

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6317075号  
(P6317075)

(45) 発行日 平成30年4月25日 (2018. 4. 25)

(24) 登録日 平成30年4月6日 (2018. 4. 6)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 9 / 1 0 ( 2 0 0 6 . 0 1 )

F I

A 6 3 F 9 / 1 0 5 0 1 Z

A 6 3 F 9 / 1 0 5 0 1 C

請求項の数 28 (全 11 頁)

(21) 出願番号	特願2013-114839 (P2013-114839)	(73) 特許権者	513137341
(22) 出願日	平成25年5月31日 (2013. 5. 31)		ナショナル・エンターテインメント・コレ
(65) 公開番号	特開2014-4354 (P2014-4354A)		クティブルズ・アソシエーション, インコ
(43) 公開日	平成26年1月16日 (2014. 1. 16)		ーポレーテッド
審査請求日	平成28年5月30日 (2016. 5. 30)		アメリカ合衆国ニュージャージー州072
(31) 優先権主張番号	13/530, 669		05, ヒルサイド, スウィートランド・ア
(32) 優先日	平成24年6月22日 (2012. 6. 22)		ベニュー 603
(33) 優先権主張国	米国 (US)	(74) 代理人	100140109
			弁理士 小野 新次郎
		(74) 代理人	100075270
			弁理士 小林 泰
		(74) 代理人	100101373
			弁理士 竹内 茂雄
		(74) 代理人	100118902
			弁理士 山本 修

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パズル・ゲームの方法及び装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

くっつけて位置決めされるサイズ及び形状のパズル・ピースと、  
前記パズル・ピースのうちの1つ又は複数の上のしるしと  
を備え、プレイヤーにより、マッチするしるしを有するパズル・ピースを、ポイントを獲得するために順次相互接続することが可能であり、前記パズル・ピースのうちの1つ又は複数のパズル・ピースはマーカを保持するための受け手段を備えることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしが1つ又は複数のシンボルを含むことを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 3】

請求項 2 に記載のパズル・ゲームであって、前記1つ又は複数のシンボルが前記パズル・ピースの1つ又は複数のエッジに位置することを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 4】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしが、色、線、文字及び数のうちの少なくとも1つを含むことを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 5】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしは前記パズル・ピース上にエンボス加工されたことを特徴とするパズル・ゲーム。

10

20

## 【請求項 6】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしは前記パズル・ピース上にデボス加工されたことを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 7】

請求項 3 に記載のパズル・ゲームであって、2 つの異なるシンボルが 1 つのパズル・ピース上に位置することを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 8】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースが直線のエッジを有することを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 9】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースが直線でない 1 つ又は複数のエッジを有することを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 10】

請求項 9 に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースが、互いにぴったりつくエッジを有することを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 11】

請求項 10 に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースの幾つか又は全てが、同一の形状を有することを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 12】

請求項 10 に記載のパズル・ゲームであって、互いにぴったりつく前記エッジはタブを備えたことを特徴とする パズル・ゲーム。

## 【請求項 13】

請求項 10 に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースが、同一のタブ位置決めにより回転位置決めを可能とする対称性を有することを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 14】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、ゲーム・ボードを更に備えたパズル・ゲーム。

## 【請求項 15】

請求項 14 に記載のパズル・ゲームであって、前記ゲーム・ボードがパズル・ピース位置を特定することを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 16】

請求項 14 に記載のパズル・ゲームであって、前記ゲーム・ボードが 1 つ又は複数の得点を修正するものを備えることを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 17】

請求項 15 に記載のパズル・ゲームであって、前記ゲーム・ボードが、該ゲーム・ボード上のゲーム・ボードのしるしを含むことを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 18】

請求項 15 に記載のパズル・ゲームであって、前記ゲーム・ボードのしるしが前記ゲーム・ボードの周りのボーダー上に位置することを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 19】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしが隠されていることを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 20】

請求項 19 に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしはある視点からのみ見ることが可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 21】

請求項 19 に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしは視覚補助とともにのみ見ることが可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

## 【請求項 22】

請求項 14 に記載のパズル・ゲームであって、前記ゲーム・ボードがプレイヤーによ

10

20

30

40

50

て修正可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 3】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースは一次パズル・ピースであり、前記パズル・ゲームが、追加のゲーム・プレイ要素を含むことが可能な二次パズル・ピースを更に備えることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 4】

請求項 2 3 に記載のパズル・ゲームであって、前記二次パズル・ピースが形状において前記一次パズル・ピースとマッチすることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 5】

請求項 2 3 に記載のパズル・ゲームであって、前記二次パズル・ピースが、前記一次パズル・ピースとは異なる完成されたパズルを形成するように、くっつけて位置決めされる形状であることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 6】

請求項 2 3 に記載のパズル・ゲームであって、前記二次パズル・ピースが、前記一次パズル・ピースの上に別の層として相互接続可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 7】

請求項 2 6 に記載のパズル・ゲームであって、パズル・ピースの複数の層を形成可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 8】

請求項 2 7 に記載のパズル・ゲームであって、パズル・ピースの各層が異なるゲーム・プレイ要素を含むことを特徴とするパズル・ゲーム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パズル・ゲーム及び該パズル・ゲームをプレイする方法に関する。

【背景技術】

【0002】

パズルは、よく知られ、数えきれないほどの人々にエンターテインメントを提供している。ある一般的なタイプのパズルにジグソー・パズルがあり、このパズルは、しばしば基板上の画像を含んでいる。この基盤は、互いに分離する多数のピースへと分割されている。次に、1人又は複数人のプレイヤーは、パズル・ピースを元に戻るように配置して、上記画像を形成するようにする。他のパズルは、様々な規則でのピースの操作又は配置を取り込むことが可能である。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

本発明は、パズル・ゲームの方法及び装置に関する。

【課題を解決するための手段】

【0004】

パズル・ゲーム装置は、組み合わされるサイズ及び形状の複数のパズル・ピースを含んでいる。パズル・ピースは1つ又は複数のしるしを含むことができる。パズル・ピースは、次々に組み合わされることができる。隣接するパズル・ピースでしるしを一致させることによって、ポイントを得ることができる。

【0005】

パズル・ゲームをプレイする方法は、複数のパズル・ピースをプレイヤー間で分けるステップと、プレイヤーによる、あるピースを他のピースと合わせることによるピースを出すことを交互にすることを許容するステップとを含む。プレイヤーは、あるピース上のしるしと一致するしるしを備えたピースを該あるピースに隣接させて出してポイントを獲得することができる。

【0006】

10

20

30

40

50

本発明の以下の特徴は、添付の図面を考慮して、本発明の以下の詳細な説明から明らかとなる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】組み合わされるパズル・ピースを有するパズルの部分の図である。

【図2】その上にしるしを備えたピースを有するパズルの図である。

【図3】その上にしるしを備えたピースを有するパズルの別の図である。

【図4】その上にしるしを備えたピースを有するパズルの別の図である。

【図5】その上にしるしを備えたピースを有するパズルの別の図であり、この図に示されているように、1つのパズル・ピースは、その上に複数のシンボルを有することができる。

10

【図6A】幾何学的なパズル・ピースを備えたパズル・ゲームを示している。

【図6B】幾何学的なパズル・ピースを備えたパズル・ゲームを示している。

【図6C】幾何学的なパズル・ピースを備えたパズル・ゲームを示している。

【図7A】エンボス加工又はデボス加工により作成することが可能な平らでない表面 (textured faces) を備えたパズル・ゲームを示している。

【図7B】エンボス加工又はデボス加工により作成することが可能な平らでない表面を備えたパズル・ゲームを示している。

【発明を実施するための形態】

【0008】

20

本発明は、パズル・ゲーム及び該パズル・ゲームをプレイする方法に関する。このゲームは、組み合わせることが可能な複数のピースを含むが、該複数のピースは、最初は山に置かれており、この山は、箱のふた、トレイ等の中にあることができる。ピースは、1つ又は複数の直線エッジを有するエッジ・ピースと、全てのサイドが直線でない形状を有することのできる中央ピースとを含むことができる。ピースは、その上の1又は複数のシンボル又はアイコン等のゲーム・プレイ情報又はしるしをその上に有することができる。例えば、特定のピースが1つのシンボルをその上に有することができるか、又は、1つのピースが、該ピースの複数のサイドの各々に1つのシンボル等、複数の画像をその上に有することができる。図1に示されるように、ピース20は、星30、楕円32又は矩形34等のシンボルを有することができる。シンボルは、画像、マーク、幾何学的形状、文字、数、線、色等、ほとんど何でも含むことができる。しるしは、特定のゲームにおいてピースの幾つか又は全ての上に置かれることができる。しるしは、印刷、エンボス加工、デボス加工等を含む、様々なやり方でピースに付けることができる。

30

【0009】

2人又は複数のプレイヤーは、パズルを完成させようとするときに対戦することができる。パズル・ピースの幾つかは、(伝統的なパズルのように)パズル内の1つの場所のみ合うことができ、一方、他のピースはパズルの複数の場所に置くことができることがある。様々なタイプのピースは、それらに関連したポイント値を有することができる、プレイヤーは、パズルにおいて一連のピースをつなげ、一方、残りのプレイヤーがそうすることをブロックしようとすることによって、ポイントの合計を基礎とすることができる。

40

【0010】

各プレイヤーは、ある量のピースとともにスタートすることができ、このある量のピースは、ある量のエッジ・ピースを含むことができる。例えば、ゲームは300のピースを含むことができ、各プレイヤーは20のピースとともにスタートすることができ、そのうち10ピースはエッジ・ピースであることができる。各人が受ける初期ピースを各プレイヤーがピースを次々と引くことによって得ることができるし、又は、1人のプレイヤーが全てのプレイヤーに該ピースを配ること等を行うことができる。プレイヤーは、この初期セットアップ・フェーズの間、各タイプのピース(例えば、エッジ・ピースと中央ピース)を10有するようになるまでピースを引くことができ、彼らが選んだ余分なものを元に戻すことができる。プレイヤーが有する上記ある量のピースは、該プレイヤーの手持ちを

50

構成する。

#### 【 0 0 1 1 】

プレイ中、各プレイヤーは、ターンにおいて、ピースの山からピースを引くか又は選択する。幾つかの態様のゲームでは、ピースは見ないで引くことができるか、又は、プレイヤーはある距離から山のピースを見ることができるが、もしあれば、ピースに関連したしるしを十分に確認できないようにすることができ、そして、プレイヤーは山に手を突っ込んでピースを引き出すことができる。

#### 【 0 0 1 2 】

プレイヤーは、彼らが提供する物体又はパズルの箱に提供される厚紙のマーカの何れかを用いて、パズルの箱の下のスコア・トラックにスコアの記録を付けることができる。代替として、ルール・シートと一緒に、1枚又は複数枚のスコア・シート・ページが箱の中に含まれることがある。得点は、各ターンにプレイヤーによって得られるポイントを数え上げることによって、又は、場合によっては任意の他の手法において行うことができる。

#### 【 0 0 1 3 】

プレイは、一緒に出された任意の2つのつながったピースとともに開始する。これらピース間のつながりは、ピースの隣接するサイドのシンボルを一致させているか、対応する形状のサイドとしているか、又は、何らかの他のつながりであることがある。2つのピースが置かれると、その一団とつながりを有する関係において他のピースは置くことができる。図2は、複数のピース20であって、その幾つかはその上にシンボル、即ち、矩形34、三角形36、円38を有するものを含むパズルを示している。得点は、隣のアイコンの同等ポイント・ベースで行うことができる。そのような得点システムにおいて、矩形を出すプレイヤーは、4のスコアを有することになる。代替として、任意のプレイヤーが任意のピースを出すゲームをプレイすることができ、1人又は複数人のプレイヤーが矩形に関連した4ポイントの部分の有することができる。更に、つながったピースの構築対して増加したポイントを与えることができ、例えば、最初に矩形を出すことに1ポイントの価値を与え、2回目に2ポイントの価値を与えること等ができる。別の態様において、プレイは1つのピースを出すこととともに始めることができる。

#### 【 0 0 1 4 】

スコア・シート上に含まれることのある、サンプルの得点スキームは以下のようなものであることができる。

#### 【 0 0 1 5 】

1ピースを置く：1ポイント

3つの同じシンボルのラインを置く：3ポイント

4シンボルの各々の1つのスクエア・パターンを完成させるピースを置く：3ポイント

3ピースを置く：5ポイント（更なる量のピースに対してより高い得点可）

ポイントは、ゲームの様々な態様において他のやり方で獲得することができる。例えば、ポイントは、あるシーケンスの作成によって獲得することができ、このポイントは、隣接又はシーケンスの（*Sequential*）ピースに関して、又は、互いに隣接して置かれたシンボル若しくは互いに離れておかれたシンボルに基づいて、変化又は獲得することができる。

#### 【 0 0 1 6 】

図3は、他のシンボルに隣接してシンボルを置くことに対してポイントを与えることができるパズル・ゲームを示している。得点は、ある行のシンボルごとにポイントを与えることによって起こることができる。図4は、ピース20上の矩形34の行が続くのを三角形36の列によってブロックされたパズル・ゲームを示している。図5に示されているように、パズル・ピース20は、その上に複数のシンボルを有することができ、複数のやり方で得点することが可能である。例えば、様々な形状のパターンを形成することをポイントの増加につなげることができる。示されているように、ピース21は、2つのアイコン又はシンボル、即ち矩形アイコン34及び円アイコン38、を持っている。ピース21はどこにでも出すことができるが、隣接ピース上の矩形とマッチさせ、且つ、別の隣接ピー

10

20

30

40

50

ス上の円とマッチさせるように出すことにより、得点を最大化することができる。

【 0 0 1 7 】

プレイは、プレイヤーごとに、各ターンにピース（例えば、1ピース、2ピース等）を引き、手持ちピースをできるだけ多く使用することを順番にする。プレイヤーが特定の量のピース、例えば10ピース、を下回るピースを手持ちに有するとき、そのプレイヤーには、保有ピースを捨て、（例えば、箱のふたにおいてピースを振り混ぜることにより）山を混ぜ合わせ、ピースを検討しその上のしるしを注意深く見ることなく素早く定められた数のピース（例えば、20ピース）を引き出して新たな保有グループを形作ることができることを要求することができる。

【 0 0 1 8 】

パズルが完成するか、事前に定められたスコアに到達するか、又は、そうではなくゲームの様々な態様における場合に応じて、ゲームは終了する。

【 0 0 1 9 】

オプションのキャッチアップ・メカニズムとして、後れをとり、3以上のピースを出すプレイヤーに、再び引き、1又は複数の追加のターンを行うことを許容することができる。

【 0 0 2 0 】

大量のピースを備えたゲーム、例えば、800ピースのゲーム、において、プレイヤーに、より多くのピース、例えば、10ピース、を各ターンでとることを要求することができる。プレイヤーは、出すことが可能なこれらピースのうちの任意のものを出し、幾らかの量、例えば2ピース、を手持ちに留め、残りを別の山に置くことができる。スコアは別の1枚の紙に記録することができ、この紙は、ゲームに含まれるものでも含まれないものでもよい。プレイヤーは、（追加のターンを得た場合を除いて）ピースが全て選択されるまでターンを交代することができる。次に、未使用ピースの山を、箱又はトレイに戻すことができ、このプロセスは第2ラウンド（及び所望であれば続く複数のラウンド）の間繰り返すことができる。2人より多くのプレイヤーは、ゲームのこのバージョン（又は任意の他のバージョン）をプレイすることが可能である。各プレイヤーは、最大で、予め定められた量の手持ちピース、例えば、20ピース、のみ有することができ、各プレイヤーには、20ピースより多くのピースを何れかのターンの終わりに有していた場合、ピースを戻すことを要求することができる。

【 0 0 2 1 】

ゲームがプレイされるにつれ、プレイヤーは、ゲーム・ルールのセットに従うパズル・ゲーム・プレイ情報に基づく得点の組み合わせを達成することにより勝利するよう取り組む。幾つの場合、ゲーム・ルールは、パズルのピースが動くか又は位置的に変わることを許容することができる。ピースは、ブロックする位置にピースを置くことによって得点させないことを妨げるために出すことができる。幾つの場合において、プレイヤーにパズル・ピースをトレードすることを許容することができる。パズルのパズル・ピースは、ゲーム・ルールのセットに従う本質的なゲームの関連性を有することができ、ここで、例えば、エッジ・ピースは1ポイントの価値であり、中央ピースは2ポイントの価値であり、あるシンボル又はある色を備えたピースは3ポイントの価値であることができる。

【 0 0 2 2 】

パズル・ピースは、水平の一連の接続タブからなる互いにぴったりつく（tessellated）パターンを有することができ、ここで、各水平ピースは、行内の他の水平ピースの各々と同じタブ機能を有している。垂直ピースについても同様である。更に、ある行に対する垂直位置決めは交換可能であることができ、完成したパズルの構成を変化させることになる。パズル・ピースは対称性を有することができ、それにより、ピースを平らな面に置き幾らかの量、例えば180度又は他の幾らかの量、回転させたときに、もとの位置と同一のかみ合いタブ機能を備えた位置となるようにすることができる。

【 0 0 2 3 】

図6A、6B及び6Cに示されているように、パズルは正方形、矩形又は他の形状の形

10

20

30

40

50

態であることができ、パズルを含むパズル・ピースは同様に正方形、三角形又は他の形状であり、アタッチメントは最小限であるか又はタブ・アタッチメントを有さないことができる。従って、より大きな画像を形成するパズル・ピースは、4、9又は他の幾つかの数のより小さなパズル・ピース50、60及び70を含むことができる。ピース50、60及び70は、その中に矩形34、三角形36及び円38等のシンボルを有することができる。サブ正方形(sub-squares)又はピースは、より大きな絵を形成する残りの正方形と隣接させて、1つのコネクタにより互いに合うか若しくはくっつくことができるか、又は、単に置くことができる。従って、正方形パズル・ピース50は、ごちゃごちゃの最終的な画像を生ずるように置くこと、並びに、ごちゃごちゃの最終的な画像を生ずるように置き、次に、その画像をもとの状態に戻すようにゲーム中に移動させることの一方又は双方ができる。

10

#### 【0024】

パズル・ゲームにおいて用いるパズル・ピースを置く位置を示すことができるパズル・ボードを、パズル・ゲームで用いることができる。置く位置は、あるピースをどこに置くことができるかに関する指示又は制約によって示すことができる。ゲーム・ボードは、パズル・ゲームにおいて用いるための得点を修正するもの(modifiers)又は値を含むことができる。ゲーム・ボードは、パズル・ゲームのプレイ前又はプレイ中にプレイヤーによって修正することができる。

#### 【0025】

パズル・ゲームは、色つきの線又は画像内若しくはボーダー上の埋め込み等のしるしを含むことができ、しるしは、ゲーム情報を含むことができ、ゲームのプレイ・ルール下での得点方法の一因となることができる。しるしは、パズル・ピース上に印刷されるか又はエンボス加工された小さな文字、数、シンボル、形状の形態のデータを含むことができ、これらは、ゲームのプレイ・ルール下でパズルを形成するよう置かれるときに得点の一因となることができる。色要素は、得点方法の更なる一因となることができる。図7A及び7Bに示されているように、ピース80は、ゲーム・プレイにおいて利用される盛り上がった特徴82又はへこんだ特徴84を有することができる。これらは、ある角度又はある視点から可視であることができるが、画像の魅力を損なうであろう何らかの他の視覚的要素は有することはなく、それゆえ、まっすぐにパズルを見ることは、典型的には通常の画像を示すことになるであろう。印刷、エンボス加工若しくはデボス加工の処理プロセス又は他の処理プロセス等によって、隠されたやり方でパズル・ピース80上の画像にデータを組み込むことができる。このデータは、ある照明に置いて注意深く見るか、又は、アクセサリ又は視覚補助、例えば色つきレンズのメガネ等のあるユーザが身につけるとときに可視となることができる。パズル・ゲームは特定の固定された開始位置を有することができ、次に、ゲーム・プレイ中にはこの位置をもとにことを進めることができる。

20

30

#### 【0026】

ゲームのある態様において、プレイヤーは、ゲームの開始前に又はゲームがプレイされるにつれて、パズル・ピースを修正又は変更することが可能である。例えば、プレイヤーは、シンボルをマークし、シンボルを変更し、シンボルのないピースにシンボルを与え、既にシンボルを有するピースに更なるシンボルを追加し、又は、そうではなくピースを修正することができる。修正は、マーク、ステッカー又は他のやり方で行うことができる。修正は、永久的であるか又は一時的であることができる。

40

#### 【0027】

また、パズル・ゲームは電子ゲームの形態であることができ、電子パズル・ピース画像をプレイヤーは出すことができる。電子形態において、1人のユーザはコンピュータとゲームをプレイすることができる。ゲームは、タブレット、スマートフォン又は他のコンピューティング・デバイス等のローカル電子デバイス上で行うことができる。遠隔位置にいるプレイヤーがコンピュータ・ネットワークを介してゲームをプレイすることができる。パズル・ピースは、同じ向きを保ちながらそのパズル・ピース画像の向きとともに回転することができる(puzzle pieces can be rotated wit

50

h the puzzle piece image orientation remaining in the same orientation) か、又は、ピースを置くことは、パズルに未だ置かれていない残りのピースのタブ構成を変えることができる。パズル・ピースのゲーム情報をピースがボード上に置かれたときに明らかにし、それにより、パズル・ピースに対するゲーム情報はピースが出されたときにのみ知られるようにすることができる。

【 0 0 2 8 】

パズル・ゲームのプレイは、各々が異なるゲーム・プレイ要素を含む、あるパズル位置に利用可能でありうる複数の余分なパズル・ピースを含むことができる。このような場合、オリジナルのパズル・ピースは一次パズル・ピースであることができ、一方、余分なパズル・ピースは二次パズル・ピースであることができる。余分なピースは、複製若しくは類似のパズルを形成するか、又は、より小さな別の画像を形成することができる。よって、パズルは、複数のコピー、ピース上にしるしのない第1コピー、ピース上に第1のしるしがある第2コピー、各ピースに1つまたは複数の第2のしるしがある第3コピー等、において提供することができる。よって、パズルは、しるし、第1のしるし等、の無い所与の位置に対するピースを用いて完成させることができる。従って、複数のピースのうちのどれをプレイヤーが特定の位置に出すかに応じて、パズルを完成させる複数のやり方があることになる。複数の層のパズルが利用可能であり、各層は、異なるゲーム・プレイ要素を有している。このような場合、各層のパズルは同一であることができ、各同一のピースはゲーム・プレイの様々な要素を有することができる。パズル・ゲームは、同一のパターンであるが異なる画像を有する2つのパズルを含み、ゲームのステージの間、一方のパズルが他方のパズルに積まれることができる。

【 0 0 2 9 】

パズル・ゲームは、スティック等のマーカ・オブジェクトを保持可能な受け手段 (receptacle) を有するパズル・ピースを含むことができる。これらマーカ・スティックは、ゲーム中にパズル・ピースに挿入されて、ゲーム・プレイ・ルールのセットに従い、制御、得点又は他の情報を示すことができる。様々なマーカ・オブジェクトを保持可能な様々なサイズの受け手段が提供可能である。ゲーム・プレイ・ルールのセットに従い、マーカの異なるサブセットをパズル・ピースの幾つか又は全てと相互作用させることができる。

【 0 0 3 0 】

以上、本発明を詳細に説明してきたが、上記説明は、本発明の精神又は範囲を制限する意図はないことを理解されたい。保護を望むのは、特許請求の範囲に記載された発明である。

10

20

30



【図 1】

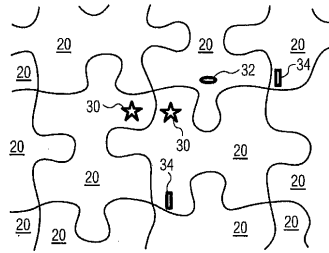


FIG. 1

【図 2】

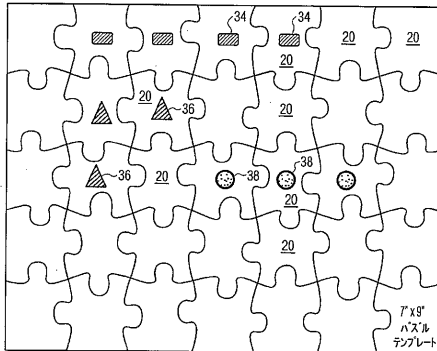


FIG. 2

【図 3】

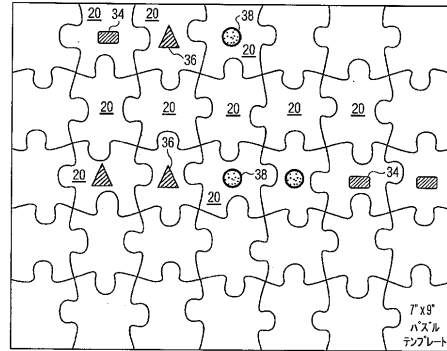


FIG. 3

【図 4】

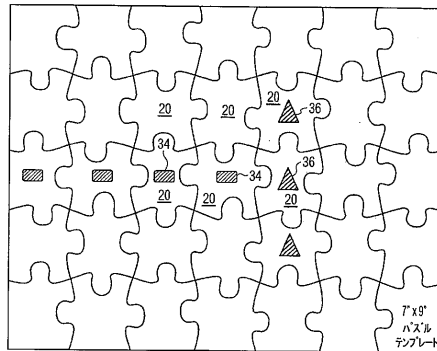


FIG. 4

【図 5】

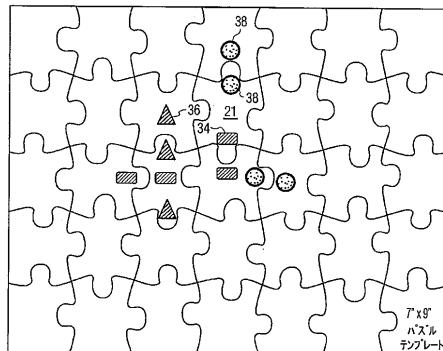


FIG. 5

【図 6 A】

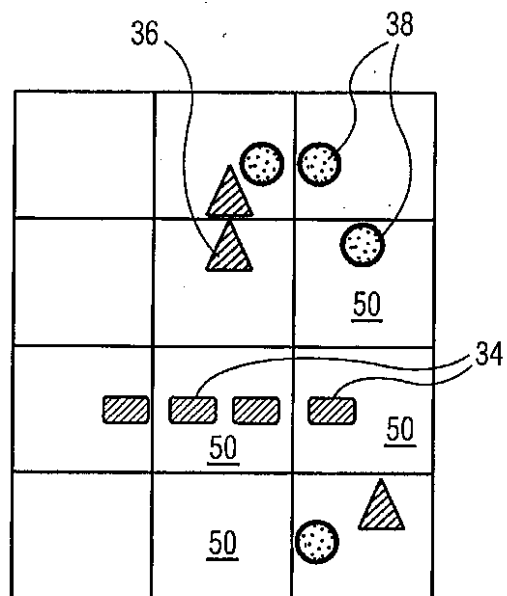


FIG. 6A

【図 6 B】

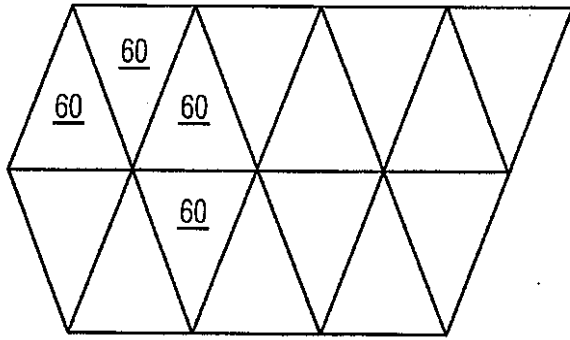


FIG. 6B

【図 6 C】

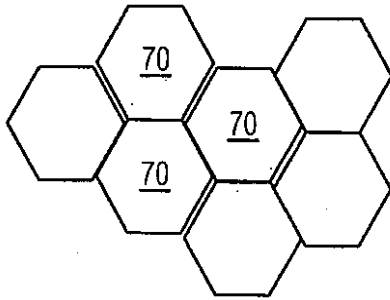


FIG. 6C

【図 7 A】

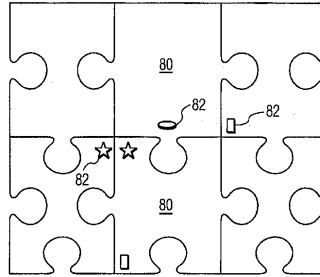


FIG. 7A

【図 7 B】

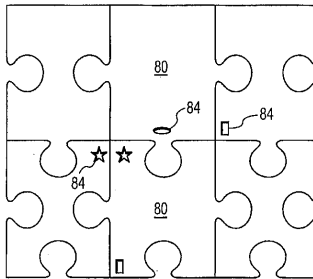


FIG. 7B

---

フロントページの続き

(74)代理人 100120112

弁理士 中西 基晴

(72)発明者 ジョエル・ウェインシャンカー

アメリカ合衆国ニュージャージー州 0 7 2 0 5 , ヒルサイド , スウィートランド・アベニュー 6  
0 3

(72)発明者 マイケル・エリオット

アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 7 , レントン , ピー・オー・ボックス 1 9 3 2

審査官 前地 純一郎

(56)参考文献 特開昭 5 2 - 1 1 3 8 3 8 ( J P , A )

特開 2 0 0 9 - 1 3 6 6 2 1 ( J P , A )

米国特許出願公開第 2 0 1 0 / 0 1 0 9 2 4 7 ( U S , A 1 )

特開 2 0 1 1 - 0 8 7 7 1 8 ( J P , A )

欧州特許出願公開第 0 1 2 9 3 2 3 6 ( E P , A 1 )

特開 2 0 0 8 - 2 8 9 5 9 3 ( J P , A )

特表平 1 1 - 5 0 0 3 2 7 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 9 / 0 0 - 1 3 / 9 8

A 6 3 H 1 / 0 0 - 3 7 / 0 0