を取る目的で、一度相手駒の上に自駒を重ね（図 1 2）2 個の駒をひっくり返す（図 1 3）。玉があれば、最上部に見ることができ、玉を取ったことになり、自分の勝ちとなる。

【 0 0 3 9 】

玉のない場合は、重ねたままゲ - ムを続行し、上駒がよけない限り下駒（自駒）は動くことができない。

【 0 0 4 0 】

上駒となった駒は、その性能範囲内に入った相手駒の上に“乗る”ことも、“ひっくり返す”こともできる。あるいは盤上に降りることもできる。そして上駒がよけた下駒は、再度生き返り動くことが可能となる。駒の 3 段重ねは不可。

【 0 0 4 1 】

玉を入れている自駒は、“上に乗る”ことも“ひっくり返す”こともできない。

その他、ゲ - ムのバリエーションとして各自、玉を複数個使用することも可能である。

【 実施例 1 0 】

【 0 0 4 2 】

次に実施例 9 のル - ル（初心者向バ - ジョン）を中心に、玉を取る“ひっくり返す”動作を省略して更に簡略化したル - ル（超初心者向バ - ジョン）と、やや上級向となるが、玉のパス（パスといっても 2 個の駒ごとに入れ替えるだけという簡単なもの）を加えたル - ル（中級バ - ジョン）とも合わせて記載しておく。

【 0 0 4 3 】

以下、ル - ル（超初心者向バ - ジョン）。前記、実施例 9 のル - ル（初心者向バ - ジョン）と、同じ盤、駒を使用し、駒の性能、配置も同じである。

【 0 0 4 4 】

まず玉は使用せず、したがって玉を取るための“ひっくり返す”こともなくなり、相手駒とぶつかった時は、“上に乗る”だけとなる。

“上に乗る”動作は同じで、その上駒から相手駒の上に“乗る”ことができるのも同じである。ただし、このバ - ジョンのみ上駒から盤上に降りることは不可である。

【 0 0 4 5 】

ゲ - ムの勝敗は、どれか 1 個の自駒が相手陣地へ入れば勝ち。ただし上駒の状態でも相手陣地へ入っても勝ちにはならない。そして全駒が重なり合ってしまうと引き分けである。

【 0 0 4 6 】

そしてなれるにつれ、各自玉を 3 個ずつ使用し、その玉のある駒が相手陣地に入ってはじめて勝ちとするル - ルに移行することもできる。その場合、上駒で玉のある駒が相手陣地へ入っても勝ちにはならない。

【 0 0 4 7 】

以下、ル - ル (中級バ - ジョン) 。前記、実施例 9 のル - ル (初心者向バ - ジョン) と同じ盤、駒を使用し、駒の性能、配置も同じである。

【 0 0 4 8 】

ゲ - ムの勝敗も同じで、相手駒とぶつかった場合の “ 上に乗る ” “ ひっくり返す ” 動作も同じである。

【 0 0 4 9 】

プレイ前、つい立て等して相手に隠し、自駒のどれか 5 個の玉収納部を下向きにして、そのうちの 1 個に玉を入れ、残り 4 個は玉収納部を上向きにして、これには玉がないことを相手に知らせる。これにより、玉のある確率が、9 分の 1 から 5 分の 1 に減少したことになる。

【 0 0 5 0 】

上記のル - ルに、次の “ 玉のパス ” の手段を加える。それは自駒同志 2 個がナナメ前後の線上にあって、さえぎる駒がない場合、自番で 2 個の駒を 1 ゲ - ムに 1 回だけ入れ替えることができる。これにより手前の駒に玉があった場合、一気に前進できることになる。

【 実施例 1 1 】

【 0 0 5 1 】

次に今度は、玉に表示をし、複数個使用して差別化をした実施例 1 1 として、もう一つのゲ - ムのル - ルを記載する。

前記のゲ - ムと同じ盤、駒を使用し、駒の性能、配置も同じである。ゲ - ムの勝敗も同じで、“ 玉 ” (本来の) のある駒を相手陣地まで進めるか、相手の “ 玉 ” を取れば勝ちとなる。

【 0 0 5 2 】

玉は各自 9 個ずつ使用し、その中の各 1 個は本来の “ 玉 ” として無表示で使用する。残りの玉 8 個には、それぞれ “ 1 ” ~ “ 8 ” まで数字を表示する。そして数字の表示された玉には、次のような玉同志間の勝ち負けを決める。

【 0 0 5 3 】

“ 8 ” は “ 7 ” ~ “ 2 ” に勝ち “ 1 ” だけに負ける。

“ 7 ” は “ 6 ” ~ “ 1 ” に勝ち “ 8 ” に負ける。

“ 6 ” は “ 5 ” ~ “ 1 ” に勝ち “ 8 ” “ 7 ” に負ける。

以下同様につき省略。

“ 1 ” は “ 8 ” に勝ち “ 7 ” ~ “ 2 ” に負ける。

本来の “ 玉 ” (無表示) は、“ 8 ” ~ “ 1 ” すべてに負ける。

【 0 0 5 4 】

プレイヤー - は二人あるいは三人で、三人の場合は一人を駒の勝敗判定人にする。そしてプレイ開始前に、相手に隠して玉 9 個を駒 9 個に、それぞれどの玉をどの駒に入れるか作戦をたてて入れ、玉収納部が下に向くように駒を伏せて配置する。

【 0 0 5 5 】

駒と駒とがぶつかったら、駒の上に駒を重ね、プレイヤー - が二人の場合は、その場で 2 つの駒を各裏返して、双方が玉の表示を見て、駒の勝ち負けを判断し、負けた駒を盤外へ取り除き、勝った駒はまた伏せてそのマス目に戻す。

【 0 0 5 6 】

プレイヤー - が三人の場合は、判定人だけが玉の表示を見て、勝った駒だけをもとのマス目に伏せて戻す。

同じ数字同志の場合は、2 個共取り除く。

【 0 0 5 7 】

玉の表示は、数字だけではなく、グ - ・チョキ・パ - とか他の表示もいろいろすることができる。

【 産業上の利用可能性 】

【 0 0 5 8 】

ル - ルをより単純化して憶えやすくし、初心者向にすることにより、ゲ - ムが不得手な人も、とっつきやすくなり、年少者から高齢者まで、目にハンディを持つ人達もプレイできるようになる。また電子化することにより、パソコン、インタ - ネット、携帯電話等にも適用でき、遠く離れた人達同志のゲ - ムプレイも可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 5 9 】

【図 1】本発明の実施例 1 を示す縦断面図である。

【図 2】本発明の実施例 2 を示す縦断面図である。

【図 3】本発明の実施例 3 を示す縦断面図である。

【図 4】本発明の実施例 4 を示す縦断面図である。

【図 5】本発明の実施例 5 を示す斜視図である。

【図 6】本発明の実施例 6 を示す斜視図である。

【図 7】本発明の実施例 7 を示す縦断面図である。

【図 8】本発明の実施例 8 を示す縦断面図である。

【図 9】従来例を示す縦断面図である。

【図 1 0】従来例の手順を示す断面説明図である。

【図 1 1】従来例の手順を示す断面説明図である。

【図 1 2】本発明の手順を示す断面説明図である。

【図 1 3】本発明の手順を示す断面説明図である。

【図 1 4】本発明の実施例 9 ・ 1 0 ・ 1 1 の駒の配置図である。

【符号の説明】

【 0 0 6 0 】

- 1 駒
- 2 玉収納部
- 3 玉
- 4 突起
- 5 凹部
- 6 内周嵌合部
- 7 外周嵌合部
- 8 開口部
- 9 凹部
- 1 0 凸部
- 1 1 凸部
- 1 2 駒
- 1 3 駒
- 1 4 駒
- 1 5 相手陣地
- A 駒
- B 駒
- A_I 自駒
- B_I 自駒
- A_{I I} 相手駒
- B_{I I} 相手駒