(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2014년01월07일
(11) 등록번호 10-1348341
(24) 등록일자 2013년12월30일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 3/00 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2006-7019718
(22) 출원일자(국제) 2004년10월08일
심사청구일자 2009년10월08일
(85) 번역문제출일자 2006년09월25일
(65) 공개번호 10-2007-0026429
(43) 공개일자 2007년03월08일
(86) 국제출원번호 PCT/JP2004/014946
(87) 국제공개번호 WO 2005/092455
국제공개일자 2005년10월06일
(30) 우선권주장
JP-P-2004-00091616 2004년03월26일 일본(JP)
(56) 선행기술조사문헌
US04884819 A*
US05690332 A*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
마루미 린
대한민국 경상남도 창원시 마산회원구 합성동 86-48
마루미 렌
경상남도 창원시 마산회원구 합성서8길 12-2(합성동, 주택)
(72) 발명자
마루미 렌
일본 290-0026 치바켄 이치하라시 스와 2쵸메 7-5 사이프레스206고
(74) 대리인
특허법인가산

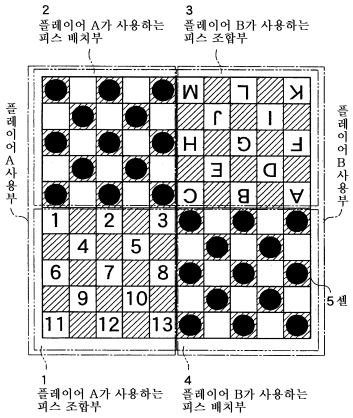
전체 청구항 수 : 총 1 항 심사관 : 이선영

(54) 발명의 명칭 **다양 다색 반상 게임 세트**

(57) 요 약

본 발명의 과제는 유연한 룰 설정이 가능하고, 초보자에게도 이해가 용이한 반상 게임을 제공하는 것이다. 이 해결 수단은 다양 다색 보드와 피스로 구성된 다양 다색 반상 게임 세트이다. 그리고, 이 다양 다색 보드는 3 × 3 이상의 셀로 이루어지는 보드 프레임으로 구성되는 피스 조합부와, 상기 피스 조합부와 동일 수의 셀의 집합으로 이루어지는 피스 배치부로 구성되는 플레이어 사용부를 2 이상 구비하고 있다. 또한, 이 다양 다색 보드의 피스 조합부는 보드 프레임의 세로 및 가로 방향으로 인접하지 않은 셀의 집합을 구성하는 각 셀과 다른 색 또는 숫자, 문자, 신호 사진 혹은 그림 등의 모양이 표시되어 있다. 또한, 상기 피스는 다양 다색 보드의 피스 배치부에 배치하는 피스이며, 상기 피스의 한쪽 면에 상기 피스 조합부의 각 셀에 표시되어 있는 색 또는 모양과 일치하는 색 또는 모양이 각각 표시되어 있다.

대 표 도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

3 × 3 이상의 셀로 이루어지는 보드 프레임으로 구성되는 피스 조합부와 상기 피스 조합부와 동일 수의 셀의 집합으로 이루어지는 피스 배치부를 포함하는 플레이어 사용부를 2 이상 구비한 다양 다색 보드; 및

상기 피스 배치부에 배치되고, 제1면 및 제2면을 포함하는 피스를 포함하고,

상기 피스 조합부는 상기 보드 프레임의 세로 및 가로 방향으로 인접하지 않은 셀의 집합을 구성하는 각 셀과 다른 색 또는 모양이 표시되며,

상기 피스의 제1면은 상기 피스 조합부의 각 셀에 표시되어 있는 색 또는 모양과 일치하는 색 또는 모양이 각각 표시되고, 상기 피스의 제2면은 상기 피스를 사용하는 플레이어마다 통일된 색 또는 모양이 표시된 다양 다색 반상 게임 세트.

청구항 2

삭제

명 세 서

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 피스와, 피스 배치부와 피스 조합부로 이루어지는 플레이어 사용부를 플레이어의 수만큼 구비한 다양 다색 보드로 구성되는 다양 다색 반상 게임 세트에 관한 것이다.

[0002] 종래부터 보드 게임 등의 반상 게임은 주사위나 룰렛 등을 사용하여, 나온 수만큼 일정한 루트를 따라 피스를 진행시키는 방식의 것이 많다. 이 보드 게임 등의 반상 게임에 있어서는 반상 게임마다 룰이 정해져 있고, 상기 룰을 따라서 플레이하는 것만이 예정되어 있다. 즉, 하나의 종류의 반상 게임에 있어서, 사전에 설정된 1의 게임 룰 이외의 룰을 적용하여 플레이하는 것은 어렵다.

[0003] 또한, 바둑·장기나 체스 등의 반상 게임은 남녀노소가 즐기기 위해서는 룰이 복잡하여 초보자가 상기 룰을 이해하기 위해서는 시간을 요한다. 또한, 바둑·장기나 체스 등의 반상 게임에서는 반상의 색 등이 수수하고, 한 번 본 것만으로 흥취를 자아내는 구성의 것은 아니다.

[0004] 본 발명에 관련되는 선행 기술 문헌으로서, 이하의 것이 존재한다.

[0005] [특허 문헌 1] 일본 특허 제3011369호 공보

[0006] [특허 문헌 2] 일본 실용신안 등록 제3070363호 공보

[0007] [특허 문헌 3] 일본 특허 공개 평6-304293호 공보

배 경 기 술

[0008] 이상으로 설명한 종래의 반상 게임은, 이하와 같은 해결하기 위해 과제가 있었다.

[0009] (1) 일반적으로 색 등이 수수하고, 시각적으로의 소구력(訴求力, appeal power)이라는 점에서 약하다.

[0010] (2) 반상 게임에 관한 피스 이외의 부속품(게임용의 지폐나 카드, 반상의 돌기물 등)이 많고, 일부의 부속품을 파손·분실해 버리는 위험성이 높다.

[0011] (3) 바둑·장기나 체스 등에 대표되는 바와 같이, 보드 게임은 일반적으로 룰이 복잡하여 초보자가 룰에 익숙하기까지에 힘이 든다.

[0012] (4) 통상, 1회의 게임이 종료되기까지 장시간을 요하기 때문에 복수회의 게임을 즐기기에는 상당한 시간이 걸려 버린다.

[0013] (5) 대전자의 실력차가 클 경우에는, 승부에 우연성의 요소가 반영되기 어려워 초보자가 압도적으로 불리해진다.

[0014] (6) 반상 게임의 종류마다 룰이 정해져 있고, 이용자가 새로운 룰을 창작하여 즐긴다는 여지는 거의 없다.

발명의 상세한 설명

[0015] 상기 과제를 해결하기 위해, 본 발명에 관한 다양 다색 반상 게임 세트는 다양 다색 보드와 피스로 구성되어 있다. 그리고, 상기 다양 다색 보드는 3 × 3 이상의 셀로 이루어지는 보드 프레임으로 구성되는 피스 조합부와, 상기 피스 조합부와 동일 수의 셀의 집합으로 이루어지는 피스 배치부로 구성되는 플레이어 사용부를 2 이상 구비하고 있다. 또한, 상기 피스 조합부는 상기 보드 프레임의 세로 및 가로 방향으로 인접하지 않은 셀의 집합을 구성하는 각 셀과 다른 색 또는 숫자, 문자, 기호, 사진 혹은 그림 등의 모양이 표시되어 있다. 또한, 상기 피스 배치부에 배치하는 피스는, 상기 피스의 한쪽 면에 상기 피스 조합부의 각 셀에 표시되어 있는 색 또는 모양과 일치하는 색 또는 모양이 각각 표시되어 있다.

[0016] 이상의 발명은, 이하와 같은 효과를 발휘한다.

[0017] (1) 피스 조합부의 셀과 다른 색 또는 모양이 표시되어 있기 때문에 게임 이용자의 시각적으로의 소구력이 강하다.

[0018] (2) 최저한의 구성 요소로서, 피스와 다양 다색 보드가 있으면 충분하므로 부속품을 파손·분실해 버릴 위험성은 낮다.

[0019] (3) 피스의 한쪽 면의 색 또는 모양과, 피스 조합부의 셀의 색 또는 모양을 일치시키는 사용 방법이므로 초보자에게도 이해하기 쉽다.

[0020] (4) 게임 플레이어는 피스를 나열하여 이동시키는 것뿐이며, 종래의 반상 게임에 비해 1회의 게임 시간이 짧다.

[0021] (5) 승부에는 우연성의 요소가 높기 때문에 초보자에게도 불리하지 않다.

[0022] (6) 1의 다양 다색 반상 게임 세트에 대해 복수의 룰 설정이 가능하고, 게임 플레이어의 룰의 창작의 여지가 크다.

[0023] (7) 상기 플레이어 사용부를 플레이어 수만큼 구비함으로써, 2명보다도 많은 플레이어(3, 4, 5 …명)가 동시에 참가할 수 있다.

[0024] 이와 같이, 본 발명에 의해 종래의 반상 게임보다도 우수한 다양 다색 반상 게임 세트를 제공할 수 있는 것이다. 그리고, 상기 다양 다색 반상 게임 세트는 남녀노소가 한번 보고 내용의 이해가 용이하며, 또한 색 또는 모양을 일치시키거나, 피스 전체의 나열 방법을 파악하는 등의 지적인 일면을 더불어 갖는다. 그로 인해, 유아의 교육용 교재나, 노인의 재활 훈련 용구로서의 수요를 예상할 수 있는 것이다. 또한, 그만큼 장소를 차지하지 않기 때문에 배, 열차, 비행기 등의 교통 기관 중에서 즐기는 휴대용 보드 게임으로서도 적합하다. 또한, 운동장이나 교실, 정원 등의 넓은 장소를 상기 다양 다색 보드와 보드 프레임을 골라 뺌으로써, 게임을 실시하는 것도 가능한 것이다.

실 시 예

[0041] 이하, 본 발명의 실시 형태에 대해, 도1 내지 도11을 이용하여 설명한다.

[0042] 1. 본 발명에 관한 게임 세트의 구성에 대해

[0043] 도1은 본 발명에 관한 다양 다색 반상 게임 세트 중 다양 다색 보드의 구성도의 일례이다. 상기 도1에 도시한 다양 다색 보드는 크게 4개의 부분으로 나눌 수 있다. 즉, 도1에 도시한 다양 다색 보드는 어느 플레이어(플레이어 A라 함)가 사용하는 피스 조합부(1)와, 상기 플레이어 A가 사용하는 피스 배치부(2)와, 다른 플레이어(플레이어 B라 함)가 사용하는 피스 조합부(3)와, 상기 플레이어 B가 사용하는 피스 배치부(4)로 구성되어 있다. 피스 배치부와 피스 조합부의 편성을 1의 플레이어를 사용하기 때문에 플레이어 A가 사용하는 피스 조합부(1)와, 상기 플레이어 A가 사용하는 피스 배치부(2)가 플레이어 A 사용부가 된다. 마찬가지로, 플레이어 B가 사용하는 피스 조합부(3)와, 상기 플레이어 B가 사용하는 피스 배치부(4)가 플레이어 B 사용부가 된다.

[0044] 또한, 도1에 도시한 다양 다색 보드는 셀(5)의 집합체로 구성되는 보드 프레임이 표시되어 있고, 상기 보드 프레임은 전부로 10 × 10의 셀(5)로 구성되어 있다. 즉, 플레이어 A가 사용하는 피스 조합부(1), 플레이어 A가 사용하는 피스 배치부(2), 플레이어 B가 사용하는 피스 조합부(3), 플레이어 B가 사용하는 피스 배치부(4)의 각각의 부분이 5 × 5의 셀(5)로 이루어지는 보드 프레임으로 구성되어 있고, 그 합계로서 도1의 다양 다색 보드

의 보드 프레임은 10 × 10의 셀(5)로 구성되어 있는 것이다.

[0045] 여기서, 플레이어 A 또는 B가 사용하는 피스 배치부(2, 4)는 다양 다색 반상 게임 세트의 일부를 구성하는 피스를, 게임 개시 시에 배치하는 부분이다. 또한, 플레이어 A 또는 B가 사용하는 피스 조합부(1, 3)는, 상기 피스의 한쪽 면에 표시된 색 또는 숫자, 문자, 기호, 사진 혹은 그림 등의 모양(이하,「모양」이라 생략함)과 일치하는 색 또는 모양이 표시되어 있다. 예를 들어, 플레이어 A가 사용하는 피스 조합부(1)의 각 셀에 있어서의,「1」,「2」,「3」, … 등의 숫자와, 플레이어 B가 사용하는 피스 조합부(3)의 각 셀에 있어서의,「A」,「B」,「C」, … 등의 알파벳이, 이에 해당한다. 그리고, 상기 도면에 도시한 바와 같이, 각 플레이어의 피스 조합부(1, 3)에 있어서, 상기 보드 프레임의 세로 및 가로 방향으로 인접하지 않는 셀의 집합을 구성하는 각 셀과 다른 색 또는 모양으로서의 숫자 또는 알파벳이 표시되어 있다.

[0046] 다음에, 게임에 사용되는 상기 피스의 일례를 도2에 나타낸다. 상기 도면에는, 플레이어 A가 사용하는 피스의 일례(11, 12, 13)와, 플레이어 B가 사용하는 피스의 일례(21, 22, 23)를 나타냈다. 이 피스의 한쪽 면에는,「1」,「2」,「3」의 숫자, 또는「A」,「B」,「C」의 알파벳이 표시되어 있고, 이미 한쪽의 면에는 상기 피스를 사용하는 플레이어마다(A 또는 B)에 통일된 색 또는 모양이 표시되어 있다. 그리고, 피스의 한쪽 면에 표시되어 있는 숫자 또는 알파벳은 상기 다양 다색 보드의 피스 조합부(1, 3)의 각 셀(5)에 표시되어 있는 숫자 또는 알파벳과 일치하고 있다. 이 관련에 의해, 피스와 피스 조합부(1, 3)의 각 셀(5)의 대응 관계를 파악하는 것이다. 또한, 피스의 이미 한쪽의 면에는 사용하는 플레이어마다(A 또는 B)에 통일된 색 또는 모양이 표시되어 있기 때문에, 상기 면을 표로서 피스를 배치하면, 이면으로 된 한쪽의 면(피스 조합부와 대응하고 있는 면)의 색 또는 모양을 추측할 수 없게 되어 있다.

[0047] 게임 개시 시에는 이 피스를 플레이어마다(A 또는 B)에 통일된 색 또는 모양이 표시되어 있는 면을 위로 하여, 상기 다양 다색 보드의 플레이어마다의 피스 배치부(2, 4)에 나열해 둔다. 그리고, 게임을 진행시켜 감에 따라서 각 플레이어가 자기의 피스 조합부(1, 3)로 이동시킴으로써, 피스를 사용하는 것이다.

[0048] 2. 기본적인 게임의 진행 방법에 대해

[0049] 이하, 상기 피스와 다양 다색 보드를 사용한 게임의 진행 방법의 일례에 대해 설명한다.

[0050] 도3은 도1에 도시한 다양 다색 보드에 있어서, 도2에 도시한 피스를 각 플레이어의 피스 배치부(2, 4)에 배치한 게임 개시 시의 상태를 도시한 것이다. 상기 도면에 도시한 바와 같이, 각 플레이어의 피스는 각 플레이어의 피스 배치부에 각 플레이어마다 통일된 색 또는 모양의 표시된 면을 표로서 배치되어 있다. 또한, 도3에 있어서는 각 플레이어의 피스 배치부(2, 4)에 도2에 도시한 피스가 이미 배치되어 있는 것을 나타내기 때문에, 각 플레이어의 피스 배치부(2, 4)를 그물을 쳐 표시하고 있다. 여기서, 제비뽑기나 가위 바위 보 등에 의해, 우선 어느 쪽의 플레이어(A 또는 B)가 선수(先手)인가를 결정한다. 또한, 이 게임 개시 시점에서, 도7에 도시한 바와 같은 승패 결정에 관한 상승역의 범위 내로부터, 최종적으로 갖추어지는 피스의 수를 플레이어가 상담하여 결정한다(예를 들어, 최종적으로 갖추어지는 피스의 수가「3」으로 결정된 경우에는, 도7에 있어서의「역 5」와「역 6」이 상승역에 해당함). 그리고, 선수의 플레이어(이하의 설명에 있어서,「플레이어 A」가 선수라 함)가 자기의 피스 배치부(2)에 배치된 피스 중 임의의 피스를 선택하고, 이면을 본다. 그리고, 상기 피스의 이면에 표시되어 있는 숫자(여기서는,「7」이 나왔다고 함)와 일치하는 숫자가 표시되어 있는 플레이어 A의 피스 조합부(1)의 셀에, 상기 피스를 이동시킨다. 다음에, 후수(後手)의 플레이어(플레이어 B)가 자기의 피스 배치부(4)에 배치된 피스 중 임의의 피스를 선택하고, 이면을 본다. 그리고, 상기 피스의 이면에 표시되어 있는 알파벳(여기서는,「C」가 나왔다고 함)과 일치하는 숫자가 표시되어 있는 플레이어 B의 피스 조합부(3)의 셀에, 상기 피스를 이동시킨다. 이상의 선수와 후수의 피스 이동에 의해, 1턴이 종료된다.

[0051] 도4는 상기 1턴째가 종료된 상태의 다양 다색 보드 및 피스의 상태를 도시한 것이다. 계속해서, 2턴째 들어가고, 선수인 플레이어 A가 자기의 피스 배치부(2)에 배치된 피스 중 임의의 피스를 선택하고, 이면을 본다. 그리고, 상기 피스의 이면에 표시되어 있는 숫자(여기서는,「4」가 나왔다고 함)와 일치하는 숫자가 표시되어 있는 플레이어 A의 피스 조합부(1)의 셀에, 상기 피스를 이동시킨다. 다음에, 후수의 플레이어 B가 자기의 피스 배치부(4)에 배치된 피스 중 임의의 피스를 선택하고, 이면을 본다. 그리고, 상기 피스의 이면에 표시되어 있는 알파벳(여기서는,「L」이 나왔다고 함)과 일치하는 숫자가 표시되어 있는 플레이어 B의 피스 조합부(3)의 셀에, 상기 피스를 이동시킨다. 이상의 선수와 후수의 피스 이동에 의해, 2턴째가 종료된다.

[0052] 도5는 상기 2턴째가 종료된 상태의 다양 다색 보드 및 피스의 상태를 도시한 것이다. 계속해서, 3턴째에 들어가고, 선수인 플레이어 A가 자기의 피스 배치부(2)에 배치된 피스 중 임의의 피스를 선택하고, 이면을 본다.

그리고, 상기 피스의 이면에 표시되어 있는 숫자(여기서는,「5」가 나왔다고 함)와 일치하는 숫자가 표시되어 있는 플레이어 A의 피스 조합부(1)의 셀에, 상기 피스를 이동시킨다. 다음에, 후수의 플레이어 B가 자기의 피스 배치부(4)에 배치된 피스 중 임의의 피스를 선택하고, 이면을 본다. 그리고, 상기 피스의 이면에 표시되어 있는 알파벳(여기서는,「E」가 나왔다고 함)과 일치하는 숫자가 표시되어 있는 플레이어 B의 피스 조합부(3)의 셀에, 상기 피스를 이동시킨다. 이상의 선수와 후수의 피스 이동에 의해, 3턴째가 종료된다.

[0053] 도6은 상기 3턴째가 종료된 상태의 다양 다색 보드 및 피스의 상태를 도시한 것이다. 이상, 설명한 바와 같이 선수와 후수가 교대로 자기의 피스 배치부(2 또는 4)에 배치된 피스를 자기의 피스 조합부(1 또는 3)로 이동함으로써 게임은 진행해 간다.

[0054] 3. 게임의 승패 결정 방법에 대해

[0055] 도7은 본 게임의 승패 결정에 관한 상승역의 일례이다. 즉, 각 플레이어의 피스 조합부로 이동된 피스 전체의 나열한 쪽이, 도7에 도시한 상승역의 나열한 쪽을 포함하고 있다면, 상기 피스 조합부를 사용하고 있는 플레이어의 승리가 되는 것이다. 도6의 다양 다색 보드 및 피스의 상태에 있어서는 3턴 종료 시에 있어서 플레이어 A가 상기 게임 개시 시에 결정한 상승역 중 하나인 역 5를 갖추어지기 때문에 플레이어 A의 승리가 된다.

[0056] 도7과 같은 상승역 중 상기한 바와 같이, 게임 개시 전에 갖추어지는 피스의 수를 결정하고, 해당하는 상승역을 결정해 두고, 상기 설명과 같이 플레이어가 턴을 반복하여 플레이어가 자기의 피스 조합부에 상승역을 갖추어진 시점에서 게임 종료가 된다. 이와 같이, 본 게임은 우연성을 상당히 포함하면서도, 항상 자기의 피스 조합부에 역이 갖추어지지 않는가를 플레이어가 주의할 필요가 있고, 지적인 요소도 더불어 갖고 있는 것이다. 또한, 게임마다 매회 상승역을 변경할 수도 있다는 매우 창작적인 게임이다.

[0057] 4. 게임의 다른 실시 방법에 대해

[0058] 이상, 본 발명에 관한 다양 다색 반상 게임 세트 중 하나의 실시예에 대해 설명하였지만, 게임 세트의 구성, 게임의 진행 방법, 게임의 승패 결정 방법 중 어느 하나에 대해서도, 유연하게 변경할 수 있다.

[0059] 예를 들어, 게임 세트의 구성에 대해 3 × 3 이상의 셀로 이루어지는 보드 프레임으로 구성되는 피스 조합부와, 상기 피스 조합부와 동일 수의 셀로 이루어지는 피스 배치부로 구성되는 플레이어 사용부를 늘림으로써, 3명 이상의 플레이어가 참가 가능한 게임 세트를 실현할 수 있다. 즉, 다양 다색 보드에 포함되는 플레이어 사용부를 늘림으로써, 동일 게임에 대한 최대 참가 인수를 늘릴 수 있는 것이다. 또한, 플레이어 사용부에 있어서의 피스 조합부와 피스 배치부를 구성하는 보드 프레임의 셀의 수도, 도8과 같이 각각 4 × 4나, 도9와 같이 각각 3 × 3으로 하는 것 등의 변경도 가능하다. 이 경우에는, 상기 상승역으로서, 도10에 있어서의 역 7 내지 9 또는 역 10 내지 12를 채용하는 것을 고려할 수 있다. 또한, 도8이나 도9와 같이, 피스 조합부의 셀에 표시하는 색 또는 모양으로서 동물이나 교통 기관 등을 채용해도 좋다. 이러한 방식으로, 다양 다색 반상을 겉보기에 보다 화려하게 할 수 있다. 또한, 상기 피스 조합부를 구성하는 셀 집합의 각 셀과 다른 색 또는 모양을 표시하도록 해도 좋다. 이에 의해, 상기 상승역으로서 더 다양한 조합을 채용하는 일이 가능하다.

[0060] 다음에, 게임의 진행 방법에 대해서는 플레이어의 선수·후수를, 특별히 정하지 않고 각 플레이어가 동시에 자기의 피스 배치부로부터 임의의 피스를 선택하도록 해도 좋다. 이에 의해, 플레이 시간의 단축을 도모할 수 있어, 보다 많은 게임 횟수를 행할 수 있다.

[0061] 또한, 게임의 승패 결정 방법에 대해서는, 도7에 소개한 바와 같은 상승역을, 점수 가산역으로서도 좋다. 즉, 마작에 있어서의 핑훠[平和(평화) : 순쯔 4조와 두이쯔 1조로 훠랴오하는 것으로, 1판 약임], 똰야오주(중장파이만의 짝맞추기로 훠랴오한 것으로, 1판 약임) 등의 역과 같이, 이미 정해진 턴 후에 도7과 같은 점수 가산역이 어느 것만 성립되어 있는지에 의해 플레이어의 승패를 결정해도 좋다. 이 경우에는, 각 플레이어의 피스 조합부에 있어서의 피스의 병렬 형상으로, 도7과 같은 점수 가산역을 몇 개 포함하고 있는지 등에 의해, 역의 성립을 판단한다. 또한, 카드 게임에 있어서의 포커와 같이, 성립이 어려운 점수 가산역에 대해서는 가산 점수를 많게 하고, 성립이 쉬운 점수 가산역에 대해서는 가산 점수를 적게 하는 것도 가능하다.

[0062] 또한, 게임의 승패 결정에 관한 상승역에 대해서도 다양한 것을 고려할 수 있다. 예를 들어, 피스 조합부의 셀의 수와 피스의 개수에 의해 분류한 상승역의 일람을 도11에 도시한다. 상기 도면에 도시한 바와 같이, 여기에 예를 든 것만으로도 셀 5 × 5의 피스 조합부에서는 11 패턴, 셀 4 × 4의 피스 조합부에서는 11 패턴, 셀 3 × 3의 피스 조합부에서는 4 패턴의 상승역을 고려할 수 있다. 물론, 상기 도면에 도시한 이외에도 상승역의 패턴은 고려할 수 있으므로, 상승역을 어떻게 하는지에 대해서는 플레이어의 창작 의욕을 북돋우는 것이다.

[0063] 이상과 같이, 본 발명에 관한 다양 다색 반상 게임 세트는 유연하게 게임의 룰 등을 변경하여 유희할 수 있는 것이며, 게임 플레이어의 흥취를 자아내는 구성으로 되어 있다. 또한, 적절하게 상승역을 플레이어가 결정할 수 있기 때문에 매우 창작적인 게임을 즐길 수 있는 것이다.

도면의 간단한 설명

[0025] 도1은 본 발명에 관한 다양 다색 반상 게임 세트 중 다양 다색 보드의 평면도이다.

[0026] 도2는 본 발명에 관한 다양 다색 반상 게임 세트 중 피스의 평면도이다.

[0027] 도3은 게임 개시 시의 다양 다색 보드 및 피스의 상태를 도시하는 평면도이다.

[0028] 도4는 1턴째가 종료된 상태의 다양 다색 보드 및 피스의 상태를 도시하는 평면도이다.

[0029] 도5는 2턴째가 종료된 상태의 다양 다색 보드 및 피스의 상태를 도시하는 평면도이다.

[0030] 도6은 3턴째가 종료된 상태의 다양 다색 보드 및 피스의 상태를 도시하는 평면도이다.

[0031] 도7은 게임의 승패 결정에 관한 상승역의 일례를 나타내는 평면도이다.

[0032] 도8은 본 발명에 관한 다양 다색 반상 게임 세트 중 다양 다색 보드의 다른 예를 나타내는 평면도이다.

[0033] 도9는 본 발명에 관한 다양 다색 반상 게임 세트 중 다양 다색 보드의 또 다른 예를 나타내는 평면도이다.

[0034] 도10은 게임의 승패 결정에 관한 다른 상승역의 일례를 나타내는 평면도이다.

[0035] 도11은 게임의 승패 결정에 관한 상승역의 패턴의 일람을 나타내는 평면도이다.

[0036] <부호의 설명>

[0037] 1 : 플레이어 A가 사용하는 피스 조합부

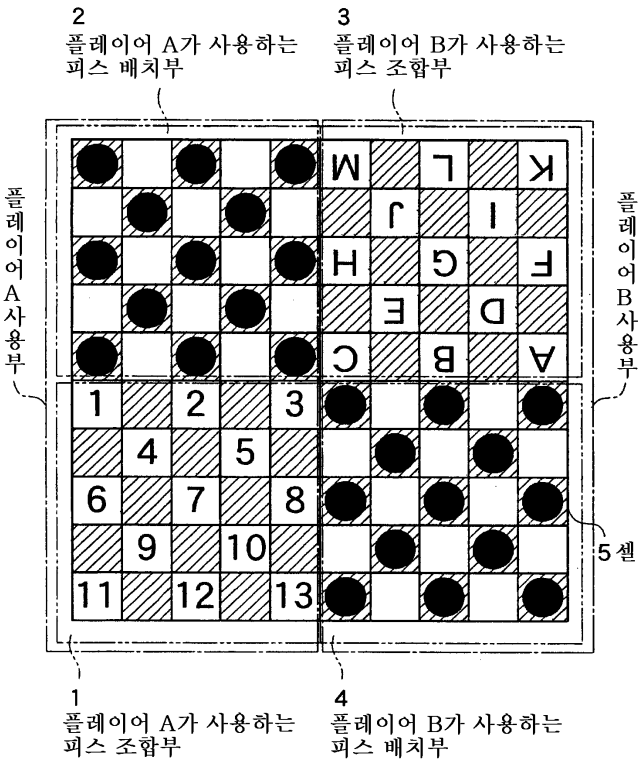
[0038] 2 : 플레이어 A가 사용하는 피스 배치부

[0039] 3 : 플레이어 B가 사용하는 피스 조합부

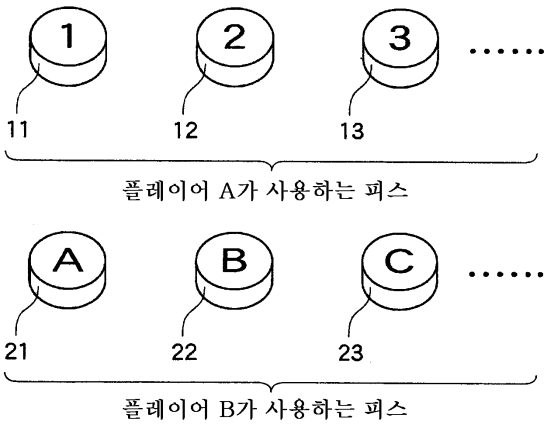
[0040] 4 : 플레이어 B가 사용하는 피스 배치부

도면

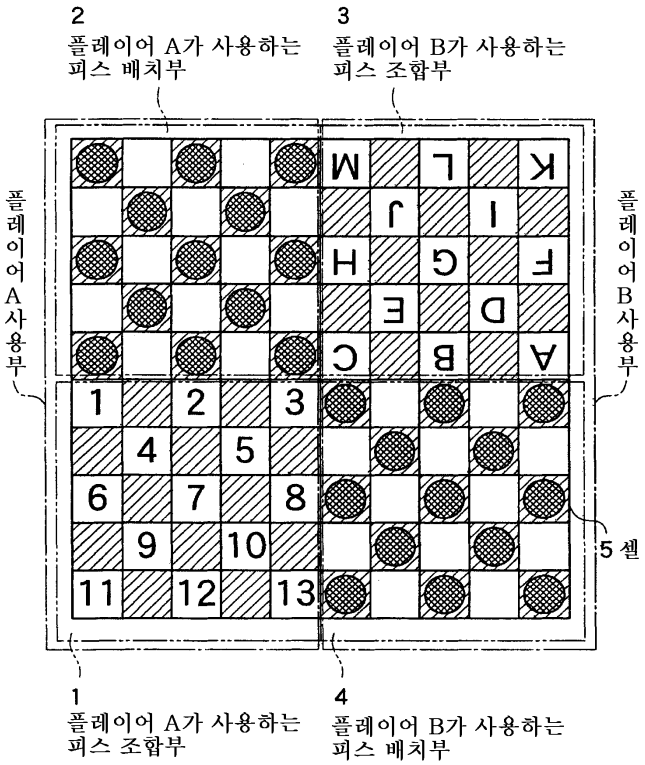
도면1


2
플레이어 A가 사용하는
피스 배치부
3
플레이어 B가 사용하는
피스 조합부
플레이어 A 사용부
플레이어 B 사용부
5 셀
1
플레이어 A가 사용하는
피스 조합부
4
플레이어 B가 사용하는
피스 배치부

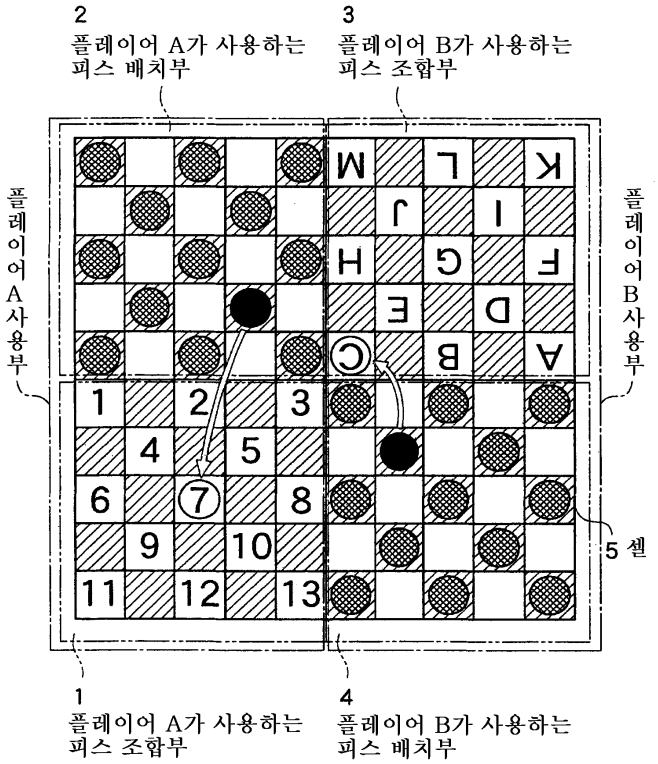
도면2


11
12
13
플레이어 A가 사용하는 피스
21
22
23
플레이어 B가 사용하는 피스

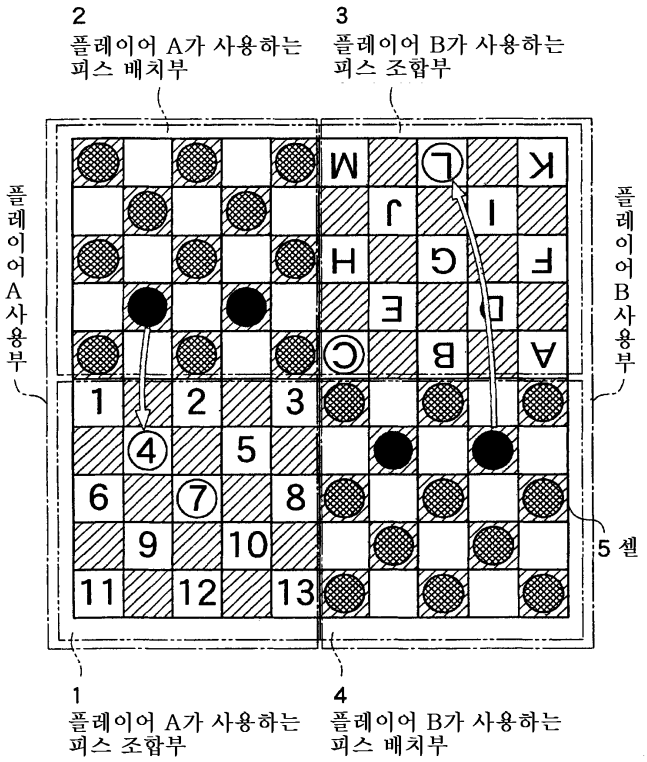
도면3


2
플레이어 A가 사용하는
피스 배치부
3
플레이어 B가 사용하는
피스 조합부
플레이어 A 사용부
플레이어 B 사용부
5 셀
1
플레이어 A가 사용하는
피스 조합부
4
플레이어 B가 사용하는
피스 배치부

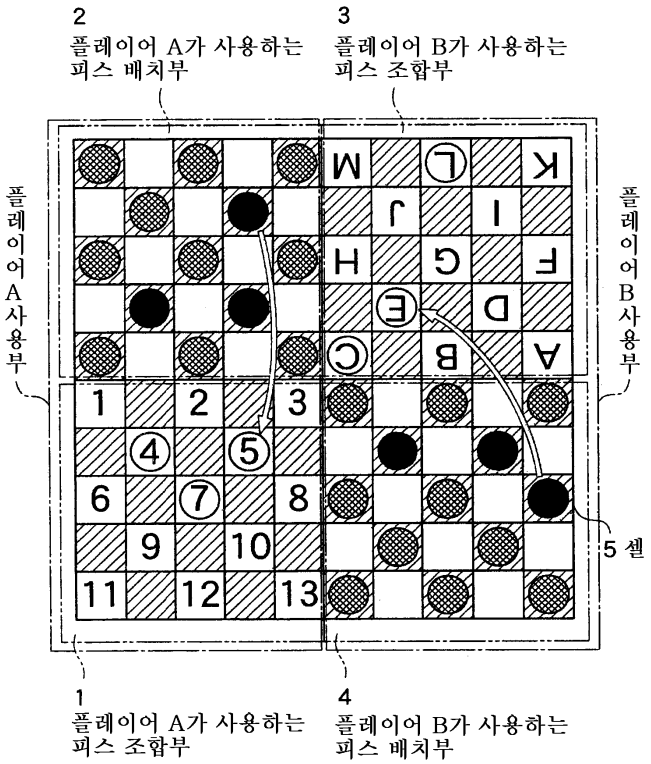
도면4


2
플레이어 A가 사용하는
피스 배치부
3
플레이어 B가 사용하는
피스 조합부
플레이어 A 사용부
플레이어 B 사용부
5 셀
1
플레이어 A가 사용하는
피스 조합부
4
플레이어 B가 사용하는
피스 배치부

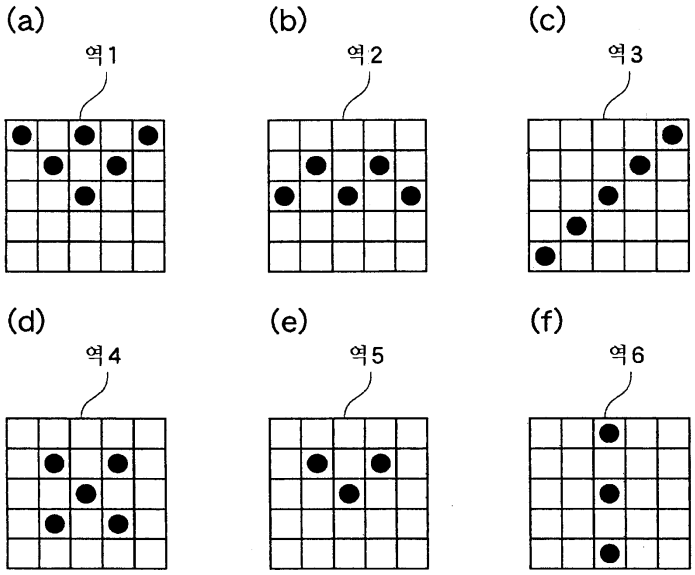
도면5


2
플레이어 A가 사용하는
피스 배치부
3
플레이어 B가 사용하는
피스 조합부
플레이어 A 사용부
플레이어 B 사용부
5 셀
1
플레이어 A가 사용하는
피스 조합부
4
플레이어 B가 사용하는
피스 배치부

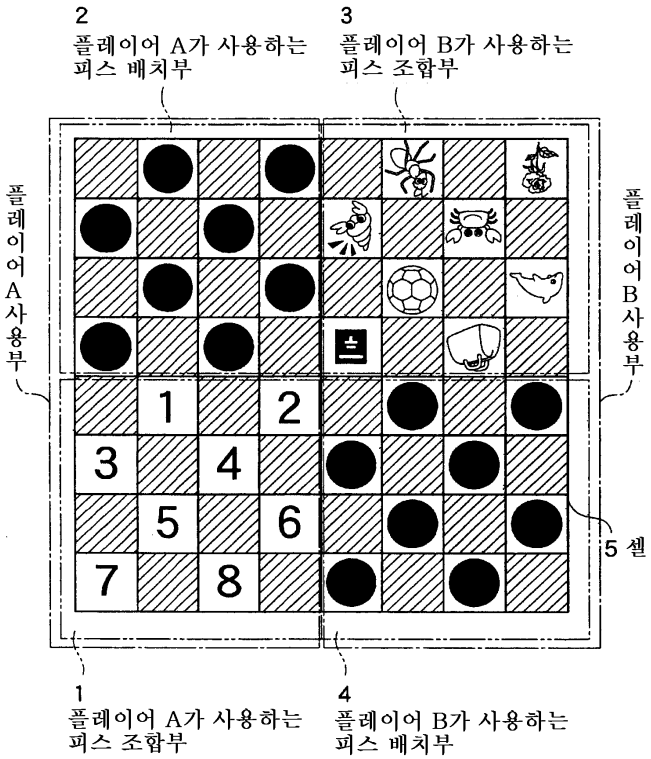
도면6


2
플레이어 A가 사용하는
피스 배치부
3
플레이어 B가 사용하는
피스 조합부
플레이어 A 사용부
플레이어 B 사용부
5 셀
1
플레이어 A가 사용하는
피스 조합부
4
플레이어 B가 사용하는
피스 배치부

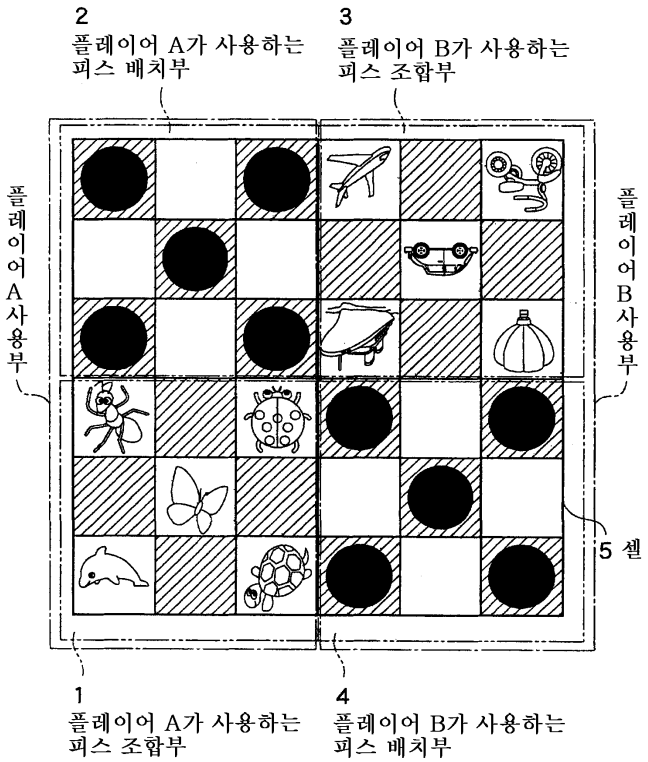
도면7


(a)
역1
(b)
역2
(c)
역3
(d)
역4
(e)
역5
(f)
역6

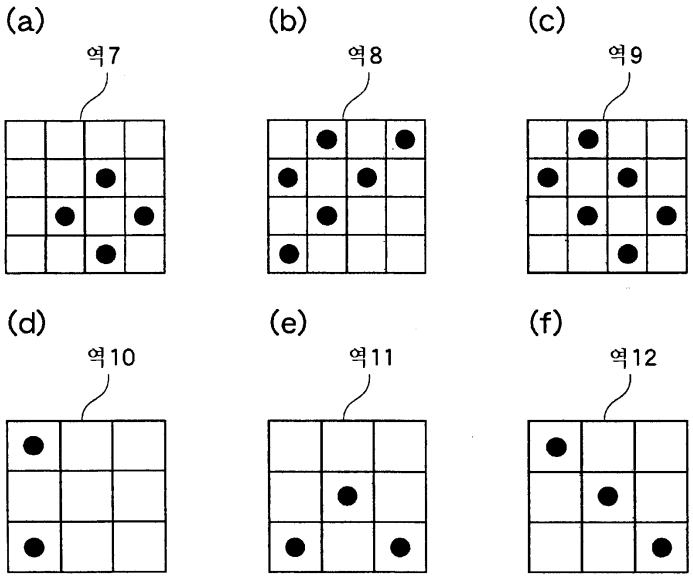
도면8


2
플레이어 A가 사용하는
피스 배치부
3
플레이어 B가 사용하는
피스 조합부
플레이어 A 사용부
플레이어 B 사용부
1
2
3
4
5
6
7
8
5 셀
1
플레이어 A가 사용하는
피스 조합부
4
플레이어 B가 사용하는
피스 배치부

도면9


2
플레이어 A가 사용하는
피스 배치부
3
플레이어 B가 사용하는
피스 조합부
플레이어 A 사용부
플레이어 B 사용부
5 셀
1
플레이어 A가 사용하는
피스 조합부
4
플레이어 B가 사용하는
피스 배치부

도면10


(a)
역7
(b)
역8
(c)
역9
(d)
역10
(e)
역11
(f)
역12

도면11

