

(19) 日本国特許庁(JP)

再公表特許(A1)

(11) 国際公開番号

W02003/018149

発行日 平成16年12月9日(2004.12.9)

(43) 国際公開日 平成15年3月6日(2003.3.6)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 3/00

A63F 1/04

F I

A63F 3/00 507

A63F 3/00 515C

A63F 1/04 Z

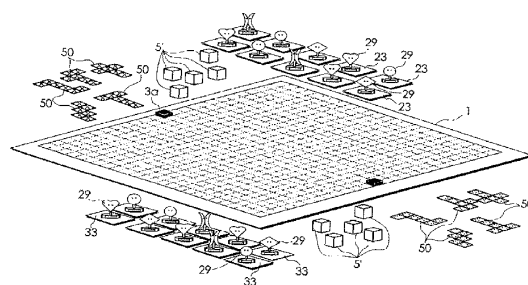
審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 26 頁)

出願番号	特願2003-522660 (P2003-522660)	(71) 出願人	000105637 コナミ株式会社 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号
(21) 国際出願番号	PCT/JP2002/008890	(74) 代理人	100091443 弁理士 西浦 ▲嗣▼晴
(22) 国際出願日	平成14年9月2日(2002.9.2)	(72) 発明者	出羽 昌司 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内
(31) 優先権主張番号	特願2001-264013 (P2001-264013)	(72) 発明者	高德 明弘 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内
(32) 優先日	平成13年8月31日(2001.8.31)		
(33) 優先権主張国	日本国(JP)		
(81) 指定国	AP (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), EP (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE, SK, TR), OA (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NO, NZ, OM, PH, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, SL, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW		

(54) 【発明の名称】 複数のプレイヤーがプレイをするボードゲーム及びそのプレイ方法

(57) 【要約】

本発明は、意外性のあるゲーム展開を起こすことができ、しかもプレイヤーの満足度を従来よりも高めることができるボードゲームを提供することに関するものである。展開可能な複数のダイスから選択した複数のダイスをローリングさせる。ダイスをローリングさせた結果に応じて、ダイス51～61をプレイ・フィールド1上に展開する。展開したダイス51～61の上に自分のピースを置く。またダイスをローリングさせた結果に応じて、ゲームの進行に必要なコストを加減算ユニットにプールする。ピースに対応するカードには、対応するピースのグループ、レベル、能力等が表示されている。プールしているコストを払って、ピースを進行させたり、相手のピースを攻撃し、またその際に同様にプールされているコストを払って防衛をする。相手のプレイヤーの特定のピースに所定のダメージを与えたプレイヤーが勝者となる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のプレイヤーがプレイをするボードゲームであって、
連続する複数の多角形グリッドを備え、前記複数のプレイヤーが共通に使用するプレイ・フィールドと、
前記複数のプレイヤーがそれぞれ自分自身のプレイのために使用する複数のゲーム・コンポーネント・セットとからなり、
前記ゲーム・コンポーネント・セットは、複数のダイスと、それぞれ視覚によって識別可能な特徴を有し且つ予め定めた複数のグループ及び／又は予め定めた複数のレベルに属する複数種類のピースと、前記複数種類のピースと対になって構成されて、少なくとも対応する前記ピースを特定するための表示、対応する前記ピースの能力、前記能力の発揮条件並びに前記グループ及び／又は前記レベルが表示された複数のカードとを含んでおり、
前記ダイスは、前記多角形グリッドと実質的に同じ輪郭形状寸法を有する n 個 (n は 3 以上の正の整数) の多角形プレートが展開可能に繋がって構成された多面体からなり、前記ダイスが二次元的に展開された状態で前記 n 個の多角形プレートが相互に繋がった状態になるように、前記 n 個の多角形プレートのそれぞれは二次元的に展開された状態で隣接する他の多角形プレートと連結されており、
前記多角形プレートの外面には、前記ダイスの展開の決定要素として用いられる展開マーク、前記ピースを進行させるために必要なコストをプールできることを示す進行マーク、前記ピースの能力を発揮させるために必要なコストをプールできることを示す 1 以上の実行マーク並びに前記グループ及び／又は前記レベルを表示する 1 以上の識別マークが表示されていることを特徴とする複数のプレイヤーでプレイするボードゲーム。

10

20

【請求項 2】

前記ゲーム・コンポーネント・セットは、前記進行マーク及び前記 1 以上の実行マークに対応した複数の加減算表示部を備えた加減算ユニットを更に備えている請求項 1 に記載のボードゲーム。

【請求項 3】

前記ゲーム・コンポーネント・セットは、前記カードの上に置くことが可能な複数個のフリップを備えている請求項 2 に記載のボードゲーム。

【請求項 4】

前記展開マーク、前記進行マーク、前記実行マーク及び前記識別マークが、色彩、図形、模様、記号、数字及び文字の少なくとも一つによって構成されている請求項 1 に記載のボードゲーム。

30

【請求項 5】

1 つの前記多角形プレートの前記外面に、前記展開マーク、前記進行マーク、前記実行マーク及び前記識別マークから選択した 2 以上のマークが表示されている請求項 3 に記載のボードゲーム。

【請求項 6】

前記ダイスを構成する n 個の前記多角形プレートの少なくとも 1 つの内面上には、前記ダイスを展開した際に、前記ピースが置かれる場所であることを示す位置指示マークが表示されている請求項 1 に記載のボードゲーム。

40

【請求項 7】

前記位置指示マークは、前記プレイヤーを特定するための書き込みが可能に構成されている請求項 6 に記載のボードゲーム。

【請求項 8】

前記ピースは、前記プレイ・フィールド上に置かれるベースと、前記ベースの上に設けられて方向性を示すことができる特徴部とから構成されている請求項 1 に記載のボードゲーム。

【請求項 9】

前記ピースには、前記プレイヤーを特定するための書き込みが可能な書き込み部が設けられ

50

ている請求項 1 または 6 に記載のボードゲーム。

【請求項 1 0】

前記プレイ・フィールドの前記複数のグリッドのうちプレイ可能なプレイヤの数に等しい数の所定のグリッドが、その他のグリッドとは識別可能に表示されている請求項 1 に記載のボードゲーム。

【請求項 1 1】

前記ゲーム・コンポーネント・セット中の前記複数のピースには、前記識別可能に表示されたグリッドに置かれるマスター・ピースが含まれている請求項 1 0 に記載のボードゲーム。

【請求項 1 2】

前記カードには、対応する前記ピースの守備力、攻撃力、耐力が数字または量で表示されている請求項 1 に記載のボードゲーム。

【請求項 1 3】

前記カードには、対応する前記ピースの能力を発揮させるために必要な前記実行マークが表示されている請求項 1 1 に記載のボードゲーム。

【請求項 1 4】

複数のプレイヤがルールに従ってプレイするボードゲームのプレイ方法であって、前記ボードゲームが、連続する複数の多角形グリッドを備え、前記複数のプレイヤが共通に使用するプレイ・フィールドと、

前記複数のプレイヤがそれぞれ自分自身のプレイのために使用する複数のゲーム・コンポーネント・セットとからなり、

前記ゲーム・コンポーネント・セットは、複数のダイスと、それぞれ視覚によって識別可能な特徴を有し且つ予め定めた複数のグループ及び／又は予め定めた複数のレベルに属する複数種類のピースと、前記複数種類のピースと対になって構成されて、少なくとも対応する前記ピースを特定するための表示、対応する前記ピースの能力、前記能力の発揮条件並びに前記グループ及び／又はレベルが表示された複数のカードとを含んでおり、

前記ダイスは、前記多角形グリッドと実質的に同じ輪郭形状寸法を有する n 個 (n は 3 以上の正の整数) の多角形プレートが展開可能に繋がって構成された多面体からなり、前記ダイスが二次元的に展開された状態で前記 n 個の多角形プレートが相互に繋がった状態になるように、前記 n 個の多角形プレートのそれぞれは二次元的に展開された状態で隣接する他の多角形プレートと連結されており、

前記多角形プレートの外面には、前記ダイスの展開の決定要素として用いられる展開マーク、前記ピースを進行させるために必要なコストをプールできることを示す進行マーク、前記ピースの能力を発揮させるために必要なコストをプールできることを示す 1 以上の実行マーク並びに前記グループ及び／又は前記レベルを表示する 1 以上の識別マークが表示されており、

前記ルールは、各プレイヤが、順番に 1 回のターンを実行し、1 回の前記ターンにおいて、各プレイヤが、

(a) 自分が使用する前記ゲーム・コンポーネント・セットに含まれる前記複数のダイスから選択した複数のダイスをローリング・プレイス上に転がすダイス・ローリング・ステップ、

(b) 前記ローリング・プレイス上に転がった前記複数のダイスのうち予め定めた数の前記ダイスの判断対象となる前記多角形プレートの前記外面に前記展開マークがそれぞれ含まれているときには、前記展開マークが含まれている 1 つの前記ダイスを二次元的に展開して、展開した前記ダイスを前記プレイ・フィールド上の n 個の相互に繋がった前記グリッドを覆うように配置するダイス展開ステップ、

(c) 前記ローリング・プレイス上に転がった前記複数のダイスから判別される前記グループ及び／又は前記レベルに基いて、自分が使用する前記ゲーム・コンポーネント・セットに含まれる前記複数のピースの中から 1 つの前記ピースを選択し、選択した前記ピース

10

20

30

40

50

を展開した前記ダイスを構成する前記複数の多角形プレートの上に配置するピース配置ステップ、

(d) 前記ダイスを展開した場合及び展開しなかった場合のいずれにおいても、前記ローリング・プレイス上に転がった前記複数のダイスの前記判断対象となる前記多角形プレートの前記外面に前記進行マーク及び／又は前記実行マークが含まれているときには、それらのマークが現れた数をマークの種類毎にコストとしてプールするプールステップ、

(e) プールされている前記コストを払って、前記プレイ・フィールド上にある前記ピースを、展開された前記ダイス上で進行させ且つ／又は前記ピースの能力を発揮させて相手のプレイヤーの前記ピースを攻撃又は破壊する進行・攻撃ステップ、

(f) 進行・攻撃ステップを実行した後または進行・攻撃ステップを実行せずに今回のターンを終了させる終了ステップ、 10

を実施するように定められていることを特徴とするボードゲームのプレイ方法。

【請求項 15】

前記相手のプレイヤーの前記ターン中における前記進行・攻撃ステップにおいては、プールされている前記コストを払って、自分の前記ピースの守備及び前記相手プレイヤーの前記ピースの攻撃又は破壊を行えることを前記ルールが定めていることを特徴とする請求項 14 に記載のボードゲームのプレイ方法。

【請求項 16】

前記プレイ・フィールドの前記複数のグリッドのうちプレイ可能なプレイヤーの数に等しい数の所定のグリッドが、その他のグリッドとは識別可能に表示されており、 20

前記ゲーム・コンポーネント・セットは、前記識別可能に表示されたグリッドに置かれるマスター・ピースを更に備えており、

ゲーム開始時に前記マスター・ピースを前記識別可能に表示された特定の前記グリッドに置くこと及び前記マスター・ピースに予め攻撃力及び耐力だけを付与することを前記ルールが定めている請求項 15 に記載のボードゲームのプレイ方法。

【請求項 17】

初めての前記ピース配置ステップにおいては、前記ダイスの展開を自分の前記マスター・ピースを置いた前記特定のグリッドに隣接する少なくとも 1 つの前記グリッドを覆うように展開した前記ダイスを配置すること、以後の前記展開ステップにおいては、既に展開されている前記ダイスと重ならず且つ自分で展開した前記ダイスが覆う複数のグリッドに隣接する複数のグリッドを覆うように展開した前記ダイスを配置することを前記ルールが定めている請求項 16 に記載のボードゲームのプレイ方法。 30

【請求項 18】

順次展開した前記ダイスを進行通路として前記ピースを進行させ、自分の前記ピースと前記相手のプレイヤーの前記ピースとが特定の位置関係になっている条件下で前記相手のプレイヤーの前記ピースまたは前記マスター・ピースを攻撃できることを前記ルールが定めていることを特徴とする請求項 17 に記載のボードゲームのプレイ方法。

【請求項 19】

前記ピースは、守備力、攻撃力及び耐力を持つ攻撃対象タイプのピースと、相手のプレイヤーの前記ピースに予め定めた効果だけを発揮する効果発揮タイプのピースとを含んでおり 40

、前記攻撃対象タイプのピースに対応する前記カードには、そのピースの守備力、攻撃力、耐力が数字または量で表示されており、また前記カードには該ピースの前記能力及び前記能力の発揮に必要なコストが表示されている請求項 18 に記載のボードゲームのプレイ方法。

【請求項 20】

攻撃を受けている前記ピースについて予め定めた前記耐力は、自らの前記守備力を超える前記相手のプレイヤーの前記ピースの攻撃力によって低下すること、及び前記耐力が 0 になったときに当該ピースが破壊されることを前記ルールが定めていることを特徴とする請求項 19 に記載のボードゲームのプレイ方法。 50

【請求項 2 1】

前記マスター・ピースが予め定めたダメージを受けた時点で当該マスター・ピースの所有者の負けが確定したと前記ルールが定めることを特徴とする請求項 1 6 または 2 0 に記載のボードゲームのプレイ方法。

【請求項 2 2】

前記プレイ・フィールド上の展開された前記ダイスの上に前記ピースが置かれるまでは、前記ピースを対応する前記カードの上に置いておき、前記ピースがゲームの中で破壊された後は、対応する前記カードを裏返しにし、その上に前記ピースを配置しておくこと又は対応する前記カードの上に前記ピースを横にして配置しておくことを前記ルールが定めている請求項 1 4 に記載のボードゲームのプレイ方法。

10

【請求項 2 3】

前記ゲーム・コンポーネント・セットは、前記カードの上に置くことが可能な複数個のフリップを備えており、
前記ピースがダメージを受けて前記耐力が低下すると、その低下の割合に応じた数のフリップを前記ピースに対応する前記カードの上に置くことを前記ルールが定めている請求項 1 7 に記載のボードゲームのプレイ方法。

【請求項 2 4】

前記ゲーム・コンポーネント・セットは、前記進行マーク及び前記 1 以上の実行マークに対応した複数の加減算表示部を備えた加減算ユニットを更に備えており、
前記プールステップにおいては、対応する前記マークが現れるごとに前記加減算表示部で加算を行い、前記進行・攻撃ステップにおいては、支払った前記コストに相当する減算を前記加減算表示部で行うことを前記ルールが定めている請求項 1 4 に記載のボードゲームのプレイ方法。

20

【請求項 2 5】

前記加減算ユニットで加算可能な数が、最大プール数であることを前記ルールが定めている請求項 2 4 に記載のボードゲームのプレイ方法。

【請求項 2 6】

前記 1 以上の実行マークには、攻撃を行うためのコストをプールできることを示す攻撃マークと、相手の攻撃に対して守備を行うためのコストをプールできることを示す守備マークと、前記ピースに予め定めた特殊能力を発揮させるためのコストをプールできることを示す 1 以上の特殊能力マークとが含まれており、
前記加減算ユニットには、前記進行マーク、前記攻撃マーク、前記守備マーク及び前記 1 以上の特殊マークが、対応する前記加減算表示部に隣接して表示されている請求項 2 4 に記載のボードゲームのプレイ方法。

30

【請求項 2 7】

前記進行マーク、前記攻撃マーク、前記守備マーク及び前記 1 以上の特殊能力マークが図形から構成されており、前記各マークの近傍又は中に特定の数字、文字又は記号が併記されている場合には、そのマークの出現によって得られるコストは、前記特定の数字、文字又は記号が意味する数の倍数のコストをプールできるものと前記ルールが定めている請求項 2 6 に記載のボードゲームのプレイ方法。

40

【請求項 2 8】

前記展開マークは、前記ピースが属する前記グループ及び前記レベルを示す識別マークと一緒に 1 つの前記多角形プレイトの前記表面上に表示されている請求項 1 4 に記載のボードゲームプレイ方法。

【請求項 2 9】

前記ダイス・ローリング・ステップにおいて、3 つ以上の前記ダイスを選択するように前記ルールが定めている請求項 1 4 に記載のボードゲームのプレイ方法。

【請求項 3 0】

前記複数のダイスは、展開した状態の形状が一樣ではなく、前記複数のダイスの展開した状態の形状は、複数種類の形状に分類されていることを特徴とする請求項 1 4 に記載のボ

50

ードゲームのプレイ方法。

【請求項 3 1】

前記ゲーム・コンポーネント・セットに準備する前記複数のダイス及び前記複数種類のピースは、前記ルールで定めた規定の個数であるが、前記複数のダイス及び前記複数種類のピースは、各プレイヤーが所有するストックから選択されたものである請求項前記 1 4 に記載のボードゲームのプレイ方法。

【請求項 3 2】

複数のプレイヤーがプレイをするボードゲームであって、連続する複数の多角形グリッドを備え、前記複数のプレイヤーが共通に使用するプレイ・フィールドと、

10

前記複数のプレイヤーがそれぞれ自分自身のプレイのために使用する複数のゲーム・コンポーネント・セットとからなり、

前記ゲーム・コンポーネント・セットは、複数のダイスと、それぞれ視覚によって識別可能な特徴を有し且つ予め定めた複数のグループ及び／又は予め定めた複数のレベルに属する複数種類のピースと、前記複数種類のピースと対になって構成されて、少なくとも対応する前記ピースを特定するための表示、対応する前記ピースの能力、前記能力の発揮条件並びに前記グループ及び／又は前記レベルが表示された複数のカードと、前記プレイ・フィールド上の連続する複数の前記多角形グリッドによって構成されるエリアを覆うことができる形状を有する複数枚の通路プレートとを含んでおり、

前記ダイスは、 n (n は 3 以上の正の整数) 個の外面を有する多面体であり、前記多面体の前記 n 個の外面には、前記通路プレートを前記プレイ・フィールド上に置くことを決定する要素として用いられる展開マーク、前記ピースを進行させるために必要なコストをプールできることを示す進行マーク、前記ピースの能力を発揮させるために必要なコストをプールできることを示す 1 以上の実行マーク並びに前記グループ及び／又は前記レベルを表示する 1 以上の識別マークが表示されていることを特徴とする複数のプレイヤーでプレイするボードゲーム。

20

【請求項 3 3】

複数のプレイヤーが使用する前記複数枚の通路プレートは、他のプレイヤーが使用するものとは識別できるように構成されている請求項 3 2 に記載の複数のプレイヤーでプレイするボードゲーム。

30

【請求項 3 4】

前記複数枚の通路プレートは表面と裏面の相違が一目で確認できるように構成されている請求項 3 2 に記載の複数のプレイヤーでプレイするボードゲーム。

【請求項 3 5】

前記展開マーク、前記進行マーク、前記実行マーク及び前記識別マークが、色彩、図形、模様、記号、数字及び文字の少なくとも一つによって構成されている請求項 3 2 に記載のボードゲーム。

【請求項 3 6】

ダイスの 1 つの前記外面に、前記展開マーク、前記進行マーク、前記実行マーク及び前記識別マークから選択した 2 以上のマークが表示されている請求項 3 2 に記載のボードゲーム。

40

【請求項 3 7】

前記通路プレート上には、前記ピースが置かれる場所であることを示す位置指示マークが表示されている請求項 3 2 に記載のボードゲーム。

【発明の詳細な説明】

技術分野

本発明は、複数のプレイヤーがプレイをするボードゲーム及びそのプレイ方法に関するものである。

背景技術

従来一般的な対戦型のボードゲームは、ピース(駒)の進行通路パターンが表面に描か

50

れたプレイボード上に予め手持ちのピースを並べておき、複数のプレイヤーが順番に所定のルールに従ってピースを進捗通路パターンに沿って移動させる。そして自分のピースと相手のピースが所定の位置関係になったときに、各ピースについて予め決めた能力に従って、相手のプレイヤーのピースをボード上から排除するというものである。

しかしながら従来のボードゲームのように予め決まった進捗通路パターンに沿ってピースを動かすだけでは、進捗パターンに限られる上、ゲームの展開に意外性が生じ難い。また各ピースに予め決めた能力だけで対戦をする場合も、意外性のあるゲーム展開が起き難い。更に、予め決めたピースだけを用いる場合には、プレイヤーの興味が早期に失われてしまう問題がある。また従来のボードゲームでは、単なるピースの進捗だけでゲームの展開を変える場合が多く、その他の要因によってゲームの展開を変えることをしていない。そのため従来のボードゲームでは、戦略が単純なものとなり、対戦が始まるまではゲームに対するプレイヤーの戦略意識が高くなり難い。その結果、従来のボードゲームでは、ゲーム初期からプレイヤーにゲームの戦略を立てる楽しさを感じさせることがあまりできなかった。また従来のボードゲームでは、ピースの能力発揮条件が単純であるため、ゲーム展開が単純になって、いわゆる一発逆転というゲーム展開が起き難かった。

本発明の目的は、意外性のあるゲーム展開を起こすことができ、しかもプレイヤーの満足度を従来よりも高めることができるボードゲーム及びそのプレイ方法を提供することにある。

本発明の他の目的は、ピースの進捗通路パターンがゲームを行うごとに変わるボードゲーム及びそのプレイ方法を提供することにある。

本発明の他の目的は、ゲーム進捗過程においては、ゲームの戦略を立てる楽しみが増すボードゲーム及びそのプレイ方法を提供することにある。

本発明の更に他の目的は、ゲームを進捗している過程で、ゲームの進捗に必要なコストをブールする作業を容易に行えるボードゲームを提供することにある。

本発明の別の目的は、各ピースが受けたダメージの程度を容易に認識できるボードゲームを提供することにある。

本発明の他の目的は、自分のゲーム・コンポーネントと他人のゲーム・コンポーネントとを確実に識別できるボードゲームを提供することにある。

本発明の更に他の目的は、必要なコストを払わなければ、ピースに能力があっても、攻撃および防御をすることができないようにして、意外性のあるゲームの展開が起きるようにしたボードゲームのプレイ方法を提供することにある。

本発明の別の目的は、ゲームの進捗過程で、まだ使用されていないピースと破壊が擬制されたピースとを瞬時に識別できるボードゲームのプレイ方法を提供することにある。

本発明の更に他の目的は、ピースを任意に準備することができて、各種のピースを揃えて、各種の戦略を立てることができるボードゲームのプレイ方法を提供することにある。

本発明の別の目的は、ダイスを展開せずに、ゲームの進捗をスムーズに行わせることができるボードゲームを提供することにある。

本発明の他の目的は、プレイ・フィールド上の占有エリアの大小を容易に認識することができるボードゲームを提供することにある。

発明の開示

複数のプレイヤーがプレイをする本発明のボードゲームは、連続する複数の多角形グリッドを備え、複数のプレイヤーが共通に使用するプレイ・フィールドと、複数のプレイヤーがそれぞれ自分自身のプレイのために使用する複数のゲーム・コンポーネント・セットとから構成される。プレイ・フィールドは、シート状のものであれば、紙や板でもよく、その材質は問わない。そして多角形グリッドの形状は、三角形、四角形、五角形等でよく、後に説明する展開したダイスを載せることを考えると、一般的には正多角形が好ましい。またプレイ・フィールドの複数のグリッドのうちプレイ可能なプレイヤーの数に等しい数の所定のグリッドを、その他のグリッドとは識別可能に表示する。例えば、そのグリッドだけ他のグリッドと色を変える等することにより、他のグリッドと識別可能になる。なおこのような他と識別可能なグリッドを設ければ、このグリッドを目印にして、展開したダイスの初

10

20

30

40

50

期の配置態様をルールで様々に規定することができる。

ゲーム・コンポーネント・セットは、複数のダイスと、それぞれ視覚によって識別可能な特徴を有し且つ予め定めた複数のグループ及び／又は予め定めた複数のレベルに属する複数種類のピースと、複数種類のピースと対になって構成されて、少なくとも対応するピースを特定するための表示、対応するピースの能力（特殊能力、効果等）、この能力の発揮条件並びにピースのグループ及び／又はレベルが表示された複数のカードとを含んでいる。

まずダイスは、多角形グリッドと実質的に同じ輪郭形状寸法を有する n 個（ n は3以上の正の整数）の多角形プレートが展開可能に繋がって構成された多面体から構成されている。そしてダイスが二次元的に展開された状態で、 n 個の多角形プレートが相互に繋がった状態になるように、 n 個の多角形プレートのそれぞれは二次元的に展開された状態で隣接する他の多角形プレートと連結されている。ダイスを構成する n 個の多角形プレートは、合成樹脂材料により一体成形することができる。この場合、隣接する二つの多角形プレートを相互に連結する連結部並びにダイスを組み立てる際に利用される複数の係止部及び被係止部も、合成樹脂材料により一体に成形される。なおダイスを紙等の折り曲げ可能なシート材料によって構成してもよい。

ダイスを構成する多角形プレートの外面には、ダイスの展開の決定要素として用いられる展開マークと、ピースを進行させるために必要なコストをプールできることを示す進行マークと、ピースの能力を発揮させるために必要なコストをプールできることを示す1以上の実行マークと、ピースのグループ及び／又はレベルを表示する1以上の識別マークが表示されている。1以上の実行マークには、攻撃（能力の一つ）を行うためのコストをプールできることを示す攻撃マークと、相手の攻撃に対して守備（能力の一つ）を行うためのコストをプールできることを示す守備マークと、ピースに予め定めた特殊能力を発揮させるためのコストをプールできることを示す1以上の特殊能力マークとを含めることができる。これら展開マーク、進行マーク、実行マーク及び識別マークは、色彩、図形、模様、記号、数字及び文字の少なくとも一つによって構成されていればよい。これらの要素をうまく組み合わせれば、1つの多角形プレート上により多くのマークを表示することが可能になる。その結果、1つの多角形プレートの外面に、展開マーク、進行マーク、実行マーク及び識別マークから選択された2以上のマークが表示できる。よって少ない数のダイスを転がすことによって、より多くの選択肢を作ることができる。1つの多角形プレートの外面に複数のマークを表示する場合、各マークの大きさは任意である。そして各マークの区別が可能であれば、1つのマークの内部に他のマークを配置してもよいし、また1つのマークの近傍に添え字のように他のマークを小さく表示してもよい。

ここでピースの能力とは、例えば、攻撃をする能力、守備をする能力、予め定めた特殊な攻撃及び守備をする能力、抜け道を形成する能力、落とし穴を仕掛ける能力、地雷を仕掛ける能力等の種々の能力を言う。

ダイスを構成する n 個の多角形プレートの少なくとも1つの内面上には、ダイスを展開した際に、ピースが置かれる場所であることを示す位置指示マークを表示しておくのが好ましい。このような位置指示マークがあれば、ルールによってピースの初期位置を限定させる規定を設けた際に、プレイヤーは位置指示マークを基準にして、所定の多角形プレートの上にピースを配置することができる。なおこの位置指示マークを、プレイヤーを特定するための書き込みが可能に構成すると、ゲーム終了後に、位置指示マーク上の書き込みを目印にして自分のダイスを簡単に回収することができる。

ピースは、プレイ・フィールド上に置かれるベースと、このベースの上に設けられて方向性を示すことができる特徴部とから構成することができる。このピースを、合成樹脂材料により一体成形すれば、ピースを安価に且つ大量に生産することができる。特徴部は、前部と後部が分かる形状であればいかなる形状でもよい。特徴部が、動物、人間、架空の動物（モンスター）等のフィギュアの形態であってもよいのは勿論である。特に動物のフィギュアを用いると、特別に規定しなくても、顔が向いている方向が前方であることをプレイヤーに直ぐに理解させることができる。またそのピースは、そのピースの能力を特徴部の

10

20

30

40

50

形状として表すものであってもよい。なおピースには、プレイヤーを特定するための書き込みが可能な書き込み部を設けるのが好ましい。このような書き込み部があれば、ゲーム終了後に、位置指示マーク上の書き込みを目印にして自分のピースを簡単に回収することができる。

カードの記載内容によって特徴付けられるピースには、守備力、攻撃力及び耐力を持つ攻撃対象タイプのピースと、相互のプレイヤーのピースに予め定めた効果だけを發揮する効果發揮タイプのピースとを含めることができる。例えば、攻撃対象タイプのピースに対応するカードには、そのピースの守備力、攻撃力、耐力が数字及び/または量で表示されており、またカードには該ピースの能力及び能力の發揮に必要なコストが表示される。守備力とは、相手の攻撃力から引き算されて攻撃力を弱める能力であり、逆に攻撃力とは相手の守備力から引き算されて相手の守備力を弱める能力であり、体力とは守備力が0になった状態で攻撃力が引き算されて、0になるまではそのピースをゲーム上存在させておくことができる能力である。カードにこれらが記載されていることにより、各プレイヤーは複数のピースを使用しても、特別に各ピースの能力を全部暗記せずに、ゲームを楽しむことができる。またカードには、対応するピースの能力を發揮させるために必要な実行マークを表示するのが好ましい。このような表示をすれば、プレイヤーはピースの能力を發揮させるために必要なコストを暗記しておく必要がないので、ゲームをスムーズに進行させることができる。なお対応するピースに、必ず守備力、攻撃力及び耐力のすべてを持たせる必要はなく、耐力を0にしたり、これらの力をすべて0にして特殊能力や効果だけを發揮させるようにしてもよい。

なおゲーム・コンポーネント・セットには、進行マーク及び1以上の実行マークに対応した複数の加減算表示部を備えた加減算ユニットを更に設けるのが好ましい。このような加減算ユニットを用いれば、各マークごとのポイント又はコストの増減を暗記やメモなどを必要とせずに、確実に記録することができ、ゲームの進行がスピーディになる利点がある。また加減算ユニットに、進行マーク、攻撃マーク、守備マーク及び前記1以上の特殊能力マークを、対応する加減算表示部に隣接して表示するのが好ましい。このようにすると加減算作業を迷わずにスピーディに行える。

またゲーム・コンポーネント・セットには、カードの上に置くことが可能な複数個のフリップ（ドロップのような形状をしたチップのようなパーツ）を含めておくのが好ましい。このようなフリップを用意しておけば、ゲームの進行中に特定のピースの耐力の低下量を、その低下量に応じた数のフリップをカードの上に置くことにより、プレイヤーに示すことができるので、ゲームの進行がスムーズになる。

本発明のプレイ方法では、上述のボードゲームを用いて特定のルールに従ってゲームを実行できる。このルールでは、各プレイヤーが、順番に1回のターンを実行し、1回のターンにおいて、各プレイヤーが、下記の(a)～(f)のステップを実行する。

(a) 自分が使用するゲーム・コンポーネント・セットに含まれる複数のダイスから選択した複数のダイスをローリング・プレイス上に転がすダイス・ローリング・ステップ。

(b) ローリング・プレイス上に転がった複数のダイスのうち予め定めた数のダイスの判断対象となる多角形プレイトの外面に展開マークがそれぞれ含まれているときには、展開マークが含まれている1つのダイスを二次元的に展開して、展開したダイスをプレイ・フィールド上のn個の相互に繋がったグリッドを覆うように配置するダイス展開ステップ。

(c) ローリング・プレイス上に転がった複数のダイスから判別されるグループ及び/又はレベルに基いて、自分が使用するゲーム・コンポーネント・セットに含まれる複数のピースの中から1つのピースを選択し、選択したピースを展開したダイスを構成する複数の多角形プレイトの上に配置するピース配置ステップ。

(d) ダイスを展開した場合及び展開しなかった場合のいずれにおいても、ローリング・プレイス上に転がった複数のダイスの判断対象となる多角形プレイトの外面に進行マーク及び/又は実行マークが含まれているときには、それらのマークが現れた数をマークの種類毎にコストとしてプールするプールステップ。

(e) プールされているコストを払って、プレイ・フィールド上にあるピースを、展開さ

10

20

30

40

50

れたダイス上で進行させ且つ／又はピースの能力を発揮させて相手のプレイヤーのピースを攻撃又は破壊する進行・攻撃ステップ。

(f) 進行・攻撃ステップを実行した後または進行・攻撃ステップを実行せずに今回のターンを終了させる終了ステップ。

各プレイヤーが交互に繰り返し上記ターンを実施することにより、展開されたダイスがプレイ・フィールド上にピースの進行通路パターンを形成する。また各ターン毎に、各プレイヤーが対戦で使用するピースに能力を発揮させるために支払うコストをプールすることができる。そしてピースが進行通路パターン上に存在していて、しかもそのピースの能力を発揮させるためのコストがプールされていれば、ピースの進行等を実施できる。したがって、ピースどうしの直接対戦が始まる前であっても、プレイヤーは自分の戦略を練りながら、ピースを進行させたり、場合によってはピースに特定の能力を発揮させることができ、ゲームを楽しむことができる。

相手のプレイヤーのターン中における進行・攻撃ステップにおいて、プールされているコストを払うことにより、自分のピースの守備及び相手プレイヤーのピースの攻撃又は破壊を行えるようにルールを定めると、各プレイヤーがフィールド上に出しているピースの能力を最大限発揮して、対戦をすることができる。

ゲーム・コンポーネント・セットに含まれる複数種類のピースの中に、プレイヤーの代わりとなるマスター・ピースを含めることができる。マスター・ピースを含める場合には、ゲームの開始時から、マスター・ピースをプレイ・フィールド上に置いておくのが好ましい。そしてこの場合には、プレイ・フィールド上のマスター・ピースを置く特定のグリッドを他のグリッドと識別可能に設定しておくのが好ましい。マスター・ピースの能力の定め方は任意である。例えば、マスター・ピースの能力を下げるほど、ゲームにおけるマスター・ピースの守備の戦略が重要になるため、戦略を立てる楽しさを増大させることができる。

1回のターンを上記のように定めることにより、原則として、展開すべきダイスの選択、ダイスの展開による進行通路の形成、ピースの選択、ゲームの進行に必要なコストのプール及びプールしたコストを払って行う進行・攻撃の要否の選択及び実行を一連のものとして行うことになる。このようにすると、1回のターンにおける複数回の選択の組み合わせを、どのようにするかによってゲームの展開が大きく変わる。そのため、1回のターン中においてプレイヤーは、選択を楽しみながら、ゲームの戦略を変更することができ、従来のボードゲームと比べて、意外性のあるゲーム展開を起こすことができ、しかもプレイヤーの満足度を従来よりも高めることができる。また、ダイスを展開して、進行通路を形成する本発明によれば、ピースの進行通路パターンがゲームを行うごとに変わるため、ゲームを何回やっても、同じゲーム展開になり難く、従来のボードゲームと比べて、長期にわたってゲームを楽しめる。

特に、相手のプレイヤーのターン中における進行・攻撃ステップにおいては、プールされているコストを払って、自分のピースの守備及び相手プレイヤーのピースの攻撃又は破壊を行えるようにルールが定める。このようにすれば、リアルタイムで対戦を実現できるので、複数回の選択行為を含むターンという概念を採用しても、他の対戦ゲームと同様に、スピーディな対戦を実現できる。

展開したダイスをプレイ・フィールド上にどのように展開するのかを特にルールが定めなくてもよい。しかし、この点を規制することにより、より戦略の立て方が難しくなる。そこで例えば、初めてのピース配置ステップにおいて、自分のマスター・ピースを置いた特定のグリッドに隣接する少なくとも1つのグリッドを覆うように展開したダイスを配置することとし、以後の展開ステップにおいては、既に展開されているダイスと重ならず且つ自分で展開したダイスが覆う複数のグリッドに隣接する複数のグリッドを覆うように展開したダイスを配置するように、ルールを定めることができる。このようにすると、各プレイヤーが展開したダイスが繋がるまでの間に、必要なコストのプールを行えるので、ゲームをスムーズに進行できる。

またルールによって、順次展開したダイスを進行通路としてピースを進行させ、自分のピ

10

20

30

40

50

ースと相手のプレイヤーのピースとが特定の位置関係になっている条件下で相手のプレイヤーのピースまたはマスター・ピースを攻撃できることを定める。このようにすると、攻撃条件は限定されるものの、ゲームの進行に必要なコストを適宜にプールしながら、対戦を実行することができる。

ピースの対戦の勝敗は、例えば、攻撃を受けているピースについて予め定めた耐力が、自らの守備力を超える相手のプレイヤーのピースの攻撃力によって低下し、耐力が0になったときに当該ピースが破壊されるものと擬制することをルールが定めてもよい。このようにすると1回の対戦によって、対戦の結果が出ない場合が多く、少ない数のピースを用いて、比較的長い時間ゲームを継続することができる。なおプレイ・フィールド上に展開されたダイスの上にピースが置かれるまでは、ピースを対応するカードの上に置いておき、ピースがゲームの中で破壊された（相手ピースとの対戦に敗れた）後は、対応するカードを裏返しにし、その上にピースを配置しておくこと又は対応するカードの上にピースを横にして配置しておくようにルールを定めておけば、使用可能なピースと使用できないピースとが明確になり、しかも相手が持っているピースを認識しながらゲームを進めることができるので、フェアなゲームを楽しむことができる。

なおゲーム・コンポーネント・セットに準備する複数のダイス及び複数種類のピースは、ルールで定めた規定の個数にするものの、複数のダイス及び複数種類のピースは、各プレイヤーが所有するストックから選択できるようにするのが好ましい。このようにすると、ストックからダイス及び/又はピースを選択する過程で戦略の立案が開始され、戦略のバリエーションが増大するだけでなく、ストックを増やす楽しみも増大する。

ゲームの勝敗の定め方は任意であるが、例えばマスター・ピースを用いる場合には、次のように定めることができる。即ち、マスター・ピースが予め定めたダメージを受けた時点で当該マスター・ピースの所有者の負けが確定するものとすることができる。このようにすると、攻撃だけでなく、守備もゲームの戦略の重要な要素となり、ゲームを十分に楽しむことができる。

ダイスを展開してプレイ・フィールド上に通路を形成せずに、あらかじめ通路を構成する通路プレートを用意しておいてもよい。この場合には、ダイスを展開可能に構成しておく必要はない。この場合には、ゲーム・コンポーネント・セットを、複数のダイスと、それぞれ視覚によって識別可能な特徴を有し且つ予め定めた複数のグループ及び/又は予め定めた複数のレベルに属する複数種類のピースと、複数種類のピースと対になって構成されて、少なくとも対応するピースを特定するための表示、対応するピースの能力、能力の発揮条件並びにグループ及び/又はレベルが表示された複数のカードと、プレイ・フィールド上の連続する複数の多角形グリッドによって構成されるエリアを覆うことができる形状を有する複数枚の通路プレートとを含んで構成する。複数枚の通路プレートは、すべて同じ形状でもよいが、複数種類の異なる形状の通路プレートを組み合わせてもよいのは勿論である。通路プレートを用いると、部品点数は多くなるものの、ダイスを展開したり、ダイスを組立てる手間が省けるのでゲームをスムーズに進行することができる。また通路プレートの形状を異ならせると、通路プレートの選択も戦略を決める上で重要なポイントになるので、ゲームをより楽しいものとすることができる。またこの場合には、ダイスを、 n (n は3以上の正の整数)個の外面を有する多面体とする。そして多面体の n 個の外面には、通路プレートをプレイ・フィールド上に置くことを決定する要素として用いられる展開マーク、ピースを進行させるために必要なコストをプールできることを示す進行マーク、ピースの能力を発揮させるために必要なコストをプールできることを示す1以上の実行マーク並びにグループ及び/又はレベルを表示する1以上の識別マークを表示する。

複数のプレイヤーが使用する前記複数枚の通路プレートを、他のプレイヤーが使用するものとは識別できるように構成すると、各プレイヤーが占有しているプレイ・フィールド上のエリアの広さを一目で認識できる。そのためプレイ・フィールド上の占有エリアの大きさの大小をゲームの勝敗要因とすることが可能になる。具体的には、色及び/または模様等を変えればよい。

また複数枚の通路プレートを表面と裏面の相違が一目で確認できるように構成してもよい

10

20

30

40

50

。このようにすると、二人のプレイヤーでプレイする場合に、一方のプレイヤーが表向きに通路プレートを使用し、他方のプレイヤーが裏向きに通路プレートを使用することにより、共通の通路プレートを用いる場合でも、プレイヤーが占有するエリアの広さを容易に確認することができる。

発明を実施するための最良の形態

以下図面を参照して、本発明のボードゲーム及びそのプレイ方法の実施の形態を詳細に説明する。

本発明の実施の形態におけるボードゲームは、連続する複数の多角形グリッドを備え、複数のプレイヤーが共通に使用するプレイ・フィールド1と、複数のプレイヤーがそれぞれ自分自身のプレイのために使用する複数のゲーム・コンポーネント・セットとから構成される。図1に示すプレイ・フィールド1は、最高4人のプレイヤーによってプレイできるものであり、紙、ビニールシート、木の板、合成樹脂シート等によって構成されている。プレイ・フィールド1の上には、正四角形の複数の多角形グリッド3が連続して描かれて、1つのマトリックスが形成されている。この例では、プレイ・フィールド1の複数のグリッド3のうちプレイ可能なプレイヤーの数(4人)に等しい数の4つのグリッド3 a ~ 3 dを、その他のグリッド3とは識別可能に色を異ならせている。識別可能なグリッド3 a及び3 cとグリッド3 b及び3 dとは、それぞれ対向する位置に配置されている。これら識別可能なグリッド3 a ~ 3 dは、各プレイヤーが自分のマスター・ピースをゲームの開始準備段階で置く場所であり、また後に説明する展開したダイスをプレイ・フィールド上に配置する場合の初期位置の目印として用いられる。

この実施の形態で用いるゲーム・コンポーネント・セットは、後に図2乃至図5を用いて説明する複数のダイス5と、後に図6を用いて説明する複数種類のピース25 a ~ 25 dと、後に図7を用いて説明するピースに対応した複数のカード33と、図8に示したコストの加減算ユニット35と、図9に示すような複数のフリップ39とから構成されている。

図3(A)及び(C)に展開した状態のダイス5の外表面及び内面を示すように、ダイス5は、多角形グリッド3と実質的に同じ輪郭形状寸法を有する6個の多角形プレート(この例では正四角形プレート)7 a ~ 7 fが展開可能に繋がって構成された六面体(多面体)から構成されている。このダイス5は、二次元的に展開された状態で、6個の多角形プレート7 a ~ 7 fが相互に繋がった状態になるように、6個の多角形プレート7 a ~ 7 fのそれぞれは二次元的に展開された状態で隣接する他の多角形プレートと連結されている。ダイス5を構成する6個の多角形プレート7 a ~ 7 fは、合成樹脂材料により一体に成形されている。この例では、隣接する二つの多角形プレートを相互に連結する連結部6並びにダイスを組み立てる際に利用される複数の被係止部9及び係止部11も、合成樹脂材料により一体に成形されている。図3(B)に示すように、被係止部9は、横断面形状が略矩形状をなす溝部から構成され、係止部11は、被係止部9を構成する溝にきつく嵌合される突起から構成される。対応する被係止部9に係合部11が嵌合させることにより、ダイス5が展開可能に組み立てられる。なお被係止部9及び係止部11の構造は、図示の例に限定されるものではない。

図2および図3(C)に示すように、ダイス5を構成する多角形プレート7 a ~ 7 fの外表面には、ダイス5の展開の決定要素として用いられる展開マーク13と、ピースを進行させるために必要なコストをプールできることを示す進行マーク15と、ピースの能力を発揮させるために必要なコストをプールできることを示す4つの実行マーク17 ~ 23が表示されている。攻撃マーク17は、攻撃(能力の一つ)を行うためのコストをプールできることを示し、守備マーク19は相手の攻撃に対して守備(能力の一つ)を行うためのコストをプールできることを示し、二つの特殊能力マーク21及び23は、それぞれピースに予め定めた特殊能力を発揮させるためのコストをプールできることを示している。またこの例では、ピースのグループ(識別マーク)をダイス5を構成する多角形プレート7 a ~ 7 fの色によって表示しており、またピースのレベル(識別マーク)を展開マーク13の中に表示したアルファベットの記号によって表している。

ダイス 5 を構成する 6 個の多角形プレート 7 a ~ 7 f のうち 1 つの多角形プレート 7 c の内面上には、ダイス 5 を展開した際に、ピースが置かれる場所であることを示す位置指示マーク 2 5 が表示されている。この位置指示マーク 2 5 は、ボールペンやフェルトペン等で文字の書き込みが可能なシールから構成されている。なお複数の多角形プレートにこの位置指示マークを形成して、位置の選択の機会を増やすようにしてもよい。

ダイス 5 の展開のパターンは、図 3 に示した 1 種類に限定されるものでない。図 4 (A) 乃至 (F) は、ダイス 5 の異なる展開パターンの例を示している。ゲーム・コンポーネント・ユニットに含ませる複数のダイスは、1 種類の展開パターンに属するものでもよいが、複数種類の展開パターンに属する複数種類のダイスを組み合わせて用いることもできる。

図 5 (A) 乃至 (D) は、使用するダイス 5 の外面に表示するマークの表示組み合わせ例を示している。図 5 (A) 乃至 (D) は、それぞれ 1 つのダイス 5 のダイスの 6 面に表示する複数のマークの種類の例である。図 5 (A) から図 5 (D) に向かうに従って展開マークの数が減っている。図 5 (A) のダイスのように、展開マークの数の多いものを選べば、ダイスを展開するのには有利であるが、後述するコストをプールし難い。逆に図 5 (D) のダイスを用いると、ダイスは展開しづらいものの、コストをプールし易い。プレイヤーは、このようなダイスの特徴を考慮して、各ターン毎に複数のダイスを選択する。なお図 5 (A) 乃至 (D) に示されるように各マークの近傍に示された数字は、この数字が付されたマークについては、コストをその数字の倍数だけでプールできることを示している。この数字に代えて、他の文字又は記号を併記してもよいのは勿論である。

図 6 (A) 乃至 (D) は、それぞれ視覚によって識別可能な特徴を有し且つ予め定めた複数のグループ及び予め定めた複数のレベルに属する複数種類のピース 2 5 a ~ 2 5 d の例である。これらのピース 2 5 a ~ 2 5 d は、プレイ・フィールド 1 上に置かれるベース 2 7 と、このベース 2 7 の上に設けられて方向性を示すことができる特徴部 2 9 とから構成されている。このピースは、合成樹脂材料により一体成形され、その表面に塗装が施されて構成されている。特徴部 2 9 には、前部と後部とが分かるようにするためにそれぞれ 2 つの目が表示されている。特徴部 2 9 が、動物、人間、架空の動物 (モンスター) 等のフィギュアの形態であってもよいのは勿論である。ベース 2 7 には、プレイヤーを特定するための書き込みが可能な書き込み部 3 1 が設けられている。これらの書き込み部 3 1 も、筆記具でプレイヤーの名前等を書き入れることができるシートによって構成されている。このような書き込み部があれば、ゲーム終了後に、書き込み部 3 1 上の書き込みを目印にして自分のピースを簡単に回収することができる。

図 7 は、複数種類のピース 2 5 a 等と対になって構成されて、少なくとも対応するピース 2 5 a 等を特定するための表示、対応するピースの能力 (特殊能力、効果等)、この能力の発揮条件並びにピースのグループ及びレベルが表示されたカード 3 3 の表面の表示の一例を示している。各ピース 2 5 a 等は、カード 3 3 の記載内容によって特徴付けられる。複数種類のピース 2 5 a 等には、守備力、攻撃力及び耐力を持つ攻撃対象タイプのピースと、相手のプレイヤーのピースに予め定めた効果だけを発揮する効果発揮タイプのピースとを含んでいる。各ピースは、複数のグループに分けられており、また各ピースにはそのピースの能力の高さを示すレベルが付与されている。したがって後述するように、プレイ・フィールド上に出すピースは、ダイスのローリングによって決まったグループに属するピースの中で、ダイスのローリングによって決まったレベルが付与されているピースを選択することになる。

ここでピースの能力とは、例えば、攻撃をする能力、守備をする能力、予め定めた特殊な攻撃及び守備をする能力、抜け道を形成する能力、落とし穴を仕掛ける能力、地雷を仕掛ける能力等の種々の能力を言う。

図 6 (A) のピース 2 5 a は、攻撃対象タイプのピースであり、このピースに対応するカードには、図 7 に示すようにそのピース 2 5 a が属するグループ 3 3 a が「 Group I I 」であり且つレベル 3 3 b が「 Level A 」であること、ピースの名前 3 3 c が「 Ball man 」であること、そしてピースの絵 3 3 d が示されている。またカード

10

20

30

40

50

上には、攻撃力が10ポイントであること、守備力が40ポイントであること、耐力が70ポイントであることが、それらの能力を示すマーク33e~33gと一緒に数字または量で示されている。さらにカード上には、特殊能力を実行するために必要とされるコストが、コストの種類を示す実行マーク33hと数字で表示されている。またカード上には、コストを払って実行する特殊能力の内容33iも記載されている。

ここで守備力とは、相手の攻撃力から引き算されて攻撃力を弱める能力である。また逆に攻撃力とは相手の守備力から引き算されて相手の守備力を弱める能力である。更に、体力とは守備力が0になった状態で攻撃力が引き算されて、0になるまではそのピースをゲーム上存在させておくことができる能力である。カードにこれら能力が記載されていることにより、各プレイヤーは複数のピースを使用した場合に、特別に各ピースの能力を全部暗記していなくても、ゲームを楽しむことができる。

10

この例では、ゲーム・コンポーネント・セットに含まれる複数種類のピースの中に、プレイヤーの代わりとなるマスター・ピース〔図6(D)に示すピース〕を含んでいる。このマスター・ピースは、ゲームの開始時から、プレイ・フィールド上の前述の識別可能なグリッドの上に置かれる。マスター・ピースの能力の定め方は任意である。マスター・ピースの能力を下げるほど、ゲームにおけるマスター・ピースの守備の戦略が重要になるため、戦略を立てる楽しみを増大させることができる。この例では、マスター・ピースに攻撃力と守備力だけを付与している。この点は、マスター・ピースに対応するカードに記載されている。

図6には示していないが、ピースの中には、地雷のようにその場所に来たピースを破壊する効果を発揮する効果発揮タイプのピースを含めることができる。しかし基本構成では、このような効果発揮タイプのピースを含めることは必ずしも必要ではない。効果発揮タイプのピースに対しても、当然にしてカードは用意される。

20

図8(A)は、ゲーム・コンポーネント・セットに含まれて、進行マーク及び4つの実行マークに対応した5つの加減算表示部35a~35eを備えた加減算ユニットである。この加減算ユニット35は、合成樹脂で一体成形されており、表面部にそれぞれ10個の孔からなる加減算表示部35a~35eを備えている。これらの孔に、図8(B)に示すようなピン37を挿入し、ピン35の挿入位置を変えることにより、コストの加算及び減算を示す。各加減算表示部35a~35eの横には、進行マーク、攻撃マーク、守備マーク及び前記1以上の特殊能力マークが表示されている。このような加減算ユニット35を用いれば、各マークごとのポイントまたはコストの増減を暗記やメモなどを必要とせずに、確実に記録することができる。なお図8に示した加減算ユニット35は、一例であって、本発明で用いる加減算ユニットは図8に示されるものに限定されるものではない。例えば、ピン37等を用いずに、ピンに相当するものを予め備えて、それらの位置を移動させることにより、加減算を行う構造の加減算ユニットを用いてもよい。

30

図9は、ゲーム・コンポーネント・セットに含まれる複数個のフリップ39の一つの斜視図を示している。このフリップ39は、予め8個または10個程度用意しておけばよい。このようなフリップ39を用意しておけば、ゲームの進行中に特定のピースの耐力の低下量を、その低下量に応じた数のフリップをカードの上に置くことにより、プレイヤーに示すことができる。

40

以下上記ボードゲームを用いて、二人のプレイヤーにより本発明のプレイ方法を実施する場合の実施の形態の一例を図10を参照しながら説明する。本発明のプレイ方法では、上述のボードゲームを用いてルールに従ってゲームを進行する。ゲームの開始に先だって、それぞれのプレイヤーは自分のマスター・ピースをプレイ・フィールド1上のグリッド3a及び3c上に置く。また各プレイヤーが所有する複数枚のカードをプレイ・フィールドの横で且つ相手のプレイヤーが見える位置に並べ、その上に対応するピースを乗せる。また図6に示した加減算ユニット35も相手のプレイヤーが見える位置に置く。なおこの実施の形態で用いるダイス5は、展開した状態のパターンが同一ではなく、図4に示すような複数種類の展開パターンになるものである。

そして順番に、各プレイヤーはルールが定める以下のターンを行う。ルールは、各プレイヤー

50

が、1回のターンにおいて、各プレイヤーが、下記の(a)~(f)のステップを実行することを定めている。

(a) 自分が使用するゲーム・コンポーネント・セットに含まれる複数のダイスから選択した複数のダイスをローリング・プレイス上に転がすダイス・ローリング・ステップ。

(b) ローリング・プレイス上に転がった複数のダイスのうち予め定めた数のダイスの判断対象となる多角形プレートの外面に展開マークがそれぞれ含まれているときには、展開マークが含まれている1つのダイスを二次元的に展開して、展開したダイスをプレイ・フィールド上のn個の相互に繋がったグリッドを覆うように配置するダイス展開ステップ。

(c) ローリング・プレイス上に転がった複数のダイスから判別されるグループ及びレベルに基いて、自分が使用するゲーム・コンポーネント・セットに含まれる複数のピースの中から1つのピースを選択し、選択したピースを展開したダイスを構成する複数の多角形プレートの上に配置するピース配置ステップ。 10

(d) ダイスを展開した場合及び展開しなかった場合のいずれにおいても、ローリング・プレイス上に転がった複数のダイスの判断対象となる多角形プレートの外面に進行マーク及び/又は実行マークが含まれているときには、それらのマークが現れた数をマークの種類毎にコストとしてプールするプールステップ。

(e) プールされているコストを払って、プレイ・フィールド上にあるピースを、展開されたダイス上で進行させ且つ/又はピースの能力を発揮させて相手のプレイヤーのピースを攻撃又は破壊する進行・攻撃ステップ。

(f) 進行・攻撃ステップを実行した後または進行・攻撃ステップを実行せずに今回のターンを終了させる終了ステップ。 20

この実施の形態では、1回のターンで予め用意した複数のダイス5の中から3つのダイス5をプレイヤーが選択する。そしてプレイヤーが、選択した3つのダイスをローリング・プレイス(通常はプレイ・フィールド1を置いている床面や机の天板)上にローリングさせる。このローリング・ステップで3つのダイスのうち2つのダイスの判断対象となる多角形プレート7a~7fの外面に展開マークがそれぞれ含まれているときには、展開マークが含まれている1つのダイスを二次元的に展開して、展開したダイスをプレイ・フィールド1上の6個の相互に繋がったグリッドを覆うように配置する。

図10において、符号51~54で示した展開したダイスは、一方のプレイヤーがプレイ・フィールド1上に展開したダイスであり、符号61~63で示した展開したダイスは、相手方のプレイヤーがプレイ・フィールド1上に展開したダイスである。各展開したダイスの上に黒丸図形で示したものが各プレイヤーのピース25である。 30

最初に展開したダイス51及び61をプレイ・フィールド1に置く場合には、マスター・ピースが置かれるグリッド3a及び3cと隣接するグリッドを必ず覆うようにして展開したダイス51及び61をプレイ・フィールド1に置くことをルールが定めている。そして以後は、プレイヤーが展開した自分のダイスを構成する少なくとも一つの多角形プレートと隣接し且つ自分及び他人の展開したプレートと重ならないようにして、各プレイヤーがダイス5をプレイ・フィールド上に展開する。このように各プレイヤーが繰り返し上記ターンを実施することにより、展開されたダイスがプレイ・フィールド上にピースの進行通路パターンを形成することになる。両者が展開したダイスが繋がれば、両者のピースは相手の展開されたダイス上も進行することができる。 40

ダイスを展開した後は、ローリング・プレイス上に転がった3つのダイスから判別したグループ及びレベルに基いて、自分が使用するゲーム・コンポーネント・セットに含まれる複数のピースの中から1つのピースを選択し、選択したピースを展開したダイスを構成する複数の多角形プレートの上に配置する。

この例では、ピースが属するグループは多角形プレートの外面の色で判断し、レベルは展開マークの中に記載したアルファベット文字で判断する。そして選択したピースは、展開したダイスを構成する6個の多角形プレートの内面に設けられた位置決めマークを有する多角形プレートの上に置く。なおピースを配置する場合には、そのピースの前部を相手方に向けるようにして配置する。これによって自分のピースと相手のピースとを容易に区別 50

することが可能になる。

そして1つのダイス5を展開した場合及び展開しなかった場合のいずれにおいても、ローリング・プレイス上に転がった3つのダイスの判断対象となる多角形プレートの外面（出目）に進行マーク又は実行マークが含まれているときには、それらのマークが現れた数をマークの種類毎にコストとしてプールする。このプールは、図8に示した加減算ユニット35を用いて行う。

そして各ターン毎に、各プレイヤーが対戦で使用するピースに能力を発揮させるためには、プールされているコストを支払う。ピースが進行通路パターン上に存在していて、しかもそのピースの能力を発揮させるためのコストがプールされていれば、ピースの進行等を実施できる。したがって、ピースどうしの直接対戦が始まる前であっても、プレイヤーは自分の戦略を練りながら、ピースを進行させたり、場合によってはピースの特定の能力を発揮させることができる。各ピースに能力を発揮させるか否かは、プレイヤーが所有しているコストを考慮しながら決定することになる。なお相手のプレイヤーのターン中における進行・攻撃ステップにおいて、プールされているコストを払うことにより、自分のピースの守備及び相手プレイヤーのピースの攻撃又は破壊を行えるようにルールが定められている。したがってこのルールによれば、各ピースの能力を最大限発揮して、対戦をすることができる。1回のターン中における能力の発揮は、最後に選択された能力から逆の順番で実行するものとする。

図10の状態では、進行通路が繋がっていないので、原則として、直接ピースどうしの対戦をすることはできない。ルールは、原則として、順次展開したダイスを進行通路としてピースを進行させ、自分のピースと相手のプレイヤーのピースとが特定の位置関係になっている条件下で相手のプレイヤーのピースまたはマスター・ピースを攻撃できることを定める。典型的な攻撃条件は、自分のピースと相手のピースとが互いに隣接するグリッドの上に位置する場合である。しかし特定のピースが m 個（ m は2以上の正の整数）先に位置するピースを攻撃できる特殊能力を持っている場合には、例外として m 個先の相手のピースを攻撃できる。また攻撃の内容も特殊能力として定めることができる。例えば、コストを2倍払うことによって4倍の攻撃力を得ることができるとか、直線前方位位置にある相手のピースを間に何個のグリッドがあっても、その数と無関係に攻撃できる等である。このような特殊能力は、種々に定めることができるものであり、本発明は本願明細書に記載した能力に限定されるものではない。

なお攻撃された場合、原則として守備力と耐力の合計値が攻撃力より大きければ、そのピースの破壊は防げる。但し、守備力に加算されて耐力は減少することになる。耐力の減少量は、そのピースに対応するカード上に減少量に相当する数のフリップを置くことにより明示する。例えば、守備力が30ポイント、耐力が40ポイントのピースが、攻撃力40の相手方のピースの攻撃を受けた場合には、耐力が10低下するので、カード上には1個のフリップを置くことになる。このピースは、その後同じ相手のピースによって3回攻撃を受けると、耐力が0になるため、ゲーム上は破壊されたものと擬制される。攻撃力及び守備力は、原則として各ターンにおいてコストを支払うことにより、1回だけその能力を発揮させることができる。したがって前のターンで守備力を使用しても、次のターンではコストを払うことにより、再度同じ守備力を発揮させることができる。この例では、コストを支払うごとに、加減算ユニット35のピンを移動させる。

なおルールは、ピースがゲームの中で破壊された（相手ピースとの対戦に敗れた又は地雷の効果が発揮された）後は、対応するカードを裏返しにし、その上にピースを配置しておくか、または対応するカードの上にピースを横にして配置しておくようにする。このようにすれば、使用可能なピースと使用できないピースとが明確になり、しかも相手が持っているピースを認識しながらゲームを進めることができる。

ゲームの勝敗の定め方は任意であるが、この例では、マスター・ピースが予め定めた回数破壊された時点で（ダメージを受けた時点で）、当該マスター・ピースの所有者の負けが確定するものとしている。

なおルールは、ピースを進行させる際に、前方に自分のピースが居る場合には、自分のピ

10

20

30

40

50

ースを飛び越えてピースを進行できるが、相手のピースが居る場合には、相手のピースを飛び越えてピースを進行できないものと定める。またダイス展開ステップで、予め定めた条件が揃った場合には、一度破壊されたピースを再度復活させることができるようにルールを定めることもできる。

上記の実施の形態では、各ピースに関して、グループとレベルの両方を定めているが、グループ及びレベルの少なくとも一方を定めるようにしてもよいのは勿論である。

上記実施の形態は、本発明の一例に過ぎず、本発明は上記の実施の形態に限定されるものではない。また本発明の改良、改善及び変形は、当然にして本発明の技術的思想に属するものである。

図 1 1 は、本発明の他の実施の形態のボードゲーム（二人のプレイヤー用）のゲーム開始前の状態を示す斜視図である。上記実施の形態では、ダイス 5 を展開してプレイ・フィールド上に展開したダイスを置くことにより通路を形成している。図 1 1 の実施の形態では、ダイス 5' として展開できない一体もののダイスを用い、通路形成用の複数枚の通路プレート 5 0 を別に用いる点で上記実施の形態とは異なる。図 1 1 には、便宜的に各プレイヤーごとに 5 個のダイス 5' と 5 枚の通路プレート 5 0 を示してある。しかし実際の通路プレートの枚数は一人のプレイヤーにつき 1 5 枚であり、ダイスの数は一人のプレイヤーにつき 1 5 個である。この実施の形態で使用するダイス 5' は、展開できない点を除いて、図 2 に示すような前述の展開可能なダイスと同じである。したがって一般的に言えば、このダイス 5' は、 n (n は 3 以上の正の整数) 個の外面を有する多面体である。そしてこの多面体の n 個の外面には、通路プレートをプレイ・フィールド上に置くことを決定する要素として用いられる展開マーク、ピースを進行させるために必要なコストをプールできることを示す進行マーク、ピースの能力を発揮させるために必要なコストをプールできることを示す 1 以上の実行マーク並びにグループ及び / 又はレベルを表示する 1 以上の識別マークが表示されている。

図 1 2 は、プレイ・フィールド上の連続する複数の多角形グリッドによって構成されるエリアを覆うことができる形状を有する複数枚の通路プレート 5 0 の例を示している。図 1 2 (A) 乃至 (E) は、一方のプレイヤーが使用する 5 種類の通路プレートの平面図を示しており、図 1 2 (F) 乃至 (J) は他のプレイヤーが使用する 5 種類の通路プレートの平面図である。これらの例では、各プレイヤーが使用する通路プレートを一目で認識できるように、各プレイヤーが使用する通路プレートの色及び / または模様を異ならせている。

本実施の形態のように、通路プレート 5 0 を用いると、部品点数は多くなるものの、ダイスを展開したり、ダイスを組立てる手間が省けるのでゲームをスムーズに進行することができる。また本実施の形態のように、使用する通路プレート 5 0 の形状を異ならせると、通路プレート 5 0 の選択も戦略を決める上で重要なポイントになる。

ゲームの進行手順は、ダイスを振って展開が決まると、ダイスを展開する代わりに、プレイヤーが手持ちの複数枚の通路プレートから 1 枚の通路プレートを選択し、その通路プレートをプレイ・フィールド上に置いて通路を形成する点を除いて先に説明した最初の実施の形態と同じである。したがってこの実施の形態についてのゲームの方法については説明を省略する。

産業上の利用可能性

本発明によれば、意外性のあるゲーム展開を起こすことができ、しかもプレイヤーの満足度を従来よりも高めることができるボードゲーム及びそのプレイ方法を提供することができる。特に、ダイスを展開させて進行通路パターンを形成すると、ピースの進行通路パターンがゲームを行うごとに変わるので、従来よりもゲームの展開の意外性を増大させることができる利点がある。更に、ゲーム進行過程において、コストをプールする本発明においては、ゲームの途中で戦略を立てる楽しみを従来よりも増すことができる。また更に、本発明によれば、ピースに特殊能力を定めることができるので、必要なコストを払うことによって、ゲーム展開のバリエーションを増やすことができる。また本発明によれば、必要なコストを払わなければ、ピースに能力があっても、攻撃および防御をすることができないようにして、意外性のあるゲームの展開を起こすことが可能である。

更に、ピースとカードの置き方を規制することにより、ゲームの進行過程で、まだ使用されていないピースと破壊が擬制されたピースとを瞬時に識別できるので、フェアなゲームを展開できる利点がある。

また本発明によれば、ピースを任意に準備することができるので、各種のピースを揃えて、各種の戦略を立てることができる楽しみが得られる。

またフリップを用いると、各ピースが受けたダメージの程度を容易に認識できる利点がある。更に、各ピース及び各ダイスに書き込み部を設ければ、自分のゲーム・コンポーネント・セットと他人のゲーム・コンポーネント・セットとを確実に識別できて、ゲーム終了後の後片付けが容易になる利点がある。

更に、展開可能なダイスを用いずに、複数枚の通路プレートを用いて通路を展開するようにすると、部品点数は多くなるものの、ダイスを展開したり、ダイスを組立てる手間が省けるのでゲームをスムーズに進行することができる。特に、通路プレートの形状を異ならせると、通路プレートの種類の選択が、戦略を決める上で重要なポイントになる場合が出てくるので、ゲームをより楽しいものとすることができる利点がある。

10

【図面の簡単な説明】

図 1 は、本発明のボードゲームで用いるプレイ・フィールドの一例の平面図である。

図 2 は、本発明のボードゲームで用いるダイスの一例の斜視図である。

図 3 (A) 乃至 (C) は、ダイスの展開例の一例を示すために展開されたダイスの展開図の内面図及び外面図である。

図 4 (A) 乃至 (F) は、ダイスの異なる展開例を示す概略展開図である。

20

図 5 (A) 乃至 (D) は、それぞれダイスを構成する多角形プレートの外面に表示するマークの例を示す図である。

図 6 (A) 乃至 (D) は、それぞれピースの例を示す図である。

図 7 は、カードの表示の一例を示す図である。

図 8 は、加減算ユニットの一例を示す斜視図である。

図 9 は、フリットの一例を示す斜視図である。

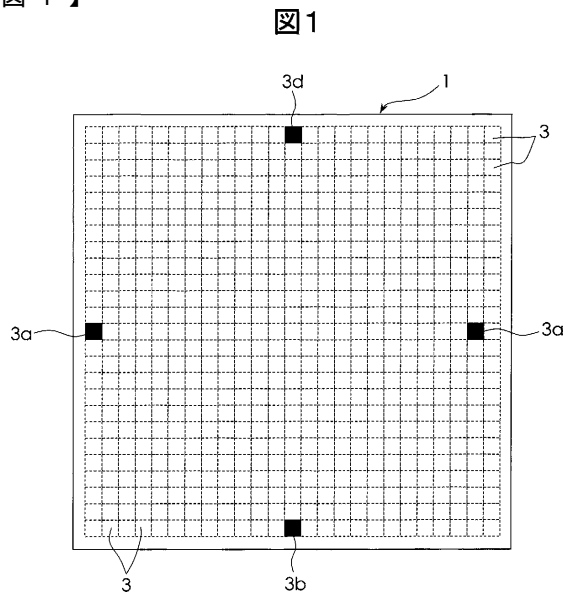
図 10 は、ゲームの展開を説明するために用いる図である。

図 11 は、本発明の他の実施の形態のボードゲームのゲーム開始前の状態を示す斜視図である。

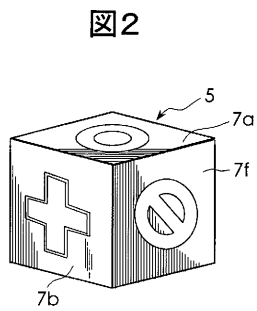
図 12 (A) 乃至 (J) は、それぞれ異なる形状の通路プレートの態様を示すための図である。

30

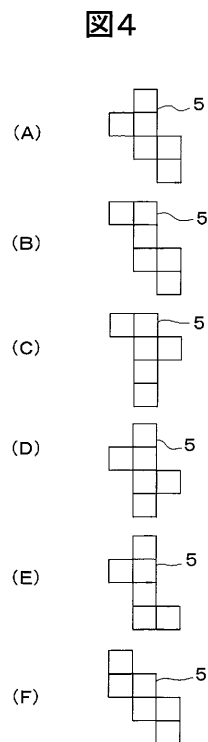
【 図 1 】



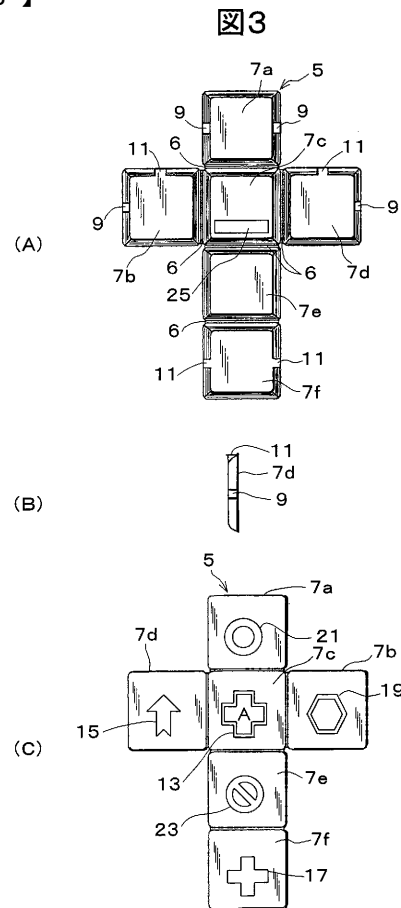
【 図 2 】



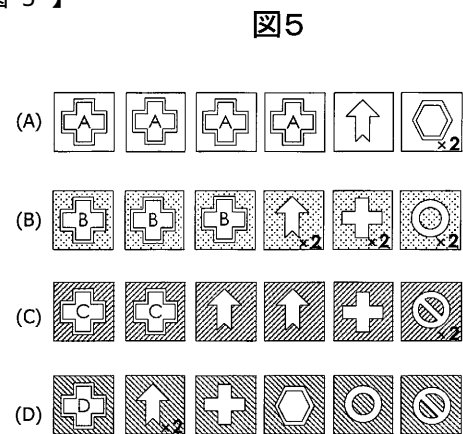
【 図 4 】



【 図 3 】

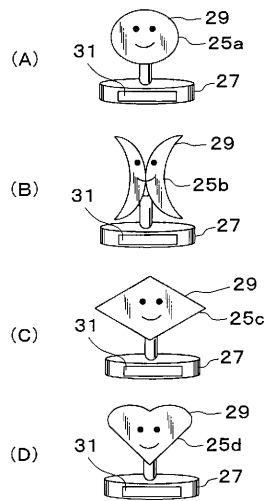


【 図 5 】



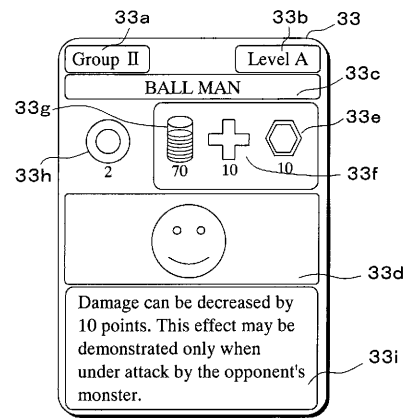
【 図 6 】

図6



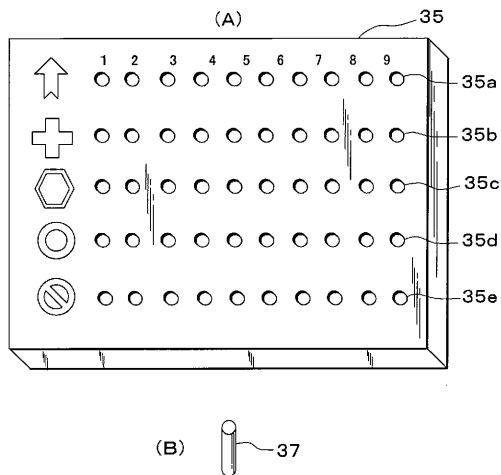
【 図 7 】

図7



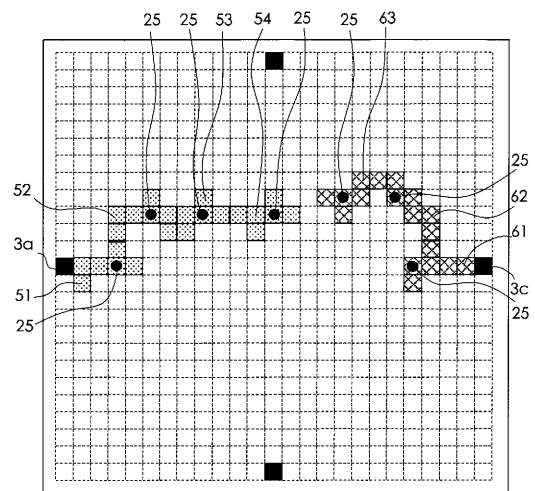
【 図 8 】

図8



【 図 1 0 】

図10

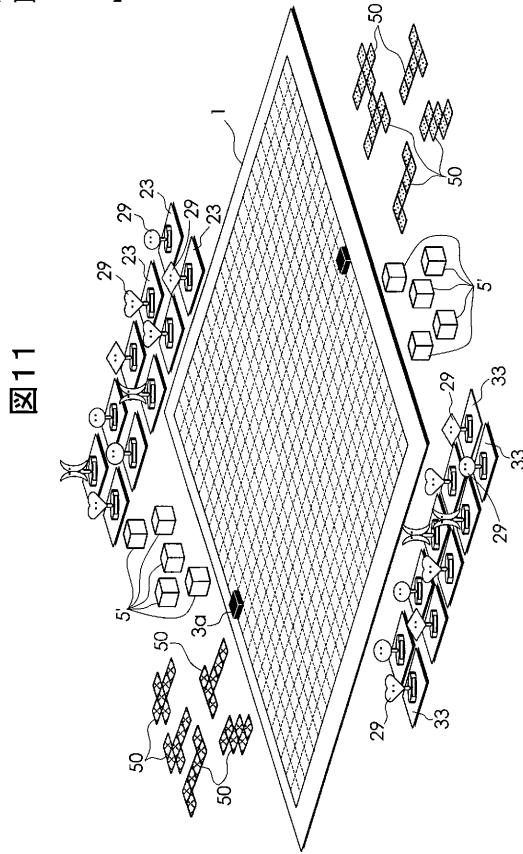


【 図 9 】

図9

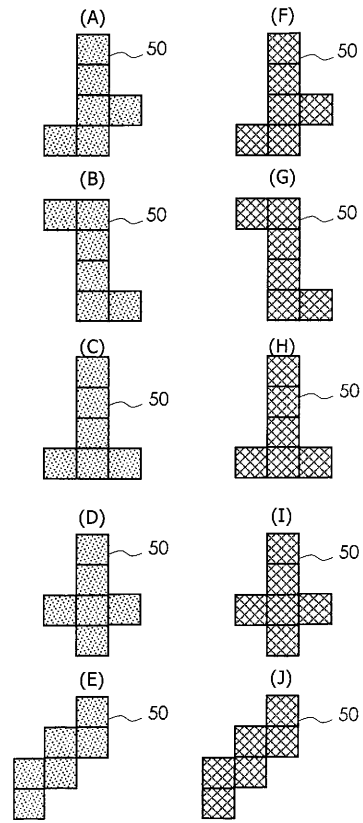


【図 1 1】



【図 1 2】

図 12



【国際調査報告】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/JP02/08890
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER Int.Cl ⁷ A63F3/00, A63F9/04		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) Int.Cl ⁷ A63F3/00, A63F9/04		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2002 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2002 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2002		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 58-192568 A (Yoshio MIYATA), 10 November, 1983 (10.11.83), Full text: all drawings (Family: none)	1-37
A	JP 59-95080 A (Kunihiko HIRASAWA), 31 May, 1984 (31.05.84), Full text: all drawings (Family: none)	1-37
A	JP 7-9375 U (Kunio NAKAZAWA), 10 February, 1995 (10.02.95), Full text: all drawings (Family: none)	1-37
☒ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier document but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 02 December, 2002 (02.12.02)		Date of mailing of the international search report 17 December, 2002 (17.12.02)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office		Authorized officer
Facsimile No.		Telephone No.

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 1998)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/JP02/08890
C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 3013238 U (Kabushiki Kaisha Tomy), 19 April, 1995 (19.04.95), Full text; all drawings (Family: none)	1-37

国際調査報告		国際出願番号 PCT/JPO2/08890	
A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))			
Int. Cl. ⁷ A 63 F 3 / 00 A 63 F 9 / 04			
B. 調査を行った分野			
調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))			
Int. Cl. ⁷ A 63 F 3 / 00 A 63 F 9 / 04			
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2002年 日本国登録実用新案公報 1994-2002年 日本国実用新案登録公報 1996-2002年			
国際調査で利用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)			
C. 関連すると認められる文献			
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号	
A	JP 58-192568 A (宮田善雄) 1983. 11. 10 全文、全図 (ファミリーなし)	1-37	
A	JP 59-95080 A (平沢邦彦) 1984. 05. 31 全文、全図 (ファミリーなし)	1-37	
A	JP 7-9375 U (中澤國雄) 1995. 02. 10 全文、全図 (ファミリーなし)	1-37	
☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。			
* 参考文献のカテゴリー 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」 優先権主張に裏書きを提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願			
の日の後に公表された文献 「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」 同一パテントファミリー文献			
国際調査を完了した日 02. 12. 02		国際調査報告の発送日 17.12.02	
国際調査機関の名称及び宛先 日本国特許庁 (ISA/JP) 郵便番号 100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		特許庁審査官 (権限のある職員) 神 悦 彦 電話番号 03-3581-1101 内線 3275	

国際調査報告		国際出願番号 PCT/JP02/08890
C (続き) 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	JP 3013238 U (株式会社トミー) 1995.04.19全文、全図 (ファミリーなし)	1-37

様式PCT/ISA/210 (第2ページの続き) (1998年7月)

(注) この公表は、国際事務局(WIPO)により国際公開された公報を基に作成したものである。なおこの公表に係る日本語特許出願(日本語実用新案登録出願)の国際公開の効果は、特許法第184条の10第1項(実用新案法第48条の13第2項)により生ずるものであり、本掲載とは関係ありません。