

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-342156

(P2005-342156A)

(43) 公開日 平成17年12月15日(2005. 12. 15)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 1/02

F I

A63F 1/02

A

A63F 1/02

H

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願2004-164426 (P2004-164426)

(22) 出願日 平成16年6月2日 (2004. 6. 2)

(71) 出願人 593035375

小山 伸一

長野県千曲市大字稲荷山 6 9 0 番地 2

(74) 代理人 100077621

弁理士 綿貫 隆夫

(74) 代理人 100092819

弁理士 堀米 和春

(72) 発明者 小山 伸一

長野県千曲市大字稲荷山 6 9 0 番地 2

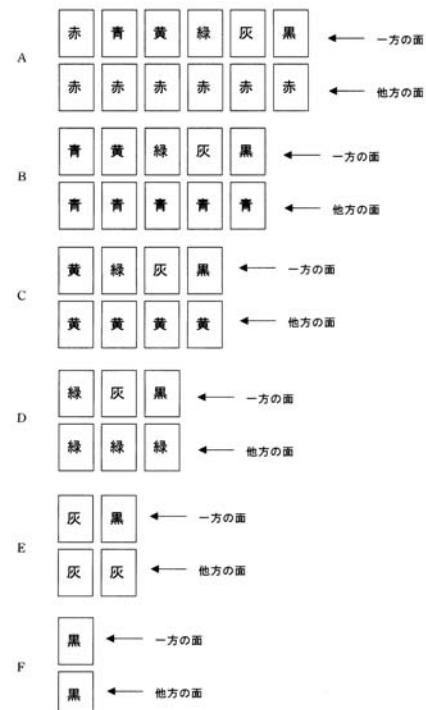
(54) 【発明の名称】 ゲーム用カード

(57) 【要約】

【課題】 従来のゲーム用カードでは実現できない全く新しい娯楽を提供することにある。

【解決手段】 カードの一方の面および他方の面の双方の面に、他のカードと識別するための識別表示が付された複数枚のカードから構成されるゲーム用カードであって、複数枚のカードとして、一方の面と他方の面とに付された識別表示がそれぞれ異なるものであるカードと、一方の面と他方の面とに付された識別表示が同じものであるカードとを有することを特徴とする。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

カードの一方の面および他方の面の双方の面に、他のカードと識別するための識別表示が付された複数枚のカードから構成されるゲーム用カードであって、

複数枚のカードとして、一方の面と他方の面とに付された識別表示がそれぞれ異なるものであるカードと、一方の面と他方の面とに付された識別表示が同じものであるカードとを有することを特徴とするゲーム用カード。

【請求項 2】

前記識別表示として n 種類 (n は 1 以上の正の整数) の識別表示を用いる場合において、

1 枚のカードの一方の面と他方の面とが同じ識別表示となるものを n 種類の識別表示全てについて作成することで、 n 枚のカードが設けられ、

1 枚のカードの一方の面と他方の面とが異なる識別表示となるものを、一方の面と他方の面とを入れ替えた場合には同じ組み合わせとなるカードは省いて、 n 種類の識別表示の全ての組み合わせについて作成することで、 $(n-1) + (n-2) + \cdots + 1 = (n-1)n/2$ 枚のカードが設けられ、

カードの総枚数は、 n 枚と $(n-1)n/2$ 枚とを加算して、 $n + \{(n-1)n/2\} = n(n+1)/2$ 枚となるように設けられていることを特徴とする請求項 1 記載のゲーム用カード。

【請求項 3】

前記識別表示は、色彩であることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載のゲーム用カード。

【請求項 4】

前記識別表示は、文字であることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載のゲーム用カード。

【請求項 5】

前記識別表示は、図形であることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載のゲーム用カード。

【請求項 6】

前記識別表示は、色彩、文字、および図形のいずれか 2 つまたは 3 つを互いに組み合わせたものであることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載のゲーム用カード。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、新規なゲームに用いるゲーム用カードに関する。

【背景技術】

【0002】

人々に娯楽を提供するものとして、従来から様々なゲーム用品が存在する。これらのゲーム用品の中でもカード状のゲーム用品は、安価で、持ち運びも手軽であり、しかもどのような場所であっても気軽にゲームを楽しめる。そして、このようなカード状のゲーム用品は、遊び方やルールにもよるが、少人数から多人数まで、また小さい子供からお年寄りまで一緒になって楽しめるものである。

このようなカード状のゲーム用品（以下、ゲーム用カードまたは単にカードという場合もある）として、広く普及している代表的なものにトランプがある。

【0003】

トランプは歴史が古く、従来より様々な遊び方が知られているが、新しさに乏しく飽きられがちである。

そこで、トランプに代り、新たなゲーム用カードが開発されてきている（例えば、特許文献 1 参照）。

この特許文献 1 によれば、全体の合計枚数が 1 から n (n : 正の整数) の総和に等しい

10

20

30

40

50

ゲーム用カードにおいて、各カードにはそれぞれ数字が記載される。数字は、1～nまでであり、各数字の大きさだけ、同じ数字を記載したカードが存在する。例えば、数字の「1」が記載されたカードは1枚であり、数字の「2」が記載されたカードは2枚といった具合である。

【0004】

このゲーム用カードの遊び方は、トランプにおける「大富豪」という遊び方に似ており、数字が小さい順に強いカードとして、決められた順番で、前の人が出したカードよりも強いカードを場に出していき、最初に手持ちのカードが無くなったものを勝者とするものである。

【0005】

【特許文献1】登録実用新案第3019369号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

従来から知られているトランプや、特許文献1に示したようなゲーム用カードでは、結局はどこかで見たような遊び方になってしまい、新しさに欠けるという課題がある。

【0007】

本発明者は、従来から知られているトランプや、特許文献1に示したようなゲーム用カードでは、基本的に裏面と表面とが存在しているが、この点に従来からのゲーム用カードの遊び方の限界があることを見出した。

すなわち、従来のゲーム用カードでは、記号や数字が記載されている表面のみをゲームの対象とし、記号や数字が記載されていない裏面は相手方に見せる側であり、裏面には全てのカードに共通の模様が付されていることが一般的である。

【0008】

そこで、本発明者は、ゲーム用カードに対して、カードの表面のみならず裏面にも何らかの表示を付してゲームの対象にすることで遊び方の幅が広がり、今までにない新しい遊び方を提供することができることに想到した。

【0009】

したがって、本発明の目的は、従来のゲーム用カードでは実現できない全く新しい娯楽を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明にかかるゲーム用カードによれば、カードの一方の面および他方の面の双方の面に、他のカードと識別するための識別表示が付された複数枚のカードから構成されるゲーム用カードであって、複数枚のカードとして、一方の面と他方の面とに付された識別表示がそれぞれ異なるものであるカードと、一方の面と他方の面とに付された識別表示が同じものであるカードとを有することを特徴としている。

この構成によれば、従来のトランプのようにカードの表（数字等が付されている面）を相手に見せないようにして遊ぶ遊び方ではなく、カードの両面を使用した新しい遊び方を行なうことができる。

【0011】

また、前記識別表示としてn種類（nは1以上の正の整数）の識別表示を用いる場合において、1枚のカードの一方の面と他方の面とが同じ識別表示となるものをn種類の識別表示全てについて作成することで、n枚のカードが設けられ、1枚のカードの一方の面と他方の面とが異なる識別表示となるものを、一方の面と他方の面とを入れ替えた場合には同じ組み合わせとなるカードは省いて、n種類の識別表示の全ての組み合わせについて作成することで、 $(n-1) + (n-2) + \cdots + 1 = (n-1)n/2$ 枚のカードが設けられ、カードの総枚数は、n枚と $(n-1)n/2$ 枚とを加算して、 $n + \{(n-1)n/2\} = n(n+1)/2$ 枚となるように設けられていることを特徴としてもよい。

この構成を採用することによって、n種類の識別表示を用い、カードの両面にそれぞれ

10

20

30

40

50

異なる識別表示を付したカードを n 種類の識別表示全ての組み合わせについて行なうようにしており（一方の面と他方の面との間で識別表示を入れ替えた場合に同じ組み合わせとになってしまうカードは省く）、またカードの両面が同じ識別表示となるものについて n 種類全てについて行なうようにしている。このため、カードの総枚数は、 $1 \sim n$ の正の整数の総和となり、 $n(n+1)/2$ 枚となる。

【0012】

また、前記識別表示は、色彩であることを特徴とするとよい。この構成によれば、赤、青、黄、緑、・・・等の色をカードの一方の面と他方の面に付することになる。

【0013】

また、前記識別表示は、文字であることを特徴としてもよい。文字としては、数字、アルファベット、ひらがな、カタカナ、漢字等を挙げることができる。

【0014】

前記識別表示は、図形であることを特徴としてもよい。図形としては、芸能人（タレント、歌手）やスポーツ選手等の写真や肖像画、マンガやアニメーションのキャラクター、動物、植物、風景、乗り物（自動車、オートバイ、電車、飛行機、船舶）、記号等を挙げることができる。特に、マンガやアニメーションのキャラクターを採用することによって、子供がより楽しめるゲームとすることができる。

【0015】

さらに、前記識別表示は、色彩、文字、および図形のいずれかを2つまたは3つ組み合わせたものであることを特徴としてもよい。

これにより、さらに複雑で面白みのあるゲームの提供をすることができる。

【発明の効果】

【0016】

本発明のゲーム用カードによれば、カードの両面を用いて今までに無い新しいゲームを提供できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

カードにおける一方の面と他方の面の両面に、他のカードと識別するための色彩が付されている。

ここで色彩は n 種類用いられるものとする。この場合、カードの一方の面と他方の面とは、 n 種類の色彩の全ての組み合わせが実行される。

すると、カードの総数は1から n までの正の整数の総和（すなわち、 $n(n+1)/2$ 枚）となる。

【0018】

色彩をどのようにカードに施すか、以下に説明する。

n 種類の色彩のうち、1枚のカードの一方の面および他方の面が異なる色彩となるように、 n 種類の色彩全ての組み合わせについて、カードの一方の面と他方の面に色彩を付す。

また、 n 種類の色彩全てについて、1枚のカードの一方の面および他方の面双方に同じ色彩を付す。

【0019】

すなわち、 $n(n+1)/2$ 枚のカードのうち、 n 枚のカードには一方の面全てが異なる色彩となるように n 種類の色彩を施す。また、 n 枚のカードの他方の面には、 n 種類の色彩のうちのいずれか1種類の色彩を n 枚全てに施す。

また、 $n(n+1)/2$ 枚のカードのうち、 $n-1$ 枚のカードには一方の面全てが異なる色彩となるように $n-1$ 種類の色彩を施す。このとき、 $n-1$ 種類の色彩として、 n 枚のカードの他方の面全てに施した色彩1種類を除いて $n-1$ 種類とする。また、 $n-1$ 枚のカードの他方の面には、 $n-1$ 種類の色彩のうちのいずれか1種類の色彩を $n-1$ 枚全てに施す。

【0020】

10

20

30

40

50

さらに、 $n(n+1)/2$ 枚のカードのうち、 $n-2$ 枚のカードには一方の面全てが異なる色彩となるように $n-2$ 種類の色彩を施す。このとき、 $n-2$ 種類の色彩として、 n 枚のカードの他方の面および $n-1$ 枚のカードの他方の面全てに施した色彩 2 種類を除いて $n-2$ 種類とする。また、 $n-2$ 枚のカードの他方の面には、 $n-2$ 種類の色彩のうちのいずれか 1 種類の色彩を $n-2$ 枚全てに施す。

このようにして、一方の面には全て違う色彩で他方の面は 1 種類の色彩となるようなカードを n 枚、 $n-1$ 枚、 $n-2$ 枚、と n 枚から 1 枚ずつ減少させた枚数だけ作成していき、最後に一方の面と他方の面が両方とも同じ色彩となる 1 枚のカードが作成される。

このため、カードの総枚数は、 $n + (n-1) + (n-2) + \dots + 1$ 枚となり、1 から n までの正の整数の総和となる。1 から n までの正の整数の総和は、 $\{n(n+1)\}/2$ で表すことができる。 10

【0021】

なお、上述した識別表示の付し方と、請求の範囲に記載した付し方では、その説明における表現が異なっているだけであり、結果としては全く同じ態様のカードを指している。

【実施例】

【0022】

図 1 に本発明の実施例を示し、これに基づいて本発明のゲーム用カードについて説明する。

本実施例は、カードを識別する識別表示としては色彩を用いることとしており、色彩の種類は 6 種類（赤、青、黄、緑、灰、黒）であるとした例である。すなわち、本実施例では $n=6$ であり、カードの総枚数は、 $6(6+1)/2=21$ で 21 枚となる。 20

21 枚のカードのうち、6 枚のカード（図 1 の A 段）の一方の面はそれぞれ、赤、青、黄、緑、灰、黒の色彩が付されている。この 6 枚のカードの全ての他方の面は赤の色彩が付されている。

【0023】

また、21 枚のカードのうち、5 枚のカード（図 1 の B 段）の一方の面はそれぞれ、青、黄、緑、灰、黒の色彩が付されている。つまり、6 枚のカードの他方の面に付した色彩である赤を除いた残りの 5 色をそれぞれのカードの一方の面に付している。そして、この 5 枚のカードの全ての他方の面は青の色彩が付されている。

【0024】

また、21 枚のカードのうち、4 枚のカード（図 1 の C 段）の一方の面はそれぞれ、黄、緑、灰、黒の色彩が付されている。つまり、6 枚のカードの他方の面に付した色彩および 5 枚のカードの他方の面に付した色彩である赤および青を除いた残りの 4 色をそれぞれのカードの一方の面に付している。そして、この 4 枚のカードの全ての他方の面は黄の色彩が付されている。 30

【0025】

また、21 枚のカードのうち、3 枚のカード（図 1 の D 段）の一方の面はそれぞれ、緑、灰、黒の色彩が付されている。つまり、6 枚のカードの他方の面に付した色彩、5 枚のカードの他方の面に付した色彩および 4 枚のカードの他方の面に付した色彩赤、青および黄を除いた残りの 3 色をそれぞれのカードの一方の面に付している。そして、この 3 枚のカードの全ての他方の面は緑の色彩が付されている。 40

【0026】

また、21 枚のカードのうち、2 枚のカード（図 1 の E 段）の一方の面はそれぞれ、灰、黒の色彩が付されている。つまり、6 枚のカードの他方の面に付した色彩、5 枚のカードの他方の面に付した色彩、4 枚のカードの他方の面に付した色彩および 3 枚のカードの他方の面に付した色彩である赤、青、黄および緑を除いた残りの 2 色をそれぞれのカードの一方の面に付している。そして、この 2 枚のカードの全ての他方の面は灰の色彩が付されている。

【0027】

また、21 枚のカードのうち、1 枚のカード（図 1 の F 段）の一方の面は、黒の色彩が 50

付されている。つまり、6枚のカードの他方の面に付した色彩、5枚のカードの他方の面に付した色彩、4枚のカードの他方の面に付した色彩、3枚のカードの他方の面に付した色彩および2枚のカードの他方の面に付した色彩である赤、青、黄、緑および灰を除いた1色をカードの一方の面に付している。そして、この1枚のカードの他方の面は黒の色彩が付されている。

【0028】

上述した例のように、例えば6種類の識別表示を用いた場合には、1から6までの正の整数の総和分だけカードの枚数が必要である。

また、一方の面の識別表示と他方の面の識別表示が同一であるカードは、識別表示の種類の数だけ存在することとなる。上述した例では、一方の面と他方の面が同じ色彩である10のカードは、6枚存在することとなる。

【0029】

次に、ゲーム用カードを用いた遊び方を、図2および図3に基づいて説明する。

なお、図2および図3では、相手のカードの裏面（自分に向いている側）と自分のカードの表面（自分に向いている側）を異なる色にしてあるが、これは図面上自分の手札と相手の手札とを見やすいように区別しただけである。

【0030】

本ゲームの概略を説明すると、本ゲームは、複数人のプレーヤに所定枚数のカードを配り、手持ちのカード（手札）のうち、自分に向いている側の色または相手に向いている側の色のどちらか一方を早く同じ色にそろえた者の勝ちというゲームである。20

【0031】

ゲーム用カードとしては、上述した実施例と同様に赤、青、黄、緑、灰、黒の6種類の色彩を付した合計21枚のカードであるとし、簡単のためプレーヤは2人であるとする。

まず、21枚のカードを良くシャッフルして各プレーヤ全員に同じ枚数ずつ（例として4枚ずつ）配り、残ったカードは中央に山札10として置く。

【0032】

次に、じゃんけん等の方法で順番を決め、プレーヤのうち最初の者が山札10から1枚カードを引き、手札のうちの自分に向いている側の色、または相手に向いている側のどちらか一方の側の色を全て同色にそろえるように考えながら、不要と思われる1枚を場11に捨てる。30

次の順番の者も同様に、山札10から1枚引き、場11に1枚捨てる。この行動を、順番に繰り返し行なう。

山札10が無くなったら、場11に捨てたカードをシャッフルして山札10として用いると良い。

【0033】

例えば、図2に示すような例であれば、山札10から1枚引く前の手札12には（カッコ書で書いてある色が相手に向いている側の色）両面合わせて、青が2枚、黒が2枚、灰が2枚そろっている。そこで山札10から引いてきたカードは、灰、赤の組み合わせであるので灰が3枚そろったことになる。40

そして、次に、手札12の中から不要なカードを1枚捨てる動作を行なう。

そこで、まず相手の手札13を観察し、相手がそろえている色を簡単にそろえさせないために相手の欲していると思われるカードをなるべく場11に出さないようにし、且つこちらにとって不要であるカードを捨てるように検討する。

図2の例では、黄、黒の組み合わせのカードを場11に捨てるようにしている。

【0034】

このように、山札10から1枚引いて、手札12から不要なカードを1枚場11に捨てることを、各プレーヤが順番に繰り返し行い、最終的に手札のどちらか一方の面を同じ色にそろえた場合にはその者が勝者となる。

図3では、最終的に手札12の一方の面を灰にそろえ、ゲーム終了したところを示している。

【0035】

なお、本ゲームは、手札の自分に向いた側か、相手に向いた側のどちらかが同色にそろえば良いので、例えば赤をそろえるのに、わざと1枚または複数枚の赤を相手側に向けておき、赤以外の色をそろえているように見せかけるようにすることもできる。

また、各色の枚数は予め決まっており、一方の面と他方の面との色の組み合わせとしては、同じ組み合わせのものは1枚しか存在しない。このため、相手のカードを見ながら相手がそろえようとしているカードの予測もある程度可能である。

すなわち、このゲーム用カードを用いたゲームでは、自分の手持ちカードをそろえる場合に、相手のそろえようとしている色を予測して、最もそろいやすそうな色を選択してカードを取得しつつ、なるべく相手に有利となるようなカードを捨てないようにするところ
10

【0036】

以下、他の実施例について図4および図5に基づいて説明する。

上述した実施例では、他のカードとの識別表示として、色彩のみを用いた例について説明した。

しかし、識別表示としては、色彩に限定されることはない。例えば、数字（図4参照）、アルファベット、ひらがな、かたかな、芸能人やスポーツ選手等の写真や肖像画、マンガやアニメーションのキャラクター、動物、植物、風景、乗り物、記号その他様々な絵柄であってもよい。

【0037】

また、識別表示は、単一の要素のみから構成されるものだけでなく、上述したような識別表示となる要素を2つ以上組み合わせたものであってもよい。例えば、図5に示すように、色彩と数字との組み合わせであったり、またはキャラクターと色彩と数字との組み合わせであったりしてもよい。

したがって、このように識別表示を複数種類組み合わせたカードを用いることによって、上述したような単に同じ識別表示をそろえるという遊び方にとどまらず、さらに複雑なルールを設定することができるので、ゲームのおもしろさが増す。

【0038】

さらに、カードは通常のトランプのように上下対称性があってもよく、また上下対称性が無くても良い。
30

【0039】

なお、1枚のカードの一方の面と他方の面とが同じ識別表示となるものをn種類の識別表示全てについて作成することで、n枚のカードが設けられ、1枚のカードの一方の面と他方の面とが異なる識別表示となるものを、一方の面と他方の面とを入れ替えた場合には同じ組み合わせとなるカードは省いて、n種類の識別表示の全ての組み合わせについて作成することで、 $(n-1) + (n-2) + \dots + 1 = (n-1)n/2$ 枚のカードが設けられ、カードの総枚数は、n枚と $(n-1)n/2$ 枚とを加算して、 $n + \{(n-1)n/2\} = n(n+1)/2$ 枚となるように構成したもの（1～nまでの総和に等しい枚数）を1組のカードとし、このカードの組を複数組設け、このような複数組のゲーム用カードを用いてゲームに使用しても良い。
40

【産業上の利用可能性】

【0040】

本発明のゲーム用カードは、特にカード自体も今までにない新しいものであるが、遊び方そのものも今までにない新しいものである。このため、カードゲームだけでなく、この遊び方を用いた種々の機器の様々な産業分野で利用することが可能となる。

【0041】

以上本発明につき好適な実施例を挙げて種々説明したが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、発明の精神を逸脱しない範囲内で多くの改変を施し得るのはもちろんである。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【0042】

【図1】本発明のゲーム用カードに識別表示の例として赤、青、黄、緑、灰、黒の6色を付したところを示す説明図である。

【図2】図1に示したゲーム用カードの遊び方を説明する説明図である。

【図3】図2に示した遊び方において、自分が上がったところを示す説明図である。

【図4】ゲーム用カードの識別表示として数字の1から6までを用いた例を示す説明図である。

【図5】ゲーム用カードの識別表示として数字と色彩とを組み合わせたものを用いた例を示す説明図である。

【符号の説明】

【0043】

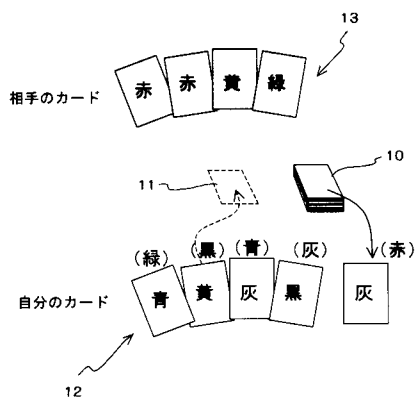
10 山札

11 場

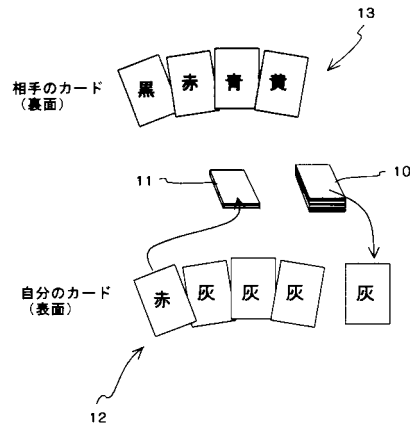
12, 13 手札

10

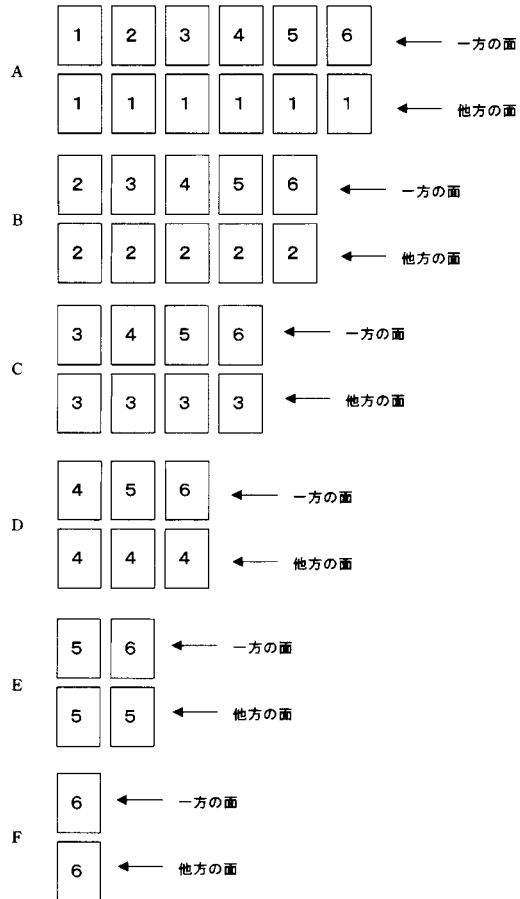
【図2】



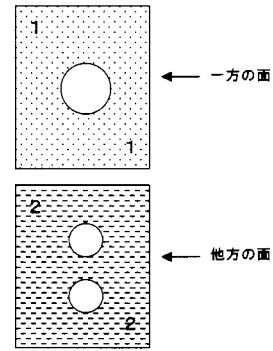
【図3】



【図 4】



【図 5】



【図 1】

