



# [12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 03817619. X

[43] 公开日 2005 年 9 月 21 日

[11] 公开号 CN 1671444A

[22] 申请日 2003. 7. 10 [21] 申请号 03817619. X

[30] 优先权

[32] 2002. 7. 24 [33] EP [31] 02078012. 8

[32] 2002. 9. 9 [33] EP [31] 02078666. 1

[86] 国际申请 PCT/IB2003/003070 2003. 7. 10

[87] 国际公布 WO2004/009193 英 2004. 1. 29

[85] 进入国家阶段日期 2005. 1. 24

[71] 申请人 皇家飞利浦电子股份有限公司

地址 荷兰艾恩德霍芬

[72] 发明人 P·C·尼尔沃特 R·科特诺伊文

[74] 专利代理机构 中国专利代理(香港)有限公司

代理人 程天正 王忠忠

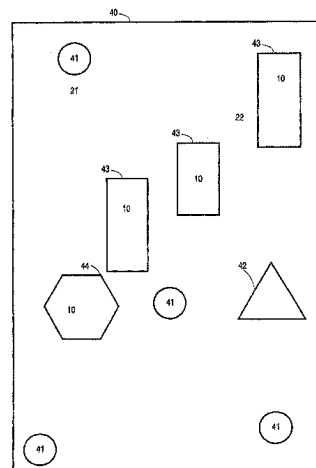
权利要求书 2 页 说明书 11 页 附图 5 页

[54] 发明名称 带有检测构件的游戏板和游戏单元

[57] 摘要

本发明涉及一种借助游戏单元(10)来玩游戏的方法。本发明还涉及一种用于玩游戏的游戏单元和游戏板。所述方法包括步骤:将游戏单元放置在相对于游戏板(40)的第一位置上;通过所述游戏板来确定所述游戏单元的第一位置;通过所述游戏板来确定代表游戏内容的第一信息项,其中所述第一信息项取决于所述位置和正在玩的第一游戏;通过所述游戏板将所述第一信息项发送给所述游戏单元;和在所述游戏单元上接收和呈现所述第一信息项。所述第一信息项可以包括纯文本、图片、画面、视频、字处理器数据、电子表格数据、游戏画像、游戏单元、文本或图片消息以及它们的组合方式。所述确定游戏单元的第一位置的步骤包括下述步骤:通过位于所述游戏单元上的至少一个发射器发送至少一个识别所述游戏单元的信号;通过位于所述游戏板上的至少一个传感器(41)接收至少一个识别信

号;和通过所述游戏板根据至少一个识别信号来确定所述第一位置。这样能够实现为游戏增加新的游戏单元,而不用真正去买新的游戏单元,因为呈现在所述游戏单元上的经过修改的信息可以改变它们的种类和外观。



1. 一种借助游戏单元来玩游戏的方法，该方法包括下述步骤：
  - 将游戏单元放置在相对于游戏板的第一位置上；
  - 通过所述游戏板来确定所述游戏单元的第一位置；
  - 5      - 通过所述游戏板来确定代表游戏内容的第一信息项，其中所述  
第一信息项取决于所述位置和正在玩的第一游戏；
  - 通过所述游戏板将所述第一信息项发送给所述游戏单元；和
  - 在所述游戏单元上接收和呈现所述第一信息项。
- 10      2. 按照权利要求 1 所述的方法，其特征在于，确定游戏单元的  
第一位置的步骤包括下述步骤：
  - 通过位于所述游戏单元上的至少一个发射器发送至少一个识别  
所述游戏单元的信号；
  - 通过位于所述游戏板上的至少一个传感器接收至少一个识别信  
号；和
  - 15      - 通过所述游戏板根据至少一个识别信号确定所述第一位置。
- 20      3. 按照权利要求 1 或 2 所述的方法，其特征在于，该方法还包  
括下述步骤：
  - 从所述第一位置取走所述游戏单元；和
  - 将所述游戏单元放置在相对于游戏板的第二位置上。
- 25      4. 按照权利要求 1 到 3 中任何一项所述的方法，其特征在于，  
该方法还包括下述步骤：
  - 接收代表正在玩的第二游戏的第二信息项。
- 30      5. 一种用于执行按照权利要求 1 到 4 中任何一项所述的方法的  
计算机系统。
- 35      6. 一种计算机程序产品，包括存储在计算机可读介质上的程序  
代码构件，当该计算机程序在计算机上运行时，该程序代码构件用于  
执行权利要求 1 到 4 中任何一项所述的方法。
- 40      7. 一种用于玩游戏的游戏单元，所述游戏单元包括：
  - 用于将其放置到相对于游戏板的第一位置上的构件；
  - 用于通过位于所述游戏单元上的至少一个发射器发送至少一个  
识别所述游戏单元的信号；和
  - 用于接收代表游戏内容的第一信息项的构件和用于呈现该代表

游戏内容的第一信息项的构件，其中所述第一信息项取决于所述第一位置和正在玩的第一游戏，并且其中所述第一信息项是从游戏板发出的。

8. 一种用于玩游戏的游戏板，所述游戏板包括：

- 5
- 用于确定游戏单元的第一位置的构件；
  - 用于确定代表游戏内容的第一信息项的构件，其中所述第一信息项取决于所述第一位置和正在玩的第一游戏；和
  - 用于将第一信息项发送给所述游戏单元的构件。

9. 按照权利要求 8 所述的游戏板，其特征在于，用于确定游戏  
10 单元的第一位置的构件包括：

- 用于从位于所述游戏板上的至少一个传感器接收至少一个识别信号的构件；和
- 用于根据至少一个识别信号来确定所述第一位置的构件。

## 带有检测构件的游戏板和游戏单元

### 技术领域

- 5 本发明涉及一种借助游戏单元来玩游戏的方法。  
本发明也涉及一种用于执行所述方法的计算机系统。  
本发明另外还涉及一种用于执行所述方法的计算机程序产品。  
本发明另外还涉及一种用于玩游戏的游戏单元。  
本发明另外还涉及一种用于玩游戏的游戏板。

10

### 背景技术

- W097/13563 公开了一种游戏板游戏，该游戏包括棋子和一个游戏板。棋子可以借助光的传播、电磁感应、通过超声波或通过电接触与游戏板互相作用。棋子可以从游戏板接收预定的信息。随后可以将所述信息显示在棋子上。

不过，上述的现有技术的方法存在这样的问题：只有某些预定信息可以显示在棋子上，比如颜色、亮度、光强度、固定的文本信息等。

- 有一个问题是，游戏板游戏的静态特性通常会有这样的结果：游戏内容和棋子一般来说仅仅可用于一种专门的游戏。与众多游戏板游戏一起供应的游戏单元是专用于预定类型游戏的固定物理对象，并且当用户希望为游戏加入功能或新的游戏单元时，需要他们去获取新的游戏单元。另一个问题是，游戏单元一般来说限制于少数一些固定的游戏。

### 发明内容

因此本发明的一个目的是提供一种游戏单元和一种游戏板，该游戏单元和游戏板具有反映出在特定游戏中的所述游戏单元类型的呈现信息。

- 上述的和其它的问题是通过所述方法得以解决的，其中该方法包括下述步骤：

- 将游戏单元放置在相对于游戏板的第一位置上；
- 通过所述游戏板来确定所述游戏单元的第一位置；

- 通过所述游戏板来确定代表游戏内容的第一信息项，其中所述  
第一信息项取决于所述位置和正在玩的第一游戏；

- 通过所述游戏板来将所述第一信息项发送给所述游戏单元；和  
- 在所述游戏单元上接收和呈现所述第一信息项。

5 在第一个步骤中，有可能让用户将游戏单元定位到任何期望的相  
对于游戏板的位置上。

在第二个步骤中，游戏板可以发现游戏单元相对于它而放置，并  
且随后游戏板可以确定游戏单元的位置。

10 在第三个步骤中，所述第一信息项取决于游戏单元的位置和在游  
戏板上玩的游戏。

所述第一信息项可以包括纯文本、图片、画面、视频、字处理器  
数据、电子表格数据、游戏画像、游戏单元、文本或图片消息或者它  
们的任何组合方式。这可以反映出所玩的是哪种游戏和游戏的游戏单  
元或多个游戏单元的位置和或状态。

15 在第四个步骤中，所述信息然后被传送给游戏单元。

最后，如果可行的话，由游戏单元接收这一信息然后将其呈现出  
来，即，如显示和/或播放。

借助这些步骤，游戏单元作为专用于预定类型的游戏的固定物理  
对象的问题得到了解决，因为呈现在所述游戏单元上的信息指定了其  
20 类型。游戏单元因此不再是固定的对象，因为呈现在其上的信息改变  
了其外观。

此外还实现了提供带有反映出游戏类型的呈现信息的游戏单元的  
目的，因为所呈现的信息可以取决于所选择的的游戏。

25 本发明的一个优点是可以在游戏中加入新的游戏单元（而不用实  
际去买新的元件），因为呈现在所述游戏单元上的经过修改的信息可  
以改变其种类和外观。

此外，对游戏增加了功能，因为当游戏单元在游戏中的位置发生  
了改变时，游戏单元可以在游戏期间把相关信息呈现给他们。

30 本发明的另一个优点是，游戏单元可以当作不同游戏中的其它类  
型的游戏单元来使用，此时它们的类型和外观是通过发送给它们的修  
改信息进行修改的。

按照本发明的优选实施方式，确定游戏单元的第一位置的步骤包

括下述步骤:

- 通过位于所述游戏单元上的至少一个发射器发送至少一个识别所述游戏单元的信号;

5 号; 和

- 通过所述游戏板根据至少一个识别信号确定所述第一位置。

在这些步骤中的第一个步骤中, 定位在游戏单元之上或集成在游戏单元之中的一个或多个发射器用于为游戏板识别游戏单元, 因为所述信号或多个信号是当前由该游戏单元发出的。

10 从而, 在上述步骤的第二个步骤中, 所述信号或多个信号由位于游戏板上的一个传感器或多个传感器接收。

最后, 借助所述信号或多个信号, 游戏板可以为游戏单元确定坐标。

在本发明的优选实施例中, 该方法还包括以下步骤:

15 - 从所述第一位置取走所述游戏单元; 和

- 将所述游戏单元放置在相对于游戏板的第二位置上。

另一个优点是, 为游戏本身增加了功能, 因为呈现在所述游戏单元上的信息可以取决于游戏单元所处的位置和它们移动的方式。

在本发明的优选实施例中, 该方法还包括下述步骤:

20 - 接收代表所玩的第二游戏的第二信息项。

另一个优点是, 用户或玩家可以使新的内容呈现在游戏单元上, 反映出所选的新游戏, 即, 所述第二游戏。

上面的和其它的问题另外是通过用于玩游戏的游戏单元来解决的, 所述游戏单元包括:

25 - 用于将其放置到相对于游戏板的第一位置上的构件;

- 用于通过位于所述游戏单元上的至少一个发射器来发送至少一个识别所述游戏单元的信号; 和

30 - 用于接收代表游戏内容的第一信息项的构件和用于呈现该代表游戏内容的第一信息项的构件, 其中所述第一信息项取决于所述第一位置和正在玩的第一游戏, 并且其中所述第一信息项是从游戏板发出的。

所述问题另外是通过一种用于玩游戏的游戏板解决的, 其中所述

游戏板包括:

- 用于确定游戏单元的第一位置的构件;
  - 用于确定代表游戏内容的第一信息项的构件, 其中所述第一信息项取决于所述第一位置和正在玩的第一游戏; 和
- 5       - 用于将第一信息项发送给游戏单元的构件。

按照本发明的优选实施方式, 确定游戏单元的第一位置的构件包括:

- 用于从位于所述游戏板上的至少一个传感器接收至少一个识别信号的构件; 和
- 10       - 用于根据至少一个识别信号来确定所述第一位置的构件。

游戏单元和游戏板分别给出了相同的优点, 其原因与前面关于该方法所作的介绍相同。

#### 附图说明

- 15       下面将结合优选实施方式并且参照附图对本发明进行更加全面的解释说明, 其中:

附图 1 表示游戏单元和游戏板;

附图 2 表示游戏单元的物理实现方式;

附图 3 表示游戏单元的各种不同的外形;

- 20       附图 4 表示各种不同结构的游戏单元在游戏板上的各种不同的放置方式; 和

附图 5 表示借助游戏单元玩游戏的方法。

在全部附图中, 相同的附图标记表示相同或相应的结构、功能等。

#### 25       具体实施方式

附图 1 表示游戏单元和游戏板, 它们共用同一个附图。不过, 将借助游戏单元的特征主要对其进行介绍, 并且然后将会在游戏单元的特征的基础上对游戏板进行介绍。

- 30       游戏单元 10 具有一个前部 11。在所述前部前面, 由附图标记 18 标注的一个玩家或用户可以从游戏单元的显示器 13 上获取信息, 和/或从扬声器 15 获取信息, 显示器 13 和扬声器 15 都位于前部上。所述信息可以显示在显示器上并且当所述信息包含声音或音乐时, 所述信

息可以有选择地或额外地借助扬声器 15 发送出来，或者显示在类似的装置上。该游戏单元可以用作游戏中或模拟进行的体育比赛中的组件，它可以与其它的游戏单元结合在一起操作，这些其它的游戏单元从而可以为玩家提供借助所述游戏单元显示和/或播放的与游戏有关的信息。据此，该游戏单元可以与游戏板上的游戏中或与游戏板相关的游戏中的游戏单元同类的其它单元结合在一起使用，这将在附图 4 中进行详细说明。可以在游戏单元上放置或在游戏单元中集成一个或多个发射器 12。

这个或这些发射器于是可以用于向游戏板发送这样的信息：所述游戏单元正在一个游戏中使用。所述发射器可以是任何能够发送现有技术中公知信号的传感器，比如光信号、红外信号等等。而且，所述信号可以用于识别游戏单元及其类型。借助所述发射器，可以确定出游戏单元相对于游戏板的位置和/或相对于其它游戏单元的位置。在知道了（这些）游戏单元的位置时，随后可以将反映所述位置的游戏信息从游戏板传送到（这些）游戏单元，以进行后续的显示。

所述游戏信息可以是纯文本、图片、画面、视频、字处理器数据、游戏画像、游戏单元、文字或图片信息以及它们的组合。

玩家可以对借助输入装置（仍称为游戏单元，由附图标记 14 标示）给出的所述游戏信息做出响应。试举一例，在特定的游戏之前或在特定的游戏期间，所述玩家可能会希望从一个正在玩的游戏转换到后面要玩的另一个游戏。由此，游戏板和（多个）游戏单元于是可能会呈现出不同信息，反映正在玩的或将要玩的新游戏。

输入装置可以是键盘、某种其它的电钮和/或所述显示器上对触摸敏感的区域。该输入装置另外还可以是按钮和/或一排按钮、点击装置，比如鼠标、轨迹球、触控板、数字笔等等。

所述信息可以借助处理器来显示和/或借助游戏板播放或重新送给其它游戏单元。游戏单元可以借助连接器 19 物理连接，或者借助识别符与所述游戏板逻辑连接。游戏单元可以借助与处理器 17 相连接的通信装置 16 接收所述信息。该通信装置可以借助网络接收或发送信息，例如，借助局域网（LAN）、广域网（WAN）或者它们的任何组合形式，例如因特网、内联网、外联网。网络可以包括有线和无线通信链路。所述网络可以是由现有技术获知的一般解决方案，或者也可以

专用于所述游戏单元与游戏板之间的最佳通信。所述通信装置可以借助所述连接器进行通信。

所述处理器设置为用于接收来自显示器（如果显示器在其前部上带有触摸敏感区域）、输入装置和通信装置的输入。该处理器还设置为用于为显示器生成显示数据、为扬声器产生语音或音乐数据、为所述（多个）发射器产生信号和为通信装置产生其它的数据。

游戏板基本上可以采用与游戏单元类型相同的电子元件来进行设计。不过，游戏板可能会用一个或多个传感器来代替发射器，因为游戏板通常需要借助其传感器来保持对所述（多个）游戏单元所处的位置进行跟踪。这是通过它/它们的发射器得以定位的，所述发射器可以为游戏板给出它/它们的位置。

附图 2 表示游戏单元的物理实现方式。在优选实施方式中，相对于游戏单元的物理轮廓而言，显示区域，即游戏单元的显示器很大。在后面的附图中，将会给出更多的轮廓。由于有可能将游戏单元放到或连接到游戏板上，对玩家而言，可能会关心所述连接器的物理轮廓，例如，在玩家希望与他的某种游戏板连接兼容的情况下。所述连接器也可能是一个非电子连接器，因为它可以用于将游戏单元装配、重新装配或放置到各种不同的游戏中使用的众多的游戏板上，这些游戏比如是，大富翁（Monopoly）、微迹追踪（Trivial Pursuit）、国际象棋、骰子游戏（Ludo）、巴棋戏游戏（Parcheesi）、九人棋（Nine Men's Morris）、国际跳棋、西洋跳棋、工人物语（Settlers）、策略游戏、拉斯维加斯轮盘（Roulet）等。带有相应的游戏板的其它游戏可能是纸牌游戏，比如桥牌、惠斯特牌、二十一点、扑克牌戏等。

附图 3 表示游戏单元的各种不同的外形。而且，这里，在本发明的优选实施方式中，显示区域，即游戏单元的显示器可能与所示的各种不同的、可供选择的其它的游戏单元的轮廓相比是很大的。附图标记 20 表示一种具有六边形轮廓的游戏单元，按照另一种可选方案，附图标记 21 表示具有矩形轮廓的游戏单元，并且按照另一种可选方案，附图标记 22 表示具有三角形轮廓的游戏单元。还有可能使得显示器构成为其它的形状，比如圆形、椭圆形等。游戏单元的形状于是可以反映出它作为游戏中的组成部分的特定用途，例如，骰子的外壳可以具有立方体形状，用作纸牌的游戏单元可以是矩形的，等等。

而且，每个游戏单元还可以具有一个支架、底座或腿，该支架、底座或腿带有用于与类似的游戏单元物理接触或连接或者将其放置到游戏板上的构件。在所述支架、底座或腿中，所述连接器（由附图标记 19 表示）可以是一个组成部分。该连接器还可以与游戏板上的预定位置相连接。

附图 4 表示游戏板上的各种不同结构的游戏单元的各种不同的放置方式。游戏板由附图标记 40 表示。附图标记 44 表示放置在所述游戏板上的六边形轮廓的游戏单元，可替换或附加地，附图标记 43 表示三个游戏单元，用作放置在游戏板上全部具有矩形轮廓的游戏单元，而附图标记 42 表示具有三角形显示器的另一种游戏单元，也放置在游戏板上。相应地，游戏单元的形状于是可以反映出它们在所述游戏中的初始用途。

不过，作为例子，当卒（即象棋游戏中棋子（游戏单元）的初始状态）得以晋升为后时 - 这个特定游戏单元的物理外观当然会保持不变 - 但是，作为本发明的优点，然后将会（在这个游戏单元的显示器上）显示后的画像，而不是一个莽夫的画像。

总地来讲，按照本发明的优选实施方式，可以将一个或多个游戏单元放置在所述游戏板上或相对于所述游戏板定位。一般来说，会将所述游戏单元放置得接近所述游戏板的游戏区域或置于所述游戏板的游戏区域之上。不过，游戏单元也可能位于玩特定游戏的玩家的手里。

游戏板本身可以是用于不同游戏的游戏区域。这些游戏的例子可以是大富翁、微迹追踪、国际象棋、骰子游戏、巴棋戏游戏、九人棋、国际跳棋、西洋跳棋、蛇爬梯子、工人物语、策略游戏、拉斯维加斯轮盘等。具有相应的游戏板的其它游戏可能是纸牌游戏，比如桥牌、惠斯特牌、二十一点、扑克牌戏等。

游戏板 - 如所讨论的游戏区域 - 一般来说会限定出或包括一个于其中进行游戏的范围。在本发明的优选实施方式中，所述游戏区域可以具有用于为用户或多用户呈现信息的构件。

在所述游戏板上，可以放置在由附图标记 41 表示的一个或多个传感器，以便对放在手上、拿在手中、放置得接近于、远离所述游戏板的游戏区域或在该游戏区域之上的一个或多个游戏单元的位置或布局进行定位。所述一个或多个传感器于是通过接收从定位在游戏单元上

或集成在游戏单元中的一个或多个发射器发出的信号而得以用来确定游戏单元的位置，即，相对于游戏板定位的游戏单元的位置。换句话说，借助所述（这些）传感器，游戏板可以对所述游戏单元进行定位，即，对所述游戏单元进行定位。

- 5       对于游戏板来说，有可能监管游戏、检查规则、向游戏单元发送反映游戏状态和游戏单元位置的信息。

换句话说，游戏板可以确定取决于所述位置和/或所玩的游戏的消息，所述消息可以代表必须要发送并且随后要显示在所述游戏单元上的游戏内容。

- 10       附图 5 表示借助游戏单元玩游戏的方法。

在步骤 90 中，按照本发明的优选实施方式的方法开始。将记录位置、游戏内容、信息项、识别信号等（与相对于游戏板放置的游戏单元的状态相对应并且与给定游戏的状态相对应）的变量、标志符、缓冲器等设置为缺省值。当该方法第二次开始时，仅仅将遭到破坏的变

- 15       量、标志符、缓冲器等重设为缺省值。

在本申请的全文中，当用到“显示”、“呈现”之类的措辞时，其含义是指，可以在游戏单元的相应的显示器上显示的游戏内容。并且，另外，如果这个游戏内容适于通过扬声器来发出，即，当所述游戏内容包括声音和/或音乐时，也可以对游戏内容进行播放。这是可行

- 20       的，因为所述游戏单元可以包括扬声器或类似的装置。

措辞“游戏内容”可理解为信息，该信息通常代表由现有技术中获知的常规物理游戏单元，不过，按照本发明的优选实施方式，该信息可以借助显示器和/或扬声器来呈现。所述信息或内容可以是纯文本、图片、画面、视频、字处理器数据、电子表格数据、游戏画像、

- 25       游戏单元、文本或图片消息以及它们的组合方式。

在步骤 100 中，可以将游戏单元放到相对于游戏板的第一位置上。这通常是玩家行为，玩家在这一行为中可能希望游戏单元的位置会影响游戏的结果。例如，在象棋游戏中，放到或（重新）定位到新位置的卒，即，朝向敌方向前移动，根据象棋规则，该卒会晋升为任何上

- 30       级军官，例如后，从而玩家增大了赢取象棋比赛的机会。

所述第一位置可以是相对的，即，在游戏板之外、之内、上方、之上或游戏板的边缘之上。游戏单元可以拿在玩家的手中，以便让他

对其进行重新定位或获取呈现于其上的信息。

可能会是这样的情况：重复进行这个步骤，来放置多个游戏单元。随后的步骤然后可以相应地实施。

在步骤 200 中，游戏板可以确定游戏单元的第一位置。步骤 200 构成了步骤 300、400 和 500 的概括。

在步骤 300 中，至少一个位于游戏单元上的发射器可以发出识别该游戏单元的相应信号。如附图 1 中所讨论的，一个或多个发射器可以定位在游戏单元上或集成在游戏单元中。这些发射器然后可以用于向放置所述游戏单元所相对的游戏板发送信息。所述信号可以用于识别游戏单元，识别其类型、种类、轮廓和/或形状。

在步骤 400 中，至少一个传感器可以接收至少一个识别信号。所述传感器或多个传感器可以位于游戏板上。如在前面的步骤和附图 1 中所讨论的，一个识别信号或多个识别信号是从位于游戏单元上的一个或多个发射器发出的。

在步骤 500 中，游戏板可以根据至少一个识别信号确定游戏单元的第一位置。换句话说，游戏板可以在这个步骤中基于一个或多个识别信号来确定该游戏单元的具体的 X、Y、Z 坐标。所述坐标可以是相对于游戏板上的固定点而被定义的，并且借助于所接受到的（多个）识别信号通过该固定点测量出来的。

换句话说，在步骤 300、400 和 500 中，游戏板可以确定相对于游戏板所放置或所拿着的游戏单元的位置。

在步骤 600 中，游戏板可以确定代表游戏内容的第一信息项。所述第一信息项取决于所述被确定的位置和正在游戏板上玩的第一游戏。

例如，在象棋游戏中，被一个或多个敌方的游戏单元将了军的王，可以具有为随后在王的游戏单元上进行显示而产生的“将军”或类似的消息。换句话说，所述消息反映出王的位置和所玩的游戏的状态。

所述第一信息项可以包括纯文本、图片、画面、视频、字处理器数据、电子表格数据、游戏画像、游戏单元、文本或图片消息或它们的任何组合方式，只要能够反映出所玩的的游戏及其状态即可。

在步骤 700 中，游戏板可以将所述第一信息项传送给游戏单元。可以将所述第一信息项传送给游戏单元的连接器。如由现有技术中得

知的一般解决方案那样，所述第一信息项可以借助网络进行发送，然后进行接收，或者可以借助专用于该游戏单元的最佳通信来进行接收。

5 在步骤 800 中，游戏单元可以接收并且然后在该游戏单元上呈现出所述第一信息项。如前面所讨论的，措辞“呈现”可理解为在游戏单元上“显示”和/或“播放”内容，即，第一信息项。

继续讨论经过提升的卒的例子，这个特定游戏单元的物理形状当然会保持不变，但是，作为本发明的优点，在这个步骤中，后的画像然后可以显示在所述之前的卒的游戏单元上。

10 借助上述步骤，下面的例子将会展现出本发明的其它的用途：

例子 1:

每次用户掷骰子（可以是小的立方体形状的游戏单元），则必须将另一个游戏单元在游戏板上移动由骰子指示的步数。

15 例子 2:

彼得和莫妮卡（即，两个用户或玩家）玩大富翁游戏。在游戏期间使用相应的游戏单元来显示玩家的标志，它们各自显示出彼得和莫妮卡的图片。在 3 轮之后，彼得停到了监狱中。彼得在他的游戏单元上的图像发生了变化并且现在显示为彼得穿着囚服站在铁窗后面。

20

例子 3:

接着例子 2: 在后面的回合中，莫妮卡到达了游戏板上的一个机会点。然后与机会点相关的消息可以出现在莫妮卡的游戏单元之一上。该消息说莫妮卡得到许可前进至游戏起点，并且结果得到 2000 美元。

25

在步骤 900 中，可以将游戏单元从其第一位置取走。结果，当执行上述步骤时，游戏板和游戏单元会共同检测到所述游戏单元不再参与该特定的游戏。

例如，在象棋游戏中，当卒被敌方玩家吃掉了时，它因此应当不再是该游戏中的游戏单元。这样它就被看作从特定象棋游戏中取走了；然后游戏内容“卒退出游戏”或类似内容将会呈现在游戏板和/或  
30 所述被取走的游戏单元上。

如果这个特定的卒还错误地位于游戏板上，游戏板可以借助上述

步骤为死掉的卒产生一条消息：“请取走这个棋子”。所述信息可以在卒的游戏单元上讲出和或显示。

在步骤 1000 中，现在可以将游戏单元放在第二位置上。这个位置可以不同于前面相对于游戏板的第一位置。这一般来说是玩家的行为，5 玩家在这一行为中可能希望游戏单元的新的第二位置应当再次影响游戏的结果。

可能会是这样的情况：为了更多重定位的游戏单元，重复进行这个步骤，这些游戏单元是由一个或多个玩家使用游戏板来重定位的。

10 在步骤 1100 中，游戏板或游戏单元之一可以接收第二信息项，该第二信息项代表正在玩的第二游戏。可能会是这样的情况：带有进行给定游戏的给定游戏单元的游戏板的用户或用户们现在想要玩另外一个游戏。在这个步骤中，他/他们然后可以借助游戏板或游戏单元之一上的输入而进入到新的游戏中。

15 当新的游戏和可能存在的（多个）游戏单元的新的初始位置已知时，可以将游戏信息随后再次从游戏板传送到所述游戏单元，以进行后续的显示，如在上面提到的步骤中已经讨论过的。

相应地，新的第二游戏的游戏信息然后可以呈现在游戏板上。

通常，只要对游戏板和至少一个游戏单元供电，该方法就会重新开始。另外，该方法可以在步骤 1200 中终止；不过，当游戏板再次供电等等的时候，20 该方法可以从步骤 100 向前进。

所述游戏板可以是任何能够检测游戏单元的所述一个或多个位置、并且能够随后发送专用于游戏单元的相应游戏内容的电子装置。

25 相应地，游戏单元是可连接、可安装或可放置到游戏板上或在游戏板上，或者可以相对于游戏板而被拿着或放置，并且与其进行通信，并且此外，游戏单元能够接收、显示和/或播放来自游戏板的内容。

计算机可读介质可以是磁带、光盘、数字视频盘（DVD）、紧致盘（可读 CD 或可写 CD）、迷你盘、硬盘、软盘、智能卡、PCMCIA 卡等。

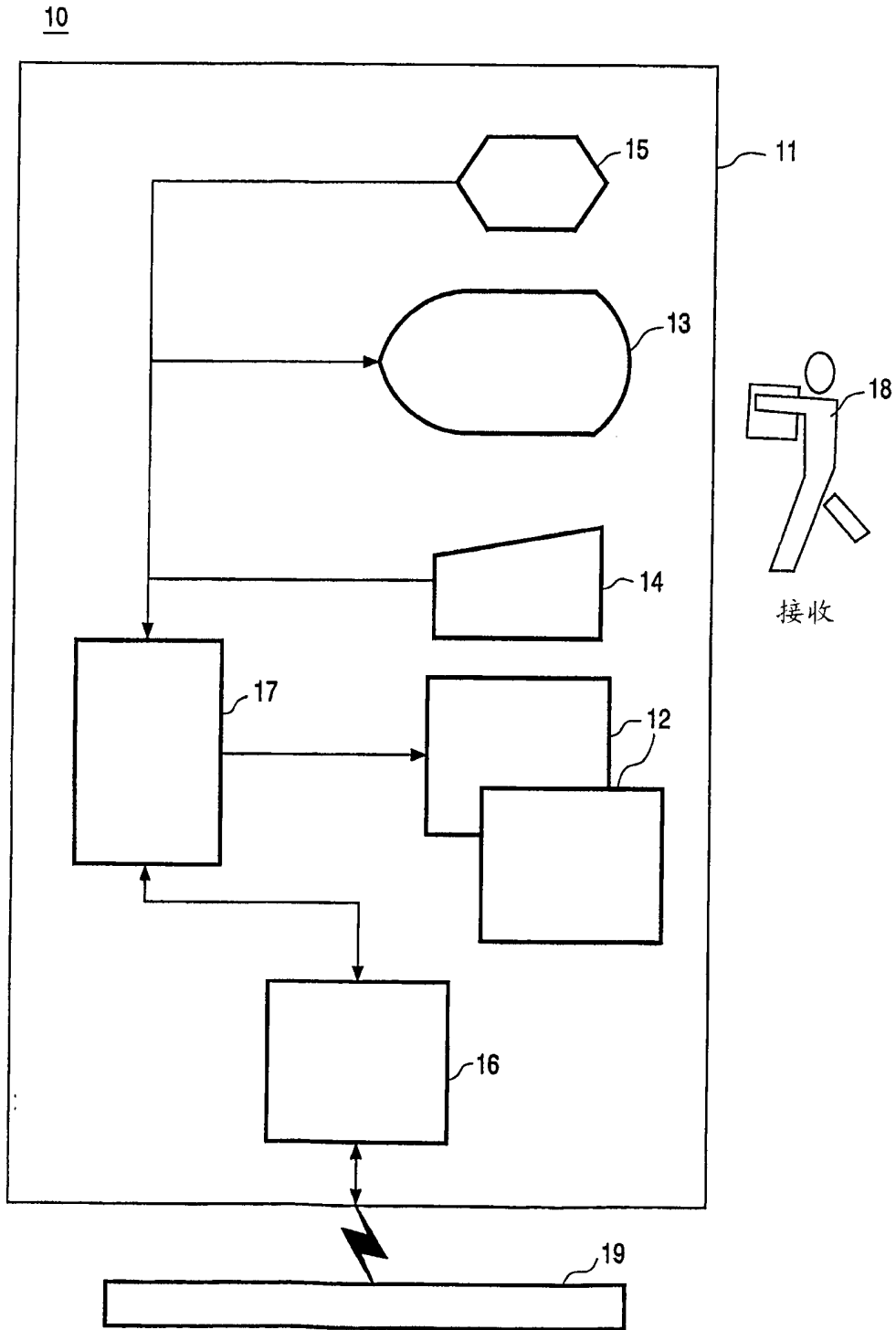


图 1

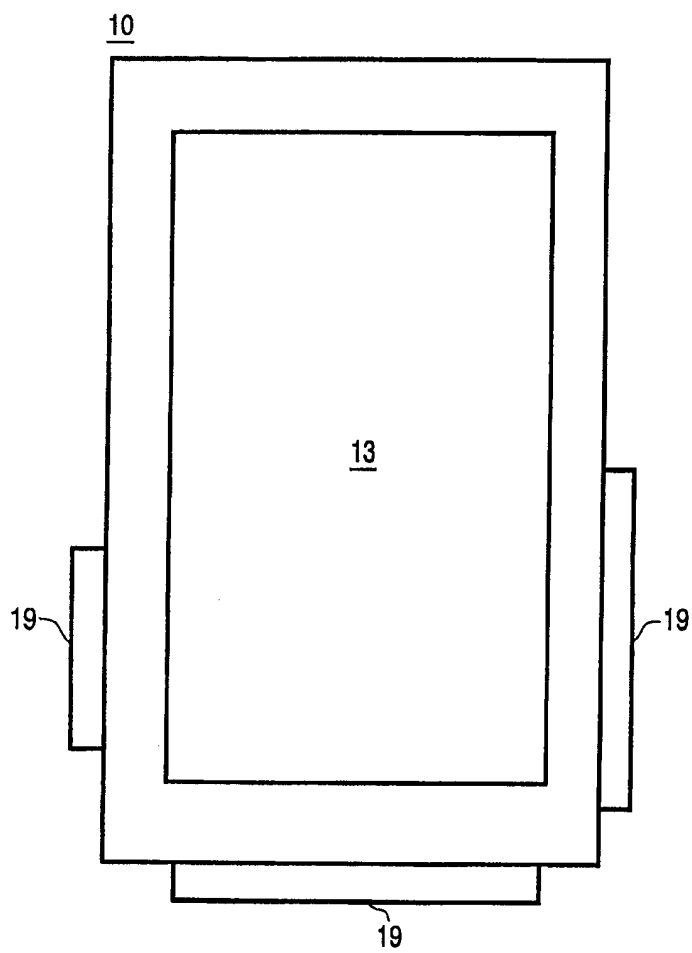


图 2

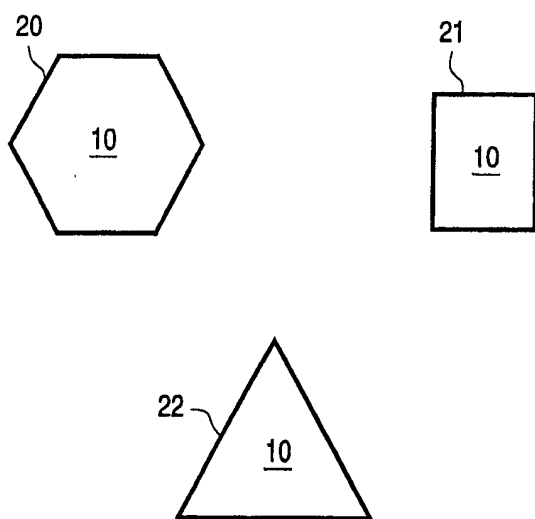


图 3

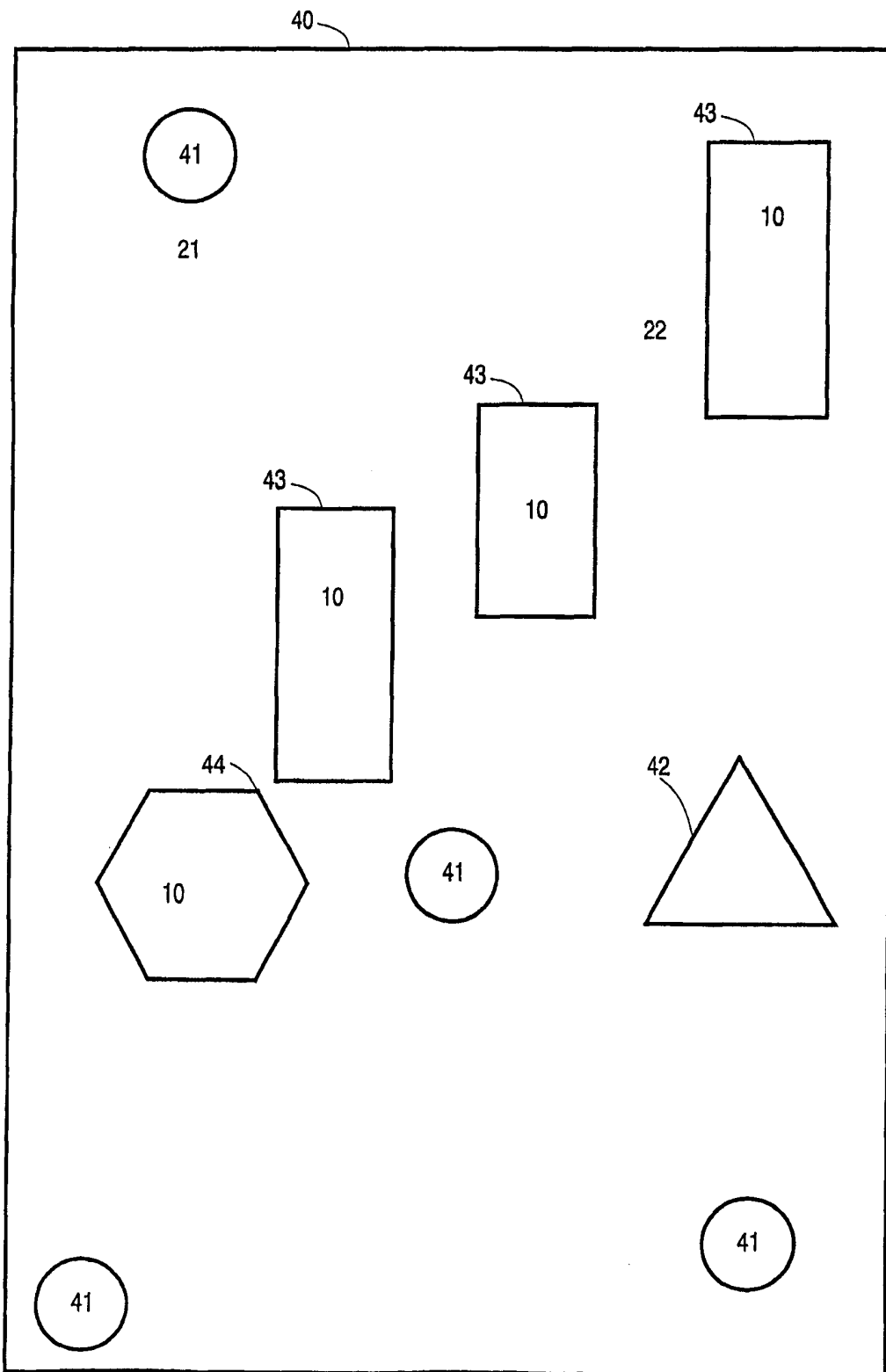


图 4

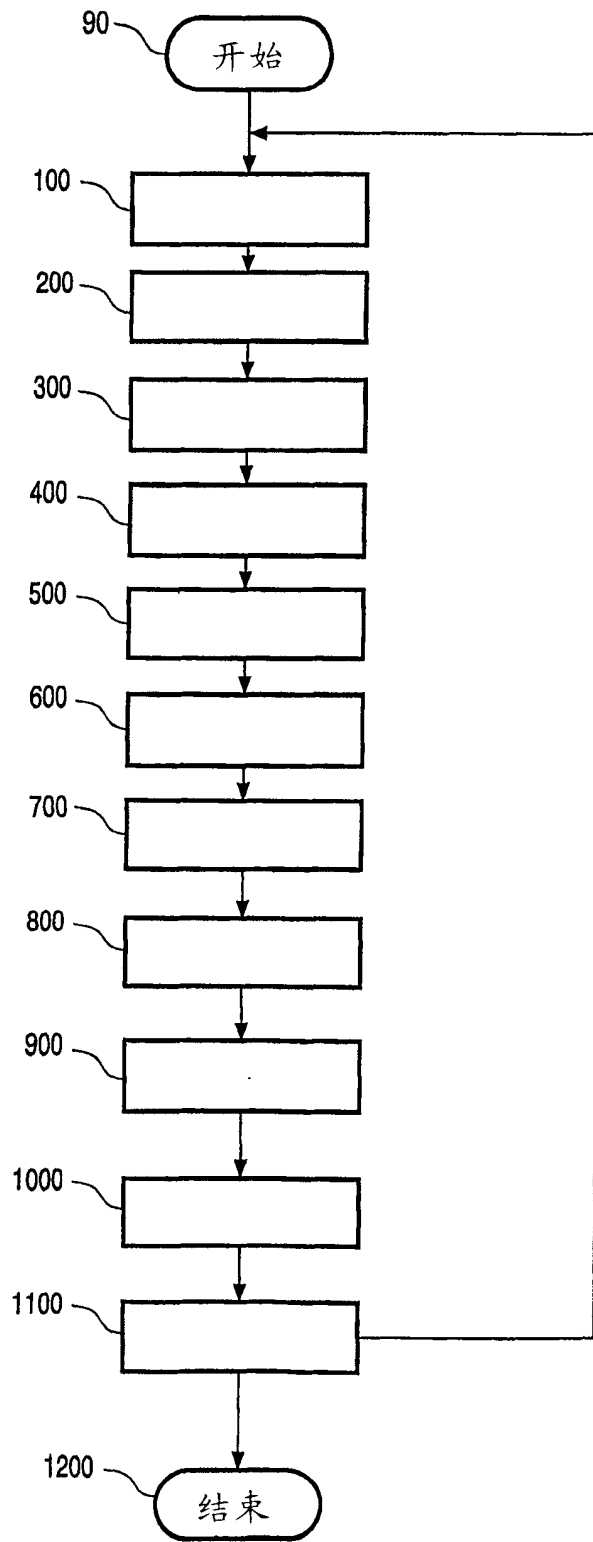


图 5