

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4480045号  
(P4480045)

(45) 発行日 平成22年6月16日(2010.6.16)

(24) 登録日 平成22年3月26日(2010.3.26)

(51) Int. Cl.	F 1
<b>A 6 3 F 7/36 (2006.01)</b>	A 6 3 F 7/36
<b>A 6 3 D 15/00 (2006.01)</b>	A 6 3 D 15/00 D
<b>A 6 3 D 3/00 (2006.01)</b>	A 6 3 D 3/00 A
<b>A 6 3 B 67/14 (2006.01)</b>	A 6 3 B 67/14 C

請求項の数 2 (全 8 頁)

(21) 出願番号	特願2008-113750 (P2008-113750)	(73) 特許権者	507405991
(22) 出願日	平成20年4月24日(2008.4.24)		湯谷 淳一
(65) 公開番号	特開2009-261559 (P2009-261559A)		京都府京都市西京区山田平尾町51-166
(43) 公開日	平成21年11月12日(2009.11.12)	(72) 発明者	湯谷 淳一
審査請求日	平成21年6月1日(2009.6.1)		京都市西京区山田平尾町51-166
早期審査対象出願		審査官	小林 英司
		(56) 参考文献	実開昭62-039773 (JP, U)
			実公昭09-010472 (JP, Y1)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 キャロムゲーム盤

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲーム開始時に、盤面の中心に表示された中心スポット上に中心駒を配置すると共に、盤面の中心スポット周囲にそれと同心的に、各競技者の識別表示が施された12個の的駒及び6個の的駒を各々外側及び内側に、何れも交互に六角形状に互いに略最密状態で配置し、盤面の所定エリアから各競技者の弾き駒を弾いて前記的駒及び中心駒に当てると共に当てた駒を盤面四隅のポケットに入れることを競うゲームに使用されるキャロムゲーム盤において、盤面の中心スポット周囲に、前記外側の的駒の位置を指示する的駒用マークが表示されると共に、各的駒用マークの半径方向外方に沿って、該的駒用マーク上に配置される外側の的駒の識別表示を指示する識別表示マークと、前記外側の的駒の半径方向内側に隣接して配置される内側の的駒の識別表示を指示する識別表示マークとが各々外側及び内側に隣接して表示されたことを特徴とするキャロムゲーム盤。

【請求項2】

的駒用マークが的駒と同径又は略同径の円又は円弧からなる請求項1に記載のキャロムゲーム盤。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、盤上ゲームの一種として知られるキャロム又はそれに類似したゲームを実施

するためのキャロムゲーム盤に関する。

【背景技術】

【0002】

ビリヤードとお弾き遊びを合体させたような盤上ゲームは、カロム、キャロムその他の名称で世界的にも広く知られ、それらを実施するためのゲーム盤や基本ルールは概して類似するものの国や地域によって相違点も多く、また同様のゲーム盤を使用しても異なったルール、独自のルールが採用される場合もある。

【0003】

例えば、国際キャロム連盟の傘下にある日本キャロム連盟で採用されている盤上ゲームは、キャロムと称され、これに使用されるキャロムゲーム盤は、四角形枠で囲まれた盤面の四隅にポケットが穿設され、さらに盤面の中心に、中心駒をゲーム開始時に配置する位置を指示する中心スポットが表示され、盤面の中心スポット周囲に、それと同心に、各競技者の識別表示が施された的駒をゲーム開始時に所定の配列で配置する区域を指示するセンターサークルが表示され、盤面のセンターサークル外側に、盤面の各側辺に沿って、各競技者の弾き駒を発射する位置を指示するベースラインが表示されて構成される。

10

【0004】

前記キャロムゲーム盤を使用した一つの競技方法は、2名又は2名ずつペアを組んだ2組の各競技者が各自の側のベースライン上に配置した自らの弾き駒を弾いて盤面上にある自他の的駒及び中心駒に当て、何れかのポケットに自らの的駒及び中心駒を入れることを競うものである（非特許文献1）。

20

【非特許文献1】杉原正樹編著「カロムロード」2002年2月15日サンライズ出版発行

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

前記キャロムでは、ゲーム開始時に各競技者の識別表示が施された的駒が盤面のセンターサークル内に所定の配列で配置される。具体的には、盤面の中心スポット周囲にそれと同心に、各競技者の2色に色分けされた12個の的駒及び6個の的駒を各々外側及び内側に、何れも交互に六角形状に互いに略最密状態で配置される。

30

【0006】

このような的駒の配置作業に各的駒の精密な位置決めを要求されるものではないとしても、前記六角形状の交互配置態様は特に初心者には複雑であり、従って前記的駒の配置作業は意外に面倒で時間を要し、さらに的駒の最終的な配置状態も幾分乱雑な配置になり勝ちであった。

【0007】

本発明の解決すべき課題は、前記問題点に鑑み、各競技者の的駒をゲーム開始時に盤面に所定の配列で配置するに際して、該的駒の配置作業性の向上と良好な配置状態の実現を可能にするキャロムゲーム盤を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

請求項1に記載のキャロムゲーム盤は、ゲーム開始時に、盤面の中心に表示された中心スポット上に中心駒を配置すると共に、盤面の中心スポット周囲にそれと同心に、各競技者の識別表示が施された12個の的駒及び6個の的駒を各々外側及び内側に、何れも交互に六角形状に互いに略最密状態で配置し、盤面の所定エリアから各競技者の弾き駒を弾いて前記的駒及び中心駒に当てると共にそれらを盤面の四隅のポケットに入れることを競うゲームに使用されるキャロムゲーム盤において、

40

盤面の中心スポット周囲に、前記外側の的駒及び内側の的駒の位置を指示する的駒用マークが表示されると共に、各的駒用マークに、該的駒用マーク上に配置される的駒の識別表示が施されたことを特徴としている。

【0009】

50

前記構成において、ゲーム開始時に、各競技者の的駒は、盤面に表示された的駒用マーク上に、それらに施された各競技者の識別表示に基づいて配置され、それによって、盤面の中心スポット周囲にそれと同心に、各競技者の識別表示が施された12個の的駒及び6個の的駒が各々外側及び内側に、何れも交互に六角形状に互いに略最密状態で配置されることになる。

【0010】

請求項2に記載のキャロムゲーム盤は、既述の請求項1に記載のキャロムゲーム盤の変形例に係るものであり、ゲーム開始時に、盤面の中心に表示された中心スポット上に中心駒を配置すると共に、盤面の中心スポット周囲にそれと同心に、各競技者の識別表示が施された12個の的駒及び6個の的駒を各々外側及び内側に、何れも交互に六角形状に互いに略最密状態で配置し、盤面の所定エリアから各競技者の弾き駒を弾いて前記的駒及び中心駒に当てると共にそれらを盤面の四隅のポケットに入れることを競うゲームに使用されるキャロムゲーム盤において、

10

盤面の中心スポット周囲に、前記外側の的駒の位置を指示する的駒用マークが表示されると共に、各的駒用マークの半径方向外方に沿って、該的駒用マーク上に配置される外側の的駒の識別表示を指示する識別表示マークと、前記外側の的駒の半径方向内側に隣接して配置される内側の的駒の識別表示を指示する識別表示マークとが各々外側及び内側に隣接して表示されたことを特徴としている。

【0011】

前記構成において、ゲーム開始時に、各競技者の的駒は、各的駒用マークの半径方向外方に沿って半径方向に一個所又は二個所にわたって表示された識別表示マークの識別表示に基づいて、盤面に表示された各的駒用マーク上及びその半径方向内側に隣接する位置上に配置され、それによって、盤面の中心スポット周囲にそれと同心に、各競技者の識別表示が施された12個の的駒及び6個の的駒が各々外側及び内側に、何れも交互に六角形状に互いに略最密状態で配置されることになる。

20

【0012】

前記的駒、的駒用マーク、識別表示マーク等における各競技者の識別表示としては、従来のように、白色と黒色のような2色の色分けにより施されればよいが、そのような色彩による識別表示以外に、必要に応じて、図形、模様やそれらと色彩との組み合わせ等、その他の識別表示が採用されてもよい。いずれにしてもこのような構成とすることで、的駒用マーク上に配置した的駒の数とその表示が正しいものが否かは識別表示マークに照らしあわすことで簡単確実に行うことができ、ゲームの公正さを保つ上で有効である。

30

40

【0013】

請求項3に記載のキャロムゲーム盤は、請求項1～2に記載の前記キャロムゲーム盤において、的駒用マークが的駒と同径又は略同径の円又は円弧からなるものである。

【0014】

前記構成においては、ゲーム開始時に各的駒は前記円又は円弧からなる的駒用マーク上に配置される。この場合、的駒用マークを構成する円の外形線及びノ又は内部に、必要に応じて、色彩、模様その他からなる識別表示が施されてもよい。なお、前記的駒用マークは、前記円又は円弧以外の図形、例えば三角形その他の多角形や+印、×印等であってもよい。また、前記識別表示マークは、例えば円その他の図形に識別表示としての色彩が施

50

されたもの等を好適に採用することができる。

【発明の効果】

【0015】

請求項1に記載の発明によれば、ゲーム開始時に、各競技者の的駒は、盤面に表示された、外側の的駒及び内側の的駒の位置を指示する駒用マーク上に、それらに施された各競技者の識別表示に基いて配置されるので、従来のように的駒用マーク無しで配置する場合に比べて、配置作業性の向上と良好な配置状態の実現を可能にするものである。

【0016】

請求項2に記載の発明によれば、ゲーム開始時に、各競技者の的駒は、盤面に表示された、外側の的駒の位置を指示する駒用マーク上及びその半径方向内側に隣接する位置上に、各的駒用マークの半径方向外方に沿って一個所又は二個所にわたって表示された識別表示マークの識別表示に基いて配置されるので、従来のように的駒用マーク及び識別表示マーク無しで配置する場合に比べて、配置作業性の向上と良好な配置状態の実現を可能にするものである。

10

【0017】

また、請求項3に記載の発明によれば、ゲーム開始時に、各競技者の的駒は、該的駒と同径又は略同径の円又は円弧からなる駒用マーク上に配置されるので、的駒の配置作業を容易且つ正確に行うことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

以下に、本発明を実施例に基いて具体的に説明する。

図1(A)及び(B)は、本発明の実施例1に係るキャロムゲーム盤の各々の的駒配置前及び的駒配置後における平面図である。

図2(A)及び(B)は、本発明の実施例2に係るキャロムゲーム盤の各々の的駒配置前及び的駒配置後における平面図である。

図3(A)及び(B)は、従来公知の基本のキャロムゲーム盤の各々の的駒配置前及び的駒配置後における平面図である。

【実施例】

【0019】

[基本のキャロムゲーム盤C]

図3(A)に示す従来公知の基本のキャロムゲーム盤Cでは、四角形枠1で囲まれた盤面2の四隅に円形の開口部を有するポケット3が穿設され、さらに盤面2の中心に、中心駒11をゲーム開始時に配置する位置を指示する中心スポット4が表示され、盤面2の中心スポット4周囲に、それと同心に、各競技者の白色と黒色の色分けによる識別表示が施された計18個の的駒12a、12b、13a、13bをゲーム開始時に所定の配列で配置する区域を指示するセンターサークル5が表示され、盤面2のセンターサークル5外側に、盤面2の各側辺に沿って、各競技者の弾き駒(図示省略)を発射する位置を指示する平行2本のベースライン6が表示されている。

【0020】

ゲーム開始に際しては、図3(B)に示すように、盤面2の中心スポット4上に中心駒11が配置され、さらに中心スポット4周囲のセンターサークル5内に、中心スポット4と同心に、各競技者の白色と黒色の色分けによる識別表示が施された12個の的駒12a、12b及び6個の的駒13a、13bが各々外側及び内側に、交互に六角形状に互いに略最密状態で配置される。

40

【0021】

[実施例1]

図1(A)及び(B)に示す実施例1に係るキャロムゲーム盤C1において、盤面の中心スポット周囲における前記外側の12個の的駒12a、12bが配置される位置に、それらの位置を指示する円形の的駒用マーク8a、8bが白色と黒色の色分けによる対応する識別表示と共に表示され、また前記内側の6個の的駒13a、13bが配置される位置に、そ

50

これらの位置を指示する円形の的駒用マーク 9 a、9 bが白色と黒色の色分けによる対応する識別表示と共に表示されている。

【 0 0 2 2 】

ゲーム開始に際しては、図 1 ( B ) に示すように、盤面 2 の中心スポット 4 上に中心駒 1 1 が配置され、さらに的駒用マーク 8 a、8 b上に外側の 1 2 個の的駒 1 2 a、1 2 bが両者の識別表示を整合させて配置されると共に、的駒用マーク 9 a、9 b上に内側の 6 個の的駒 1 3 a、1 3 bが両者の識別表示を整合させて配置される。

【 0 0 2 3 】

[ 実施例 2 ]

図 2 ( A ) 及び ( B ) に示す実施例 2 に係るキャロムゲーム盤 C 2 において、盤面の中心スポット周囲における前記外側の 1 2 個の的駒 1 2 a、1 2 bが配置される位置に、それらの位置を指示する外方向に凸弧形状の的駒用マーク 1 8 が表示され、各的駒用マーク 1 8 の半径方向外方に沿って、該的駒用マーク 1 8 上に配置される外側の的駒 1 2 a、1 2 bの白色と黒色の色分けによる識別表示を指示する識別表示マーク 2 1 a、2 1 bと、前記外側の的駒 1 2 a、1 2 bの半径方向内側に隣接して配置される内側の的駒 1 3 a、1 3 bの白色と黒色の色分けによる識別表示を指示する識別表示マーク 2 2 a、2 2 bとが各々外側及び内側に隣接して表示されている。前記の場合、外側における六角形配置の頂点に位置しない的駒 1 2 bについてはその半径方向内側に隣接して配置される内側の的駒は存在しないので、前記的駒 1 2 bに対応する識別表示マーク 2 1 bの内側に隣接する識別表示マークも表示されていない。なお、的駒用マーク 1 8 として、前記凸弧形状の代わりに、例えば円形その他の形状が使用されてもよい。

【 0 0 2 4 】

ゲーム開始に際しては、図 2 ( B ) に示すように、盤面 2 の中心スポット 4 上に中心駒 1 1 が配置され、さらに外側の的駒 1 2 a、1 2 bの位置を指示する的駒用マーク 1 8 上及びその半径方向内側に隣接する位置上に、各的駒用マーク 1 8 の半径方向外方に沿って半径方向に一個所又は二個所にわたって表示された識別表示マーク 2 1 a、2 1 b及び 2 2 a、2 2 bの識別表示に基いて配置される。なお、前記の各的駒用マーク 1 8 に、識別表示マーク 2 1 a、2 1 bに対応する白色と黒色の色分けによる識別表示が施されていてもよい。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 5 】

【 図 1 】 図 1 ( A ) 及び ( B ) は、本発明の実施例 1 に係るキャロムゲーム盤の各々の駒配置前及び的駒配置後における平面図である。

【 図 2 】 図 2 ( A ) 及び ( B ) は、本発明の実施例 2 に係るキャロムゲーム盤の各々の駒配置前及び的駒配置後における平面図である。

【 図 3 】 図 3 ( A ) 及び ( B ) は、従来公知の基本のキャロムゲーム盤の各々の駒配置前及び的駒配置後における平面図である。

【 符号の説明 】

【 0 0 2 6 】

C、C 1、C 2 キャロムゲーム盤

1 四角形枠

2 盤面

3 ポケット

4 中心スポット

5 センターサークル

6 ベースライン

8 a、8 b 的駒用マーク

9 a、9 b 的駒用マーク

1 1 中心駒

1 2 a、1 2 b 的駒

10

20

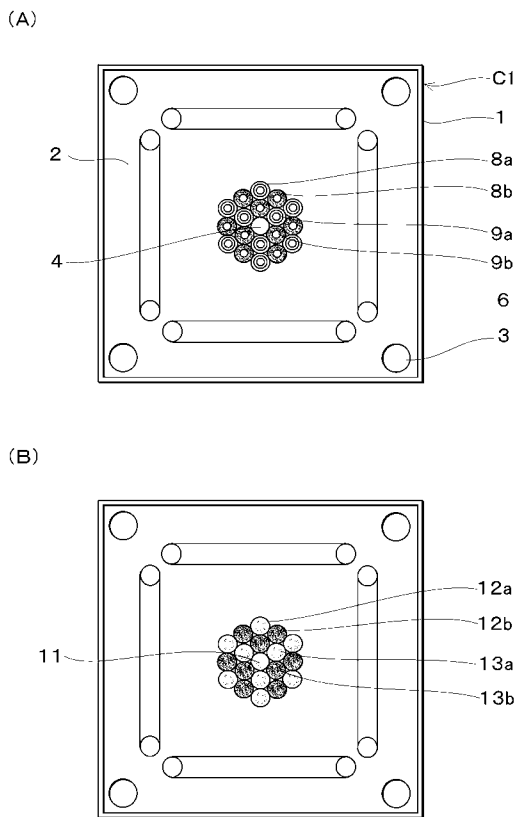
30

40

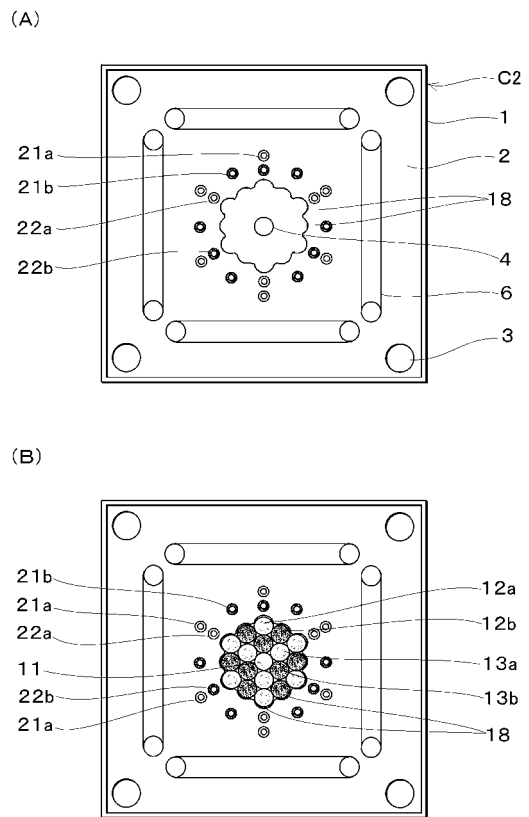
50

- 1 3 a、1 3 b 的駒
- 1 8 的駒用マーク
- 2 1 a、2 1 b 識別表示マーク
- 2 2 a、2 2 b 識別表示マーク

【図 1】

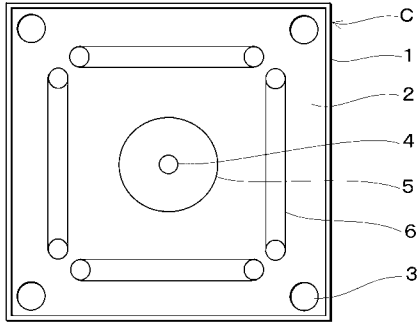


【図 2】

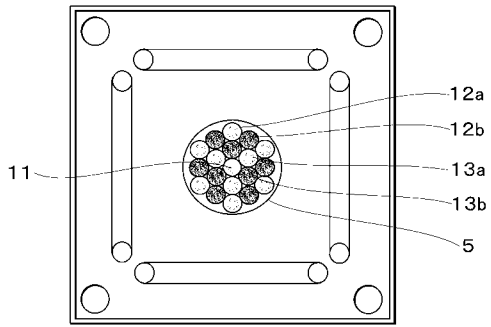


【 図 3 】

(A)



(B)



---

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F	7 / 3 6
A 6 3 B	6 7 / 1 4
A 6 3 D	3 / 0 0
A 6 3 D	1 5 / 0 0