

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4672884号
(P4672884)

(45) 発行日 平成23年4月20日(2011.4.20)

(24) 登録日 平成23年1月28日(2011.1.28)

(51) Int.Cl.

A63F 3/00 (2006.01)

F 1

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

請求項の数 7 (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願2001-55893 (P2001-55893)
 (22) 出願日 平成13年1月23日 (2001.1.23)
 (65) 公開番号 特開2002-210069 (P2002-210069A)
 (43) 公開日 平成14年7月30日 (2002.7.30)
 審査請求日 平成20年1月17日 (2008.1.17)

(73) 特許権者 501082990
 藤原 文司
 岡山県倉敷市茶屋町 42
 (72) 発明者 藤原 文司
 岡山県倉敷市茶屋町 42
 審査官 高木 亨

(56) 参考文献 実公昭56-043340 (JP, Y2)
)
 特開平09-239092 (JP, A)

(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A63F 3/00

(54) 【発明の名称】 ゲームの駒

(57) 【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、下面部中央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、前記駒 B を前記駒 A のアナ(1)・(2)に嵌入する時には、前記駒 B が摘持可能なように、前記駒 B の上端部は前記駒 A より突出させ前記駒 B の頭部をツマミ部(4)とした、前記駒 A と前記駒 B との組合せよりなるゲ-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-ムの駒。 10

【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-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-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 20

小径のテ - パ状をしたものとし、他方の駒 B は、同じテ - パ状の中間部が大径、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 - 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_{II} 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 - ムの駒。

【請求項 7】

前記駒 B の下面部に、穴をあけて玉収納部(3)とし、前記駒 B を前記駒 A のアナ(1)・(2)に嵌入の際に、前記玉収納部(3)に収納した玉(8)の一部が前記駒 A の上面部付近にて目視可能となるように、前記駒 B に設けた穴(9)と前記玉収納部(3)とが前記玉収納部の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 - ムの駒。

10

【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 - ムの駒」(実公昭 56 - 043340)の改良に関するものである。

20

【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乗せ、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。

30

【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、めんどうで憶えにくかった。

【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。

駒に斜めの穴を開けているため、製造コストがかかるという面もあった。

【0007】

40

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 - 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 - 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

50

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との組合せよりなつていて、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。

10

【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。

【0013】

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。

20

【0014】

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。

【0015】

図11より、玉の有る駒Aaの中の駒Baを、駒Abへ移せばよい。

【0016】

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

30

【0017】

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。

【0018】

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。

【0019】

40

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。

【0020】

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-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-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。

【0021】

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

50

しやすい。

【0022】

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_{II}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。

【0023】

以上の自駒A_Iと相手駒A_{II}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。

【0024】

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。
10

【0025】

このような構成にすれば、常に穴9を手前側に向けてゲ-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。

【0026】

図12より、駒Aの上・下面部に設けられたアナ1・2の形状を、長円形状等にすることにより、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。

【0027】

図13は、相手の玉を取る時の方法で、一度相手駒A_{II}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。
20

【0028】

次に、このゲ-ムの駒を使用して、プレイする実施例として、ルールを記載する。

【0029】

プレイヤーは二人、玉は各自1個使用する。

縦7×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、中央の横一列を空きにし、それを挟んで両側それぞれ対称に、前列中寄りに駒Aを横に5個並べる。後列には、これも中寄りに、駒A“II”を横に3個並べる。各前列5個の駒Aには、それぞれ1個ずつ駒Bを入れる。
30

【0030】

駒の性能は、前進後退とも縦横のみで各1マスづつ進行、“II”駒は縦横2マスまで進行可能だが、他の駒を飛び越すことはできない。

【0031】

ゲ-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13)

【0032】

プレイ開始前に、玉を相手に分からぬように、中央について立て等して、前列の5個の自駒(駒B)のどれかに入れる。
40

【0033】

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。

【0034】

“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。その時、上駒はナナメ1マス進行の性能が加えられ、また下に降りるととの性能に戻る。上駒から他の相手駒の上に乗り移ることも、玉を取ることも可能である。
50

【 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る）2個の駒をひっくり返す（図13）。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に移す（パス）のも可能であり、その場合、駒Bの性能は、それが入っている駒Aの性能であり、その性能内にある自駒（この中に既に別の駒Bが入っている場合は、これを盤外へ出す）にパスができる。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。

10

【 0 0 3 7 】

1ゲ・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）に障害となる駒がいない限り行うことができる。その方法は上述と同じ。

【 0 0 3 8 】**【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。

【 0 0 3 9 】

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。

20

【 0 0 4 0 】

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、憶え易く、製造コストもアナが斜めではなくつたので、安くあげることができる。

【 0 0 4 1 】

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。

30

【 0 0 4 2 】

同じく駒Aのアナ1・2が貫通状態の場合は、2個重なったまままでのゲ・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。

【 0 0 4 3 】

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。

【 0 0 4 4 】

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・ムにはない特殊性も楽しむことができる。

40

【 0 0 4 5 】

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。

【 0 0 4 6 】

駒Aのアナ1・2と駒Bとをテ・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。

【 0 0 4 7 】

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・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

50

態を保つ。

【0048】

そしてゲ・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・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つてゲ・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。 10

【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を嵌入時の実施例を示す断面図 20

【図6】本発明の駒Aに駒Bを嵌入時の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（断面口-口）

【図9】本発明の駒Aに駒Bを嵌入時の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

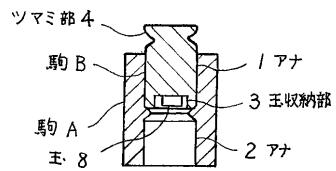
【図12】本発明の一実施例を示す平面図

【図13】本発明の玉の奪取の手順を示す断面図

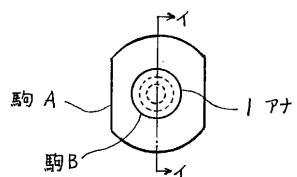
【符号の説明】

A・B	駒	30
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	

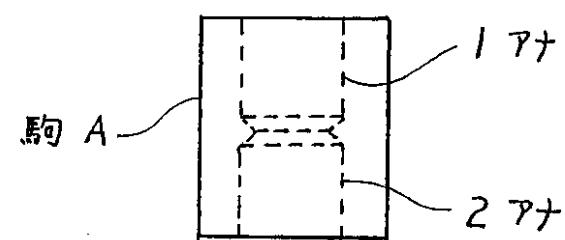
【図 1】



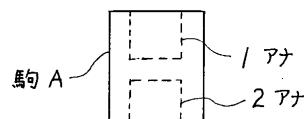
【図 2】



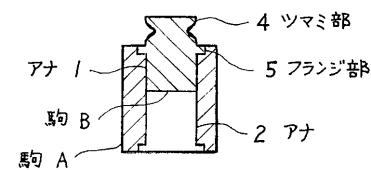
【図 3】



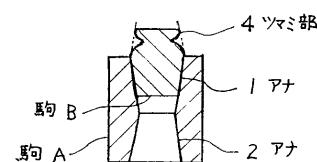
【図 4】



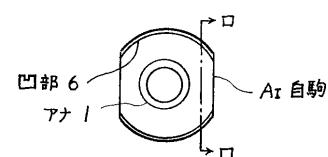
【図 5】



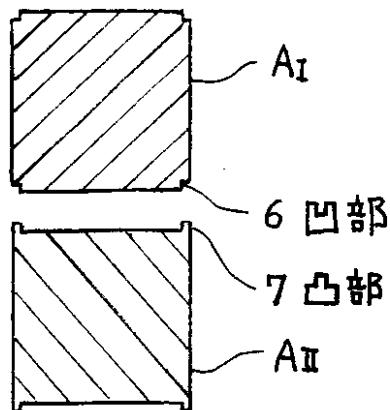
【図 6】



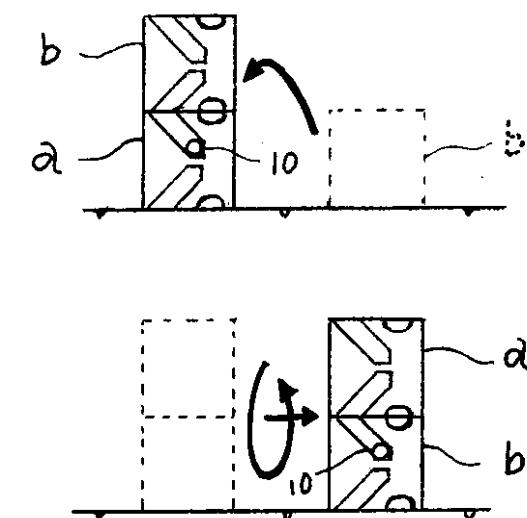
【図 7】



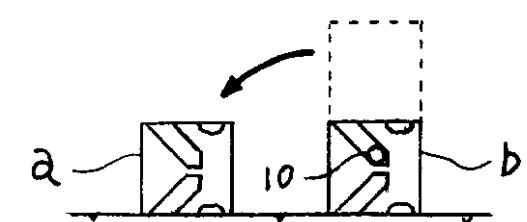
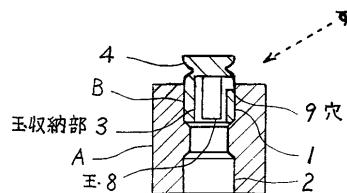
【図 8】



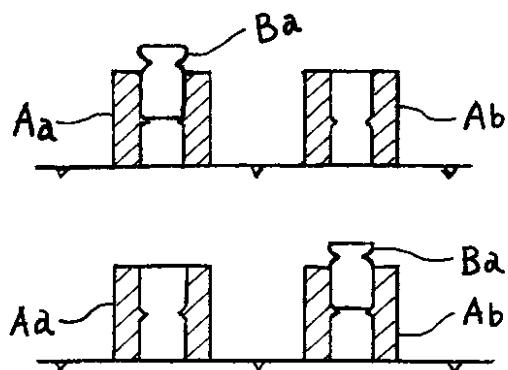
【図 10】



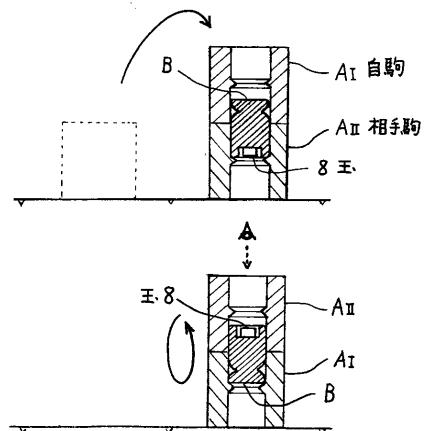
【図 9】



【図11】



【図13】



【図12】

