

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4758989号
(P4758989)

(45) 発行日 平成23年8月31日(2011.8.31)

(24) 登録日 平成23年6月10日(2011.6.10)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 3/00 (2006.01)

A 6 3 F 3/00 5 0 4 A

請求項の数 3 (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2007-517223 (P2007-517223)
 (86) (22) 出願日 平成17年4月18日 (2005.4.18)
 (65) 公表番号 特表2008-500889 (P2008-500889A)
 (43) 公表日 平成20年1月17日 (2008.1.17)
 (86) 国際出願番号 PCT/EP2005/051700
 (87) 国際公開番号 W02005/113083
 (87) 国際公開日 平成17年12月1日 (2005.12.1)
 審査請求日 平成20年4月16日 (2008.4.16)
 (31) 優先権主張番号 P120041934
 (32) 優先日 平成16年5月20日 (2004.5.20)
 (33) 優先権主張国 マレーシア (MY)

(73) 特許権者 506387579
 ソウ, ウィー ホック
 SOH, Wee Hock
 マレーシア国 60000 クアラルンプ
 ール タマン トウン ドクター イスマ
 イル ジャラン ダトゥク スライマン
 3 1 5 8
 (73) 特許権者 506387580
 ソウ, ダイアン レスリー
 SOH, Diane Lesley
 マレーシア国 60000 クアラルンプ
 ール タマン トウン ドクター イスマ
 イル ジャラン ダトゥク スライマン
 3 1 5 8

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ボードゲームの改良

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ボードゲームであって、隣接する四角形の縦および横の列の配列が付けられた表面を有するプレイボードであって、該表面上に記載ができ、各四角形には内部に番号が付けられているプレイボード；各カードの一面に複数の質問が記載され、各カードの他面にその質問に対する答えが記載されている一組のカードであって、前記一組の各々のカード上の質問および答えは他のカード上のものと異なるが、同じテーマに関する一組のカード；およびスコアの目的で複数ゾーンに分けられる前記プレイボードの表面、を含み、少なくとも前記プレイボードのプレイ領域の幅の長さを有し、前記プレイボード上の四角形に対応する複数の区域を1つの辺部分に沿って有する一片の物質を含む単語挿入ガイド (word insertion guide) を含み、前記辺部分が、前記ガイドの長さを延長し少なくとも前記ボード上の四角形の幅である一片中で少なくとも透明な物質であり、前記区域を囲みまたは隣接し、記載してその後にきれいに拭き取ることができる表面を有することを特徴とする、

ボードゲーム。

【請求項 2】

前記カードが、カードを持っているプレーヤーのみがカード上の質問および答えを見ることができるように、折りたたむことのできることを特徴とする請求項 1 記載のボードゲ

10

20

ーム。

【請求項 3】

前記ボードゲームのスコアが、単語または熟語により占められる個々の四角形状の数の合計に、単語または熟語が一部または全部を占めるゾーンの数をかけることにより計算されることを特徴とする、請求項 1 または 2 記載のボードゲーム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ボードゲームに関し、より詳細には、プレーヤーがプレイボード上に文字を置いて交差する単語のマス目を示すクロスワードボードゲームに関する。本発明は特に、様々なテーマの知識を増やすために任意の年齢のプレーヤーによってプレイできる教育的なボードゲームを提供する。

10

【背景技術】

【0002】

クロスワードのマス目を形成するために表面上にすでに形成され表示された単語の 1 つ以上の文字を使用して、プレイボードまたはテーブルの表面上に、一面に文字が記載されたカードまたはタイルを置くことによって、プレーヤーが単語を形成する多くのクロスワードゲームが知られている。カードまたはタイルは通常、ゲームがプレイされるように設計された言語中の文字の使用頻度に大きさが依存する数字を有しており、これは値の大きいカードまたはタイルをプレイする難しさを決定する。ゲームは、プレーヤーの順番にマス目に加えられた新しい単語を形成するカードまたはタイルの値を加えることにより得点される。2 つのそのようなゲームは、プレイカードを使用し任意の面でプレイできる「Lexicon」およびタイルを使用し、タイルが配置される四角形が印付けられたボード上でプレイされ、四角形のいくつかは、その上に配置されたタイルの値、または 1 つ以上のタイルがその上に配置された単語の合計値を増加させるための印が付いている「Scrabble」である。

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

従来のゲームは、楽しくプレイでき、単語の綴りを教えるのに非常に良いが、一人以上のプレーヤーのポキャブラリーの一部ではない単語の意味は、単語を吟味し、辞書を引かなければ、必ずしも学べるわけではない。さらに、ゲームの教育的部分は限られており、綴り以外のテーマに広げることにはできない。

30

【課題を解決するための手段】

【0004】

本発明は、単語の綴りおよび意味を教えるだけでなく、多くの他のテーマ、例えば、数学、歴史、言語、雑学および地理、および問答形式の方法により教えることができる多くの他のテーマを教えるために使用できるボードゲームを提供する。

【0005】

本発明によれば、ボードゲームは、隣接する四角形の縦横の列の配列が印付けられた表面を有するプレイボードを含み、各四角形には内部に番号が付けられており、一組のカードは一面に複数の質問が記載され、他面にその質問に対する答えが記載されており、前記一組の各々のカード上の質問および答えは他のカード上のものと異なるが、同じテーマに関する。

40

【0006】

カードは、プレイ中に、カードを持っているプレーヤーはカード上の質問および答えを見ることができるが、他のプレーヤーは質問および答えの一方を見ることができないように、折りたたむことのできる対称の軸を有していてもよい。

【0007】

上記のように、プレイカード上で扱われるテーマは、通常は単語または熟語の綴りおよ

50

び意味の理解であり、質問の形式は通常、「何々の意味は？」または「何々を意味する単語または熟語は？」である。最初のタイプの質問は通常、折りたたまれたカードの外面に記載され、答えが内面に記載されているが、カードは、いずれかの面が外側になるように折りたたむことができるのが好ましい。第二のタイプの質問は、第一のタイプの質問に対する答えから構成されてもよい。

【0008】

本発明のゲームで扱うことのできる他のテーマ、例えば歴史問題は、例えば、「何年に、・・・が起こったか？」、この場合ゲームはクロスナンバーゲームである、または「・・・年に、何が起こったか？」でもよい。

【0009】

ボード上の四角形の配列は、好ましくは長方形であり、より好ましくは正方形であり、四角形のナンバリングは中心の四角形について対称であることが好ましい。四角形は、各特定の数の四角形が全て同じ色である様々の色であることが好ましく、これによってより大きいおよびより小さい数字の四角形を区別することが容易になる。

【0010】

ボードのプレイ表面が複数のゾーンに分かれていることが好ましい。

【0011】

他のクロスワードタイプの単語ゲームと異なり、質問に対する答えはボード上に直接書かれる。

【0012】

ボードは、適切な筆記用具を使用して上に書くことができ、再度使用するためにきれいに拭くことができるように、消去可能な表面を有することが好ましい。ボードは、例えば、全体的にプラスチック材料で作成される、あるいは片側または両側にプラスチック材料でコーティングされた厚紙または他の基材で作成される。あるいは、ボードは、ペンまたは鉛筆で書くことができるように、例えば紙のように使い捨てでもよい。

【0013】

ゲームは、少なくとも前記プレイボードのプレイ領域の幅ほどの長さを有し、前記プレイボード上の四角形に対応する複数の区域を1つの辺部分に沿って有する一片の物質を含み、前記辺部分が、前記ガイドの長さを延長し少なくとも前記ボード上の四角形の幅である一片中で少なくとも透明な物質であり、前記区域を囲みまたは隣接し、記載してその後にきれいに拭き取ることができる表面を有する、マレーシア国特許出願第20041148号明細書に記載されたボードゲームに使用する単語挿入ガイド (word insertion guide) を有することが好ましい。

【0014】

ゲームは、任意の数の単独のまたはチームのプレーヤーによってプレイされてもよい。基本的にはゲームは、あるプレーヤーが、カードから別のプレーヤーまたは他のプレーヤーのグループに質問をして成立し、質問をされたプレーヤーまたはプレーヤーのグループの一人が正解を出すと、プレーヤーはボード上に答えを書く。誰も正解が出ない場合、質問をするプレーヤーがボード上に答えを書く。ゲームの簡易形態では、質問自体に加えて、要求される答えの最初の文字および／または要求される答えの文字および単語の数のようなヒントが与えられてもよい。

【0015】

得点は、答えがボード上に書かれたときに使用される四角形中の数の合計に基づく。ボードが複数のゾーンに分かれている場合、四角形の得点に、単語の文字により占められるゾーンの数をかけてもよい。

【発明を実施するための最良の形態】**【0016】**

図1に示されるように、ゲームボードは、適切なインクを使用して書くことができその後きれいに拭くことができるプラスチックのプレイ表面1を有する四角形のカードボードを含む。

10

20

30

40

50

【0017】

プレイ表面1には、各側に29の四角形2を有する四角形のマス目3中の四角形2の配列が印刷されている。マス目3は、太線4により9つのゾーンに分けられ、ゾーンは以下を含む；中心の四角形だけからなる中心ゾーン5、ゾーン5および1つの四角形の長さおよび3つの四角形の幅であるアーム7を対称的に囲む第一の中間十字形ゾーン6、ゾーン6および2つの四角形の長さおよび7つの四角形の幅を有するアーム9を対称的に囲む第二の中間十字形ゾーン8、ゾーン8および3つの四角形の長さおよび13の四角形の幅を有するアーム11を対称的に囲む第三の中間十字形ゾーン10、および一辺に5つの四角形を有する4つのコーナージョーン12、13、14および15。

【0018】

10

図2に示されるように、各カードの表は、折り目21、折り目21の片側にプレイされるゲームの性質の印刷された表示22および折り目21の反対側に単語または熟語23のリストを有する。

【0019】

図3に示されるように、各カードの裏は、カードの表のリスト23中の単語と同じ順序で、リスト23中の単語の定義のリスト24を有する。

【0020】

図4に示されるように、単語挿入ガイドは、4つの全ての辺で縁が重なる透明のプラスチック材料32の二枚の薄いシートの間に積層された一片の紙31を含む。一片の紙31は、使用される最大のプレイボード（図示せず）の幅よりもわずかに大きい長さを有し、プレイボード上の四角形の境界に対応する間隔の区域33で1つの辺が印刷されている。積層プラスチック材料32の表面は、適切なインクのペンを使用して書き、書き込みが必要でなくなれば、すなわちプレーヤーの順番の後は、きれいに拭くことができる。表面はまた、ボード上の任意の書き込みに対して汚れにくい。他の辺では、一片の紙は、より小さいプレイボードで使用するための第二の組の区域34で印刷される。ガイドは、区域の各組の間の1つの文字またはスペースを使用してプラスチック材料32上に、プレイボード上で展開しているクロスワードのマス目に入ると考えられる単語または熟語を書き、可能なら単語または熟語がマス目に法的に適合する場所を確立するようにボードのあちこちにガイドを移動させることによって使用される。

20

【0021】

30

ゲームは、ボードおよび質問カードの組に加えて、少なくともいくつかのプレーヤー1から4の印が付けられた得点カードおよび適切なマーカーペンを含有する箱に入れて販売されることが好ましい。

【0022】

下記は、ゲームをプレイするための推奨されるルールである。

【0023】

セクション1－プレーヤー1の選択

得点カードはシャッフルされ、各プレーヤーは無作為に得点カードを引く。「プレーヤー1」の得点カードを引いたプレーヤーがプレーヤー1になる。プレーヤー2は、時計回りの方向でプレーヤー1の隣に座っているプレーヤーであり、以下同様である。

40

【0024】

「プレーヤー1」の得点カードが誰にも引かれなかった場合、引かれたカードは元に戻され、プレーヤーの一人が「プレーヤー1」の得点カードを引くまでこの過程が繰り返される。

【0025】

セクション2－ゲームの段階1A

2人のプレーヤーしかない場合は、段階1Aはプレイされない。3人以上のプレーヤーがいる場合、段階1Aは合計3ラウンドプレイされる。

【0026】

プレーヤー1は、質問プレーヤー（QP）として始める。QPは、質問のパックから一番上

50

のカードを取り、カードの裏に印刷される単語または熟語の一つを選択する。

【0027】

QPは、声を出して3つのヒントを言う、すなわち：

- ・単語または熟語の最初の文字；
- ・単語中の文字数または熟語の各単語中の文字数；および
- ・プレイカードの内側にある単語または熟語の意味。

【0028】

答える機会を求めるコールをするために、プレーヤーは、「私」または「私が答えます」のような適切な単語またはフレーズを声に出して言うと同時に手を挙げなければならない。

10

【0029】

最初にコールしたプレーヤーが最初に答え、二番目にコールしたプレーヤーが二番目に答え、以下同様である。プレーヤーは、他の答えるプレーヤー（AP）が試みを終える時間が終了する前の任意の時に、答える機会を求めるために手を挙げてよい。

【0030】

各APの、選択された単語または熟語をつきとめるための時間は、30秒間である。APは、許された制限時間内にできるだけ多くの答えをしてもよい。答える順番がすでに終わったAPは、別の試みを求めることは許されない。

【0031】

QPにより認められた答えをした最初のAPは、ゲームボード上に単語または熟語を書く必要がある。

20

【0032】

APの誰もQPに承認される答えをすることができない場合、QP自身が、ゲームボード上に単語または熟語を書く必要がある。

【0033】

プレーヤーは、声を出して答えを言ってはいけない：

- ・許された時間内に答える機会を求めるために最初にコールする場合を除いて、および
- ・QPにより指示された場合を除いて。

【0034】

上記のようにするプレーヤーはペナルティを与えられる。不適切に言われた答えが実際に正しい答えだとQPが考えた場合、答える順番を待っている他の全てのAPもそれぞれの順番を失い、QP自身がゲームボード上に単語または熟語を書く必要がある。

30

【0035】

ボードゲーム上に単語または熟語書く必要があるプレーヤーは、そのために90秒間を持ち、失敗するとペナルティを与えられる。

【0036】

使用されたカードは、パックの底に戻される。

【0037】

現在のQPの左のプレーヤーが次に新しいQPになる。全てのプレーヤーがQPになる順番を終えた場合、ラウンドが終わり、新しいラウンドを始めてよい。

40

【0038】

セクション3ーゲームの段階1B

段階1Bは、2人のプレーヤーのゲームでは合計5ラウンドプレイされる。3人以上のプレーヤーがいる場合、段階1Bは合計3ラウンドプレイされる。

【0039】

段階1Bは段階1Aとほとんど全ての点で同様であるが、段階1Aでは答えるプレーヤーについて先コール主義であるのと異なり、APは順番に（時計回りに）答え、QPのすぐ左のプレーヤーが最初のAPである。

【0040】

セクション4ーゲームの段階2A

50

段階 2Aは、2 人のプレーヤーしかいない場合にはプレイされない。3 人以上のプレーヤーがいる場合、段階 2Aは合計 3 ラウンドプレイされる。

【0041】

段階 2Aは、先コール主義に基づいてAPが答える点で段階 1Aと非常に類似する方法でプレイされるが、QPは、選択された単語または熟語についてヒントを与える代わりに、QP自身が単語または熟語を声に出して言う点で異なる。その後、APはその単語または熟語の定義を与えようとしなければならない。

【0042】

与えられた定義は、プレイカード中に与えられる定義と十分に類似するとQPが判断する場合に、QPにより認められる。

10

【0043】

いくつかの意味を持つ単語があるかもしれないが、ゲームの目的のために、唯一の承認される意味は、使用されるプレイカード中に与えられるものである。

【0044】

セクション 5 – ゲームの段階 2B

段階 2Bは、2 人のプレーヤーのゲームでは、合計 5 ラウンドプレイされる。3 人以上のプレーヤーがいる場合、段階 2Bは合計 3 ラウンドプレイされる。

【0045】

段階 2Bはほとんど全ての点で段階 2Aと類似する。主な相違点は、段階 2Aで答えるプレーヤーについて先コール主義であるのと異なり、APは順番に（時計回りに）答え、QPのすぐ左のプレーヤーが最初のAPになる。

20

【0046】

ゲームの段階 3

段階 3は、2 人のプレーヤーのゲームでは、合計 5 ラウンドプレイされる。3 人以上のプレーヤーがいる場合、段階 3は合計 3 ラウンドプレイされる。

【0047】

各プレーヤーは交代で、できるだけ多くのポイントを得点する目的で、利用できる四角形の中に正しい単語または熟語を書く。

【0048】

辞書に載っている単語および慣用句のみを使用してもよい。数、データ、固有名詞、数学的または科学的方程式または公式は使用してはいけない。

30

【0049】

各順番で、プレーヤーはゲームボード上に単語または熟語を書くために 60 秒間が認められる。

【0050】

ゲームボード上の単語または熟語の配置

単語または熟語は、ゲームボードのプレイ領域内に完全に書く必要がある。

【0051】

単語または熟語は、ゲームボード上に書かれる時に正しい単語または熟語を形成するために、左から右へ水平に、または上から下へ垂直に方向付けなければならない。

40

【0052】

単語または熟語は、任意の方向にボードを対角線上に書いてはならない。

【0053】

単語または熟語のための各文字または句読点のマーク、並びに熟語中の単語間の間隔は、それぞれの四角形を占めなければならない。

【0054】

単語および熟語は、ゲームボード上の様々のゾーンに亘って書いてもよい。ゲームの開始時には、ボード上に書かれる最初の正しい単語または熟語は、ボード上の中心の四角形のゾーン 1 を使用しなければならない。

【0055】

50

その後の単語または熟語は、前にボード上に書かれた1つ以上の単語および／または熟語と交差、またはそれに追加しなければならない。

【0056】

各順番で、プレイヤーは、一方向に読める単語または熟語を書くことが許されるだけである。言い換えれば、プレイヤーは、単語または熟語の一部を水平に書き、続けて文字列の残りの部分を垂直または逆に書くことは許されない。

【0057】

しかしながら、新しく書かれた単語は、それに垂直なすでに存在する単語または熟語に交差または追加することが許され、それにより、そのようなすでに存在する単語または熟語に、変更された単語または熟語が辞書で見られる正しい単語または熟語であるという条件で、変更を加えることができる。

【0058】

存在する単語または熟語に文字または単語を加えて、QPにより選択された正しい単語または熟語を形成することも、それぞれの単語および熟語が同じ方向および列であるという条件で許される。

【0059】

さらに、存在する単語または熟語にQPにより選択された完全な単語または熟語を加えて、新しい変更された単語または熟語を形成することも、変更された単語または熟語が辞書に載っており、単一の方向および列であるという条件で許される。

【0060】

存在する単語または熟語中の文字または句読点は、ボード上に書かれる新しい単語または熟語を供給するために変更または消去することはできない。

【0061】

新しい熟語中の空白のスペースは、他の存在する熟語中の空白のスペースと交差してもよい。

【0062】

セクション8ー得点

上記のように、ボード上の各四角形は、1、2、3、5、10、15または25ポイントの各四角形値（SV）を有しており、ボードは太線によって9のゾーンに分けられている。

【0063】

単語または熟語がボード上に書かれると、その値または単語ー熟語の値（PV）が下記のように計算される：

・単語または熟語により占められる個々の四角形のSVの合計（句読点または空白により占められる四角形の値は除く）に、単語または熟語が一部または全部を占めるゾーンの数かける（ある単語または熟語が、ゾーン3中で始まり、ゾーン2に続き、さらにゾーン1に続き、ゾーン2に戻り、ゾーン3で終わる場合、単語または熟語が占めるゾーンの合計の数は、3ゾーンであり、5ゾーンではない）。

【0064】

セクション9ールールの違反

「親善の」ゲームの開始の前に、ゲームの正式なルールにもかかわらず、プレイヤーは、ルールの違反に対してペナルティを与えないおよび報奨または報酬を与えないことに同意してもよい。さらに、プレイヤーは、適用できる通常の制限時間を課さないことに同意してもよい。

【0065】

公認の競技ゲームのために、ゲームの過程においてプレイヤーが避けるべき9つの起こりうるタイプの違反がある。

【0066】

自動的にペナルティとなる、これらのタイプの違反のうち5つは、以下のようである：

- ・許された制限時間内にゲームボード上に正しい単語または熟語を書くことができない；
- ・順番外で答えるプレイヤー；

10

20

30

40

50

- ・ゲームの段階 1 A、1 B、2 Aまたは 2 B中に順番をパスするQP；
- ・ゲームの段階 3 中にパスするプレーヤー；
- ・チャレンジを取り消すプレーヤー。

【0067】

ペナルティの適用前に、成功するチャレンジが始まることを必要とする、違反の残る 4 つのタイプは、以下のようである：

- ・ボード上の配置のルールにより書かれない単語または熟語；
- ・間違った答えを承認するQP（独立した審判の存在を条件として）；
- ・正しい答えを拒絶するQP（独立した審判の存在を条件として）
- ・間違った得点の計算。

10

【0068】

セクション 10ーチャレンジ

プレーヤーは、ゲームのルールの疑わしい違反について他のプレーヤーにチャレンジしてもよい。違反のタイプは、上記のセクションに挙げたものである。

【0069】

一度に一人のプレーヤーだけがチャレンジを始めてもよい。そのチャレンジが失敗した場合、疑わしい違反の特定の事例についてさらなるチャレンジは許されない。任意のチャレンジの結果は、成功したチャレンジャーおよび失敗したディフェンダー、または失敗したチャレンジャーおよび失敗したディフェンダーのみである。

20

【0070】

失敗した当事者にはペナルティが課され、成功した当事者には報奨または報酬が与えられてもよい。適用できるペナルティ、報奨または報酬についてのルールブックのパート IV の表 2.1 を参照。

【0071】

チャレンジの開始およびペナルティの賦課、並びにそのようなペナルティまたは報奨または報酬による得点の調整のための時間が規定される。

【0072】

間違った答えを承認するまたは正しい答えを拒絶するQPの場合、チャレンジは、独立した審判が利用できる場合にのみ開始してもよい。

【0073】

30

しかしながら、APまたは他のプレーヤーは、それが起こった時に可能性のある誤った承諾または拒絶をQPに警告してもよく、誤りが確かめられた場合、QPに何のペナルティもなく訂正される。

【0074】

QPが正しい答えを誤って拒絶したがそれが指摘されず、待ちまたは順番中の別のAPが次に同じ正しい答えを出しそれが今度は承認された場合、最新のAPがボード上に単語または熟語を書くことが要求され、正当なポイントを勝ち取る。その前のAPはポイントを不得、QPはペナルティを課せられない。

【0075】

そのような誤りはいずれも、任意のプレーヤーがその順番中にボード上に単語または熟語を書くのを開始する前に、可能性のある訂正について指摘されなければならない。

40

【0076】

セクション 11ーペナルティ、報奨および報酬

成功したチャレンジャーに報奨が与えられ、通常は成功したディフェンダーに報酬が与えられる。

【0077】

報奨および報酬は通常、該当するプレーヤーの全スコアに加えられる 50 ポイントの交付である。

【0078】

ペナルティはほとんどの場合、違反者、失敗したチャレンジャーおよび失敗したディフ

50

エンダーに課される。

【0079】

ペナルティは以下の任意の一つまたは組合せでもよい：

- ・ 順番を失う；
- ・ ポイントを引かれる；
- ・ 「非難（indictment）」。

【0080】

「順番を失う」とは、プレーヤーが取ったばかりまたは取ったはずの順番を失うことを意味する。これは次の正当な順番を失うことを意味しない。プレーヤーが順番を失うと、その順番でポイントを得られない。

10

【0081】

ポイントが引かれるとは、通常、違反するプレーヤーのスコアから50ポイントを引く。しかしながら、スコアの不当な計算のために引かれなければならない場合、その順番の正しいスコアを超えるポイントの数と同じだけ引かれる。言い換えれば、調整されたスコアは、正しいスコアを超えるポイントの数より少ない正しいスコアである。不当に計算されたスコアがその順番の正しいスコアより少ない場合、ポイントは引かれない。言い換えれば、不当に計算されたスコアは、その順番についての違反したプレーヤーのスコアだけ維持される。

【0082】

順番を失うことまたはポイントが引かれること以外に、違反したプレーヤーは「非難」を与えられてもよく、これはスコアボード上に記録されなければならない。プレーヤーがゲームの過程で合計3つの非難を受けると、ゲームから自動的に追放または「引渡し（extradite）」される。

20

【0083】

セクション12－引渡しの結果

プレーヤーが引渡しされると、任意のさらなる積極的な役割を果たすことを中止する。それにもかかわらず、引渡しの時までの全スコアは維持され、ゲームの終わりに順位を決めるために使用される。

【0084】

1人以上のプレーヤーがゲーム中に引渡しされ、残っている活動中のプレーヤーの数が3人より少なくなった場合、ゲームは2人のプレーヤーのゲームに戻る。

30

【0085】

これが起こると、下記ようになる：

- ・ ゲームの段階1Aでは、その段階がすぐに終わり、ゲームは合計5ラウンドプレイされる段階1Bに進む。段階2Aはプレイされず、段階2Bおよび3はそれぞれ合計5ラウンドプレイされる；
- ・ ゲームの段階1Bでは、合計5ラウンドまで続く。段階2Aはプレイされず、段階2Bおよび3はそれぞれ合計5ラウンドプレイされる；
- ・ ゲームの段階2Aでは、その段階はすぐに終わり、ゲームは合計5ラウンドプレイされる段階2Bに進む。段階3もまた合計5ラウンドプレイされる；
- ・ ゲームの段階2Bでは、その段階は合計5ラウンドまで続く。段階3もまた合計5ラウンドまでプレイされる；
- ・ ゲームの段階3では、その段階は合計5ラウンドまで続く。

40

【0086】

1人を除いて全てのプレーヤーがゲームの過程で引渡しされた場合、ゲームは終わり、ゲームの勝者が決まる。

【0087】

セクション13－ゲームの中断

ゲームは、中断および再開を繰り返してもよい。ゲームはラウンドの最後にのみ中断されることが推奨される。

50

【0088】

セクション14ーゲームの終了

以下の場合にゲームが終了する：

- ・該当するラウンドの全てがプレイされた、または
- ・1人を除いて全てのプレイヤーが引渡しされた。

【0089】

最高のポイント総数を有するプレイヤーは、ゲームの過程で引渡しされたか否かにかかわらず、ゲームの勝者である。

【0090】

セクション15ーチームゲーム

10

ゲームは、複数のプレイヤーのチームまたは個々のプレイヤーおよび複数のプレイヤーのチームによりプレイされてもよい。

【0091】

プレイヤーがチームを形成する場合、個々のプレイヤーに適用されていたようにルールが各チームに適用される。

【0092】

チームのメンバーは互いに相談してもよい。しかしながら、チームの任意の個々のメンバーの行動はチームの全体的な行動とみなされる。

【0093】

セクション16ープレイヤーレベルの分類

20

プレイヤーは、それぞれの能力のレベルによって、初心者、中級者または上級者に分類されてもよい。ゲームの初めてのプレイヤーは、より高い能力のレベルに分類する前に、分類の初心者レベルで始めることが強く推奨される。

【0094】

分類の異なるレベルを有するプレイヤーが互いに親善でプレイする一方で、競技ゲームは好ましくは分類の同じレベルのプレイヤーに限定される。

【0095】

中級レベルのプレイヤーのためのルール

ゲームの段階1A、1B、2Aおよび2B中、中級のプレイヤーは、QPになる順番の場合、プレイカードの内側だけを見ることが許される。したがって、単語または熟語の意味を見ることができるだけであり、カードの裏に印刷される単語または熟語を見ることはできない。

30

【0096】

中級レベルのQPは、プレイカードの内側の様々の単語または熟語の意味しか見ることができず、単語または熟語を選択するチャレンジに向かう。

【0097】

QPは、特定の意味について誤った単語または熟語を想定し、結果として、APにより与えられた答えを誤って拒絶または承認する可能性がある。APまたは他のプレイヤーは、QPの決定にチャレンジできる。

【0098】

40

QPは、APにより与えられた答えを承認または拒絶した後だけ、カードの裏の単語または熟語を見ることができる。

【0099】

上級レベルのプレイヤーのためのルール

ゲームの段階1A、1B、2Aおよび2B中、上級レベルのプレイヤーは、QPになる順番の場合、プレイカードの裏だけを見ることが許される。したがって、カードの内側にある単語または熟語のそれぞれの意味を見ることができない。

【0100】

段階1Aおよび1B中、上級レベルのQPは、プレイカードの内側に与えられた意味または辞書を参照する恩恵を受けることなく、選択された単語または熟語の意味を適切に表現す

50

ることができるチャレンジに向かう。

【0101】

これらの段階中、上級レベルのQPは、QPになる順番の開始から90秒以内に、選択された単語または熟語の意味を表現することを含み、それらの段階に必要な3つのヒントを提示する追加のチャレンジに向かう。

【0102】

段階2Aおよび2B中、上級レベルのQPは、プレイカードの内側に与えられた意味または辞書を参照する恩恵を受けることなく、選択された単語または熟語についてAPにより与えられた定義を承認または拒絶するチャレンジに向かう。

【0103】

QPは、APにより与えられた答えを承認または拒絶した後にだけ、カードの内側または辞書を参照してもよい。

【0104】

上級のプレイヤーは、好ましい単語または熟語を選択するためにプレイカードを使用するのではなく、辞書を参照することなく自分自身のボキャブラリーから単語または熟語を選択してもよい。

【0105】

プレイボードを使用することは厳密に要求されず、単に問答形式のゲームのためにカードのバックだけを使用してもよいということが好ましい。したがって、本発明はまた、一面に複数の質問を有し他面にその質問に対する答えを有する一組のカードを含み、このカードは、プレイ中にカードを持っているプレイヤーはカード上の質問および答えを見ることができるが、他のプレイヤーは質問および答えの一方を見ることができないように、折りたたむことのできる対称の軸を有し、前記一組の各々のカード上の質問および答えは他のカード上のものと異なるが、同じテーマに関する。

【図面の簡単な説明】

【0106】

【図1】図1は、ゲームボードのプレイ表面を示す。

【図2】図2は、プレイカードの表面を示す。

【図3】図3は、プレイカードの裏面を示す。

【図4】図4は、ゲームをプレイする際に使用する単語挿入ガイドの一つの形態を示す。

10

20

30

【図 1】

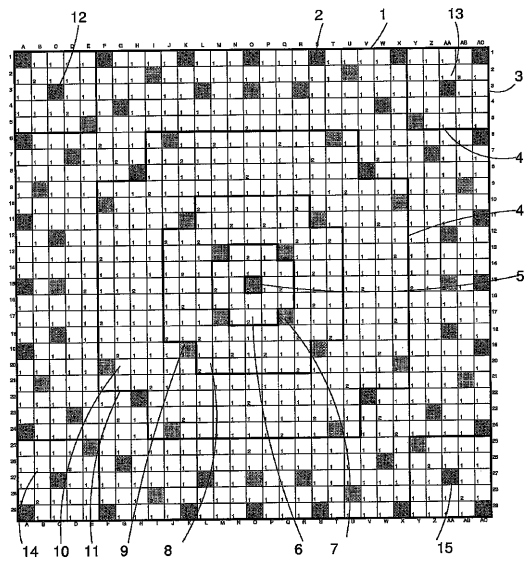


Fig.1

【図 2】

1 be cruel to be kind 2 get it in the neck 3 prognostication 4 characteristic 5 regulation 6 approval 7 impenious 8 prospect 9 ideally 10 border 11 sample 12 topical 13 typical 14 nerve 15 ta-ta 16 nope	初學者のための 現代英語
---	-----------------

【図 3】

1 b c t b k (2,5,2,2,4) 別の方法で 手助けをするために必要だと思ひ、 動揺させるのを承知で何かを誰かに すること 2 g i i t n (3,2,2,3,4) したことに ついて厳しく罰せられるまたは非難 されること 3 p (15) 情報または経験に基づく未来 についての判断 (formal) 4 c (14) ある人または物の特色を示す およびある人または物を他の人 または物と異ならせる性質 5 r (10) 物事のやり方を制御する 公式の規則 6 a (8) 計画、決定または人の公式の 採用 7 p (9) 何が起る可能性 8 i (7) 不可能かもしれないが、物事が なつて欲しい姿を表すために 使用される	9 i (9) 非常に尋大に見える方法で、 注文し、従うことを期待する 10 b (6) 2つの国、州または領域、 あるいはこの線に近い領域を分ける 公式の線 11 s (6) どのようなものか知るために 試すことのできる少量の製品 12 n (5) 危険、困難または恐ろしい 状況での勇気および自信 13 t-t (5) さようなら (British English informal) 14 n (4) 誰かに答えるときに「いいえ」 というために使用される (spoken informal) 15 t (7) 現在起っていることおよび 人が興味を持っていることと関係する 16 t (7) 特定のグループまたは物の 通常の特徴または性質を有する
--	--

【図 4】

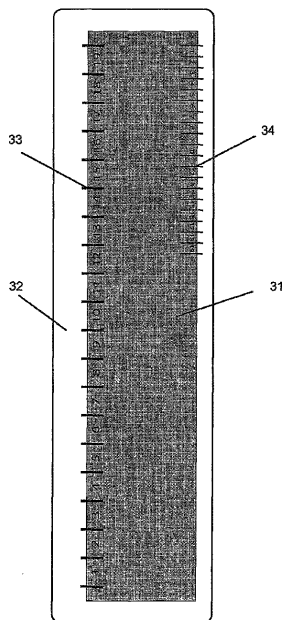


Fig. 4

フロントページの続き

(74)代理人 100073184

弁理士 柳田 征史

(74)代理人 100090468

弁理士 佐久間 剛

(72)発明者 ソウ, ウィー ホック

マレーシア国 6 0 0 0 0 クアラルンプール タマン トゥン ドクター イスマイル ジャラ
ン ダトゥク スライマン 3 1 5 8

(72)発明者 ソウ, ダイアン レスリー

マレーシア国 6 0 0 0 0 クアラルンプール タマン トゥン ドクター イスマイル ジャラ
ン ダトゥク スライマン 3 1 5 8

審査官 太田 恒明

(56)参考文献 実開昭57-103462 (JP, U)

米国特許第06491300 (US, B2)

実開平03-080771 (JP, U)

特開平05-228234 (JP, A)

登録実用新案第3032559 (JP, U)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 3/00