



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 103505871 A

(43) 申请公布日 2014. 01. 15

(21) 申请号 201310232862. 2

(22) 申请日 2013. 06. 13

(30) 优先权数据

13/530, 669 2012. 06. 22 US

(71) 申请人 国家娱乐收藏品协会有限公司

地址 美国新泽西州

(72) 发明人 J·魏茵尚卡尔 M·埃利奥特

(74) 专利代理机构 永新专利商标代理有限公司

72002

代理人 张文达

(51) Int. Cl.

A63F 9/10(2006. 01)

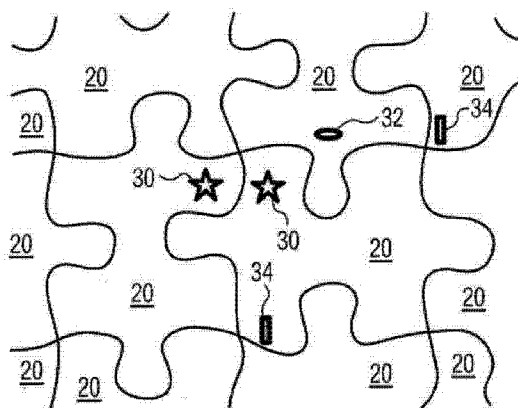
权利要求书2页 说明书5页 附图7页

(54) 发明名称

拼图游戏装置

(57) 摘要

一种拼图游戏装置,其包括多个拼片,所述多个拼片的其中一些上具有标记。所述拼片能够被搭配到一起,并且能够通过使相邻拼片中的标记匹配而获得分数。



1. 一种拼图游戏装置,其特征在于,包括:
拼片,它们的尺寸和形状设置成能够被定位到一起;以及
位于一个或多个所述拼片上的标记;
其中带有匹配标记的拼片能够被游戏者按顺序地互连而获得分数。
2. 如权利要求1所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述标记包括一个或多个符号。
3. 如权利要求2所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述一个或多个符号位于拼片的一个或多个边缘上。
4. 如权利要求1所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述标记包括颜色、线条、字母、以及数字中的至少一个。
5. 如权利要求1所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述标记被凸印在拼片上。
6. 如权利要求1所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述标记被凹印在拼片上。
7. 如权利要求3所述的拼图游戏装置,其特征在于,两个不同的符号位于一个拼片上。
8. 如权利要求1所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述拼片具有直边缘。
9. 如权利要求1所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述拼片具有一个或多个非线性边缘。
10. 如权利要求9所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述拼片具有格状边缘。
11. 如权利要求10所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述拼片中的一些或全部具有相同形状。
12. 如权利要求10所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述格状边缘包括突起。
13. 如权利要求10所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述拼片相互对称,从而允许通过相同的突起定位而旋转定位。
14. 如权利要求1所述的拼图游戏装置,其特征在于,还包括游戏板。
15. 如权利要求14所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述游戏板确定各拼片的位置。
16. 如权利要求14所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述游戏板包括一个或多个得分修改器。
17. 如权利要求15所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述游戏板上包括游戏板标记。
18. 如权利要求15所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述游戏板标记位于围绕游戏板的边沿上。
19. 如权利要求1所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述标记被隐藏。
20. 如权利要求19所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述标记仅能够从特定视角被观察到。
21. 如权利要求19所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述标记仅能够通过观察辅助装置被观察到。
22. 如权利要求14所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述游戏板能够由游戏者修改。
23. 如权利要求1所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述拼片包括用于保持标示物的容置部。
24. 如权利要求1所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述拼片是主要拼片,并且所述拼图游戏装置还包括次要拼片,所述次要拼片能够包括附加的游戏玩法元素。
25. 如权利要求24所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述次要拼片在形状上与所述

主要拼片相匹配。

26. 如权利要求 24 所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述次要拼片的形状设置成能够被定位在一起而形成与主要拼片不同的完整拼图。

27. 如权利要求 24 所述的拼图游戏装置,其特征在于,所述次要拼片能够作为另一层在主要拼片的顶部上互连。

28. 如权利要求 27 所述的拼图游戏装置,其特征在于,多层的拼片能够被形成。

29. 如权利要求 28 所述的拼图游戏装置,其特征在于,每层拼片包括不同的游戏玩法元素。

30. 一种拼图游戏装置,其特征在于,包括:

具有显示器的计算设置;

由计算设备在显示器上产生的多个拼片的图案,所述多个拼片的尺寸和形状设置成能够被定位到一起;和

位于一个或多个拼片上的标记;

其中带有匹配标记的拼片能够由游戏者按顺序地互连而获得分数。

拼图游戏装置

技术领域

[0001] 本发明大体涉及一种拼图游戏装置,并公开了一种进行所述游戏的方法。

背景技术

[0002] 拼图装置是众所周知的,并且给无数人提供娱乐。一种常见类型的拼图装置是通常在基板上包括图案的锯齿型拼图装置。基板被切割成彼此分开的许多拼片。一位或多位游戏者随后将拼片布置回一起以便形成图案。其它拼图装置还能够涉及以各种顺序操纵或布置各拼片。

发明内容

[0003] 本发明涉及一种拼图游戏装置,并公开了一种拼图游戏的方法。拼图游戏装置包括大小和形状设定为能搭配到一起的多个拼片。拼片能够包括一个或多个标记。拼片能够按顺序地搭配到一起。能够通过使相邻拼片中的标记匹配而获得分数。

[0004] 进行拼图游戏的方法包括为多个游戏者划分多个拼片,并且允许游戏者通过将一些拼片搭配到其它拼片而交替地出示(或比赛)拼片。游戏者能够出示具有与相邻拼片上的标记相匹配的标记的拼片,从而赢得分数。

附图说明

[0005] 以下结合附图详细描述本发明,由此本发明的前述特征将变得显而易见,其中:

[0006] 图 1 是拼片被搭配到一起的一部分拼图的视图;

[0007] 图 2 是拼图的视图,所述拼图具有带标记的拼片;

[0008] 图 3 是拼图的另一视图,所述拼图具有带标记的拼片;

[0009] 图 4 是拼图的另一视图,所述拼图具有带标记的拼片;

[0010] 图 5 是拼图的另一视图,所述拼图具有带标记的拼片,其中多个符号能够位于单一拼片上;

[0011] 图 6A、6B、和 6C 示出拼图游戏装置,其具有各种几何形状的拼片;以及

[0012] 图 7A 和 7B 示出拼片,其具有能够通过凸印或凹印形成的纹理表面。

具体实施方式

[0013] 本发明大体涉及一种拼图游戏装置、以及进行所述拼图游戏的方法。所述游戏装置包括能够搭配到一起但初始放置成一堆的多个拼片,所述多个拼片能够位于盒顶部内、托盘内、或其它地方。拼片能够包括具有一个或多个直边缘的边缘拼片、以及所有侧都可以具有非线性形状的中央拼片。拼片上能够具有游戏玩法信息或标记(诸如一个或多个符号或图标)。例如,某一拼片上能够具有单一符号,或某一拼片上能够具有多个图像(诸如在所述拼片的多侧中的每侧上分别具有一个符号)。如图 1 所示,拼片 20 能够具有诸如星形 30、椭圆形 32、或矩形 34 的符号片。符号片能够包括任何视觉物体,诸如图像、标识、几何形状、

字母、数字、线条、颜色等。在具体游戏中,标记能够放置在拼片的一些或全部上。标记能够以包括印刷、凸印、凹印等在内的各种方式被施加到拼片上。

[0014] 两位或多位游戏者能够通过尝试完成拼图而互相比赛。一些拼片在拼图中(如同传统拼图)仅可以被放入某一位置,而其它拼片能够在拼图中被放入多个位置。不同类型的拼片能够具有与之相关的分数值,并且游戏者能够如此建立其总分数,即在拼图中将连串的拼片排列在一起而阻止一位或多位其他游戏者这样做。

[0015] 每位游戏者可以以特定数量的拼片开始游戏,所述特定数量的拼片能够包括特定数量的边缘拼片。例如,所述游戏能够包括三百个拼片,并且每个游戏者能够以二十个拼片开始游戏,所述二十个拼片中的十个拼片能够为边缘拼片。每人收到的初始拼片数量可以通过由每位游戏者按顺序地抽取拼片而获得,或一位游戏者可以将拼片分配给所有游戏者,或以其它方式分配拼片。游戏者在这个初始设定阶段可以拿取拼片,直到他们具有十个每种类型的拼片(例如边缘拼片和中央拼片),并且他们能够依其选择而将额外的拼片掷回。游戏者具有的拼片数量包括游戏者所保留的拼片数量。

[0016] 在游戏进行期间,每位游戏者按顺序地从拼片堆中抽取或选择拼片。在游戏的一些实施方式中,拼片可以被盲抽;或游戏者可以在一段距离外看到拼片堆中的拼片,但又不足以弄清与拼片相关的标记(如果有的话),并且游戏者随后能够伸入拼片堆中取出拼片。

[0017] 通过使用游戏者提供的物体、或是拼图盒中提供的硬纸板记分装置,游戏者能够在拼图盒底部上的得分计上追踪得分。替代地,一张或多张得分表能够与规则表一起被包括在盒中。能够通过统计由游戏者在每回合或视情况而定以任何其它方式获得的分数而完成得分计算。

[0018] 游戏通过放置到一起的任何两个连接拼片开始。各拼片之间的连接方式能够是各拼片相邻侧的匹配符号的连接、相应形状侧的连接、或一些其它的连接方式。两个拼片被放置到一起之后,其它拼片可以通过与拼片簇相连接的关系被放置。图 2 示出包括多个拼片 20 的拼图,所述多个拼片 20 中的一些上具有符号,亦即矩形 34、三角形 36、以及圆形 38。使各图标邻接能够在分数相等的基础上得分。在这个得分系统中,出示矩形的游戏者将得 4 分。替代地,游戏能够在任何游戏者能够出示任何拼片的情况下进行,因此一个或多个游戏者可以获得与矩形相关的 4 分的一部分。此外,能够为建立连接的拼片而奖励渐增的分数,例如所出示的第一个矩形值 1 分,第二个值 2 分等。在另一实施方式中,游戏能够通过出示单一拼片而开始。

[0019] 能够被包含在得分表中的示例性得分方案可以如下所述:

[0020] 放置 1 个拼片:1 分;

[0021] 放置一排三个相同的符号:3 分;

[0022] 放置拼片以完成 4 个符号中的每一个的方形图案:3 分;并且

[0023] 放置 3 个拼片:5 分(能够通过附加数量的拼片而获得更高分数)。

[0024] 能够在游戏的不同实施方式中通过其它方式获得分数。例如,能够通过创建能够变化的序列而获得分数,或由相邻或按顺序放置的拼片获得分数,或基于彼此相邻放置的符号或彼此远离放置的符号而获得分数。

[0025] 图 3 示出能够通过将符号放置成与其它符号相邻而获得分数的拼图游戏。能够通过对于特定行中的每个符号奖励分数而得分。图 4 示出在拼片 20 上的矩形 34 的行被三角

形 36 的列阻挡而不能继续的情况下的拼图游戏。如图 5 所示, 拼片 20 上能够具有多个符号并且允许以多种方式得分。例如, 形成不同形状的模式能够导致渐增的分数。如图所示, 拼片 21 带有两个图标或符号, 亦即矩形图标 34 和圆形图标 38。拼片 21 能够在任何地方出示, 但是将其出示以与相邻拼片上的矩形和另一相邻拼片上的圆形匹配能够获得最大得分。

[0026] 游戏通过每位游戏者每回合抽取拼片(例如一个拼片、两个拼片等)并且尽可能多地使用他们保留的拼片而轮转。当游戏者保留的拼片比特定数量的拼片(例如十个拼片)少时, 可以要求游戏者将其保留的拼片掷入、与拼片堆混合(例如通过摇晃盒顶部中的拼片)、并且在不研究拼片或仔细看拼片上标记的情况下迅速抽出设定数目的拼片(例如二十个拼片), 以形成新的保留组。

[0027] 游戏在拼图完成时结束, 或在到达预设分数时结束, 又或在游戏的各种实施方式中的情况下结束。

[0028] 作为可选的追赶机制, 可以允许落后和出示三个或更多拼片的游戏者再次抽取以及得到一个或多个附加回合。

[0029] 在具有大量的拼片(例如 800 个拼片)的游戏中, 能够要求游戏者每回合拿取更大量的拼片(例如十个拼片)。游戏者能够出示那些能够出示的拼片中的任何拼片, 保留一些数量的拼片(例如两个拼片), 并且将余下的放置成单独的一堆。能够在可能或不会被包括在游戏中的单独的纸拼片上追踪得分。游戏者能够轮流进行回合(除了在游戏者得到额外回合的情况下), 直到拼片已全部被选择。随后, 未使用那堆拼片能够放回到盒或托盘中, 并且能够为第二轮次(以及按期望的后继轮次)重复该过程。两位以上的游戏者能够进行这个版本的(或任何其它版本)游戏。每位游戏者能够仅最多具有预设数量的保留拼片(例如 20 个拼片), 并且如果他们在任何回合结束时具有多于二十个拼片, 那么能够要求其将拼片掷回。

[0030] 随着游戏进行, 游戏者如此实现胜利, 即基于依照一套游戏规则的游戏信息而得到的组合分数。在一些情况下, 游戏规则能够允许移动拼片或改变其位置。能够通过将拼片放置在阻挡位置的方式来出示拼片, 从而阻止对手得分。在一些情况下, 可以允许游戏者交换拼片。拼图的拼片依照一套游戏规则能够具有内在游戏关联性, 其中例如边缘拼片可以值 1 分、中央拼片可以值 2 分、并且具有特定符号或特定颜色的拼片可以值 3 分。

[0031] 拼片可以具有格状图案, 所述格状图案包括一系列水平的连接突起, 其中每个水平拼片具有与行中的每个其它水平拼片相同的突起功能。对于竖直拼片而言也能够是如此。此外, 行的竖直位置能够互换, 导致完成拼图的变化构型。拼片能够对称, 从而使得当将其放置在平面上并且将其转动一定量(例如 180 度或其它)时, 能够导致其定位成与初始位置一样具有相同的互锁突起的功能。

[0032] 如图 6A、6B、和 6C 所示, 拼图能够形成为方块或矩块或其它形状, 并且包括拼图的拼片能够类似地为方形、三角形或其它形状, 并且其具有最小突起或没有突起依附。这样, 形成更大图像的拼片能够包括 4 个或 9 个或一些其它数目的较小拼片 50、60 和 70。拼片 50、60 和 70 中能够具有符号(诸如矩形 34、三角形 36 和圆形 38)。子方块或拼片可以搭配到一起、或以单一连接件依附、或可以就定位成邻近其它方块以形成更大的图像。这样, 方形拼片 50 能够被放置成杂乱的最终图像; 和 / 或方形拼片 50 能够被放置成杂乱的最终图

像,并且随后在游戏期间绕动,以使图像恢复原状。

[0033] 游戏板能够被用于拼图游戏装置,所述游戏板能够示出在拼图游戏中使用的拼片的放置位置。放置位置能够被如此示出,即指示或限制特定拼片可以放置的地方。游戏板能够包含在拼图游戏中使用的得分修改器或数值。游戏板能够由游戏者在拼图游戏开始之前或在其进行过程中修改。

[0034] 拼图游戏装置能够包括嵌在图像或边沿上的标记(诸如有色线条),所述标记能够包括游戏信息,并且所述标记能够有助于了解游戏规则下的得分方法。标记能够包括以下数据,所述数据的形式为印刷或凸印在拼片上的小字母、数字、符号、形状,当在游戏规则下放置拼片以形成拼图时,所述标记能够有助于了解得分。颜色元素能够附加地有助于了解得分方法。如图 7A 和 7B 所示,拼片 80 能够具有游戏进行中所利用的凸起特征 82 或凹下特征 84,所述凸起特征或凹下特征能够相对于一个角度或特定视角可见,但是不会具有任何其它削弱图像的可视元素,因此直视拼图通常一般将示出正常图像。数据能够诸如通过印刷、或凸印、或凹印加工工序、或其它方法以隐藏方式结合到拼片 80 的图像上。数据能够在特定光照下、或通过特定的使用者佩戴附件或辅助观察装置(诸如有色眼镜)而在仔细观察时可见。拼图游戏装置能够具有特定锁定的起始位置,所述特定锁定的起始位置能够在游戏进行期间随后建立。

[0035] 在游戏的实施方式中,游戏者能够在游戏开始之前或在游戏中进行时修改或更改拼片。例如,游戏者能够标识符号、更改符号、将符号给予没有符号的拼片、将额外符号增加到已有符号的拼片上、或以其它方式修改拼片。能够通过标识、标贴、或通过其它方式进行修改。修改能够为永久的或临时的。

[0036] 拼图游戏装置还能够为电子游戏装置的形式,并且能够由游戏者出示电子拼片图像。在电子形式的游戏装置中,游戏能够通过单一游戏者对抗计算机而进行。游戏能够在本地电子设备(诸如平板电脑、智能电话、或其它计算机设备)上进行。游戏能够由游戏者在跨过计算机网络的远程位置进行。拼片能够在拼片图像的朝向保持在同一朝向的情况下旋转,或放置拼片时可以变更未被放置在拼图中的剩余拼片的突起构型。当拼片被放置在游戏板上时,能够揭示拼片游戏信息,从而使得拼片的游戏信息仅在出示拼片时被获知。

[0037] 拼图游戏装置能够包括能够用在特定拼图位置的额外拼片,所述额外拼片分别包括不同的游戏元素。在这种情况下,初始拼片可以为主要拼片,而额外拼片可以为次要拼片。额外拼片能够形成复制拼图、或类似拼图、或较小的单独图像。因此,拼图能够以多个复制品的形式提供:在拼片上不具有标记的第一复制品;在拼片上具有第一标记的第二复制品;在每个拼片中具有第二标记或多个标记的第三复制品等。因此,拼图能够通过将拼片用于不具有标记或具有第一标记等的给定位置而完成。这样,将有完成拼图的多种方式,游戏者根据所述多种方式将多个拼片放置在特定位置。能够使用多层拼图,其中每层具有不同的游戏元素。在这种情况下,每层拼图能够相同并且每个相同的拼片能够具有不同的游戏元素。拼图游戏装置能够包括具有相同图案但不同图像的两个拼图,其中一个拼图在游戏期间叠放在另一个拼图上。

[0038] 拼图游戏装置能够包括具有容置部的拼片,所述容置部能够保持标识物体(诸如棒)。这些标识棒在游戏期间可以插入拼片,以指示依照一套游戏规则的控制信息、得分信息、或其它信息。能够提供各种尺寸的容置部,所述容置部能够保持各种标识物体。标示物

中有区别的子集可以依照一套游戏规则与拼片中的一些或全部互动。

[0039] 在详细描述本发明后,应当理解的是,前述描述并非意图于限制本发明的精神或范围。期望保护的主体在下述权利要求中阐述。

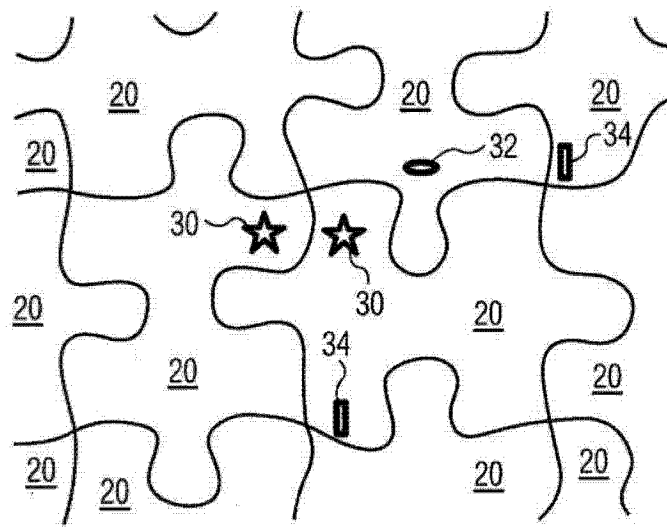


图 1

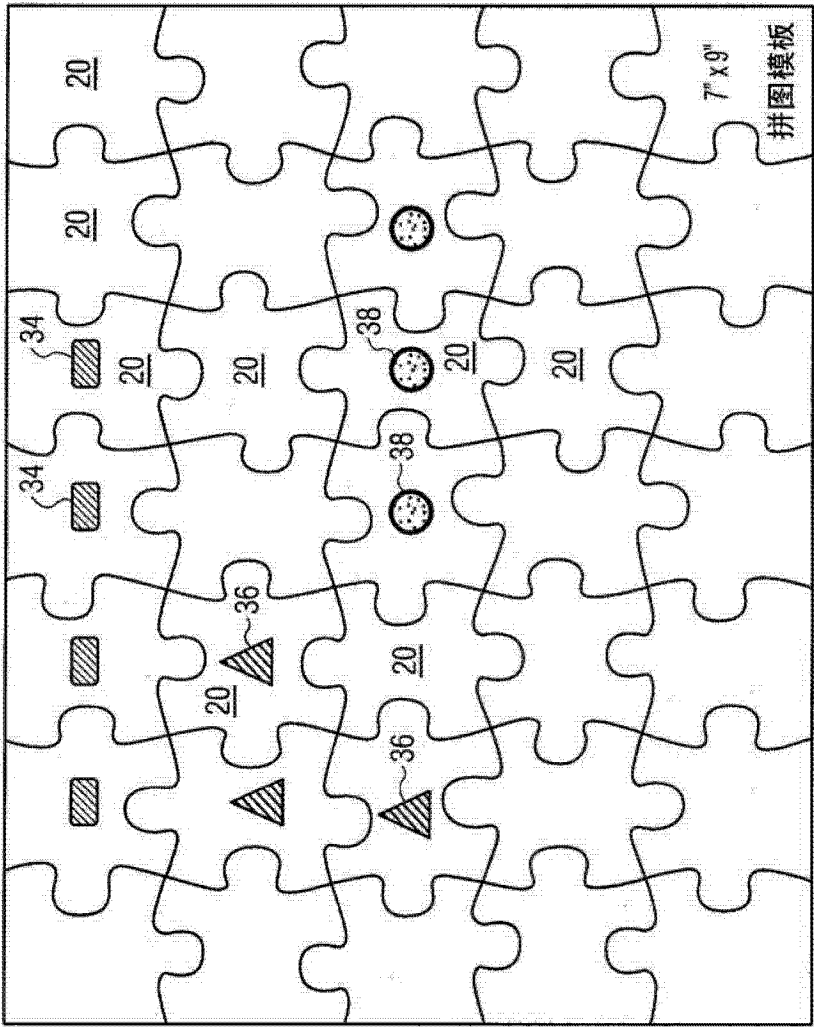


图 2

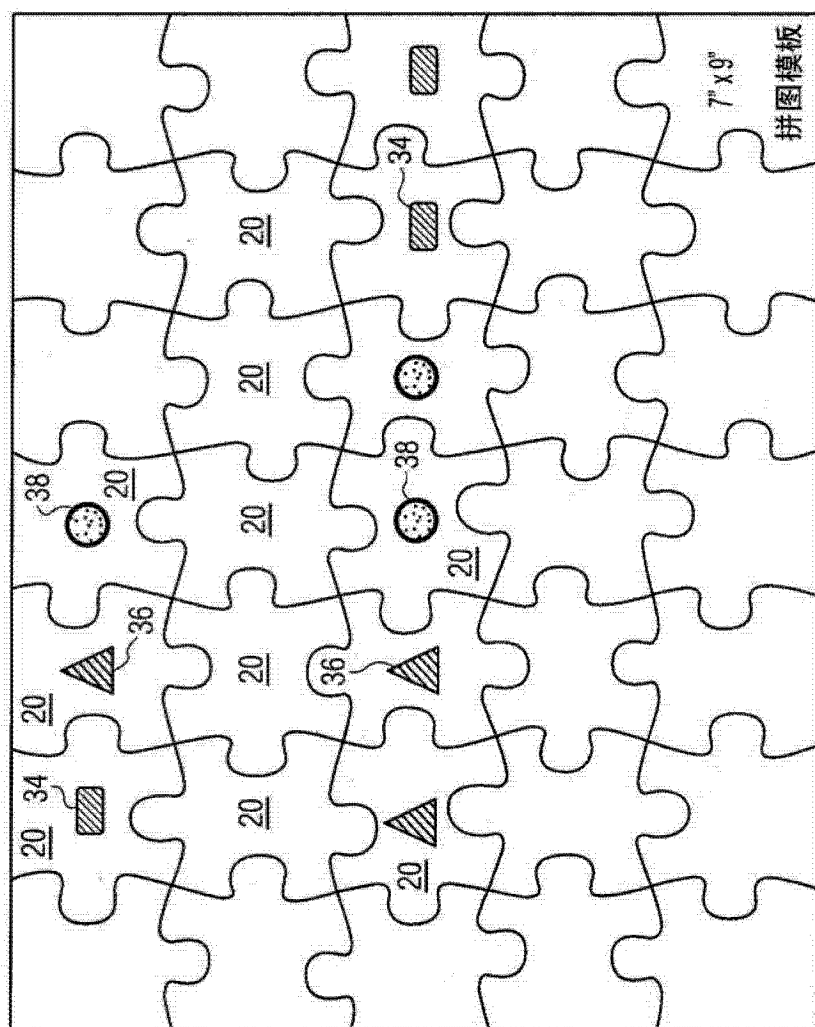


图 3

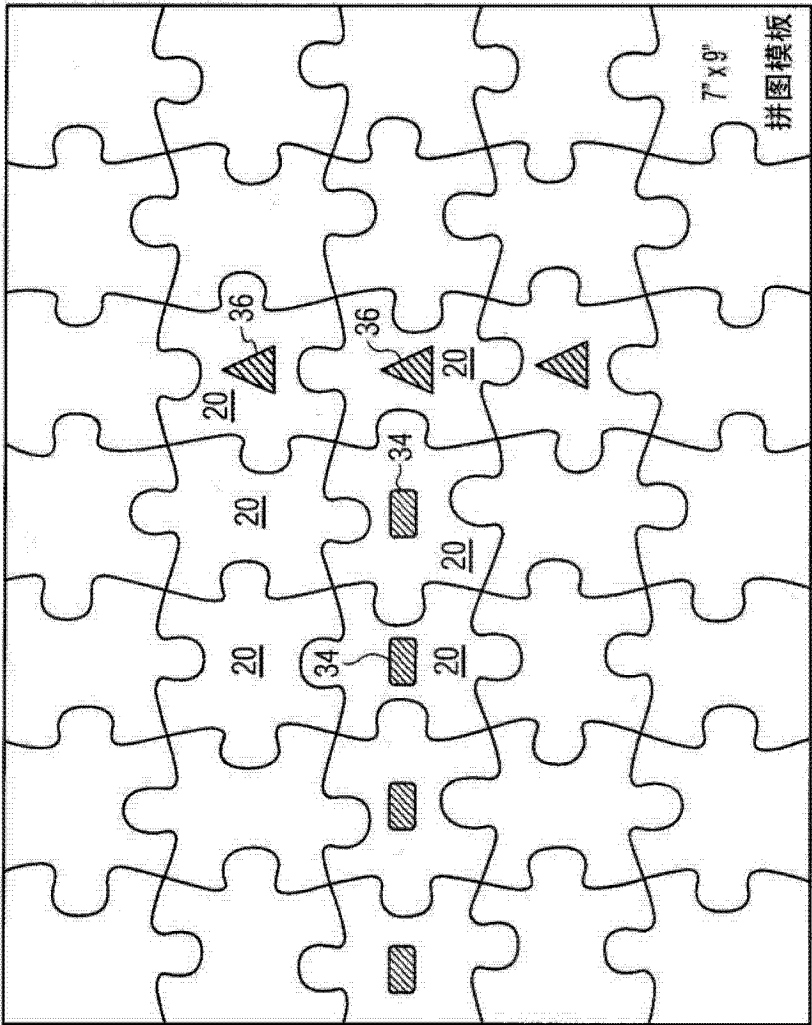


图 4

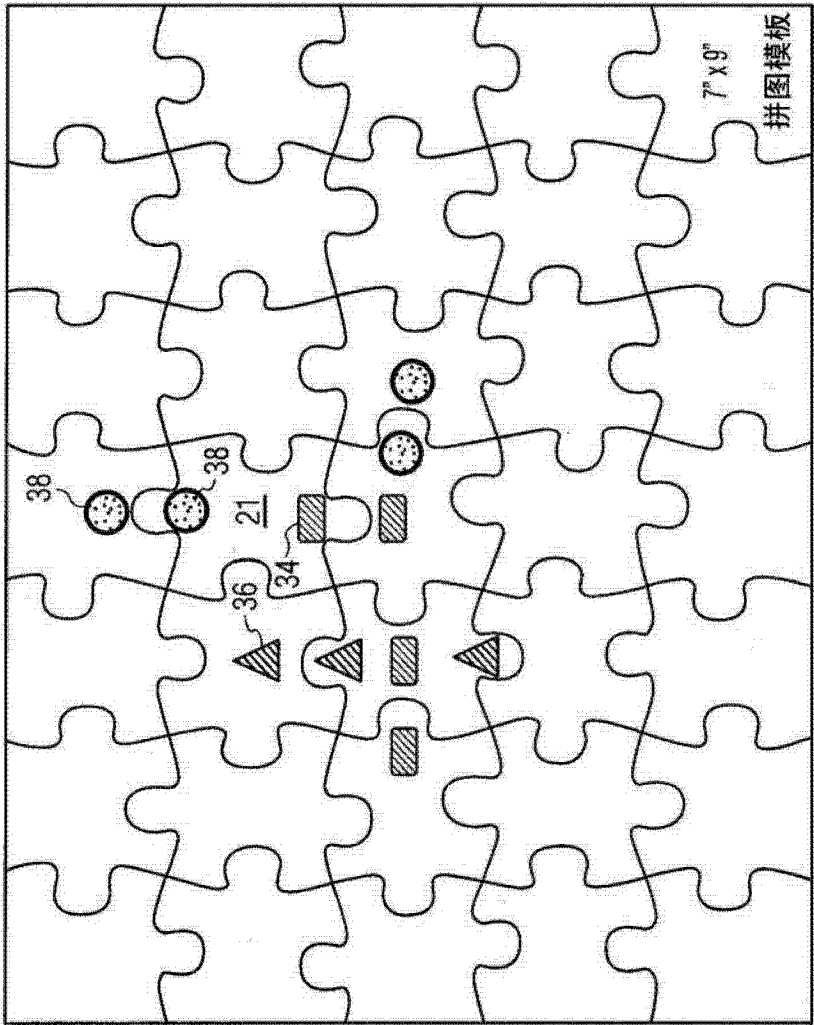


图 5

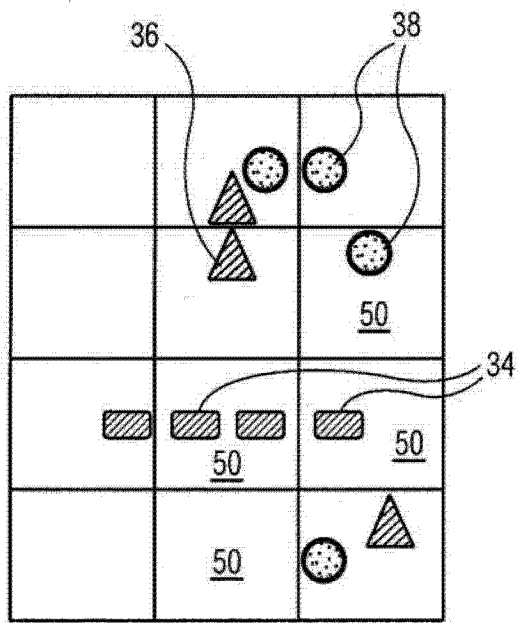


图 6A

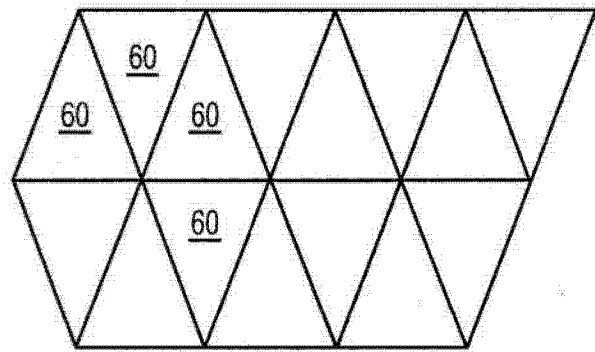


图 6B

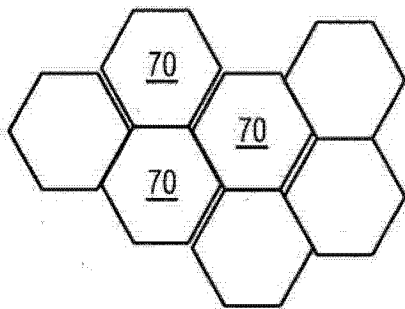


图 6C

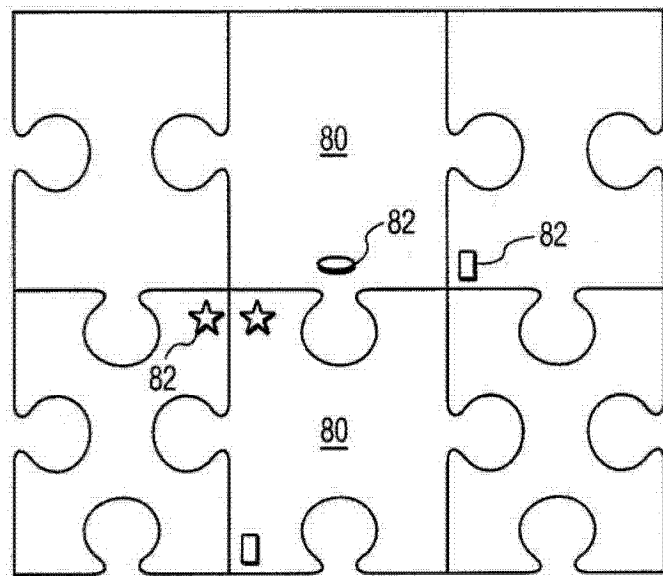


图 7A

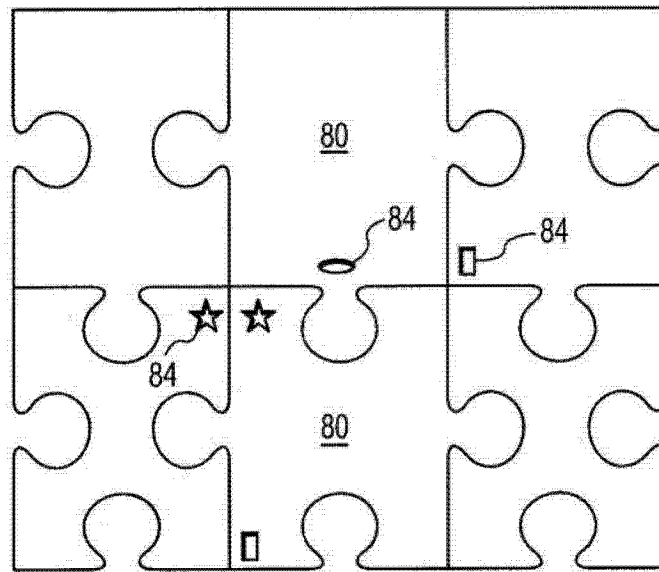


图 7B