

【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20年4月24日(2008.4.24)

【公開番号】特開2002-210069(P2002-210069A)
 【公開日】平成14年7月30日(2002.7.30)
 【出願番号】特願2001-55893(P2001-55893)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 3/00 (2006.01)

【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 3/00 5 1 4 E

【手続補正書】
 【提出日】平成20年1月17日(2008.1.17)
 【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】
 【書類名】明細書
 【発明の名称】ゲームの駒
 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 一方の柱状の駒 A には、上面部中央にアナ(1)を設け、下半分にもそれと対称にアナ(2)を設け、他方の駒 B は前記アナ(1)・(2)にちょうどはまる形状をした柱状に形成し、その下面部には凹状の玉収納部(3)を設け、嵌入時、摘持可能に、上端部は駒 A より突出させ頭部をツマミ部(4)とした、駒 A と駒 B との組合せよりなるゲームの駒。

【請求項 2】 駒 A の、上面部と下面部とに設けられたアナ(1)・(2)が、上下の中間部でくびれ、貫通した孔の形状をした特許請求の範囲第 1 項記載のゲームの駒。

【請求項 3】 駒 A の、上面部と下面部とに設けられたアナ(1)・(2)が、底のふさがった穴の形状をした特許請求の範囲第 1 項記載のゲームの駒。

【請求項 4】 一方の駒 A には上・下面部に設けられたアナ(1)・(2)の開口部に、座ぐり状の浅いアナを設け、他方の駒 B には、柱状の中間部にツバ状のフランジ部(5)を設けた特許請求の範囲第 1 項～第 3 項から選ばれる 1 つの項に記載のゲームの駒。

【請求項 5】 一方の駒 A の、上・下面部に設けられたアナ(1)・(2)が、開口部を大径、奥部を小径のテーバ状をしたものとし、他方の駒 B は、同じテーバ状の中間部が大径、両端部が小径の柱状をしたものである特許請求の範囲第 1 項～第 4 項から選ばれる 1 つの項に記載のゲームの駒。

【請求項 6】 一方の自駒 A_I の上面部と下面部との縁には凹部(6)を設け、他方の相手駒 A_I の上面部と下面部との縁には、自駒 A_I に形成した凹部(6)にちょうどはまる形状をした凸部(7)を設けた特許請求の範囲第 1 項～第 5 項から選ばれる 1 つの項に記載のゲームの駒。

【請求項 7】 駒 B の下面部に、穴をあけ、玉収納部(3)とし、駒 B を駒 A のアナ(1)・(2)に嵌入の際に、玉収納部(3)に収納した玉(8)の一部が目視可能位置に、穴(9)を玉収納部(3)と奥部で交差連結させて構成した特許請求の範囲第 1 項～第 6 項から選ばれる 1 つの項に記載のゲームの駒。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、相手に知られず玉を収納し、正確かつ容易に玉を他の駒にパスできるようにしたものであり、「玉を収納パスできるゲームの駒」(実公昭56-043340)の改良に関するものである。

【0002】**【従来の技術】**

従来、玉を駒aから駒bにパス(移す)するには以下の手順が必要であった。

図10より、玉10の有る駒aの上に、空駒bを乗せる。

2個の駒の上下をひっくり返して、空駒bのあったマス目に戻る。

上の駒aをもとのマス目に戻す。

【0003】

また、相手の玉を取るには、自駒を相手駒の上に寄せ、2個の駒をひっくり返し、上の駒を少し持ち上げて見るという手順が必要であった。

【0004】**【発明が解決しようとする課題】**

玉を有る駒から、無い駒へパスするには、前記のような手順が必要であり、めんどろで憶えにくかった。

【0005】

その上、2個の駒を重ねたまま、ひっくり返す動作では、2個の駒がずれたりして持ちにくく、玉や駒を落とすこともあった。

【0006】

また、玉が球状をしているため、落ち易く、転んで無くなることもあった。

駒に斜めの穴をあけているため、製造コストがかかるという面もあった。

【0007】

この発明は、従来のものがもつ以上のような問題点を解消させ、玉を誰でも容易にパスができ、憶え易いようにしたゲームの駒を提供することを目的とする。

【0008】**【課題を解決しようとするための手段】**

この目的を達成させるために、この発明は次のような構成としている。

すなわち、この発明に係るゲームの駒は、二つの駒の組合せよりなっている。

一方の柱状の駒Aには、上面部中央にアナ1を設け、下半分にもそれと対称に下面部中央にアナ2を設けている。他方の駒Bは、駒Aの上面部と下面部とに設けられたアナ1・2にちょうどはまる形状をした柱状に形成して、その下面部には凹状の玉収納部3を設け、駒Aのアナ1・2に嵌入時には、上端に設けたツマミ部4が指で摘持可能なように、駒Aの上面部より突出させた構成としている。

【0009】**【発明の実施の形態】**

この発明を、図面を参照しながら説明する。図1は、駒Aのアナ1に駒Bを嵌入した状態の断面(イ-イ)を示し、駒Bの下面部には凹状の玉収納部3を設け、上部は前記アナ1・2に入れた際、上端に設けたツマミ部4が指で摘めるように、駒Aの上面部より突出させた構成としている。

【0010】

この発明は駒Aと駒Bとの組合せよりなっていて、図2は駒Bの実施例を示すもので、駒Aのアナ1・2にちょうどはまるように、やや小さ目の円柱状をしている。

【0011】

玉8は、玉収納部3に収納可能な大きさの円柱状とし、磁石あるいはマジックテープ等で着脱可能とする。

【0012】

玉は、駒Bのどれか1個の下面部に印をつけただけでも可能ではあるが、上から見ても分かるように目印等をつけられ、正常なゲームができなくなることも考えられるため本案の

構成としている。

【 0 0 1 3 】

図 2 は駒 A の実施例を示すもので、円柱の両サイドを削ぎ落とした形状をしている。駒 A は、円弧部を手前に向けて使用する。その駒 A の上面中央部に、アナ 1 を駒 A の高さの中間付近まであけ、下半分にもそれと対称に、下面中央部にアナ 2 をあける。そして駒 A の高さの中間部は、アナ 1 ・ 2 より少し小さ目の孔をあけ貫通させておく。

【 0 0 1 4 】

以上に示す駒 A と駒 B とを使用して、玉 8 を他の駒にパスするには、次のようにすればよい。

【 0 0 1 5 】

図 1 1 より、玉の有る駒 A a の中の駒 B a を、駒 A b へ移せばよい。

【 0 0 1 6 】

これで玉は駒 B a と共に、容易にかつ正確に駒 A a から駒 A b へパスされたことになる。既にパスを受ける駒 A b に、他の駒 B b が入っている場合には、2 個を入れ替える。

【 0 0 1 7 】

図 4 は、駒 A の上・下面部中央のアナ 1 ・ 2 が、底のふさがった穴の形状をしている。この構造では、パスの機能は同じであるが、玉の有無を駒 A を持ち上げて下面部から覗いて確認はできない。

【 0 0 1 8 】

図 5 は、一方の駒 A の上面部と下面部とに設けられたアナ 1 ・ 2 の開口部に、座ぐり状の浅い穴を設けている。他方の駒 B には、円柱状の中間部にツバ状のフランジ部 5 を設け、駒 A の座ぐり状の浅い穴にちょうどはまり込むように構成している。そして頭部をツマミ部 4 としている。

【 0 0 1 9 】

このような構成にしていると、駒 A のアナ 1 ・ 2 と駒 B とのすき間が上から見えず、駒 A のアナ 1 ・ 2 が貫通状態でも、駒 B はフランジ部 5 で支えられ、抜け落ちない。

【 0 0 2 0 】

図 6 は、駒 A の上面部と下面部とに設けられたアナ 1 ・ 2 が、開口部を大径に奥部を小径にしたテーパ状をしたものとしている。駒 B は、そのアナ 1 ・ 2 にちょうどはまり込むように、中間部が大径で両端部が小径の、上下対称の同じテーパ状をした柱状に形成している。そして頭部をツマミ部 4 としている。

【 0 0 2 1 】

このような構成にしていると、駒 A のアナ 1 ・ 2 に駒 B がぴったりはまり込んで、アナ 1 ・ 2 とのガタやすき間がなくなる。また駒 A のアナ 1 ・ 2 に駒 B を入れる際にも、嵌入しやすい。

【 0 0 2 2 】

図 7 ・ 図 8 は、一方の自駒 A_I の上面部と下面部との円弧状の縁に、凹部 6 を設け、他方の相手駒 A_I の上面部と下面部との縁には、自駒 A_I に形成した凹部 6 にちょうどはまる形状をした凸部 7 を設けている。

【 0 0 2 3 】

以上の自駒 A_I と相手駒 A_I との 2 個を重ねた場合には、互いの凹部 6 と凸部 7 とが、はまりあってずれにくく安定している。

【 0 0 2 4 】

図 9 は、駒 A のアナ 1 に駒 B を嵌入した状態の断面図を示し、駒 B の下面部に玉収納部 3を比較的深く設け、収納する玉 8 も長めとして、その一部が目視可能位置の駒 A の上面部付近に、穴 9 を玉収納部 3と奥で交差連結させた構成としたものである。

【 0 0 2 5 】

このような構成にすれば、常に穴 9 を手前側に向けてゲームすることにより、いつも玉 8 が入っている駒が確認できる。

【 0 0 2 6 】

図 1 2 より、駒 A の上・下面部に設けられたアナ 1・2 の形状を、長円形状等により、そのアナ 1・2 にはまる駒 B の形状も長円柱状となり、嵌入時の方向性が出るため、前述の穴 9 を常に手前側に向けるということが容易となる。

【 0 0 2 7 】

図 1 3 は、相手の玉を取る時の方法で、一度相手駒 A_I の上に自駒 A_I を重ねた後、2 個の駒をひっくり返す。相手の駒 B は自駒 A_I に移動し、底面が上になるので上から覗けて玉 8 の有無が判明する。

【 0 0 2 8 】

次に、このゲームの駒を使用して、プレイする実施例として、おもに上級者向ゲームに使用のルールを記載する。

【 0 0 2 9 】

プレイヤーは二人、玉は各自 1 個使用する。

縦 8 × 横 9 マスで、手前と対面との両端横一列が、各自の陣地になっている盤上に、中央の横二列を空にし、各自逆三角形形状に駒を配置する。各前列中寄りには縦横前後 1 マスずつ進行可能な駒 A を横に 5 個並べる。中段には、これも中寄りに、駒 A を横に 3 個並べるが、その両サイドの 2 個には、ナナメ前後 2 マスずつ進行可能（1 マスも可）な駒 A を配置する。そして中段真ん中の 1 個と後列の 1 個とに縦横前後 2 マスずつ進行可能（1 マスも可）な駒 A を配置する。

【 0 0 3 0 】

2 マスまで進行可能な駒でも、他の駒を飛び越すことはできない。

【 0 0 3 1 】

ゲームの勝敗は、玉の有る自駒を、対面の相手陣地まで進めれば勝ち。また相手の玉を取るのも勝ちとなる。（図 1 3）

【 0 0 3 2 】

プレイ開始前に、玉を相手に分からぬように、中央についで等して、5 個の自駒（駒 B）のどれかの底に付け、その 5 個を前列 5 個の自駒 A に嵌入する。

【 0 0 3 3 】

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、“上に乗る”か“下になる”か“パスする”かの方法がある。

【 0 0 3 4 】

“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殺すことで、自駒に駒 B が入っている場合には、あらかじめその駒 B を取って盤外へ出してから（玉が無いのを知らせる）上に乗る。駒 B に玉が有る場合には上に乗れない。

2 個の駒（自駒と相手駒）が重なった場合、上駒がよけない限り、下駒は動くことができない。上駒から他の相手駒の上に移り移ることも、玉を取る（下になる）ことも、下の盤上に降りることも可能である。

【 0 0 3 5 】

“下になる”は、相手の玉を取ることで、一度相手駒の上に重ねた後、（自駒に駒 B がある場合は、あらかじめ盤外へ出す。玉が有る場合はこれができない）2 個の駒をひっくり返す（図 1 3）。玉が有れば取ったことになり自分の勝ちとなる。玉が無ければ、駒 B は盤外へ出し、下駒となった自駒は、上駒がよけない限り動けなくなる。

【 0 0 3 6 】

駒 B を、玉の有無に関わらず他の自駒 A に移す（パス）のも可能である。その場合、パスをしたい駒と受ける駒、2 個のどちらか一方が他方の駒まで届く位置にあることが条件となる（パススタンバイ）。

パスの方法は、駒 B をパスを受ける駒 A に入れるだけ。2 個共、駒 B が入っている場合は、2 個を入れ替える。駒 B は、自駒 A から他の自駒 A に移る（パス）ことだけで、単独でマスに降りては動けない。

【 0 0 3 7 】

1 ゲームに一度だけ、ナナメのロングパスが可能で、それは 2 個の自駒間のナナメの道筋

(将棋の角道)に障害となる駒がない限り行うことができる。その方法は上述と同じ。

【0038】

【発明の効果】

従来のパスでは、玉の有る駒の上に空駒を乗せ、2個の駒をひっくり返して空駒のあったマスに戻り、上駒をもとのマスへ戻す、という手順が必要であった。

【0039】

また相手の玉を取るには、自駒を相手駒の上に乗せ、2個をひっくり返し、上の駒を持ち上げて玉の有無を見る手順であった。

【0040】

本発明では、駒Bを他の駒Aのアナに移すだけでパスは完了する。

そのため、正確かつ容易にパスができ、覚え易く、製造コストもアナが斜めではなくなったので、安くあげることができる。

【0041】

また相手の玉を取る動作では、自駒を相手駒の上に乗せ、2個をひっくり返す手順は同じであるが、アナの中の駒Bが2個の駒Aの支柱となり、駒のずれがなくなり、ひっくり返す動作が容易となる。(図13)

アナ1・2が中間部でくびれ、貫通している構成の場合は、ひっくり返した後従来のように上駒を持ち上げるまでもなく、上から覗くだけで玉の有無が確認できる。

【0042】

同じく駒Aのアナ1・2が貫通状態の場合は、2個重なったままでのゲーム続行中、従来は上の相手駒を少し持ち上げて、下の自駒の玉の有無を確認していたのが、本発明では2個を重ねたまま底面を手前に向け覗くだけで、玉の有無が確認できる。

【0043】

そして、玉や駒を落としたり、玉を転ばしてなくすといったことも防ぐことができる。

【0044】

また、駒Bはマス目間を動くのではなく、駒A間をのみ進行できる(パスの動作)といった従来のゲームにはない特殊性も楽しむことができる。

【0045】

駒Bにフランジ部5を設けた構成にした場合は、駒Bの外周と駒Aのアナ1・2とのすき間が見えずきれいで、駒Bも傾くことなく常に垂直状態を保つことができる。

【0046】

駒Aのアナ1・2と駒Bとをテーパ状の構成にした場合は、駒Bがピッタリはまり込むため、アナ1・2とのガタつきやすき間がなくきれいで、駒Bを嵌入時にも、先端が小径のため嵌入しやすい。

【0047】

自駒と相手駒との縁に凹凸をつけた構成にした場合は、2個の駒を重ねたまま支柱となる駒Bが中になくてゲーム続行中でも、互いの凹凸がはまり合って、くずれにくく安定状態を保つ。

【0048】

そしてゲーム盤のマス目にも、駒Aがはまり込む凹部を設ける等することにより、2個重なった場合でも、軽く触れたくらいでは倒れにくくなり、目の不自由な人達にもゲームを楽しんでもらうことができる。

【0049】

駒Bの下面部に玉収納部3を設け、玉8を収納するようにした構成のため、駒Bに目印を付けられるいわゆるガンづけといった不正行為を防止することができる。

またハンディをつけたプレイ等で、一方が玉を複数個持ってゲームするといったことも、玉のスペアを用意するだけで、容易にバリエーションを楽しむことができる。

【0050】

駒Bの下面部に深めの玉収納部3を設け、駒Aの上面部付近にも穴9を設けた構成とした場合は、アナ1・2を長円形にする構成等を併用することにより、玉の有る駒をいつも

確認することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の駒 A に駒 B を嵌入時の一実施例を示す断面図（断面イ - イ）

【図 2】

本発明の駒 A に駒 B を嵌入時の一実施例を示す平面図

【図 3】

本発明の駒 A の一実施例を示す正面図

【図 4】

本発明の一実施例を示す正面図

【図 5】

本発明の駒 A に駒 B を嵌入時の一実施例を示す断面図

【図 6】

本発明の駒 A に駒 B を嵌入時の一実施例を示す断面図

【図 7】

本発明の一実施例を示す平面図

【図 8】

本発明の一実施例を示す断面図（断面ロ - ロ）

【図 9】

本発明の駒 A に駒 B を嵌入時の一実施例を示す断面図

【図 10】

従来例のパスの手順を示す断面図

【図 11】

本発明のパスの手順を示す断面図

【図 12】

本発明の一実施例を示す平面図

【図 13】

本発明の玉の奪取の手順を示す断面図

【符号の説明】

A・B 駒

1・2 アナ

3 玉収納部

4 ツマミ部

5 フランジ部

6 凹部

7 凸部

8・10 玉

9 穴

【手続補正 2】

【補正対象書類名】図面

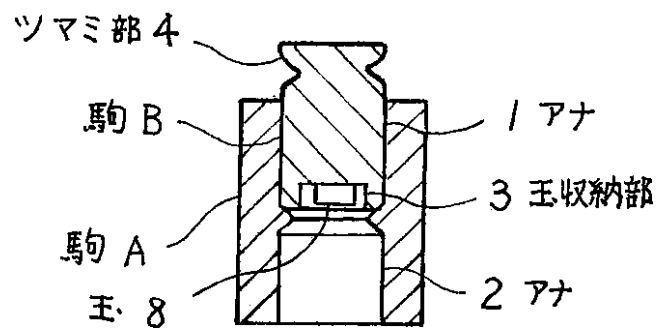
【補正対象項目名】全図

【補正方法】変更

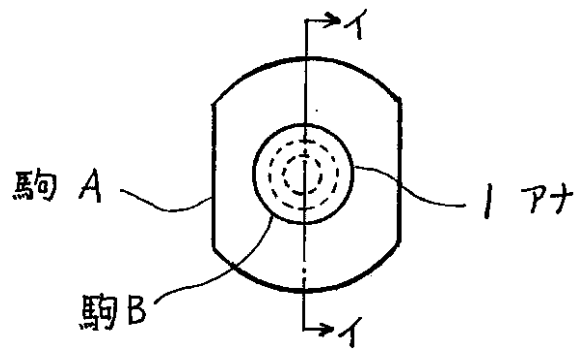
【補正の内容】

【書類名】図面

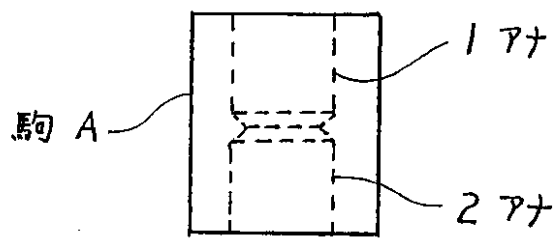
【図 1】



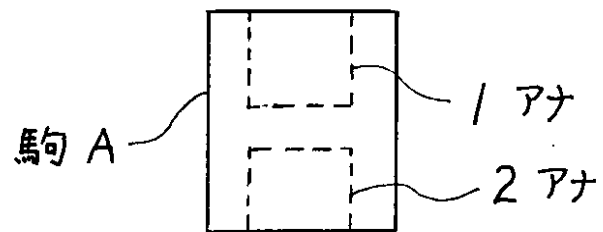
【図 2】



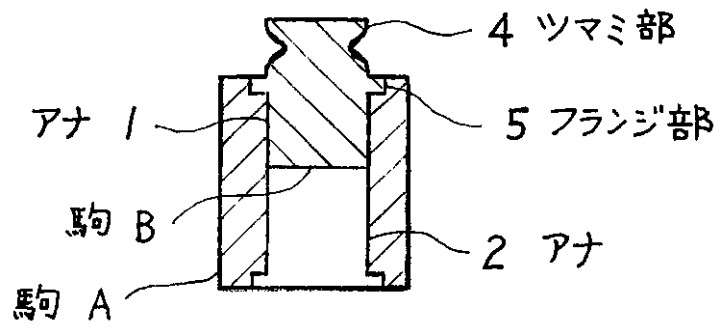
【図 3】



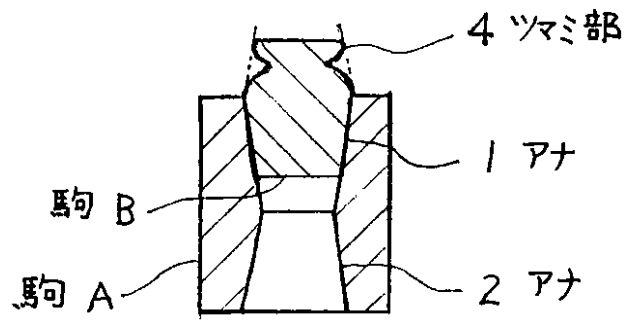
【図 4】



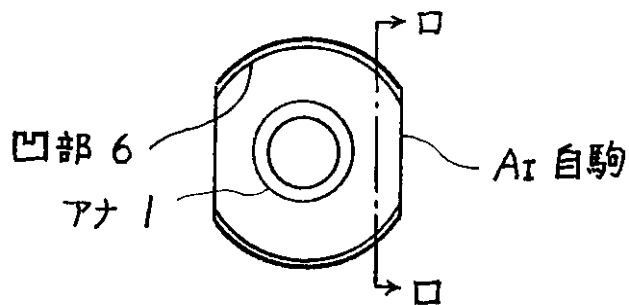
【図 5】



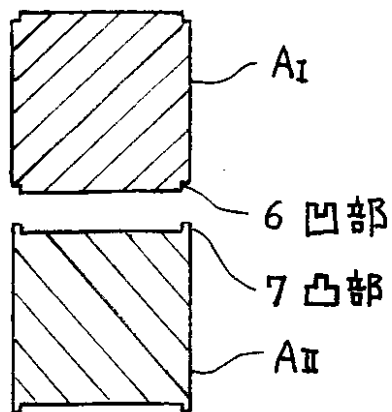
【図 6】



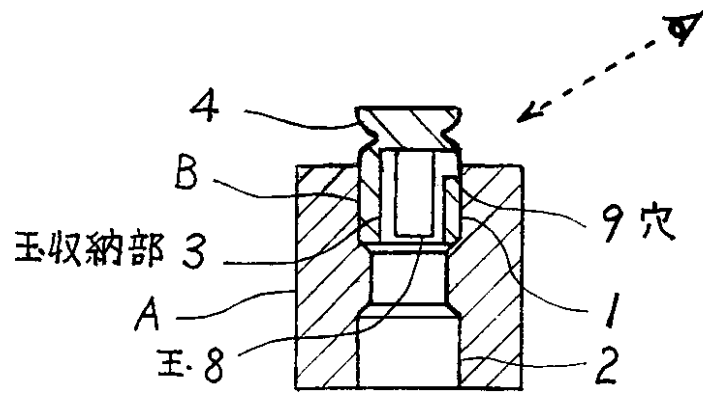
【図 7】



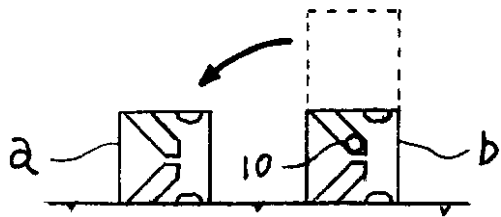
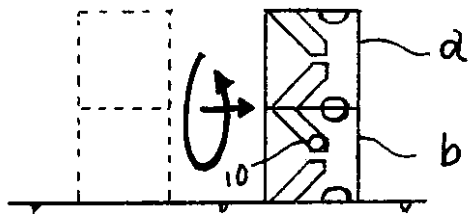
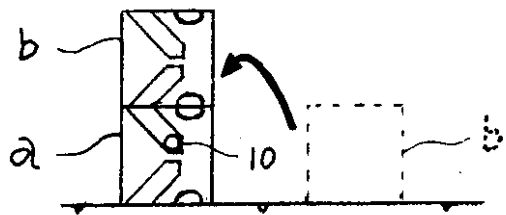
【図 8】



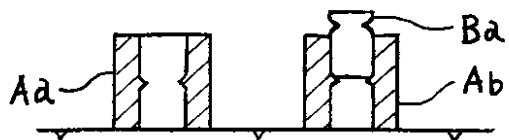
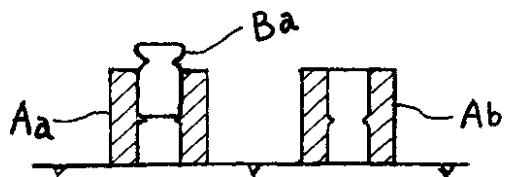
【図 9】



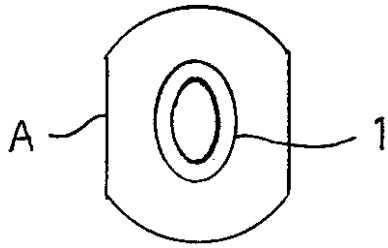
【図 10】



【図 11】



【図 12】



【図 13】

