

【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 17 年 9 月 2 日 (2005.9.2)

【公表番号】特表 2003-522006 (P2003-522006A)
 【公表日】平成 15 年 7 月 22 日 (2003.7.22)
 【出願番号】特願 2001-557649 (P2001-557649)
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 3/00

A 6 3 F 5/00

【F I】

A 6 3 F 3/00 5 1 5 C

A 6 3 F 3/00 5 0 1 Z

A 6 3 F 5/00 D

【手続補正書】
 【提出日】平成 15 年 12 月 19 日 (2003.12.19)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】特許請求の範囲
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

ゲームに関する可変な情報を調節可能に表示し、前記情報は、ゲームプレイするしの複数の並び内に配置されており、各並びは、異なったタイプの前記ゲームプレイするしによって形成されており、各タイプの前記ゲームプレイするしは、ゲームのプレイにおける異なった態様に関する情報を示しており、少なくとも 1 つの前記ゲームプレイするしは、使用されてゲームのプレイを決定するように、各並びから選択可能である、

ゲームをプレイするのに使用するための自己収容記録保持装置。

【請求項 2】

前記自己収容記録保持装置は、第 1 の部材と第 2 の部材とを有し、前記第 1 の部材は、前記ゲームプレイするしの複数のグループを規定するように配置されている、前記ゲームプレイするしの複数の前記並びを有し、各グループは、前記ゲームプレイするしの 2 つ以上の前記並び中の少なくとも 1 つの前記ゲームプレイするしを備え、各グループに複数の異なったタイプの前記ゲームプレイするしが与えられており、前記第 2 の部材は、表示部を有し、前記第 1 及び第 2 の部材の一方は、前記表示部を選択的に位置決めし、前記グループの 1 つを示して、そのグループの前記ゲームプレイするしを用いてゲームのプレイを決定するように、前記第 1 及び第 2 の部材の他方に対して手動により選択的に可動である請求項 1 の自己収容記録保持装置。

【請求項 3】

前記第 1 及び第 2 の部材の一方は、接触部を有し、また、前記表示部を選択的に位置決めして前記グループの 1 つを示すように、使用者が手動により駆動させるように前記接触部に触れるのに応じて前記第 1 及び第 2 の部材の他方に対して手動により選択的に可動である請求項 2 の自己収容記録保持装置。

【請求項 4】

前記第 1 及び第 2 の部材の一方は、ゲームのプレイヤーの一方の手で把持される把持可能部材を有し、この把持可能部材は、複数の前記グループ間での前記把持可能部材の移動に応じて前記表示部を手動により選択的に移動させて、前記ゲームプレイするしの前記グループの 1 つを選択して、そのグループの前記ゲームプレイするしを使用してゲームのプ

レイを決定するように前記表示部と作動的に接続されている請求項 2 の自己収容記録保持装置。

【請求項 5】

前記第 1 の部材は、前記ゲームプレイするしの複数の前記グループを有する選択部材であり、複数の前記グループは、互いに離間したグループ位置にあり、各グループ内の複数のタイプの前記ゲームプレイするしの位置関係は、複数の前記グループ間で同じであり、前記第 2 の部材は、複数の前記グループ位置に各々対応した複数のベース部材位置間で、前記選択部材に対して手動により選択的に可動であるベース部材であり、前記表示部は、前記ベース部材の少なくとも 1 つのアーチャであり、前記アーチャは、前記グループの対応して位置されている 1 つにアラインメントされて、そのグループの前記ゲームプレイするしを見られ得るようにし、他の前記グループの前記ゲームプレイするしのいずれをも見られ得ないようにしてゲームのプレイを決定するようなサイズ及び位置を有する請求項 2 の自己収容記録保持装置。

【請求項 6】

前記ベース部材が、前記ベース部材位置の選択された別の 1 つへと手動により選択的に移動されるまで、前記自己記憶保持装置が移動されている間、前記ベース部材が移動されて選択された前記ベース部材位置に前記ベース部材を解放可能に保持する保持部材をさらに具備する請求項 5 の自己収容記録保持装置。

【請求項 7】

前記選択部材は、ゲームのプレイヤーの一方の手で把持される把持可能部を有し、前記ベース部材は、ゲームのプレイヤーの他方の手で把持される把持可能部を有し、このベース部材の把持可能部は、ゲームのプレイヤーが、一方の手で前記ベース部材の把持可能部を把持し、他方の手で前記選択部材の把持可能部を把持し、前記表示部を選択的に位置決めして前記グループの 1 つを示すのに十分な量だけ、前記選択部材の把持可能部に対して前記ベース部材の把持可能部を移動させるのに応じて前記選択部材に対して前記表示部を移動させるように前記表示部と作動的に接続されている請求項 5 の自己収容記録保持装置。

【請求項 8】

各グループ内の複数のタイプの前記ゲームプレイするしの位置関係は、複数の前記グループ間で同じである請求項 2 の自己収容記録保持装置。

【請求項 9】

相対的に移動されないように解放可能に前記第 1 及び第 2 の部材を保持する一方で、前記第 1 及び第 2 の部材の一方が前記第 1 及び第 2 の部材の他方に対して手動により選択的に移動されることを可能にする保持部材をさらに具備する請求項 2 の自己収容記録保持装置。

【請求項 10】

前記第 1 の部材は、互いに離間した複数のグループ位置に各々位置する複数の前記グループを有し、前記第 2 の部材は、複数の前記グループ位置に各々対応した複数の第 2 の部材位置間で前記第 1 の部材に対して手動により選択的に可動であり、前記表示部は、前記第 2 の部材が前記第 2 の部材位置の 1 つにあるときに、前記表示部が前記グループ位置の対応して位置決めされた 1 つにアラインメントされるように配置されている請求項 2 の自己収容記録保持装置。

【請求項 11】

前記第 2 の部材の前記表示部は、少なくとも 1 つのアーチャを有し、前記アーチャは、移動されて前記グループの示される 1 つにアラインメントされたときに、そのグループの前記ゲームプレイするしが、ゲームのプレイを決定するように使用されるために前記アーチャを介して見られ得、他のグループの前記ゲームプレイするしが見られ得ないようなサイズ及び位置を有する請求項 2 の自己収容記録保持装置。

【請求項 12】

前記第 2 の部材の前記表示部は、視野可能部を有し、この視野可能部は、移動されて前

記グループの示される１つにアラインメントされたときに、そのグループの前記ゲームプレイするしが、ゲームのプレイを決定するように使用されるために視野可能部を介して見られ得るようなサイズ及び位置を有し、また、前記第２の部材は、前記表示部と共に可動で、他のグループの前記ゲームプレイするしが見られ得ないように視野を遮る視野遮蔽部をさらに有する請求項２の自己収容記録保持装置。

【請求項１３】

前記ゲームプレイするしの少なくとも第１の複数のタイプは、ゲームプレイ価値として表現されており、少なくとも幾つかの前記グループ内の前記第１のタイプの前記ゲームプレイするしは、他の前記グループ内の同じタイプの前記ゲームプレイするしと異なる前記ゲームプレイ価値を有する請求項２の自己収容記録保持装置。

【請求項１４】

前記第１の複数のタイプの前記ゲームプレイするしの前記ゲームプレイ価値は、数字で表わされており、複数の前記グループ内の前記第１の複数のタイプの前記ゲームプレイするしは、前記グループの隣り合う１つ内の同じタイプの前記ゲームプレイするしのゲームプレイの前記数字と同じあるいはより大きいゲームプレイの前記数字を有する請求項１３の自己収容記録保持装置。

【請求項１５】

各々のゲームプレイするしは、質的な価値と量的な価値との少なくとも一方として表現されており、各々のグループの前記ゲームプレイするしは、前記自己収容記録保持装置の異なった状態を示す請求項２の自己収容記録保持装置。

【請求項１６】

前記グループは、最初の前記グループから最後の前記グループまで連続的に形成されており、前記自己収容記録保持装置の状態は、前記最初の前記グループから前記最後のグループまで順次変化している、前記グループの前記ゲームプレイするしの前記価値によって表される請求項１５の自己収容記録保持装置。

【請求項１７】

少なくとも幾つかの前記ゲームプレイするしは、数字によって表されるゲームプレイ価値として表現されている請求項２の自己収容記録保持装置。

【請求項１８】

少なくとも幾つかの前記ゲームプレイするしは、色で表されるゲームプレイ価値として表現されている請求項２の自己収容記録保持装置。

【請求項１９】

少なくとも幾つかの前記ゲームプレイするしは、シンボルで表されるゲームプレイ価値として表現されている請求項２の自己収容記録保持装置。

【請求項２０】

少なくとも幾つかの前記ゲームプレイするしは、数字、色及びシンボルの少なくとも２つの組合せによって表されるゲームプレイ価値として表現されている請求項２の自己収容記録保持装置。

【請求項２１】

前記第１及び第２の部材は、互いに回転可能に接続されており、前記第１及び第２の部材の一方は、複数の第１の係合部を有するディスクであり、前記第１及び第２の部材の他方は、前記第１及び第２の部材の一方が他方に対して回転されたときに、前記複数の第１の係合部と互いに保持するように相互作用可能な第２の係合部を有し、前記複数の第１の係合部は、前記ゲームプレイするしの複数の前記グループの位置に対応して位置されている請求項２の自己収容記録保持装置。

【請求項２２】

前記第１の部材は、第１のディスクを有し、また、前記第２の部材は、第２のディスクを有し、前記第１及び第２のディスクは、互いに回転可能に接続されており、前記第１及び第２のディスクの一方は、複数の第１の係合部を有するエッジを有し、前記第１及び第２のディスクの他方は、前記第１及び第２のディスクの一方が他方に対して回転されたと

きに、前記複数の第1の係合部と互いに保持するように相互作用可能な第2の係合部を有し、前記複数の第1の係合部は、前記ゲームプレイするしの複数の前記グループの位置に対応して各々位置されている請求項2の自己収容記録保持装置。

【請求項23】

前記第1の係合部は、複数の凹部を有し、また、前記第2の係合部は、前記複数の凹部と互いに保持するように相互作用可能なボタンを有する請求項22の自己収容記録保持装置。

【請求項24】

前記ゲームプレイするしの少なくとも第1の複数のタイプは、数字、色及びシンボルの少なくとも1つによって表されているゲームプレイ価値として表現されており、少なくとも幾つかの前記グループ内の前記第1の複数のタイプの前記ゲームプレイするしは、他の前記グループ内の同じタイプの前記ゲームプレイするしと異なった前記ゲームプレイ価値を有する請求項2の自己収容記録保持装置。

【請求項25】

複数の前記グループ内の前記第1の複数のタイプのゲームプレイするしは、前記グループの隣り合う1つ内の同じタイプの前記ゲームプレイするしのゲームプレイの前記数字と同じあるいはより大きい前記数字によって表されているゲームプレイ価値を有する請求項24の自己収容記録保持装置。

【請求項26】

1セットのゲームのルールに従って、複数の前記自己収容記録保持装置の1つを各々が有する少なくとも2人のゲームのプレイヤーのシミュレーションされる相互作用に基づいてゲームをプレイするのに使用するための自己収容記録保持装置であって、前記ゲームプレイするしは、ゲームプレイ価値として表現されており、前記ゲームプレイ価値は、各プレイヤーの前記自己収容記憶装置の選択された前記グループ内の前記ゲームプレイするしの前記ゲームプレイ価値に基づいて決定される数字の比較によって、前記1セットのゲームのルールに従い、ゲームのプレイヤー間でシミュレーションされる相互作用の結果を生じさせるように選択されている請求項2の自己収容記録保持装置。

【請求項27】

1セットのゲームのルールに従い、複数のゲームキャラクターのシミュレーションされる相互作用に基づいてゲームをプレイする前記自己収容記録保持装置であって、前記第1及び第2の部材の一方は、ベース部分を有し、このベース部分は、このベース部分に取着され、ゲームキャラクターの1つを示す描写的なフィギュアを有し、前記第1の部材の前記ゲームプレイするしの前記グループは、前記ゲームキャラクターの1つとユニークに関連しているゲームプレイ価値として表現され、前記1セットのゲームのルールに従い、夫々のキャラクターの前記ゲームプレイするしを使用して、他のゲームキャラクターとのシミュレーションされる相互作用の結果を生じさせる請求項2の自己収容記録保持装置。

【請求項28】

前記第1及び第2の部材は、互いに回転可能に接続されており、前記第1及び第2の部材の一方は、前記表示部を選択的に位置決めして前記グループの1つを示すように、使用者が手動により回転駆動力をその接触部に作用させるのに応じて、前記第1及び第2の部材の他方に対して手動により選択的に回転可能である請求項2の自己収容記録保持装置。

【請求項29】

前記第1及び第2の部材は、回転軸を中心として回転するように互いに回転可能に接続されており、各々の前記グループの前記ゲームプレイするしは、ゲームの異なった状態を示し、複数の前記グループは、最初の前記グループから最後の前記グループまで連続的に形成されており、前記グループの前記ゲームプレイするしの価値により表されるゲームの状態は、前記最初の前記グループから前記最後の前記グループへと順次変化され、各々のグループのゲームプレイするしは、前記回転軸から径方向外向きに延びている列内に配置されている請求項28の自己収容記録保持装置。

【請求項30】

前記接触部は、ゲームキャラクターの1つを描写的に示しているフィギュアである、複数のゲームキャラクターのシミュレーションされる相互作用に基づいてゲームをプレイするのに使用するための請求項29の自己収容記録保持装置。

【請求項31】

前記第1及び第2の部材は、回転軸を中心として回転するように互いに回転可能に接続されており、各々のグループの前記ゲームプレイしるしは、前記自己収容記録保持装置の異なった状態を示し、複数の前記グループは、最初の前記グループから最後の前記グループへと連続的に形成されており、前記グループの前記ゲームプレイしるしの価値によって表される前記自己収容記録保持装置の状態は、前記最初の前記グループから前記最後のグループへと順次変化され、各々のグループの前記ゲームプレイしるしは、径方向に延びている配置で、前記回転軸に対して延びている請求項2の自己収容記録保持装置。

【請求項32】

前記第1及び第2の部材は、夫々、共通の回転軸を中心として回転するように互いに回転可能に接続されている第1及び第2のディスクである請求項2の自己収容記録保持装置。

【請求項33】

複数の前記グループは、最初の前記グループから最後の前記グループへと連続的に形成されており、各々のグループの前記ゲームプレイしるしは、ゲームの異なった状態を示し、前記グループの前記ゲームプレイしるしの価値によって表されるゲームの状態は、前記最初の前記グループから前記最後のグループへと順次変化され、前記第1及び第2のディスクの一方は、時計回り方向と半時計回り方向との両方に、回転軸を中心として他方に対して回転可能であり、ゲームのプレイ中、前記グループの前記ゲームプレイしるしの価値によって表されるゲームの状態は、前記第1及び第2のディスクの一方を時計回り方向と半時計回り方向との一方に回転させることによって変化され得、その後、前記第1及び第2のディスクの一方の時計回り方向と半時計回り方向との他方への継続する回転によって以前の状態に復帰され得る請求項32の自己収容記録保持装置。

【請求項34】

前記第1及び第2のディスクの一方は、第1の周縁部を有し、前記第1及び第2のディスクの他方は、前記第1の周縁部に隣り合って位置されている第2の周縁部を有し、前記第1及び第2のディスクの他方は、前記第2の周縁部に複数の指状突起部を有し、これら指状突起部は、前記第1の周縁部を保持して前記第1及び第2のディスクを共に保持する一方で、前記回転軸を中心とする前記第1及び第2のディスクの相対的な回転を可能にしている請求項32の自己収容記録保持装置。

【請求項35】

前記第1及び第2のディスクの一方は、第1の係合部材を有する請求項32の自己収容記録保持装置。

【請求項36】

前記第2の部材は、前記第1の部材の前記ゲームプレイしるしと異なったタイプの複数の追加のゲームプレイしるしをさらに有し、前記追加のゲームプレイしるしは、前記表示部が前記グループのいずれかを示すように位置されているとき見られ得る請求項2の自己収容記録保持装置。

【請求項37】

ゲームに関する可変な情報を調節可能に表示し、前記情報は、ゲームプレイしるしの複数の選択可能なグループ内に配置されており、各グループは、複数の異なったタイプの前記ゲームプレイしるしを有し、各タイプの前記ゲームプレイしるしは、ゲームのプレイの異なった態様に関する情報を示し、ゲームプレイ価値として表現されており、少なくとも幾つかの前記グループ内の前記ゲームプレイしるしのタイプの1つは、他の前記グループ内の同じタイプの前記ゲームプレイしるしとは異なった前記ゲームプレイ価値を有する自己収容記憶保持装置を具備するゲームで使用されるためのゲームピース。

【請求項38】

各グループ内の複数のタイプの前記ゲームプレイしるしの位置関係は、複数の前記グループ間で同じである請求項 37 のゲームピース。

【請求項 39】

1 セットのゲームのルールに従って、少なくとも 2 つのゲームピースのシミュレーションされる相互作用に基づいてゲームをプレイするのに使用されるための前記ゲームピースであって、前記ゲームプレイ価値は、前記ゲームピースの選択された前記グループ内の前記ゲームプレイしるしの前記ゲームプレイ価値に基づいて決定された数字の比較によって、前記 1 セットのゲームのルールに従い、前記ゲームピース間でシミュレーションされる相互作用の結果を生じさせるように選択されている請求項 37 のゲームピース。

【請求項 40】

前記グループの 1 つを選択し、そのグループの前記ゲームプレイしるしを使用してゲームのプレイを決定するように、複数の前記グループと各々対応する複数の位置間で手動により選択的に可動である表示部材をさらに有する請求項 37 のゲームピース。

【請求項 41】

前記表示部材は、アパーチャを所定の部材に有し、この部材は、前記アパーチャを前記グループの選択された 1 つにアラインメントし、この選択されたグループ内のゲームプレイしるしを見られ得るようにして、ゲームのプレイを決定するように選択的に可動である請求項 40 のゲームピース。

【請求項 42】

前記アパーチャは、選択された前記グループのゲームプレイしるしを見得るようにし、他の前記グループのいかなる前記ゲームプレイしるしも見得ないようにする請求項 41 のゲームピース。

【請求項 43】

前記表示部材は、可動な視野可能部であって、移動されて前記グループの選択された 1 つにアラインメントされたときに、そのグループの前記ゲームプレイしるしが、ゲームのプレイを決定するように使用されるために前記視野可能部を通して見られ得るようなサイズ及び位置を有する前記視野可能部と、前記視野可能部と共に可動で、他のグループの前記ゲームプレイしるしが見られ得ないように視野を遮る視野遮蔽部とを有する請求項 40 のゲームピース。

【請求項 44】

ゲームのプレイヤーの一方の手で把持される把持可能部材であって、複数の前記グループの各々に対応した複数の位置間での前記把持可能部材の移動に応じて、前記表示部材を手動により選択的に移動させて、前記グループの 1 つを選択し、そのグループの前記ゲームプレイしるしを使用して、ゲームのプレイを決定するように、前記表示部材と作動的に接続されている把持可能部材さらに有する請求項 40 のゲームピース。

【請求項 45】

前記表示部材が前記グループの選択される異なった 1 つに対応する別の 1 つの位置に手動により選択的に移動されるまで、前記表示部材が移動されて選択された前記グループに対応した位置に前記表示部材を解放可能に保持する保持部材をさらに有する請求項 40 のゲームピース。

【請求項 46】

1 セットのゲームのルールに従い、第 1 及び第 2 のゲームピースのシミュレーションされる相互作用に基づいてゲームをプレイする、第 1 及び第 2 のゲームのプレイヤーによって各々使用されるための移動可能な少なくとも第 1 及び第 2 のゲームピースのセットであって、

前記第 1 及び第 2 のゲームピースの各々は、

ゲームプレイしるしの複数の離散的なグループを有し、各グループは、複数の異なったタイプの前記ゲームプレイしるしを有し、各タイプの前記ゲームプレイしるしは、ゲームのプレイにおける異なった態様に関する情報を示し、ゲームプレイ価値として表現されており、前記ゲームプレイ価値は、前記第 1 のゲームピースの前記グループの 1 つ内の前記

ゲームプレイするしの前記ゲームプレイ価値に基づいて決定された数字と、前記第2のゲームピースの前記グループの1つ内の前記ゲームプレイするしの前記ゲームプレイ価値に基づいて決定された数字との比較によって、前記1セットのゲームのルールに従い、第1のゲームピースと第2のゲームピースとの間のシミュレーションされる相互作用の結果を生じさせるように選択されており、前記第1のゲームピースの前記グループの少なくとも1つ内の複数の前記ゲームプレイするしの前記ゲームプレイ価値は、前記第2のゲームピースの前記グループの少なくとも1つ内の同じタイプの複数の前記ゲームプレイするしの前記ゲームプレイ価値とは異なった価値を有する第1の部材と、

前記グループの1つを、そのグループの前記ゲームプレイするしを使用して比較に使用される数字を決定するために示すように位置される表示部を有する第2の部材とを有し、

前記第1及び第2の部材の一方は、前記表示部を選択的に位置決めして前記グループの1つを示すように、第1及び第2の部材の他方に対して手動により選択的に可動である、ゲームピースのセット。

【請求項47】

前記第1及び第2のゲームピースの各々は、前記第1及び第2の部材の一方を前記第1及び第2の部材の他方に対して移動されないように解放可能に保持する一方で、前記第1及び第2の部材の一方を前記第1及び第2の部材の他方に対して手動により選択的に移動させて、前記表示部を選択的に位置決めして前記グループの1つを示す保持部材をさらに有する請求項46のゲームピースのセット。

【請求項48】

前記第1及び第2のゲームピースの各々について、前記ゲームプレイするしの少なくとも複数のタイプは、ゲームプレイ価値として表現されている請求項46のゲームピースのセット。

【請求項49】

前記第1及び第2のゲームピースの各々について、少なくとも幾つかの前記グループ内の前記ゲームプレイするしは、他の前記グループ内の同じタイプの前記ゲームプレイするしとは異なったゲームプレイ価値を有する請求項48のゲームピースのセット。

【請求項50】

前記第1及び第2のゲームピースの各々について、隣り合う少なくとも2つの前記グループ内の同じタイプの少なくとも2つのゲームプレイするしは、数字で表現されている前記ゲームプレイ価値を有し、前記隣り合うグループの一方内のゲームプレイ数字は、前記隣り合うグループの他方内のゲームプレイ数字と異なっている請求項49のゲームピースのセット。

【請求項51】

前記第1及び第2のゲームピースの各々について、前記第1及び第2の部材は、互いに回転可能に接続されており、前記第1及び第2の部材の一方は、前記表示部を選択的に位置決めして前記グループの1つを示すように、前記第1及び第2の部材の他方に対して手動により選択的に回転可能である請求項46のゲームピースのセット。