

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2005-533621

(P2005-533621A)

(43) 公表日 平成17年11月10日(2005.11.10)

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>  
A63F 13/00

F I  
A 6 3 F 13/00

テーマコード (参考)  
2 C 0 0 1

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2005-505159 (P2005-505159)  
 (86) (22) 出願日 平成15年7月10日 (2003. 7. 10)  
 (85) 翻訳文提出日 平成17年1月20日 (2005. 1. 20)  
 (86) 国際出願番号 PCT/IB2003/003070  
 (87) 国際公開番号 W02004/009193  
 (87) 国際公開日 平成16年1月29日 (2004. 1. 29)  
 (31) 優先権主張番号 02078012.8  
 (32) 優先日 平成14年7月24日 (2002. 7. 24)  
 (33) 優先権主張国 欧州特許庁 (EP)  
 (31) 優先権主張番号 02078666.1  
 (32) 優先日 平成14年9月9日 (2002. 9. 9)  
 (33) 優先権主張国 欧州特許庁 (EP)

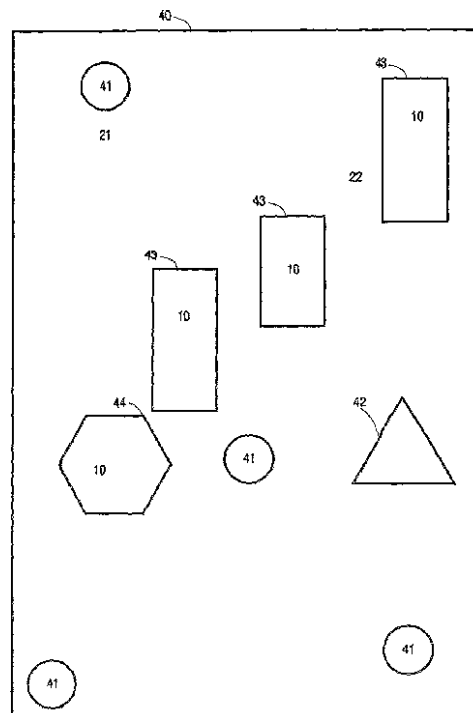
(71) 出願人 590000248  
 コーニンクレッカ フィリップス エレクトロニクス エヌ ヴィ  
 Koninklijke Philips Electronics N. V.  
 オランダ国 5621 ペーアー アインドーフェン フルーネヴァウツウェeg 1  
 Groenewoudseweg 1, 5621 BA Eindhoven, The Netherlands  
 (74) 代理人 100070150  
 弁理士 伊東 忠彦  
 (74) 代理人 100091214  
 弁理士 大貫 進介

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 検出手段を有するゲームボード及びゲーム要素

(57) 【要約】

ゲーム要素によりゲームをプレイする方法、そのためのゲーム要素及びゲームボードに関する。方法は、ゲーム要素をゲームボードに対して第1の位置に置き、ゲームボードにより、ゲーム要素の第1の位置を決定し、ゲームコンテンツを表わし位置及びプレイされている第1のゲームに依存する第1の情報項目を決定し、これをゲーム要素へ転送し、ゲーム要素上に第1の情報項目を受信し、提示する各段階を有する。第1の情報項目は、プレーンテキスト、ピクチャ等、ワードプロセッサデータ等、ゲーム要素等、テキスト又はピクチャメッセージ等及びそれらの組合せを含む。第1の位置を決定する段階は、ゲーム要素上に配置された1以上の送信器でゲーム要素を識別する1以上の信号を送信し、ゲームボード上に配置された1以上のセンサで1以上の識別信号を受信し、ゲームボードにより1以上の識別信号に基づき第1の位置を決定する各段階を有する。ゲーム要素上に提示され変更された情報が種類及び見かけを変更しうるため新しい要素を実際に購入せずにゲームに新しいゲーム要素を追加しうる利点がある。



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

ゲーム要素によりゲームをプレイする方法であって、  
前記ゲーム要素をゲームボードに対して第 1 の位置に置く段階と、  
前記ゲームボードにより、前記ゲーム要素の第 1 の位置を決定する段階と、  
前記ゲームボードにより、ゲームコンテンツを表わす第 1 の情報項目を決定し、前記第 1 の情報項目は前記位置及びプレイされている第 1 のゲームに依存する、段階と、  
前記ゲームボードにより、前記第 1 の情報項目を前記ゲーム要素へ転送する段階と、  
前記ゲーム要素上に前記第 1 の情報項目を受信し、提示する段階とを有する、方法。

## 【請求項 2】

前記ゲーム要素の前記第 1 の位置を決定する段階は、  
前記ゲーム要素上に配置された少なくとも 1 つの送信器により、前記ゲーム要素を識別する少なくとも 1 つの信号を送信する段階と、  
前記ゲームボード上に配置された少なくとも 1 つのセンサにより、少なくとも 1 つの識別信号を受信する段階と、  
前記ゲームボードにより、少なくとも 1 つの識別信号に基づいて前記第 1 の位置を決定する段階とを有することを特徴とする、請求項 1 記載の方法。

## 【請求項 3】

前記ゲーム要素を前記第 1 の位置から動かす段階と、  
前記ゲーム要素を前記ゲームボードに対して第 2 の位置に置く段階とを更に有することを特徴とする、請求項 1 又は 2 記載の方法。

## 【請求項 4】

プレイされている第 2 のゲームを表わす第 2 の情報項目を受信する段階を更に有することを特徴とする、請求項 1 乃至 3 のうちいずれか一項記載の方法。

## 【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のうちいずれか一項記載の方法を実行するコンピュータシステム。

## 【請求項 6】

コンピュータ上でコンピュータプログラムが実行されたときに、請求項 1 乃至 4 のうちいずれか一項記載の方法を実行するコンピュータ読み取り可能な媒体上に記憶されたプログラムコード手段を有するコンピュータプログラムプロダクト。

## 【請求項 7】

ゲームをプレイするためのゲーム要素であって、  
これをゲームボードに対して第 1 の位置に置く手段と、  
前記ゲーム要素上に配置された少なくとも 1 つの送信器により、前記ゲーム要素を識別する少なくとも 1 つの信号を送信する手段と、  
ゲームコンテンツを表わす第 1 の情報項目を受信する手段及び提示する手段とを有し、  
前記第 1 の情報項目は、前記第 1 の位置及びプレイされている第 1 のゲームに依存し、前記第 1 の情報はゲームボードから送信される、ゲーム要素。

## 【請求項 8】

ゲームをプレイするためのゲームボードであって、  
ゲーム要素の前記第 1 の位置を決定する手段と、  
ゲームコンテンツを表わす第 1 の情報項目を決定し、前記第 1 の情報項目は、前記第 1 の位置及びプレイされている第 1 のゲームに依存する、手段と、  
前記第 1 の情報項目を前記ゲーム要素へ転送する手段とを有する、ゲームボード。

## 【請求項 9】

前記ゲーム要素の前記第 1 の位置を決定する手段は、  
前記ゲームボード上に配置された少なくとも 1 つのセンサから、少なくとも 1 つの識別信号を受信する手段と、  
少なくとも 1 つの識別信号に基づいて前記第 1 の位置を決定する手段とを有することを特徴とする、請求項 8 記載のゲームボード。

10

20

30

40

50

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、ゲーム要素によりゲームをする方法に関連する。本発明はまた、方法を実行するコンピュータシステムに関連する。本発明は更に、方法を実行するためのコンピュータプログラムプロダクトに関連する。本発明は更に、ゲームをするためのゲーム要素に関連する。本発明は更に、ゲームをするためのゲームボードに関連する。

## 【背景技術】

## 【0002】

特許文献1は、遊戯用の駒とボードを有するボードゲームを開示する。遊戯用の駒は、光の伝送、電磁誘導、超音波、又は電気接触によってボードと対話しうる。遊戯用の駒は、所定の情報をボードから受信しうる。当該情報は、続いて、遊戯用の駒に表示されうる。

10

## 【0003】

しかしながら、上述の従来技術の方法は、色、明るさ、光の強度、一定のテキスト情報等の所定の情報のみが遊戯用の駒に表示されうるという課題がある。

## 【0004】

ボードゲームの静的な特徴は、しばしば、ゲームコンテンツ及び遊戯用の駒が一般的には1つの特定のゲームに対してのみ使用されうる結果をもたらすという課題がある。多くのボードゲームに同梱されているゲーム要素は、所定の種類のゲームに専用の予め決まっている物理的な物体であり、ユーザは、ゲームに機能や新しいゲーム要素を追加しようとするときは、新しいゲーム要素を手に入れることが必要となる。これは、ゲーム要素が、一般的には、わずかな予め決まっているゲームに限られているという更なる問題である。

20

【特許文献1】国際公開第97/13563号パンフレット

## 【発明の開示】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

従って、本発明は、特定のゲーム中のゲーム要素の種類を反映する情報を提示する、ゲーム要素及びゲームボードを提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

30

## 【0006】

上述の及び他の問題は、上記の方法であって、  
 ゲーム要素をゲームボードに対して第1の位置に置く段階と、  
 ゲームボードにより、ゲーム要素の第1の位置を決定する段階と、  
 ゲームボードにより、ゲームコンテンツを表わす第1の情報項目を決定し、第1の情報項目は前記位置及びプレイされている第1のゲームに依存する、段階と、  
 ゲームボードにより、第1の情報項目をゲーム要素へ転送する段階と、  
 ゲーム要素上に第1の情報項目を受信し、提示する段階とを有する、方法により解決される。

## 【0007】

40

第1の段階では、ユーザがゲーム要素をゲームボードに対するいかなる所望の位置に置くことも可能である。

## 【0008】

第2の段階では、ゲームボードは、ゲーム要素がゲームボードに対して置かれていることを見だし、続いてゲームボードはゲーム要素の位置を見つけうる。

## 【0009】

第3の段階では、第1の情報は、ゲーム要素の位置に依存するようにされ、ゲームはゲームボード上でプレイされる。

## 【0010】

第1の情報項目は、プレーンテキスト、ピクチャ、フレーム、ビデオ、ワードプロセッ

50

サデータ、ゲームフィギュア、ゲーム要素、テキスト又はピクチャメッセージ、及びそれらの組合せを含みうる。これは、どのゲームがプレイされているか、並びに、ゲームの1つ又は複数のゲーム要素の位置及び/又は状態を反映しうる。

【0011】

第4の段階では、情報はゲーム要素へ転送される。

【0012】

最後に、情報はゲーム要素によって受信され、次に、提示され、即ち、可能であれば、表示及び/又は再生される。

【0013】

これらの段階により、所定の種類のゲームに専用の予め決まった物理的な物体としてのゲーム要素の問題は解決され、なぜならばゲーム要素上に提示される情報がその種類を特定するためである。ゲーム要素は、従って、その上に提示される情報がその見かけを変更させるため、もはや予め決まった物体ではない。

10

【0014】

ゲーム要素にゲームの種類を反映する提示された情報を与える目的は、更に、提示される情報が選択されたゲームに依存しうるため、達成される。

【0015】

本発明は、当該ゲーム要素上に提示された変更された情報がそれらの種類及び見かけを変更しうるため、(新しい要素を実際に購入することなく)新しいゲーム要素がゲームに追加されうるという利点がある。

20

【0016】

更に、ゲーム要素は、それらの位置が変えられたときはゲーム中にそれらに対して提示される依存した情報を有しうるため、ゲームに機能が追加される。

【0017】

更に、ゲーム要素は、ゲーム要素へ送信された変更された情報によって、ゲーム要素の種類及び見かけが変更されたときは、異なるゲームにおいて他の種類として使用されうるといふ利点がある。

【0018】

本発明の望ましい実施例では、ゲーム要素の第1の位置を決定する段階は、

ゲーム要素上に配置された少なくとも1つの送信器により、ゲーム要素を識別する少なくとも1つの信号を送信する段階と、

30

ゲームボード上に配置された少なくとも1つのセンサにより、少なくとも1つの識別信号を受信する段階と、

ゲームボードにより、少なくとも1つの識別信号に基づいて第1の位置を決定する段階とを有する。

【0019】

これらの段階のうちの第1の段階では、ゲーム要素上に配置された又はゲーム要素に一体化された1つ又はそれ以上の送信器は、ゲーム要素をゲームボードに対して識別させるために使用され、なぜならば1つの又は複数の信号はその時点ではゲーム要素から送信されているからである。

40

【0020】

従って、上述の段階のうちの第2の段階では、1つの又はそれ以上の信号は、ゲームボード上に配置された1つ又は複数のセンサによって受信される。

【0021】

最後に、1つ又は複数の信号により、ゲームボードはゲーム要素に対する座標を見つけている。

【0022】

本発明の望ましい実施例では、方法は更に、

ゲーム要素を第1の位置から動かす段階と、

ゲーム要素をゲームボードに対して第2の位置に置く段階とを更に有する。

50

## 【0023】

ゲームに機能性が追加されることは更なる利点であり、なぜならばゲーム要素上に提示される情報は、ゲーム要素がどこに配置されるか、またそれらがどのように移動するかに依存するからである。

## 【0024】

本発明の望ましい実施例では、方法は、プレイされている第2のゲームを表わす第2の情報項目を受信する段階を更に有する。

## 【0025】

ユーザ又はプレーヤが、選択された新しいゲーム、即ち第2のゲームを反映するゲーム要素上に提示された新しいコンテンツを有しうことは更なる利点である。

10

## 【0026】

上述の及び他の問題は、ゲームをプレイするためのゲーム要素であって、これをゲームボードに対して第1の位置に置く手段と、ゲーム要素上に配置された少なくとも1つの送信器により、ゲーム要素を識別する少なくとも1つの信号を送信する手段と、ゲームコンテンツを表わす第1の情報項目を受信する手段及び提示する手段とを有し、第1の情報項目は、第1の位置及びプレイされている第1のゲームに依存し、第1の情報項目はゲームボードから送信される、ゲーム要素によって更に解決される。

## 【0027】

この問題は、ゲームをプレイするためのゲームボードであって、ゲーム要素の前記第1の位置を決定する手段と、ゲームコンテンツを表わす第1の情報項目を決定し、第1の情報項目は、第1の位置及びプレイされている第1のゲームに依存する、手段と、第1の情報項目を前記ゲーム要素へ転送する手段とを有する、ゲームボードによって解決される。

20

## 【0028】

本発明の望ましい実施例では、ゲーム要素の前記第1の位置を決定する手段は、ゲームボード上に配置された少なくとも1つのセンサから、少なくとも1つの識別信号を受信する手段と、少なくとも1つの識別信号に基づいて前記第1の位置を決定する手段とを有する。

30

## 【0029】

ゲーム要素及びゲームボードは夫々、方法に関して上述したのと同じ理由により同じ利点を与える。

## 【発明を実施するための最良の形態】

## 【0030】

本発明について、望ましい実施例に関連して、また、図面を参照して、より詳細に説明する。全ての図面を通じて、同じ参照符号は、同様の又は対応する特徴、機能等を示す。図1は、同じ図を共用するゲーム要素及びゲームボードを示す。しかしながら、主にゲーム要素をその特徴によって説明し、次にゲームボードについてゲーム要素の特徴に基づいて説明する。

40

## 【0031】

ゲーム要素10は、前面11を有する。この前面の前で、参照番号18で示すプレーヤ又はユーザは、夫々が前面に配置されたゲーム要素のディスプレイ13、及び/又は、スピーカ15から情報を取得しう。当該の情報はディスプレイ上に表示されえ、当該の情報が音又は音楽を含む場合は、任意に又は追加的にスピーカ15又は同様の装置によって発せられう。ゲーム要素は、ゲームにおいて又は模擬的にプレイされるスポーツイベントにおいて要素として使用されえ、他のゲーム要素と共に操作されえ、従って、ゲーム要素によって表示及び/又はプレイされるゲーム関連情報をプレーヤに与える。従って、図4に関連して説明するように、ゲーム要素は、ゲームボード上の又はゲームボードに対するゲーム中のプレイ要素と同じ種類の他のユニットと共に使用されう。ゲーム要素上に

50

、又はゲーム要素に組み入れられて、1つ又はそれ以上の送信器12が配置されうる。

【0032】

この又はこれらの送信器は、当該のゲーム要素がゲームにおいて使用されていることをゲームボードに通知するのに使用されうる。送信器は、光の信号、赤外線信号等の従来技術で知られている信号を送信することが可能な任意のセンサでありうる。更に、当該の信号は、ゲーム要素とその種類を識別するのに使用されうる。当該の送信器により、ゲームボードに対する又は他のゲーム要素に対するゲーム要素の位置が決定されうる。ゲーム要素の位置がわかると、当該の位置を反映するゲーム情報が、続いて、後の提示のためにゲームボードからゲーム要素へ転送されうる。

【0033】

当該のゲーム情報は、プレーンテキスト、ピクチャ、フレーム、ビデオ、ワードプロセッサデータ、ゲームフィギュア、ゲーム要素、テキスト又はピクチャメッセージ、及びそれらの組合せを含みうる。

【0034】

プレーヤは、依然としてゲーム要素を参照して、参照番号14によって示される入力装置によって与えられる当該のゲーム情報に回答しうる。例えば、特定のゲームの前に又はゲーム中に、当該のプレーヤは、プレイされている1つのゲームから後にプレイされるべき他のゲームへ変更することを望むことがある。従って、ゲームボード及びゲーム要素は、プレイされている又はプレイされようとしている新しいゲームを反映する異なった情報を提示しうる。

【0035】

入力装置は、キーボード、他の押しボタン、及び/又は、当該ディスプレイ上の接触に感応するフィールドでありうる。入力装置は、更に、ボタン及び/又はボタンの配列、マウス、トラックボール、タッチパッド、デジタルペン等のポインティングデバイスでありうる。

【0036】

当該情報は、プロセッサにより表示されえ、及び/又は、ゲームボードにより再生されるか他のゲーム要素へ向けられ得る。ゲーム要素は、コネクタ19により物理的に、又は論理的に識別子により、当該のゲームボードに接続されうる。ゲーム要素は、プロセッサ17に接続された通信装置16により当該情報を受信しうる。通信装置は、例えばローカル・エリア・ネットワーク(LAN)、広域ネットワーク(WAN)、又はそれらの任意の組合せ、例えばインターネット、イントラネット、エクストラネットにより、情報を受信又は送信しうる。ネットワークは、有線又は無線の通信リンクを有しうる。当該のネットワークは、従来技術で知られている一般的なソリューションであってもよく、又は、当該のゲーム要素とゲームボード間の最適化された通信に専用のものであってもよい。当該の通信装置は、当該のコネクタによって通信しうる。

【0037】

当該プロセッサは、その前面に感接触フィールドを有するのであればディスプレイから、入力装置から、及び通信装置から入力を受信するようにされる。プロセッサは更に、ディスプレイへの表示データ、スピーカへの音又は音楽データ、当該送信器への信号、並びに、通信装置への他のデータを発生するようにされる。

【0038】

ゲームボードは、基本的には、ゲーム要素といった何らかの種類の電子構成要素を用いて設計されうる。しかしながら、ゲームボードは、そのセンサにより、1つ又は複数の当該のゲーム要素がどこに現在配置されているかを追跡する必要があるため、送信器の代わりに1つ又はそれ以上のセンサを有しても良い。これは又はこれらは、ゲームボードへそれ自身又はそれら自身の身元を示しうるその又はそれらの送信器によって見つけられうる。

【0039】

図2は、ゲーム要素の物理的な実施を示す図である。望ましい実施例では、表示領域、

10

20

30

40

50

即ちゲーム要素のディスプレイは、ゲーム要素の物理的なレイアウトよりも大きい。次の図に、より多くのレイアウトを示す。ゲーム要素をゲームボードに配置又は接続することが可能であり得るため、当該のコネクタの物理的なレイアウトは、例えばプレーヤが自分の特定のゲームボードとの接続互換性を望む場合は、プレーヤにとって関心のあるものとなりうる。当該のコネクタはまた、非電気的コネクタであってもよく、例えばモノポリー (Monopoly)、トリビアルパー suit (Trivial Pursuit)、チェス (Chess)、ルードー (Ludo)、パチー ジ (Parc heesi)、ナインメンモリス (Nine Men's Morris)、チェッカー (Drafts, Checkers)、セツラー (Settlers)、戦略ゲーム、ルーレット等の様々なゲームで使用される様々な多数のゲームボードのゲーム要素を構成し、再構成し、又は配置するのに使用されうる。対応するゲームボードを有する他のゲームは、例えば、ブリッジ (Bridge)、ホイスト (Whist)、ブラックジャック (Black Jack)、ポーカー (Poker) 等でありうる。

10

20

30

40

50

#### 【0040】

図3は、ゲーム要素の様々な形態を示す図である。またここでは、本発明の望ましい実施例では、表示領域、即ちゲーム要素のディスプレイは、様々な他の物理的なゲーム要素の図示のレイアウトと比較して大きいものでありうる。参照番号20は、六角形のレイアウトのゲーム要素を示し、或いは、参照番号21は、矩形のレイアウトのゲーム要素を示し、或いは、参照番号22は、三角形のレイアウトのゲーム要素を示す。更に、例えば円形、楕円形等の他の形状の形態とされたディスプレイとすることも可能である。ゲーム要素の形状は、ゲームにおける要素としての特定の用途を反映するものでありえ、例えば、ダイスはそのハウジングの立方体形状を有しうるものであり、トランプとして使用されるゲーム要素は矩形である等である。

#### 【0041】

更に、各ゲーム要素はまた、同様のゲーム要素への物理的な接触又は接続用の又はこれをゲームボード上に置くための手段を有するスタンド、床板、又は足部を有しうる。当該スタンド、底板、又は脚部では、参照番号19で示されるコネクタは一体部分であってもよい。コネクタは更に、ゲームボード上の所定の位置に接続可能であってもよい。

#### 【0042】

図4は、ゲームボード上のゲーム要素の様々な形態の様々な配置を示す図である。ゲームボードを、参照番号40で示す。参照番号44は、当該のゲームボード上に置かれた六角形のレイアウトのゲーム要素を示し、或いは又は更に、参照番号43は、全てがゲームボード上の置かれた矩形のレイアウトのゲーム要素として使用される3つのゲーム要素を示し、参照番号42は、やはりゲームボード上に配置される三角形ディスプレイとしての他のゲーム要素を示す。従って、ゲーム要素の形状は、それらの当該ゲームにおける初期的な用途を反映しうる。

#### 【0043】

しかしながら、例えば、ポーン、即ちチェスゲームにおけるゲームの駒 (ゲーム要素) の初期的な状態が、クイーンに昇格したとき、もちろんこの特定のゲーム要素の物理的な見かけは同じであるが、本発明の利点として、農民の姿ではなくクイーンの姿が (このゲーム要素のディスプレイ上に) 表示される。

#### 【0044】

概して、本発明の望ましい実施例によれば、1つ又はそれ以上のゲーム要素は、当該のゲームボード上に置かれるか当該のゲームボードに対して位置決めされうる。一般的には、当該のゲーム要素は、当該のゲームボードのプレイフィールドの近く又はプレイフィールド上に配置される。しかしながら、ゲーム要素はまた、特定のゲームをプレイするプレーヤの手の中に置かれてもよい。

#### 【0045】

ゲームボード自体が、異なるゲーム用のプレイフィールドでありうる。ゲームの例としては、モノポリー (Monopoly)、トリビアルパー suit (Trivial Pu

rsuit)、チェス(Chess)、ルードー(Ludo)、パチーヂ(Parchees)、ナインメンモリス(Nine Men's Morris)、チェッカー(Draughts, Checkers)、スネークス・アンド・ラダー(Snakes And Ladder)、セツラー(Settlers)、戦略ゲーム、ルーレット等である。対応するゲームボードを有する他のゲームは、例えば、ブリッジ(Bridge)、ホイスト(Whist)、ブラックジャック(Black Jack)、ポーカー(Poker)等のトランプゲームでありうる。

【0046】

ゲームボードは、プレイフィールドとして説明されたが、一般的にはゲームが行われる領域を定義し、これを有する。本発明の望ましい実施例では、当該のプレイフィールドは、一人又は複数のユーザへ情報を提示する手段を有しうる。

10

【0047】

当該ゲームボード上には、参照番号41によって示される1つ又はそれ以上のセンサが、位置を見つけるよう置かれてもよく、又は1つ又はそれ以上のゲーム要素が手に持たれて当該ゲームボードのプレイフィールドの近く、遠く、又はプレイフィールドの上に置かれてもよい。当該1つ又はそれ以上のセンサは、ゲーム要素、即ちゲームボードに対して配置されたゲーム要素、の位置を決定するために、ゲーム要素上に又はゲーム要素内に一体化された1つ又はそれ以上の送信器から送信される信号を受信することによって使用される。換言すれば、当該センサにより、ゲームボードは当該ゲーム要素、即ち当該ゲーム要素の位置を見つけることができる。

20

【0048】

ゲームボードは、ゲームを監視し、規則をチェックし、ゲームの状態及びゲーム要素の位置を反映する情報をゲーム要素を転送することが可能である。

【0049】

換言すれば、ゲームボードは、当該の位置及び/又はプレイされているゲームに依存して情報を決定することができ、当該情報は、当該ゲーム要素へ転送され続いて提示されるべきゲームコンテンツを表わしうる。

【0050】

図5は、ゲーム要素によってゲームをプレイする方法を示す図である。

【0051】

ステップ90において、本発明の望ましい実施例による方法が開始される。ゲームボードに対して配置されたゲーム要素の状態、並びに、所定のゲームの状態に対応する、位置、ゲームコンテンツ、1つ又は複数の情報項目、1つ又は複数の識別信号等を追跡する変数、フラグ、バッファ等は、デフォルト値に設定される。方法が2回目に開始されるとき、誤っていた変数、フラグ、バッファ等のみがデフォルト値にリセットされる。

30

【0052】

本願全体を通じて、「提示」、「提示する」等の用語が用いられるとき、これはゲームコンテンツがゲーム要素の対応するディスプレイ上に表示されうることを意図する。更に、ゲームコンテンツがスピーカを通じて発せられるのに適しているとき、即ち当該ゲームコンテンツが音及び/又は音楽を有するとき、ゲームコンテンツはまた再生される。これは、当該ゲーム要素がスピーカ又は同様の装置を有しうるため可能である。

40

【0053】

「ゲームコンテンツ」の語は、従来技術で知られている通常の物理的なゲーム要素を通常は表わすが、本発明の望ましい実施例によればディスプレイ及び/又はスピーカによって提示されうる情報であると理解される。当該の情報又はコンテンツは、プレーンテキスト、ピクチャ、フレーム、ビデオ、ワードプロセッサデータ、スプレッドシートデータ、ゲームフィギュア、ゲーム要素、テキスト又はピクチャメッセージ、及びそれらの組合せを含みうる。

【0054】

ステップ100において、ゲーム要素は、ゲームボードに対する第1の位置に配置され

50

うる。これは、一般的には、プレーヤがゲーム要素の位置はゲームの結果に影響を与えることを望みうるため、プレーヤのアクションでありうる。例えば、チェスゲームでは、新しい位置に配置又は(再)位置決めされたポーンは、即ち相手へ向かって前進する動きにより、ポーンはチェスの規則によっていかなるオフィサー、例えばクイーン、にも昇格することができ、それによりプレーヤは自分がチェスゲームに勝つ可能性を高めることとなる。

**【0055】**

当該の位置は相対的であってもよく、即ちゲームボードの外側、内側、上方、上、又は縁の上でありうる。ゲーム要素は、プレーヤがこれを再配置するため又はその上に提示された情報を得るために、プレーヤの手で持たれてもよい。

10

**【0056】**

これは、この段階がより多くのゲーム要素を置くために繰り返される場合でありうる。続くステップは、それに相当して適用されうる。

**【0057】**

ステップ200において、ゲームボードは、ゲーム要素の最初の位置を決定しうる。ステップ200は、ステップ300、400、及び500の一般化を構成する。

**【0058】**

ステップ300において、ゲーム要素上に配置された少なくとも1つの送信器は、ゲーム要素を識別する対応する信号を送信しうる。図1に示したように、1つ又はそれ以上の送信器がゲーム要素上に置かれてもゲーム要素に一体化されてもよい。これらの送信器は次に、ゲームボードに、当該のゲーム要素がそれに対して相対的に置かれていることを通知するのに使用されうる。当該の信号は、ゲーム要素、そのタイプ、種類、レイアウト、及び/又は形状を特定するのに使用されうる。

20

**【0059】**

ステップ400において、少なくとも1つのセンサは、少なくとも1つの識別信号を受信しうる。当該の1つ又は複数のセンサは、ゲームボード上に配置されうる。上述のステップ及び図1に説明したように、1つ又は複数の識別信号は、ゲーム要素上に配置された1つ又はそれ以上の送信器から送信される。

**【0060】**

ステップ500において、ゲームボードは、少なくとも1つの識別信号に基づいてゲーム要素の最初の位置を決定しうる。換言すれば、ゲームボードは、このステップでは、1つ又はそれ以上の識別信号に基づいて、ゲーム要素の特定のX、Y、Z座標を決定しうる。当該の座標は、ゲームボード上の固定点に対して相対的に定義されえ、それにより受信された識別信号により測定される。

30

**【0061】**

換言すれば、ステップ300、400、及び500では、ゲームボードはそれ自体に対して配置又は保持されたゲーム要素の位置を決定しうる。

**【0062】**

ステップ600において、ゲームボードは、ゲームコンテンツを表わす第1の情報項目を決定しうる。当該の第1の情報項目は、当該の決定された位置及びゲームボード上でプレイされている第1のゲームに依存しうる。

40

**【0063】**

例えばチェスゲームでは、1つ又はそれ以上の相手のゲーム要素によってチェックがかかっているキングは、キングのゲーム要素上に後に提示されるよう生成された「チェックがかかったキング」又は同様のメッセージを有しうる。換言すれば、当該のメッセージはキングの位置及びプレイされているゲームの状態を反映する。

**【0064】**

当該第1の情報項目は、プレーンテキスト、ピクチャ、フレーム、ビデオ、ワードプロセッサデータ、スプレッドシートデータ、ゲームフィギュア、ゲーム要素、テキスト又はピクチャメッセージ、及びそれらの組合せを含みうる。

50

## 【0065】

ステップ700では、ゲームボードは、当該第1の情報項目をゲーム要素へ転送しうる。当該の第1の情報項目はゲーム要素のコネクタへ転送されうる。当該の第1の情報項目は、転送されており、従来技術から知られている一般的な解決策のように、ネットワークによって受信され、又は、ゲーム要素に専用の最適化された通信によって受信されてもよい。

## 【0066】

ステップ800において、ゲーム要素は、当該第1の情報項目をゲーム要素上に受信し提示してもよい。上述のように、提示するという語は、コンテンツ、即ち第1の情報項目をゲーム要素上に「表示する」及び/又は「再生する」と理解される。

10

## 【0067】

昇格されたポーンの例を続けると、この特定のゲーム要素の物理的な形状はもちろん維持されるが、本発明の利点として、このステップでは、当該のポーンの以前のゲーム要素上にクイーンの姿が表示されうる。

## 【0068】

上述のステップにより、以下の例は本発明の更なる使用方法を示す。

## 【0069】

例1：

プレーヤがさいころ（小さい立方体形状のゲーム要素でありうる）を振るたびに、さいころによって示されるステップ数だけ、他のゲーム要素がゲームボード上で動かされねば

20

## 【0070】

例2：

ピーターとモニカ、即ち2人のユーザ又はプレーヤが、モノポリーというゲームをプレイしている。ゲーム中にプレーヤの駒を表わすために、ピーターとモニカの写真を示す対応するゲーム要素が用いられる。3周目の後、ピーターは刑務所に入ってしまう。ピーターのゲーム要素上のピーターの写真は変わり、ピーターが囚人服を着て鉄格子の後ろにいる写真を示す。

## 【0071】

例3：

例2の続き：次の周で、モニカがゲームボード上のチャンス・スポットに来る。すると、チャンス・スポットに関するメッセージが、モニカのゲーム要素のうちの1つに現れる。メッセージは、モニカがゲームの出発点を越えて進み、結果として2000ドルを受け取ることができると書いてある。

30

## 【0072】

ステップ900において、ゲーム要素は、その最初の位置から取り除かれる。結果として、ゲームボード及びゲーム要素と一緒に、上述のステップを行っているとき、当該ゲーム要素がもはや特定のゲームに参加していないことを検出する。

## 【0073】

例えば、チェスのゲームにおいて、ポーンが相手プレーヤによって取られると、ゲーム要素はもはやそのゲームのゲーム要素ではない。従って、これは特定のチェスゲームから取り除かれると考えられる。「ポーンがゲームから外れた」等のゲームコンテンツは、ゲームボード及び/又は当該の取り除かれたゲーム要素上に提示されてもよい。

40

## 【0074】

その特定のポーンが、依然としてゲームボード上に誤って置かれている場合、ゲームボードは、上述のステップにより、死んだポーンに対するメッセージ「このゲーム駒を取り除いてください」を生成してもよい。当該メッセージは、話されてもよく、ポーンのゲーム要素上に表示されてもよい。

## 【0075】

ステップ1000において、ゲーム要素は第2の位置に置かれうる。この位置は、ゲー

50

ムボードに対して以前の第1の位置とは異なりうる。これは、ゲーム要素の新しい第2の位置がゲームの結果に影響を与えることをプレーヤが望みうるため、一般的には、プレーヤの行為によるものである。

【0076】

これは、ステップが、ゲームボードを用いて一人又はそれ以上のプレーヤによって位置が変えられたより多くの位置を変えられたゲーム要素について繰り返される場合である。

【0077】

ステップ1100において、ゲームボード又はゲーム要素のうちの1つは、プレイされている第2のゲームを表わす第2の情報項目を受信しうる。これは、所与のゲーム要素を用いて所与のゲームをプレイしているゲームボードの一人又は複数のユーザが他のゲームをプレイしようとする場合でありうる。このステップで、一人又は複数のユーザは、ゲームボード又はゲーム要素のうちの1つへの入力により新しいゲームを始めうる。

10

【0078】

新しいゲーム、そしておそらくはゲーム要素の新しい初期位置が分かっているとき、ゲーム情報は続いて、上述のステップにおいて既に説明したように、後の提示のためにゲームボードから1つ又は複数のゲーム要素へ転送されうる。

【0079】

従って、新しい第2のゲームへのゲーム情報がゲームボード上に提示されうる。

【0080】

通常、方法は、ゲームボード及び少なくとも1つのゲーム要素の電源が投入されるかぎり、始めから開始される。そうでなければ、方法はステップ1200において終了し、しかしながら、ゲームボードの電源が再び投入される等がされると、方法はステップ100から進む。

20

【0081】

当該のゲームボードは、ゲーム要素の当該の1つ又は複数の位置を検出することが可能な、又は、続いてゲーム要素に専用の対応するゲームコンテンツを転送することが可能ないかなる電子装置であってもよい。

【0082】

同様に、ゲーム要素は、ゲームボードに接続可能、取付可能、又はゲームボードに対して又はゲームボード上に置かれうるものであり、又は、ゲームボードに対して保持又は配置されてもよく、また、ゲームボードと通信してもよく、更に、ゲーム要素は、ゲームボードからのコンテンツを受信し、表示し、及び/又は、再生することが可能である。

30

【0083】

コンピュータ読み取り可能な媒体は、磁気テープ、光ディスク、デジタル・ビデオ・ディスク(DVD)、コンパクトディスク(記録可能型CD又は書き込み可能型CD)、ミニディスク、ハードディスク、フレキシブルディスク、スマートカード、PCMCIAカード等でありうる。

【図面の簡単な説明】

【0084】

【図1】ゲーム要素及びゲームボードを示す図である。

40

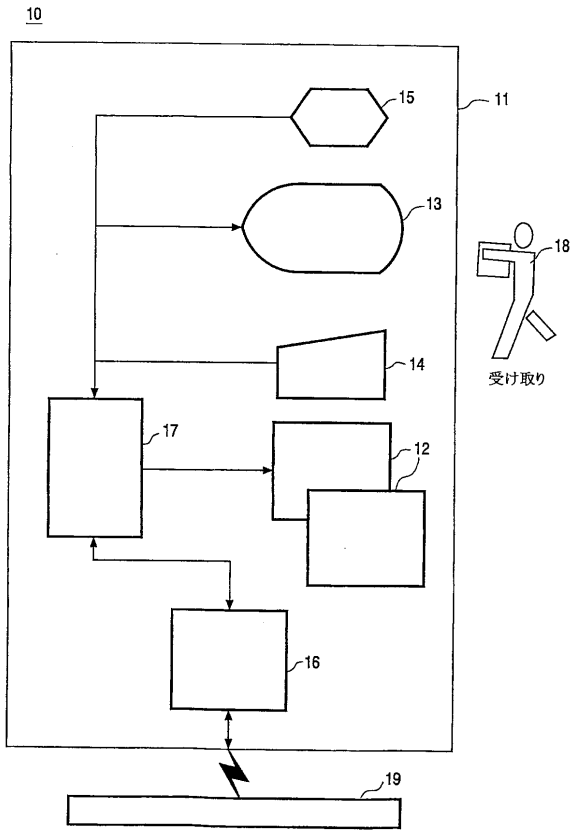
【図2】ゲーム要素の物理的な実施を示す図である。

【図3】ゲーム要素の様々な構成を示す図である。

【図4】ゲームボード上のゲーム要素の様々な形態の様々な配置を示す図である。

【図5】ゲーム要素によりゲームをプレイする方法である。

【 図 1 】



【 図 2 】

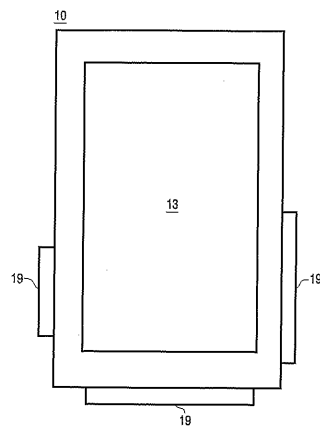


FIG. 2

【 図 3 】

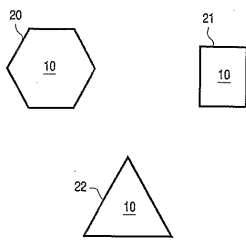


FIG. 3

【 図 4 】

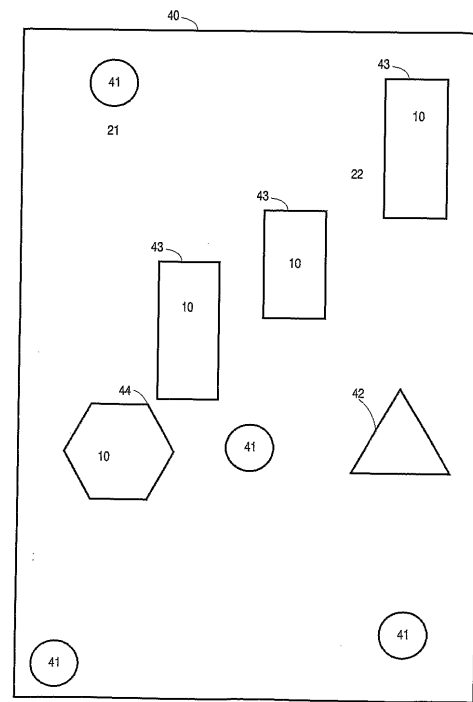
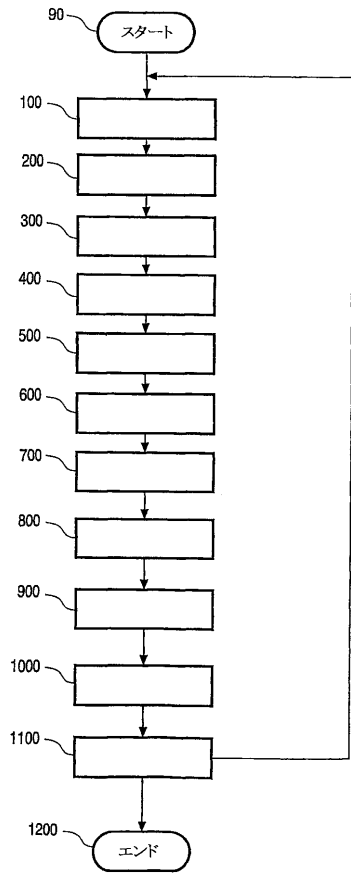


FIG. 4

【 図 5 】



## 【 国際調査報告 】

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

PCT/IB 03/03070

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER IPC 7 A63F3/02		
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) IPC 7 A63F		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practical, search terms used) EPO-Internal, WPI Data, PAJ		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 5 129 654 A (BOGNER BRUCE F) 14 July 1992 (1992-07-14) column 7, line 48 -column 8, line 1 column 8, line 52 - line 64 column 10, line 55 -column 12, line 18; figures	7-9
X	GB 2 271 724 A (BAXTER MALCOLM) 27 April 1994 (1994-04-27) page 3, line 30 -page 4, line 28; figures	7-9
A	US 4 372 558 A (KOBAYASHI KAZUTSUGU ET AL) 8 February 1983 (1983-02-08)	7
X	column 2, line 62 -column 4, line 25; figures	8,9
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of box C. <input checked="" type="checkbox"/> Patent family members are listed in 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. *Z* document member of the same patent family
Date of the actual completion of the international search 20 October 2003		Date of mailing of the international search report 06/11/2003
Name and mailing address of the ISA European Patent Office, P.B. 5818 Patentlaan 2 NL - 2280 HV Rijswijk Tel. (+31-70) 340-2040, Tx. 31 651 epo nl, Fax: (+31-70) 340-3016		Authorized officer Lucas, P

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.  
PCT/IB 03/03070

**Box I Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of Item 1 of first sheet)**

This International Search Report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1.  Claims Nos.: 1-6  
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:  
Claims 1-4: Rule 39.1(iii) PCT - Scheme, rules and method for playing games;  
Claims 5-6: Rule 39.1(vi) PCT - Program for computers
2.  Claims Nos.:  
because they relate to parts of the International Application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful International Search can be carried out, specifically:
3.  Claims Nos.:  
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

**Box II Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 2 of first sheet)**

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

1.  As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this International Search Report covers all searchable claims.
2.  As all searchable claims could be searched without effort justifying an additional fee, this Authority did not invite payment of any additional fee.
3.  As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this International Search Report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:
4.  No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this International Search Report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

**Remark on Protest**

- The additional search fees were accompanied by the applicant's protest.
- No protest accompanied the payment of additional search fees.

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

PCT/IB 03/03070

Patent document cited in search report		Publication date		Patent family member(s)	Publication date
US 5129654	A	14-07-1992	AT	138588 T	15-06-1996
			AU	1235192 A	17-08-1992
			DE	69211122 D1	04-07-1996
			DE	69211122 T2	09-01-1997
			EP	0565637 A1	20-10-1993
			WO	9211909 A1	23-07-1992
GB 2271724	A	27-04-1994	AU	5152893 A	09-05-1994
			WO	9408672 A1	28-04-1994
US 4372558	A	08-02-1983	JP	55070280 A	27-05-1980
			JP	55070281 A	27-05-1980

## フロントページの続き

(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,HU,IE,IT,LU,MC,NL,PT,RO,SE,SI,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,M W,MX,MZ,NI,NO,NZ,OM,PG,PH,PL,PT,RO,RU,SC,SD,SE,SG,SK,SL,SY,TJ,TM,TN,TR,TT,TZ,UA,UG,US,UZ,VC,VN,YU,ZA ,ZM,ZW

(74)代理人 100107766

弁理士 伊東 忠重

(72)発明者 ネールフォールト, パウルス セー

オランダ国, 5 6 5 6 アーアー アインドーフエン, プロフ・ホルストラーン 6

(72)発明者 コルテヌーフエン, ローベルト

オランダ国, 5 6 5 6 アーアー アインドーフエン, プロフ・ホルストラーン 6

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA01 CA01 CA02 CB01 CB08 CC01