

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5871926号  
(P5871926)

(45) 発行日 平成28年3月1日(2016.3.1)

(24) 登録日 平成28年1月22日(2016.1.22)

(51) Int.Cl. F I  
**A 6 3 F 3/00 (2006.01)** A 6 3 F 3/00 5 1 4 A  
 A 6 3 F 3/00 5 0 7

請求項の数 18 (全 13 頁)

(21) 出願番号	特願2013-524499 (P2013-524499)	(73) 特許権者	513039964
(86) (22) 出願日	平成23年8月18日 (2011.8.18)		チェン、ウェイ、チュワン
(65) 公表番号	特表2014-500040 (P2014-500040A)		シンガポール共和国、シンガポール、ロビン
(43) 公表日	平成26年1月9日 (2014.1.9)		ドライブ 8エ
(86) 国際出願番号	PCT/IB2011/002692	(73) 特許権者	513039975
(87) 国際公開番号	W02012/023055		リー、チャット、ジン、ジェイ、
(87) 国際公開日	平成24年2月23日 (2012.2.23)		シンガポール共和国、シンガポール、ロビン
審査請求日	平成26年8月15日 (2014.8.15)		ドライブ 8エ
(31) 優先権主張番号	12/805,762	(73) 特許権者	513039986
(32) 優先日	平成22年8月19日 (2010.8.19)		リー、ジャスミン、ハンナ、ツェ、エン
(33) 優先権主張国	米国 (US)		シンガポール共和国、シンガポール、ロビン
			ドライブ 8エ

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ピラミッド・ゲーム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の競技者でゲームを行うゲーム装置であって、  
 少なくとも4つの等しい側面を有するピラミッドを表すゲーム・ボードであって、各側面が、最も低い水平面を含めて複数の水平面を備えて階段状を構成し、前記ピラミッドの頂上が水平面の尖頭であるゲーム・ボードと、

ピラミッドの側面の数に等しい数の群に分割された複数の駒であって、当該駒は、細長い先端部を有したしずく形の形状であり、駒の各群内の駒の数が、前記ピラミッドの側面の数より1つ少ない、前記駒と、

さいころであって、各駒を前記さいころの目に基づいて移動させるために使用される前記さいころと、

前記ピラミッドの隣接する2つの側面を分離する溝と、  
 前記溝の下端部に位置する受け口と、  
 を備え、

前記溝は、前記ピラミッドの前記尖頭の一角から、前記ピラミッドの底面の一角まで延びているゲーム装置。

【請求項2】

前記ピラミッドの側面の数に等しい群に分割された等しい数の複数のカードをさらに含む、請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項3】

10

20

各競技者が色を選択し、同じ色の駒が割り当てられ、各競技者が、同じ色の付いたカードの群から、カードの総数より少ない等しい数のカードを無作為に引く、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

各側面の最も低い水平面の高さが、他の側面の最も低い水平面の高さと一致する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

各側面のそれぞれの高さの水平面の高さが、他の側面のそれぞれの高さの水平面の高さと一致する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

各側面の各水平面が同一の高さ及び幅を有する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

各側面に対する最も低い水平面が 18 個のくぼみを含み、前記最も低い水平面より 1 つ上のレベルが、前記最も低い水平面より 2 つ少ないくぼみを有し、連続して次に高い各水平面が、真下の水平面より 2 つ少ない円形のくぼみを有し、前記切頭状の尖頭の真下の最も高いレベルには、2 つのくぼみしかない、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

前記ゲーム・ボードが 3 次元である、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

前記ゲーム・ボードが円錐形の形状であり、又は 5 面から 6 面のピラミッドである、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

更に、尖頭免除カードを有する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 11】

更に、尖頭免除阻止カードを有する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 12】

更に、滑落免除カードを有する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 13】

更に、ピラミッドの側面の対応点へ飛び越し / 左カードを有する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 14】

更に、前方へ 2 ステップ追加カードを有する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 15】

更に、任意の方向に 3 ステップ移動カードを有する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 16】

更に、空白カードを有する、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 17】

駒の強さが異なる、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 18】

前記溝は、前記ピラミッドの前記尖頭のそれぞれの一角から、前記ピラミッドの底面のそれぞれの一角まで延びている、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、3 次元のピラミッド又はプリズム上で、特定の規則に従ってピラミッド又はプリズムの面を上下に移動する駒を用いて行われるゲームに関する。

【背景技術】

【0002】

ピラミッド又はプリズムを伴う多くのゲームでは、駒を面の上下に移動させることを必要とし、すなわち、異なる競技者のすべての駒をピラミッド / プリズムのそれぞれの面の

10

20

30

40

50

上方へ移動させて、尖頭に位置する焦点上に収束させ、次いで様々な残りの面の下方へ移動させるために、2次元形式のピラミッド若しくはプリズムを表し、及び/又はピラミッド若しくはプリズムの独特の形状を使用しない。

【0003】

米国特許第5,004,245号は、さいころを使用してボード上の移動量、並びに駒の移動方向を決定する多重レベルのピラミッド・ボード・ゲームを開示する。競技方向は、ピラミッドの底面からであり、ピラミッドの頂上で終了する。

【0004】

米国特許第5,660,388号は、複数の同心円状の円周を形成する空間の行列に印を付けたゲーム・ボードを備え、最も内側の円周が中心の空間を取り囲むボード・ゲームを開示している。

10

【0005】

既存のいずれのゲームも、駒に対する経路全体に沿って様々な競技者の駒の間で競合する複数の移動点を提供しないため、その結果、現在のゲームにおいて、特定の駒が経路から追放され、再びその経路を再開しなければならない。

【0006】

本発明では、競技者がカードを引くことによって、競技者は、そのような追放に対する免除の使用、及び免除の利点を無効にする逆免除の使用に関する戦略を立てることができる。いずれのゲームも、本発明の場合のように、これらの競技規則を提供せず、また目まぐるしく変化する競技者の財産、不確定性、及び速いペース、並びに戦略を提供しない。

20

【0007】

本発明とは異なり、多くのゲームは、駒の旅の目的地又は到達点として尖頭のみを伴う。

【0008】

一部のゲームはまた、ピラミッド又はプリズムの形状に依存しない同心円状の経路を伴う。本発明の規則及び競技方法、並びにその不確定性は、ピラミッド又はプリズムの形状から得られる。

【0009】

従来技術のいずれのゲームも、本発明の規則又は本発明の目標に従った規則をもたない。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0010】

【特許文献1】米国特許第5,004,245号明細書

【特許文献2】米国特許第5,660,388号明細書

【発明の概要】

【課題を解決するための手段】

【0011】

ゲーム装置は、それぞれ任意選択で別個の色で印が付けられた少なくとも4つの等しい面を有する3次元のピラミッド又はプリズムと、ピラミッド面の数に等しい数の群に分割された複数の駒と、ピラミッド面の数に等しい群に分割された等しい数の複数のカードと、1から6の目を有する従来の6面のさいころを含む。

40

【0012】

各群内の駒の数は、ピラミッド面の数より1つ少ない値に等しい。駒及びカードの各群は、ピラミッド/プリズム面の色に対応する色によって区別される。

【0013】

各競技者は色を選択し、同じ色の駒が割り当てられ、同じ色の付いたカードの群から、カードの総数より少ない等しい数のカードを無作為に引く。

【0014】

本発明の一目的は、各競技者が、自身に割り当てられたピラミッド面の最低レベルから

50

自身の駒を移動させてピラミッドの尖頭上に配置することである。次いで各駒は、ピラミッド面の最低レベルまで、残りのピラミッド面の1つの下方へ移動され、その結果、残りのピラミッド面はそれぞれ、同じ色の1つの駒を有する。

【0015】

各駒は、さいころの目に基づいて移動され、さいころの正確な目に基づいて、尖頭又は下降するピラミッド面の最低位に到達する。さいころの数がより大きい場合、駒が尖頭又は最低レベルに到達した後に後方へ戻ることを意味する。すべての移動は前方へ行われ、後方へ戻るときは後方への移動が許可される。競技者が無作為に引いたカードを使用して、後方又は横方向への移動を許可することができる。駒がそれぞれの残りのピラミッド面の最低レベルに着いた競技者が勝者となる。

10

【0016】

本発明の上記その他の目的は、本発明の好ましい実施例の詳細な説明及び以下の図面から、当業者には認識及び理解されるであろう。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】駒を有する3次元のピラミッド又はプリズムの2つの側面の斜視図であり、ゲーム開始時のこれらの2つの側面に対する駒の状況を示す図である。

【図2】ピラミッド/プリズム面的一部分及び2つの上昇している駒、並びに駒を移動及び配置できる位置を示すくぼみの斜視図である。

【図2A】駒(左)及びくぼみに位置する3つの駒(右)の斜視図である。

20

【図3】駒及び駒が嵌合するくぼみの斜視図である。

【図4】ピラミッドの面を上昇するときに駒が移動できる場所を示す、ピラミッド面的一部分及び駒の斜視図である。

【図5】ピラミッドの面を上昇するときに駒が移動できる場所を示す、ピラミッド面的一部分及び切頭状の尖頭、並びに駒の平面図である。

【図6】上昇して切頭状の尖頭から戻るときに駒が移動できる場所を示す、ピラミッド面的一部分及び切頭状の尖頭、並びに駒の平面図である。

【図7】ピラミッドの面を下降するときに駒が移動できる場所を示す、ピラミッド面的一部分及び駒の斜視図である。

【図8】ピラミッドの面を下降するときに駒が移動できる場所を示す、ピラミッド面的一部分及び駒の平面図である。

30

【図9】下降してピラミッドの底面から戻るときに駒が移動できる場所を示す、ピラミッド面的一部分及び駒の平面図である。

【図10】3次元のピラミッド又はプリズムの平面図である。

【図11】本発明の一実施例における2つの隣接する面の一角の一部分の斜視図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

ゲーム・ボード

本発明の好ましい実施例を限定する目的ではなく、本発明の好ましい実施例を例示する目的のみで示す図面を次に参照すると、図1には、本発明の好ましい実施例における本発明のゲーム・ボードを参照番号10で示す。

40

【0019】

図1及び図10を参照すると、ゲーム・ボード10は3次元のピラミッド又はプリズムであり、4つの等しい面11又は側面と、正方形の底面とを有する。本発明の代替実施例では、ピラミッドは、5つ又は6つの等しい面又は側面を有する。面11の数が競技者の数を決定し、したがって、4面のピラミッドでは競技者は4人になり、5面のピラミッドでは競技者は5人になり、以下同様である。

【0020】

本発明の別の実施例は円錐形の形状であり、底面としてより広い円形の端部と、駒を配置するための平坦な表面を提供するように切頭状にした円錐の先端部とを有する。

50

## 【 0 0 2 1 】

ピラミッドの各面 1 1 は、切頭状の尖頭 1 4 を含まなければ 9 つの階段状レベル (level、水準面) 1 6 を有する。各面の最も低い階段状レベル 1 7 の高さは、他の面 1 1 の最も低い階段状レベル 1 7 に対応する。各面の対応して高い各階段状レベルの高さは、他の面の対応して高い階段状レベルに対応する。各面の各レベルの高さは同じにするべきであり、各レベルの幅は互いに同じにするべきである。ピラミッドの上部は、切頭状の水平面であり、1 つの駒を保持するために単一の円形のくぼみ 1 8 のみを含む。

## 【 0 0 2 2 】

各面 1 1 に対する階段状レベル 1 6 はくぼみ 1 8 を含み、好ましい実施例では、くぼみ 1 8 は円形である。各面 1 1 に対する最も低い階段状レベル 1 7 は、1 8 個のくぼみ 1 8 を含む。次に高いレベルは、2 つ少ない円形のくぼみを含み、それぞれ 1 つ高い階段状レベルは、2 つ少ない円形のくぼみを有し、最も高いレベル (切頭状の尖頭の真下) では、2 つの円形のくぼみしかない。低い方のレベルのくぼみ 1 9 はそれぞれ、すぐ次に高いレベルの別のくぼみ 1 8 の真後ろに配置されるが、低い方のレベルの追加の 2 つのくぼみはそれぞれ、低い方のレベルを延ばした端部の一方を占める。

10

## 【 0 0 2 3 】

図 2 を次に参照すると、各競技者の駒 1 9 はしずく形の形状であり、それぞれ容易に保持できるように細長い先端部 2 0 を有することが好ましい。競技者 1 人当たりの駒 1 9 の数は、ピラミッド又はプリズムの側面 1 1 の数より 1 つ少ない値に等しい。各競技者の駒 1 9 は、色分けによって区別され、各競技者は、1 つの色の 1 組の駒 1 9 を有する。各競技者には、ピラミッドの面 1 1 が割り当てられ、競技者の最大人数は、ピラミッドの面 1 1 の数に等しいものとするができる。

20

## 【 0 0 2 4 】

図 2 A は、競技の開始前、自身に割り当てられたピラミッドの面 1 1 の最も低い階段状レベル 1 7 上に位置する各競技者の駒の最初の配置を示す。すべての競技者は、競技の開始前、それぞれ自身のすべての駒 1 9 を、ピラミッドの自身に割り当てられた面 1 1 に同様に配置しなければならない。

## 【 0 0 2 5 】

どの競技者が最初に競技するかを決定するために、各競技者が 1 つのさいころを振る。さいころの目の数が数を示す。目の数が最も大きいさいころを振った競技者が最初に競技し、この競技者の左側の競技者が次にさいころを振り、反時計回りに以下同様である。

30

## 【 0 0 2 6 】

ゲームの規則に従って、各競技者は自身の順番でさいころを振り、さいころの目の数に基づいて、任意の駒 1 9 を 1 つだけ目の数に基づいて移動させる。競技者は、1 回の順番で自身のどの駒を移動させたいかに関して、完全な裁量権を有する。

## 【 0 0 2 7 】

このゲームの目的は、各競技者が自身のすべての駒 1 9 を自身が割り当てられたピラミッド面 1 1 の上方へ移動させて切頭状の尖頭 1 4 上に配置し、次いで自身の駒 1 9 をそれぞれピラミッドの残りの面の下方へ移動させ、その結果、それぞれの残りの面に、特定の競技者の駒 1 9 を 1 つだけ、それぞれの残りの面の最低レベルに配置することである。競技者が移動できる駒 1 9 に順序はなく、自身の駒がすべて尖頭に到達しなければ尖頭から下方へ移動できないという規則もない。

40

## 【 0 0 2 8 】

本明細書では、切頭状の尖頭 1 4 の単一のくぼみ 1 8 上に位置する駒を、「尖頭駒」と定義する。

## 【 0 0 2 9 】

競技者は自身の順番で、振ったさいころの目の数に従って、くぼみによって示される空間の数だけ、自身の選択した駒 1 9 を、自身の割り当てられたピラミッド面 1 1 の上方へ移動させる。図 4 及び図 5 を次に参照すると、各ステップで、上昇している駒 1 9 は、図示した通りにのみ移動することができ、すなわち、そこから移動するくぼみのすぐ前又は

50

斜めのくぼみのみへ、前方及び上方に移動する。別法として、又はさいころの目に加えて、駒 19 は、競技者が無作為に引いたカードの 1 つからの指示に基づいて移動させることもできる。競技者は自身のカードを使用することができるが、強制はされない。

【 0 0 3 0 】

切頭状の尖頭 14 に到達するために、競技者は、振ったさいころの目の数に等しいくぼみ 18 の正確な数だけ、自身の選択した駒 19 を移動させなければならない。別法として、又はさいころの目に加えて、駒 19 は、競技者が無作為に引いたカードの 1 つからの指示に基づいて移動させることもできる。競技者は自身のカードを使用することができるが、強制はされない。目の数が、切頭状の尖頭 14 に到達するためのくぼみの数を超えた場合、駒の移動は図 6 に示すように行われ、すなわち駒は、切頭状の尖頭から、余分な数だけ後方へ移動する。

10

【 0 0 3 1 】

図 6 を次に参照すると、各ステップで、後方へ移動している駒 19 は、図示した通りにもみ移動することができ、すなわち、そこから移動するくぼみのすぐ前又は斜めのくぼみのみへ、下方に移動する。別法として、競技者は、別の駒を移動させることを選択することもできる。

【 0 0 3 2 】

尖頭 14 に位置する駒 19 は、振ったさいころの目の数に等しいくぼみの正確な数で尖頭 14 に到達した別の駒 19 によって追放することができる。追放された尖頭駒は、同じ駒 19 が上昇してきたピラミッド面 11 の最低レベル 17 へ戻される。競技者は、そのようなピラミッド面 11 の最低レベル 17 の任意のくぼみ上に、その駒を自由に配置することができる。一変形態態では、そのような最低レベル 17 上の割り当てられたくぼみ上に、その駒 19 が配置される。振ったさいころの目の数に基づいて、別の駒 19 が尖頭 14 に到達したが、次いで後方へ移動しなければならない場合、尖頭駒 19 は追放されない。

20

【 0 0 3 3 】

尖頭駒は、少なくとも 1 つの駒 19 を移動できる他の競技者にもう一度順番が回った後に尖頭 14 上に位置した後にのみ下降することができる。当該競技者は、自身の裁量権で、自身の尖頭駒を移動させないことを選択し、別の駒を移動させることを選択することができる。

30

【 0 0 3 4 】

尖頭駒を下降させることを選択すると、競技者は、ピラミッド面 11 のいずれか 1 つ（その駒が上昇してきた面以外）を選択しなければならないが、そのように選択されたピラミッド面 11 で、同じ競技者に属する別の駒がすでに下降していないことを条件とする。

【 0 0 3 5 】

図 7 及び図 8 を参照すると、各ステップで、下降している駒 19 は、図示した通りにもみ移動することができ、すなわち、そこから移動するくぼみのすぐ前又は斜めのくぼみのみへ、下方に移動する。

【 0 0 3 6 】

別法として、又はさいころの目に加えて、駒 19 は、競技者が無作為に引いたカードの 1 つからの指示に基づいて移動させることもできる。競技者は自身のカードを使用することができるが、強制はされない。

40

【 0 0 3 7 】

下降している駒は、別の競技者の上昇している駒、又は別の競技者の別の下降している駒を追放することができ、最初に述べた下降している駒は、さいころの正確な目に基づいて、上昇している駒又は他の下降している駒が占めていたのと同じくぼみへ移動する。同じように、上昇している駒は、同じピラミッド面上の任意の駒を同様に追放することができる。

【 0 0 3 8 】

上昇又は下降して追放された駒は、同じ駒 19 が上昇してきたピラミッド面 11 の

50

最低レベル 17 へ戻される。競技者は、そのようなピラミッド面 11 の最低レベル 17 の任意のくぼみ 18 上に、追放された駒を自由に配置することができる。一変形形態では、そのような最低レベル 17 上の割り当てられたくぼみ 18 上のみに、その駒 19 が配置される。

【0039】

図 11 を次に参照すると、ゲームの別の変形形態では、ゲーム・ボードは、ピラミッド / プリズムの任意の 2 つの隣接する側面 11 を分離する谷又は溝 21 と、谷 21 の下端部に位置する受け口 22 とを含む。谷 21 は、ピラミッド / プリズムの切頭状の尖頭 14 の一角からピラミッド / プリズムの底面角まで延びる。上昇又は下降している駒が追放されると、追放された駒を追放した競技者は、その駒を持ち上げ、追放された駒を所有する競技者のピラミッド面に隣接する 2 つの谷 21 の一方にその駒を滑落させて、受け口 22 へ入れることができる。次いで、追放された駒を所有する競技者はその駒を回収し、次いでその駒は、本明細書に記載する通りに使用される。

10

【0040】

駒 19 が下降しているピラミッド面 11 の最低レベル 17 に到達するために、駒 19 は、振ったさいころの目の数に従って、くぼみ 18 の正確な数だけ移動しなければならない。別法として、又はさいころの目に加えて、駒 19 は、競技者が無作為に引いたカードの 1 つからの指示に基づいて移動させることもできる。競技者は自身のカードを使用することができるが、強制はされない。

【0041】

振ったさいころの数が、最低レベル 17 に到達するための正確な移動数を超えた場合、駒 19 の移動は図 9 に示すように行われ、すなわち駒 19 は、最低レベル 17 から、余分な数だけ後方及び上方へ移動する。図 9 を参照すると、各ステップで、このように後方へ移動している駒 19 は、図示した通りにのみ移動することができ、すなわち、そこから移動するくぼみのすぐ前又は斜めのくぼみのみへ、後方に移動する。別法として、競技者は、別の駒 17 を移動させることを選択することもできる。

20

【0042】

振ったさいころの目の余分な数のために、切頭状の尖頭 14 又は最低レベル 17 から後方へ移動している駒 19 は、後方へ移動して別の駒と同じくぼみ 18 に着いた場合、その駒 19 を追放することができる。この追放された駒は、そのような駒 19 が上昇してきたピラミッド面 11 の最低レベル 17 へ移動される。駒 19 が追放された競技者は、最低レベル 17 上で、追放された駒 17 を配置するのに最善の場所を選択する。

30

【0043】

競技者が、移動できる駒 19 を有する限り、競技者は、さいころの目に従って、それらの駒のいずれか 1 つを移動させなければならない。競技者は、そのような駒 19 のどれを移動させることを選択するかに関して、裁量権を保持する。

【0044】

競技者は、自身の駒 19 のすべてをピラミッドの 1 つの面 11 に上らせ、次いで残りのピラミッド面 11 のそれぞれを下らせて、その結果、残りの面 11 のそれぞれで、そのような面 11 の最低レベル 17 上の任意の場所に、競技者の駒 19 が 1 つ位置するようにする。これを成した最初の競技者が勝利する。

40

【0045】

このゲームに対する変形形態では、追放された駒を、同じ駒が上昇しなければならないピラミッド面 11 の最低レベル 17 上の特有のくぼみへ戻すことを必要とする。同じように、下降している駒は、一変形形態として、それぞれの駒が下降したそれぞれのピラミッド面の最低レベル上の特有のくぼみに位置することを必要とすることができる。

【0046】

カードの使用

カードを積み重ねた 4 つの山があり、各山は、特定の色分けの 10 枚のカードを含む。色分けは、競技者の駒に対する同じ色分けに対応する。

50

## 【 0 0 4 7 】

各山は、1人の競技者に割り当てられる。

## 【 0 0 4 8 】

各競技者は、自身に割り当てられた山の下向きの10枚のカードから、5枚を無作為に引く。

## 【 0 0 4 9 】

競技用カードは次の通りである。

## 【 0 0 5 0 】

尖頭免除カード - このカードは、尖頭駒を有する競技者によって、尖頭駒を追放するために自身の駒を移動させた別の競技者に対抗して使用される。このカードにより、第1の競技者は自身の尖頭駒を尖頭14で維持することができ、代わりに第2の競技者の駒が追放され、追放された駒が上昇してきたピラミッドの面の最低レベル17へ戻される。さいころは振らない。カードを使用した競技者は、自身の順番を使用しない。

10

## 【 0 0 5 1 】

尖頭免除阻止カード - このカードは、別の競技者の尖頭免除カードに応答するときのみ使用され、尖頭免除カードの効果を打ち消す効果を有する。尖頭免除阻止カードの結果、競技者の尖頭駒は追放される。さいころは振らない。

## 【 0 0 5 2 】

滑落免除カード - このカードは、ピラミッドの面11を滑落している自身の駒19が、上昇又は下降している別の駒によって追放されるのを防止するために、競技者によって使用される。さいころは振らない。このカードを使用した競技者は、自身の順番を使用しない。

20

## 【 0 0 5 3 】

ピラミッド面の対応点へ飛び越し/左カード - このカードは、ピラミッドの面11を上昇している駒19を、隣接するピラミッド面上の対応するくぼみへ左又は右に移動させるために使用される。この駒19は、ピラミッド面11の最低レベル17から6番目のレベル以上に位置する駒19のみに対して使用することができる。駒11は、隣接するピラミッド面へ移動した後、その後の競技で引き続き、隣接するピラミッド面の面を下りる。ある色の群からの駒19は、同じ色の群からの駒19をすでに有する隣接する面11へ移動させることはできない。このカードを使用した競技者は、自身の順番を使用しない。さいころは振らない。

30

## 【 0 0 5 4 】

任意方向に1ステップ追加カード(さいころに応じて前方へ移動する前又は後) - さいころを振って、選択した駒19を通常通り移動させた後、このカードを使用して同じ駒19を、任意の方向(前方、後方、又は横方向)にさらに1ステップ移動させることができる。任意の方向のステップは、さいころに応じて前方へ移動する前又は後に進むことができる。このカードは、駒の移動の結果、駒が尖頭又はピラミッド面の底面レベルから戻った場合でも使用することができる。

## 【 0 0 5 5 】

前方へ2ステップ追加カード(さいころに応じて前方へ移動した後) - さいころを振って、選択した駒を通常通り移動させた後、このカードを使用して同じ駒19を、任意の方向(前方、後方、又は横方向)であるが、さらに1ステップ移動させることができる。

40

## 【 0 0 5 6 】

任意の方向に3ステップ移動カード(前方、後方、若しくは横方向、又は組合せ) - このカードは、さいころを振らずに使用される。競技者は自身の順番を使用し、このカードを使用して、任意の方向又は方向の組合せに駒を3ステップ移動させる。このカードを使用して、尖頭又はピラミッド面の底面レベルから戻るように駒を移動させることはできない。

## 【 0 0 5 7 】

空白カード(合計3枚) - これらにはいかなる効果もない。

50

## 【0058】

各競技者の順番で、1枚のカードだけを使用することができる。競技者は、これらのカードのいずれかを使用することができるが、使用は強制されない。使用済みのカードを再び使用することはできない。

## 【0059】

任意のカードを使用することを決定する際、競技者は、指示に必ず従わなければならない。一部のカードは、さいころを振らないときのみ使用することができるが、一部のカードは、さいころを振った後にのみ使用することができる。競技者は、さいころを振ったとき、さいころを振らないときのみ使用できるいずれのカードも使用することはできない。競技者は、さいころの目に基づいて、駒の移動に関する任意のカードを使用することを選択することができる。

10

## 【0060】

空白カードは使用できないが、各競技者には、他の競技者が何枚の空白カードを引いた可能性があるかが分からない。

## 【0061】

このゲームに対する一変形形態では、各競技者が最高3枚のカードを使用した後、各競技者は2枚の追加のカードを再び引くことができる。3枚の使用済みカードを再び引くことはできない。

## 【0062】

このゲームの別の変形形態では、追放された駒を、最も低い階段状レベル上の特有の位置に配置しなければならない。

20

## 【0063】

このゲームの別の変形形態では、下降している駒は、下降するピラミッド面の最も低い階段状レベル上の特有の位置上に位置しなければならない。

## 【0064】

このゲームの別の変形形態では、競技者は、最高3枚のカードを使用した後、2枚の追加のカードを再び引く機会を得る。同じ3枚のカードを再び引くことはできない。

## 【0065】

このゲームの別の変形形態では、駒の「強さ」を異なるものにすることができ、特定の「強さ」の駒は、より低い「強さ」の別の駒を追放することができない。

30

## 【0066】

このゲームの別の変形形態では、切頭状の尖頭上に、任意の色の2枚以下の硬貨を同時に配置することができ、したがって第3の硬貨は、両方の硬貨を尖頭から追放することができる。

## 【0067】

このゲームの別の変形形態では、各競技者に、3の倍数の硬貨を割り当てることができる。

## 【0068】

このゲームの別の変形形態では、尖頭に上らなくても1つの面から別の面へ進むために、3次元の代替の経路を有することができる。

40

## 【0069】

このゲームの別の変形形態では、物語を作ることができ、この物語に付随するキャラクター硬貨も作ることができる。

## 【0070】

このゲームの別の変形形態では、競技者1人当たりの駒の数を変更することもできる。

## 【0071】

本発明の好ましい実施例について図示及び説明したが、本発明の精神及び範囲から逸脱することなく、様々な修正及び置換えを本発明に加えることができる。他の変形形態及び修正形態は、関連技術の当業者には想到されるであろう。

## 【0072】

50

このように、本発明について例示のみを目的として説明したが、この説明は、本明細書に添付のいくつかの特許請求の範囲に限定されると解釈されるべきでないことを理解されたい。

【図1】

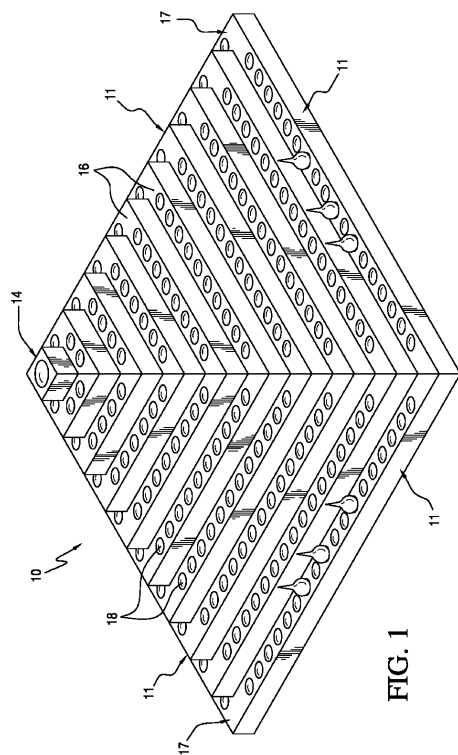


FIG. 1

【図2】

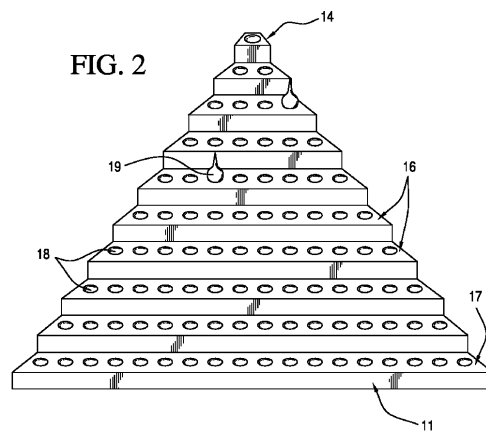


FIG. 2

【図2A】

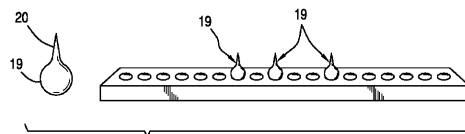


FIG. 2A

【図3】

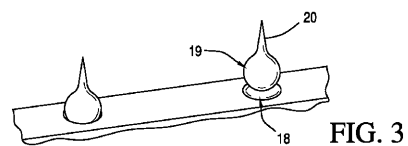


FIG. 3

【 図 4 】

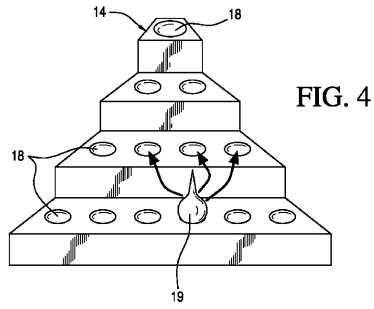


FIG. 4

【 図 5 】

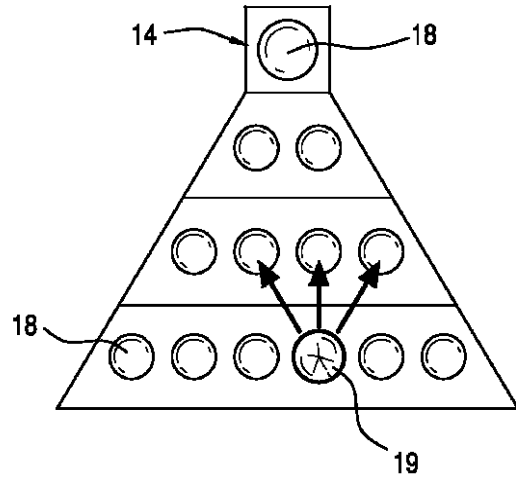


FIG. 5

【 図 6 】

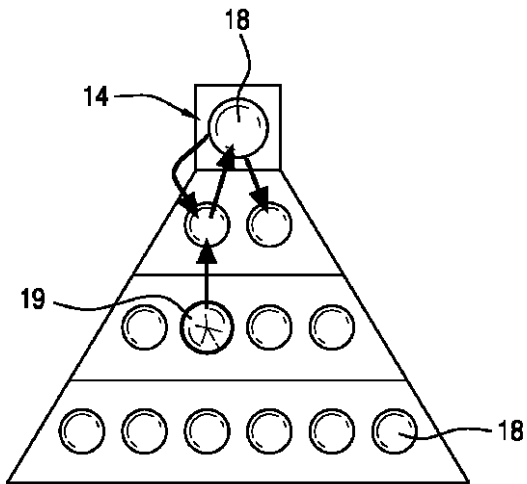


FIG. 6

【 図 8 】

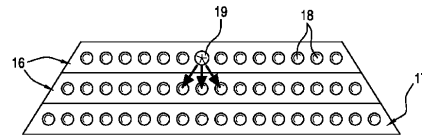


FIG. 8

【 図 9 】

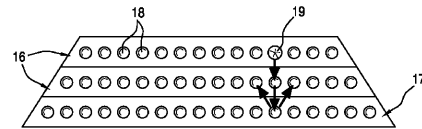


FIG. 9

【 図 7 】

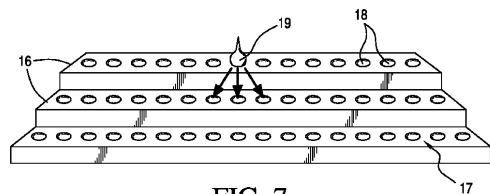


FIG. 7

【図 10】

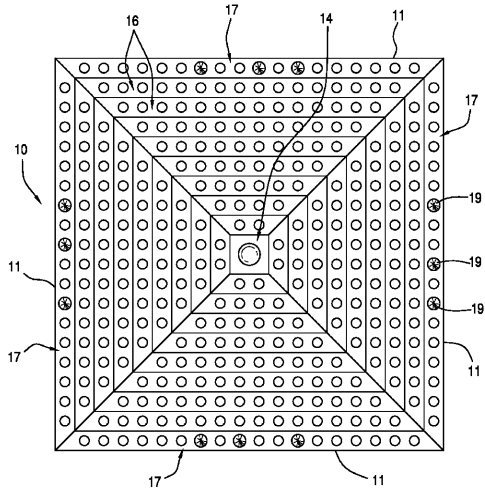


FIG. 10

【図 11】

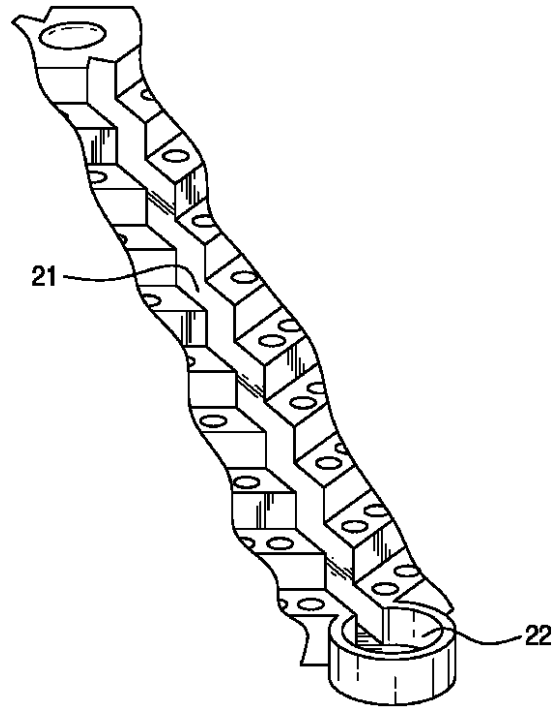


FIG. 11

## フロントページの続き

(73)特許権者 513039997

リー、ジャネット、フェイス、ツェ、イー

シンガポール共和国、シンガポール、ロビン ドライブ 8エイ

(74)代理人 110000855

特許業務法人浅村特許事務所

(72)発明者 チェン、ウェイ、チュワン

シンガポール共和国、シンガポール、ロビン ドライブ 8エイ

(72)発明者 リー、チャット、ジン、ジェイ、

シンガポール共和国、シンガポール、ロビン ドライブ 8エイ

(72)発明者 リー、ジャスミン、ハンナ、ツェ、エン

シンガポール共和国、シンガポール、ロビン ドライブ 8エイ

(72)発明者 リー、ジャネット、フェイス、ツェ、イー

シンガポール共和国、シンガポール、ロビン ドライブ 8エイ

審査官 安藤 達哉

(56)参考文献 米国特許第04477080(US,A)

英国特許出願公開第02228422(GB,A)

米国特許第04147359(US,A)

米国特許第05004245(US,A)

国際公開第97/038767(WO,A1)

米国意匠特許発明第381370(US,S)

米国特許第5334098(US,A)

米国特許第5071132(US,A)

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 3/00