

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号
特表2006-526465
(P2006-526465A)

(43) 公表日 平成18年11月24日(2006. 11. 24)

(51) Int.Cl.
A63F 3/00 (2006.01)

F I
A63F 3/00 506Z
A63F 3/00 511A

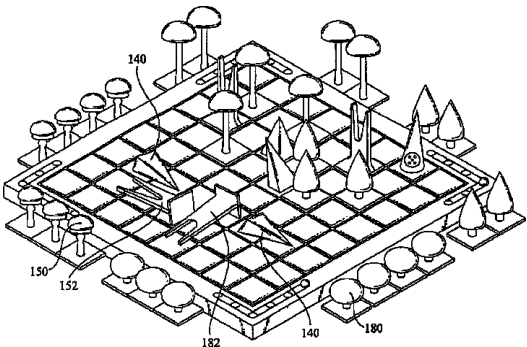
テーマコード (参考)

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 22 頁)			
(21) 出願番号	特願2006-509930 (P2006-509930)	(71) 出願人	505379744 オニール、ジョン、エドワード
(86) (22) 出願日	平成16年4月9日 (2004. 4. 9)		アメリカ合衆国 カリフォルニア州 94
(85) 翻訳文提出日	平成17年12月12日 (2005. 12. 12)		306 パロ アルト アルマ ストリー
(86) 国際出願番号	PCT/US2004/011231		ト 3375 ナンバー374
(87) 国際公開番号	W02004/091741	(74) 代理人	100067736
(87) 国際公開日	平成16年10月28日 (2004. 10. 28)		弁理士 小池 晃
(31) 優先権主張番号	60/462, 494	(74) 代理人	100086335
(32) 優先日	平成15年4月11日 (2003. 4. 11)		弁理士 田村 榮一
(33) 優先権主張国	米国 (US)	(74) 代理人	100096677
			弁理士 伊賀 誠司
		(72) 発明者	オニール、ジョン、エドワード
			アメリカ合衆国 カリフォルニア州 94
			306 パロ アルト アルマ ストリー
			ト 3375 ナンバー374
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム盤及びその遊技方法

(57) 【要約】

ゲーム盤は、行及び列として配列された四角形（マス）に分割され、内側の遊技領域と、この内側の遊技領域を取り囲む外側の遊技領域に区切られる。外側の遊技領域は、内側の遊技領域内の1又は複数のゲーム駒の機能を制御するという意味で、ゲームエンジンとして機能する。内側の遊技領域は、好ましくは、6×6のアレイとして配置された正方形のマスを含み、外側の遊技領域は、遊技領域の周囲を取り囲むマスを含む。外側の遊技領域のマスを移動するゲーム駒の位置は、内側の遊技領域内のゲーム駒の機能を決定する。内側の遊技領域のゲーム駒の属性は、外側の遊技領域におけるゲーム駒の位置の変化に対して、一定に変化する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のゲーム駒と、

上記複数のゲーム駒の第 1 の部分が置かれる内側遊技領域と、該複数のゲーム駒の第 2 の部分が置かれる外側遊技領域とからなるゲーム盤とを備え、

上記外側遊技領域内の少なくとも 1 つのゲーム駒は、第 1 の位置から第 2 の位置に動き、上記内側遊技領域内のゲーム駒の第 1 の部分の機能は、該外側遊技領域内の少なくとも 1 つのゲーム駒の第 2 の位置に依存することを特徴とするボードゲーム。

【請求項 2】

上記ゲーム盤は、四角形の格子を有することを特徴とする請求項 1 記載のボードゲーム 10。

【請求項 3】

上記四角形の格子は、四角形のアレイを形成していることを特徴とする請求項 2 記載のボードゲーム。

【請求項 4】

上記外側遊技領域は、上記四角形のアレイの外側の周辺部であり、上記内側遊技領域は、該四角形のアレイの外側の周辺部以外の部分であることを特徴とする請求項 2 記載のボードゲーム。

【請求項 5】

更に、サイコロを備え、

上記サイコロの出目によって、上記外側遊技領域内の少なくとも 1 つのゲーム駒が上記第 1 の位置から上記第 2 の位置に動く数が決定されることを特徴とする請求項 2 記載のボードゲーム。

【請求項 6】

上記サイコロの出目によって、上記内側遊技領域内のゲーム駒が動く数が決定されることを特徴とする請求項 5 記載のボードゲーム。

【請求項 7】

格子として構成され、内側の格子の部分からなる内側遊技領域と、外側の格子の部分からなる外側遊技領域とを有するゲーム盤と、

上記内側遊技領域に関連し、それぞれが対応した機能を有する複数の内側ゲーム駒と、 30
上記外側遊技領域に関連した少なくとも 1 つの外側ゲーム駒とからなる複数のゲーム駒とを備え、

上記外側遊技領域内の外側ゲーム駒の位置によって、上記内側遊技領域内の内側ゲーム駒のうちの 1 つ以上の機能が決定されることを特徴とするボードゲーム。

【請求項 8】

上記格子は、四角形の 8×8 のアレイからなることを特徴とする請求項 7 記載のボードゲーム。

【請求項 9】

上記内側遊技領域は、内側の四角形の 6×6 のアレイからなり、上記外側遊技領域は、 40
該内側の 6×6 のアレイを囲んだ外側の周辺部からなることを特徴とする請求項 8 記載のボードゲーム。

【請求項 10】

更に、サイコロを備え、

上記サイコロの出目によって、上記少なくとも 1 つの外側ゲーム駒が上記外側遊技領域の中を動く数が決定されることを特徴とする請求項 7 記載のボードゲーム。

【請求項 11】

上記サイコロの出目によって、上記内側ゲーム駒が上記内側遊技領域内を動く数が決定されることを特徴とする請求項 10 記載のボードゲーム。

【請求項 12】

上記複数の内側ゲーム駒は、4 組の同類のゲーム駒と、機能に変化する 1 組のゲーム駒 50

とからなり、該機能は、上記少なくとも1つの外側ゲーム駒の位置によって決定されることを特徴とする請求項7記載のボードゲーム。

【請求項13】

入力装置及び表示装置を備えたコンピュータと、

上記コンピュータによって実行され、複数のゲーム駒を、該複数のゲーム駒の第1の部分が置かれる内側遊技領域と該複数のゲーム駒の第2の部分が置かれる外側遊技領域とからなるゲーム盤上に表示するコンピュータプログラムとを備え、

上記コンピュータプログラムは、上記コンピュータによって実行された際に、ランダム的に機会数を発生し、上記入力装置からの入力を、該機会数に基づく上記複数のゲーム駒の動きとして取り込み、上記外側遊技領域内の少なくとも1つのゲーム駒を第1の位置から第2の位置に動かすとともに、上記内側遊技領域内のゲーム駒の機能を、該外側遊技領域内の少なくとも1つのゲーム駒の第2の位置に依存させることを特徴とするコンピュータゲーム。 10

【請求項14】

上記ゲーム盤は、四角形の格子を有することを特徴とする請求項13記載のコンピュータゲーム。

【請求項15】

上記四角形の格子は、四角形のアレイを形成していることを特徴とする請求項14記載のコンピュータゲーム。

【請求項16】

上記外側遊技領域は、上記四角形のアレイの外側の周辺部であり、上記内側遊技領域は、該四角形のアレイの外側の周辺部以外の部分であることを特徴とする請求項14記載のコンピュータゲーム。 20

【請求項17】

上記ランダム的に発生される機会数は、上記サイコロの出目をシミュレートしており、該サイコロの出目によって、上記外側遊技領域内の少なくとも1つのゲーム駒が上記第1の位置から上記第2の位置に動く数が決定されることを特徴とする請求項14記載のコンピュータゲーム。

【請求項18】

上記サイコロの出目によって、上記内側遊技領域内のゲーム駒が動く数が決定されることを特徴とする請求項17記載のコンピュータゲーム。 30

【請求項19】

上記コンピュータは、複数の競技者がアクセスするコンピュータネットワークに接続されていることを特徴とする請求項13記載のコンピュータゲーム。

【請求項20】

ボードゲームの遊技方法において、

a. 複数の内側ゲーム駒が置かれる内側遊技領域と、少なくとも1つの外側ゲーム駒が置かれる外側遊技領域とを有するようにゲーム盤を構成するステップと、

b. 機会数を決定するステップと、

c. 上記少なくとも1つの外側ゲーム駒を、上記機会数によって、上記外側遊技領域内で動かすステップと、 40

d. 上記複数の内側ゲーム駒の一部の機能を、上記少なくとも1つの外側ゲーム駒の動きによって決定するステップと、

e. 上記複数の内側ゲーム駒を、該各内側ゲーム駒の決定された機能に従って動かすステップと、

f. 上記ステップb～ステップeを、所定の終了ステップが得られるまで、繰り返すステップとを有するボードゲームの遊技方法。

【請求項21】

上記複数の内側ゲーム駒を動かすステップでは、該複数の内側ゲーム駒を第1のモードに従って動かし、それから、該複数の内側ゲーム駒を第2のモードに従って動かすことを 50

特徴とする請求項 20 記載のボードゲームの遊技方法。

【請求項 22】

上記複数の内側ゲーム駒を、上記第 1 のモードに従い、上記機会数によって動かし、該複数の内側ゲーム駒を、上記第 2 のモードに従い、該機会数によって動かすことを特徴とする請求項 21 記載のボードゲームの遊技方法。

【請求項 23】

上記複数の内側ゲーム駒の一部の機能を決定するステップでは、該複数の内側ゲーム駒の第 1 の部分の機能を、上記第 1 のモードに従って決定し、該複数の内側ゲーム駒の第 2 の一部の機能を、上記第 2 のモードに従って決定することを特徴とする請求項 21 記載のボードゲームの遊技方法。

10

【請求項 24】

上記複数の内側ゲーム駒の第 1 の部分は、上記内側遊技領域から他の内側ゲーム駒を取り除くように機能し、上記複数の内側ゲーム駒の第 2 の部分は、前に取り除かれた内側ゲーム駒を元に戻すように機能することを特徴とする請求項 23 記載のボードゲームの遊技方法。

【請求項 25】

上記複数の内側ゲーム駒の第 2 の部分は、それ自身及び上記複数の内側ゲーム駒の第 1 の部分を所定の配置に置くように機能することを特徴とする請求項 24 記載のボードゲームの遊技方法。

【請求項 26】

上記機会数は、サイコロを転がすことによって決定されることを特徴とする請求項 20 記載のボードゲームの遊技方法。

20

【請求項 27】

上記少なくとも 1 つの外側ゲーム駒を動かすステップでは、該少なくとも 1 つの外側ゲーム駒の休止位置を形成し、上記内側ゲーム駒の一部の機能は、該外側遊技領域内の該少なくとも 1 つの外側ゲーム駒の休止位置によって決定されることを特徴とする請求項 20 記載のボードゲームの遊び方。

【請求項 28】

ゲーム収納容器に転換できるゲーム盤システムにおいて、

- a. 複数のゲーム遊技駒と、
- b. それぞれが陥凹部を有する複数のゲーム盤ピースからなるゲーム盤と、
- c. 上記複数のゲーム盤ピースの陥凹部に嵌合する複数のリムを有し、該複数のゲーム盤ピースを着脱自在の取り付けることができ、該複数のゲーム盤ピースを取り付けたときに上記ゲーム盤を形成する十字状の部材と、
- d. その上面の外縁の内側に、該外縁に平行に形成された外側の溝を有し、該外側の溝に、上記複数のゲーム遊技駒及び十字状の部材を収納する上記ゲーム収納容器の側壁を形成する上記複数のゲーム盤ピースが垂直に嵌合される下部片と、
- e. 上記複数のゲーム盤ピースが上記ゲーム収納容器の側壁を形成したときに、該複数のゲーム盤ピースの上部にかぶせられる蓋とを備えるゲーム盤システム。

30

【請求項 29】

更に、第 1 の端部にフランジを有するロッド部材を備え、

上記ロッド部材は、そのフランジが上記下部片の底面上の窪みに嵌合するとともに、該ロッド部材の第 2 の端部が上記蓋の中央穴を貫通するように、該下部片の中央穴及び該蓋の中央穴を通して嵌合することを特徴とする請求項 28 記載のゲーム盤システム。

40

【請求項 30】

更に、上記ゲーム収納容器の側壁を形成する上記複数のゲーム盤ピースに上記蓋を固定するために、該蓋を貫通して延びた上記ロッド部材の第 2 の端部に設けられたスロットに、差し込まれて回されるように構成されたロックキーを備える請求項 29 記載のゲーム盤システム。

【請求項 31】

50

上記十字状の部材は、上記複数のゲーム盤ピースが該十字状の部材に取り付けられるように、上記ロッド部材が貫通する中央穴を有し、上記蓋は、上記下部片の上部に位置し、該十字状の部材は、該蓋の上部に位置して上記ゲーム盤の支持体を形成し、該ロッド部材は、該下部片、蓋及び十字状の部材を貫通して延び、上記ゲーム盤を移動するための、上記支持体に連結された取っ手を形成することを特徴とする請求項 29 記載のゲーム盤システム。

【請求項 32】

上記複数のゲーム盤ピースは、4つのゲーム盤ピースからなり、上記十字状の部材上の複数のリムは、4つのリムからなることを特徴とする請求項 28 記載のゲーム盤システム。

10

【発明の詳細な説明】

【関連出願】

【0001】

本出願は、2003年4月11日に同じ発明者によって出願された米国仮特許出願第60/462,494号「Admcadlam Paradise」に対する優先権を主張する。米国仮特許出願第60/462,494号の全体は、引用により本願に援用される。

【技術分野】

【0002】

本発明は、ゲームの分野に関する。詳しくは、本発明は、ボードゲーム及びその遊技方法に関する。

20

【背景技術】

【0003】

ユーザが挑戦し、楽しむボードゲームが知られている。新たなゲームが望まれている。

【発明の開示】

【課題を解決するための手段】

【0004】

ゲーム盤は、行及び列として配列された四角形（マス）に分割され、内側の遊技領域と、この内側の遊技領域を取り囲む外側の遊技領域に区切られる。外側の遊技領域は、内側の遊技領域内の1又は複数のゲーム駒の機能を制御するという意味で、ゲームエンジンとして機能する。内側の遊技領域は、好ましくは、6×6のアレイとして配置された正方形のマスを含み、外側の遊技領域は、遊技領域の周囲を取り囲むマスを含む。外側の遊技領域のマス移動するゲーム駒の位置は、内側の遊技領域内のゲーム駒の機能を決定する。内側の遊技領域のゲーム駒の属性は、外側の遊技領域におけるゲーム駒の位置の変化に対して、一定に変化する。パラダイスは、異なる森を含む生態系を表現し、各森は、それぞれ異なる色の森の精と、異なる視点から世界を観察する人間とをサポートする。内側の遊技領域は、好ましくは、4つの象限に分割される。各象限は、特定の種類の森に対応し、各森は、それぞれ固有の種類の木を含む。好適な実施形態では、4つの種類の木は、落葉樹（deciduous trees）、針葉樹（coniferous trees）、椰子の木（palm trees）、常緑広葉樹（rainforest trees）である。各象限の中心は、森の精のゲーム駒である。各象限の外周コーナには、人間のゲーム駒が置かれる。

30

40

【0005】

各ゲームは、一連のラウンドに分割される。ラウンドの数は、様々なゲームのルールに応じて予め決定される。各ラウンドは、3つの段階を含む。第1の段階では、サイコロが投げられ、外側の遊技領域のゲーム駒が、サイコロの出目に応じた数だけ外側の遊技領域のマスを進む。外側の遊技領域のゲーム駒の位置により、人間を表すどのゲーム駒をテイクモードで機能させるかが決まる。この他の人間を表すゲーム駒は、ギブモードで機能する。すなわち、外側の遊技領域のゲーム駒の位置に最も近い人間を表すゲーム駒をテイクモードで機能させる。ラウンドの第2の段階においては、テイクモードの役割を担うプレイヤー（テイカ）が、テイクモードで機能する人間を表すゲーム駒を動かす。テイクモードで使用可能な移動の数は、ラウンドの第1の段階で投げられたサイコロの出目に等しい。

50

テイクモードのプレイヤは、内側の遊技領域から木を取り除くように駒を動かす。

【0006】

ラウンドの第3の段階では、1又は複数のプレイヤは、ここでも第1の段階で投げられたサイコロの出目に等しい数だけ駒を動かすことができる。ギブモードのプレイヤは、テイクモードで機能していない3つの人間を表す駒のどれかを動かし、何れかの森の精を表す駒を動かし、以前にゲーム盤の遊技領域から取り除かれた木を取り戻し、他の3つの人間が既に目と目を合わせており、且つ機会数が残っている場合、テイクモードで機能する1つの人間を動かし、又はこれらを任意に組み合わせた動きを行う。

【0007】

各モード、すなわちテイクモード及びギブモードの遊技がそれぞれ行われると、更なるラウンドを行うか否かが決定される。テイクモードのプレイヤが2つの異なる森から、その森の全ての木を取っている場合、ゲームは終了する。ギブモードのプレイヤが、全ての4つの人間を表すゲーム駒によりピラミッドを完成した場合もゲームは終了する。この他の場合、ゲームが続行され、再びサイコロが投げられる。なお、ゲームの遊技方法の変形例に応じて、新たなステップを追加してもよく、上述のステップを変更してもよく、省略してもよい。例えば、2人のプレイヤが各ラウンド毎にテイカ及びギバーを交互に遊戯している場合、ステップ410において新たなラウンドが開始される都度、2人のプレイヤ間で、ギバーとテイカが交代される。

【0008】

好ましくは、ゲーム盤は、4つの別々の正方形のピースに分解され、これらは十字状の係合部材によって連結される。4つの正方形のピースは、係合部材から分離されると、上板及び底板に連結され、ゲーム駒を収納する箱体を形成する。上板及び底板は、上板及び底板に差し込まれてこれらを保持する十字状のロッド部材によって保持される。

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

本発明に基づくボードゲームのゲーム盤は、好ましくは、6×6のアレイである36個の正方形（以下、マスと呼ぶ。）からなるパラダイス（Paradise）と呼ばれる内側の遊技領域と、内側の遊技領域の周囲を取り囲む、28個のマスからなる世界インタフェース（Universe Interface）と呼ばれる外側の遊技領域を有する。

【0010】

内側の遊技領域の各4分の1の領域内には、森の精（forest spirit）と呼ばれる駒（以下、単に「森の精」と呼ぶ。）を木（tree）を表す駒（以下、単に「木」と呼ぶ。）が囲んでいる。各4分の1の領域は、好ましくは、同じ種類の7つの木を含み、それぞれの木の種類には、1つの森の精が関連付けられている。異なる視点（Points of View）として表現されている4人の人間を表す駒（以下、単に「人間（Human Beings）」と呼ぶ。）は、各コーナから、互いに向き合っている。好ましくは、ゲームに用いられるサイコロを保持する機会トークン（Opportunity token）は、世界インタフェース内の何れかのマスに置かれている。好適な実施形態では、このサイコロは、駒の移動のために使用される。移動数を選択するために、他の手段を用いてもよいことは当業者にとって明らかである。例えば、このために、番号が付された回転体、各面に異なる色が付されたブロック及び世界インタフェース上の対応する一連の色等を用いてもよい。パラダイスは、4つの異なる森の生命の比喩的な競技場である。各森は異なる森の精をサポートする。各森の精及び森は、初めは、異なる人間をサポートする。各人間は、初めは、異なる視点からパラダイスに向いており、すなわち、異なる方向に向いている。

【0011】

各人間は、ギバー（Giver）又はテイカ（Taker）としての2つの選択肢の1つで機会に応じることができる。人間は、テイカとして機能する場合、ボードから木を取る。人間は、ギバーとして、木及び森の精を蘇らせ、及びピラミッドを形成することによって、パラダイスの繁栄を最大化しようとする。ゲームの目的は、テイクモードで動作する人間がゲームを終了させる前に、人間の全てを結合させ、目と目を合わせ（to see eye-to-eye）

、各人間の異なる視点から発達した価値及びビジョンを共有することである。

【0012】

人間は、テイクモードでは、サイコロの出目に対応するマス数移動し、動きながら木を取り去る。ギブモードでは、人間は、木が置かれているマスに移動し、そのマスに置かれている木を、人間が先にいたマスに移動させる。何れのモードでも、人間は、当初と同じ方向を向いて、移動の最後のマスに留まる。何れのモードでも人間は、縦横に動くことができ、斜めには動くことができない。

【0013】

機会トークンの位置は、テイクモード及びギブモードの両方に関する機会を決定する。機会トークンは、パラダイスの周囲を回り、どの人間をテイクモードにするかを継続的に変更する。無効（deactivated）にされていない他の3人の人間は、何れも、ギブモードを選択できる。 10

【0014】

機会は、テイクモード又はギブモードにおける各人間の移動を定義する。

【0015】

機会トークンの留まっている位置に最も近い人間が、まず、テイカとして機能する。

【0016】

機会トークンの位置は、世界インタフェース内の任意のマスに機会トークンを置き、サイコロを投げることによって決定する。そして、出目を上にして、サイコロを機会トークンに置く。そして、機会トークンは、サイコロの出目に対応するマス数だけ、世界インタフェースを回る。 20

【0017】

機会トークンが留まった位置に最も近い人間に目印を付け、その特定の人間について、テイクモードが有効になったことを示す。好適な実施形態では、この目印はマスクである。

【0018】

ゲームの遊技は、テイカとギバーがそれぞれ機会を使用して行う。まず、テイクモードの人間が先に動く。テイクモードの人間は、特定の目的を果たすために機会を用いる。ギブモードの1つ以上の他の人間は、パラダイスの繁栄を最大化するために、それらの視点を結合するように移動する。 30

【0019】

ゲームは、3つの段階に分割されるラウンドで遊技される。第1に、サイコロが投げられ、機会トークンが世界インタフェースを回る。第2に、テイクモードの人間が動く。第3に、ギブモードで応じている他の人間が動く。人間は、テイクモード及びギブモードにおいて、投げられたサイコロの出目に応じて決定した同じ機会数を利用する。テイクモードのストラテジは、木を倒し、森の精を孤立させ、ギブモードの人間を無効にし、戦略的に移動を終了することである。ギブモードの応答ストラテジは、動く人間と一緒にまとめ、森の精を救い、人間を救い、これによりパラダイスを救うことである。

【0020】

1. ゲームのコンポーネント 40

ゲーム盤は、複数の正方形に分割され、内側の遊技領域と、内側の遊技領域を囲む外側の制御領域に区切られる。本発明に基づくゲーム盤の好適な実施形態を図1に示す。ゲーム盤100は、8×8のアレイとして配置された正方形のマス1～64を備える。ゲーム盤100は、内側の遊技領域110と外側の世界インタフェース120とを備える。また、遊技領域110は、パラダイスとも呼ばれる。また、外側の世界インタフェース120は、世界インタフェースとも呼ばれる。外側の世界インタフェース120は、内側の遊技領域110内の1又は複数のゲーム駒の機能を制御するという意味で、ゲームエンジンとして機能する。ゲームエンジンの機能及びそれによる駒の制御については、後に詳細に説明する。遊技領域110は、好ましくは、6×6のアレイとして配置された正方形のマス1～36を含む。外側の世界インタフェース120は、好ましくは、遊技領域110の周 50

囲を取り囲むマス 37～64を含む。

【0021】

世界インタフェースのマスを移動する機会トークン130の位置は、以下に限定されるものではないが、遊技領域110内のゲーム駒のパワー及び移動の可能性の属性を決定する。好ましくは、外側の世界インタフェース120内で単一の機会トークン130が移動し、機会を表現する。これに代えて、2つ以上のゲーム駒が外側の世界インタフェース120内を移動してもよい。世界インタフェースのマス上の機会トークン130を基準にして、遊技領域110内の他のゲーム駒が影響を受ける。具体的には、機会トークン130が移動した後、最も近い人間がテイカの遊技駒になる。このような基準は、ゲーム駒の位置、色又は形状であってもよい。遊技領域110のゲーム駒の属性は、世界インタフェース120における機会トークン130の位置の変化に対して、一定に変化する。 10

【0022】

パラダイスは、異なる森を含む生態系を表現している。初めは各森は、固有の森の精をサポートする。好適な実施形態において、森の精は、それぞれ異なる色を有している。更に、ゲームの始めには、各森は、それぞれが、各コーナからボードの中心を向いた人間を含んでいる。

【0023】

遊技領域110は、好ましくは、4つの象限に分割される。第1の象限は、マス1～9を含む。第2の象限は、マス10～18を含む。第3の象限は、マス19～27を含む。第4の象限は、マス28～36を含む。好ましくは、各象限は、それぞれ、固有の種類の木を有する特定の種類の森を定義する。好適な実施形態では、4つの種類の木は、落葉樹(deciduous trees)、針葉樹(coniferous trees)、椰子の木(palm trees)、常緑広葉樹(rainforest trees)である。各象限の中心は、森の精のゲーム駒である。各象限の外周コーナ(マス1、10、19、28)には、ゲーム盤100の中心方向を向いた、ゲームを開始する人間140のゲーム駒が置かれる。後に詳細に説明するように、各人間140の向きは重要である。ゲーム駒は、初めは、全体の遊技領域110の全てのマスに置かれる。一方、世界インタフェース120は、1つ以外の全てのマスが空である。 20

【0024】

図2は、ゲーム盤100上でのゲーム駒の好適な最初の構成を示す。図2に示すゲーム駒の位置は、図1に示すマスに振られた番号に基づいて示す。例えば、世界インタフェース120は、マス37～64を有し、この実施形態では、機会トークン130が置かれているマス51を除いて、全てのマスが空である。機会トークン130は、好ましくは、サイコロの上面が見えるように、基部にサイコロを置くことができるような構成を有している。遊技領域110は、図1に関して上述したように、それぞれが森を表す4つの象限で示される。常緑広葉樹の森は、7つの常緑広葉樹の木160と、1つの常緑広葉樹の精162と、1つの人間140とを有している。常緑広葉樹の精162は、図1のマス9に対応する常緑広葉樹の森の中心に配置される。各マス2～8には、それぞれ1つの常緑広葉樹の木160が配置され、マス1には、1つの人間140が配置される。針葉樹の森は、7つの針葉樹170と、1つの針葉樹の精172と、1つの人間140とを有している。針葉樹の精172は、マス18に対応する針葉樹の森の中心に配置される。各マス11～17には、それぞれ1つの針葉樹170が配置され、マス10には、1つの人間140が配置される。落葉樹の森は、7つの落葉樹180と、落葉樹の精182と、1つの人間140とを有している。落葉樹の精182は、マス36に対応する落葉樹の森の中心に配置される。各マス29～35には、それぞれ1つの落葉樹180が配置され、マス28には、1つの人間140が配置される。椰子の森は、7つの椰子の木150と、1つの椰子の精152と、1つの人間140とを有する。椰子の精152は、マス27に対応する椰子の森の中心に配置される。各マス20～26には、それぞれ1つの椰子の木150が配置され、マス19には、1つの人間140が配置される。なお、図2に示す各森の相対的位置は、例示的なものであり、各森は、最初に、遊技領域110内の4つの象限のどこに配置してもよい。更に、図2に示す機会トークン130の開始位置も例示的なものである。 40 50

開始位置は、プレイヤーによってランダムに選択される。機会トークン130の開始位置は、世界インタフェース120内のマス37～64のどこであってもよい。

【0025】

各象限の中心には、それぞれ4つの森の精が置かれている。各森には、好ましくは、色によって区別されるそれぞれ固有の森の精がある。各ゲームの始めには、どの森の精がどの森に属するかを定める。森の精は、森の種類の木によってのみサポートされる。森の精は、森の繁栄によって成長する。

【0026】

森の精が立っているためには、森内で森の精が置かれているマスに隣接するマスに少なくとも1つの木がある必要がある。なお、ここでは、マスが隣接するとは、一方のマスの辺又はコーナが、他方のマスの辺又はコーナに触れていることを意味する。森の精又は人間が立ったままに残っている状態を、生きている又は有効であると呼ぶ。一方、森の精が倒された状態を、死んだ又は無効になったと呼ぶ。また、木は、遊技領域110内のマスに残っている状態を、有効又は生きていると呼ぶ。木がゲーム盤100から取り除かれた状態を、死んだ又は無効になったと呼ぶ。

【0027】

ゲームでは、4つの人間140を用いる。ゲームの開始時には、各人間140は、ゲーム盤100の中心方向に向けられている。ゲーム盤100の辺を東西南北とした場合、1つの人間140は、北西を向き、他の人間140は、それぞれ東北、南西及び東南を向いている。各人間140は、ゲーム駒の向きを回転させるような特別な動きが行われない限り、ゲームを通して、最初と同じ方向を向き続ける。すなわち、このような回転の動きがなければ、人間140は、どのマスに動かされても同じ向きを維持する。したがって、最初に北西を向いていた人間140は、特別に回転させられなければ、ゲームを通して北西を向き続ける。

【0028】

各人間140は、2つのモードのどちらかで動作する。モードは、ラウンド毎に変更できる。テイクモードでは、目的は、主に木を取ることであり、ギブモードでは、目的は、全ての人間140の「目と目を合わせる（eye-to-eye）」ことである。各人間140は、「正面」と「背面」を有するように構成されている。好適な実施形態では、4つの人間140全てが「目と目を合わせる」位置に配置されると、4つの人間140がピラミッドを形成する。ここでは、各人間140の頂部を頭とみなし、2つの垂直に立っている面を正面とみなし、2つの傾斜を有する面を背面とみなす。図12に示すように、4つの人間140がピラミッドを形成すると、背面、すなわち下向きの傾斜を有する面がピラミッドの外側の面を形成する。各人間140は、2つの正面、又は垂直に立っている側のそれぞれに1つずつ、合計で2つの目を有する。2の隣接する人間140の正面が互いに向き合うことを、2つの人間140の目と目が合ったと呼ぶ。一方の人間140の正面が他方の人間の背面に向き合っている場合は、目と目が合ったとはみなさない。人間140の目と目が合うと、ゲーム駒は、連結される。図14に示すように、各人間140について、一方の目は、一方の正面の表面から外側に突出するように形成され、他方の目は、他方の正面の表面において、他の人間140の突出する目を受け取る窪みとして形成されている。図13は、人間140の斜視図であり、各人間140の目が対向し、図12に示すピラミッドを形成するように人間140が連結されることを示している。最初は、各人間140は、ゲーム盤100の中心の方向を向いている。

【0029】

機会トークン130は、サイコロを保持し、好ましくは、世界インタフェース120内を移動する唯一のゲーム駒である。サイコロは、機会トークン130から取り出して投げることができ、出目を上にして、機会トークン130に再び置く（取り戻す）ことができる。機会トークン130は、パラダイス、すなわち遊技領域110に入ることはない。

【0030】

2. ゲームの遊技方法

10

20

30

40

50

ギバーにとってのゲームの目的は、パラダイス内の2つの森が完全に取りられる前に、4つの全ての人間140を連結し、ピラミッドを形成することである。ゲームの第1の遊技方法では、プレイヤは、誰がギバーになり、誰がテイカになるかを選択する。ゲームの開始時には、世界インタフェース120の任意のマスに機会トークン130を置く。ゲームは、それぞれが3つの段階を有するラウンド毎に遊戯される。第1の段階では、1人のプレイヤがサイコロを投げ、サイコロの出目を上にして、サイコロを機会トークン130に置く。この数は、そのラウンドの機会又は機会数と呼ばれ、各プレイヤは、ラウンドの第2及び第3の段階において、それぞれテイカとして及びギバーとして、この機会又は機会数を用いる。如何なるプレイヤも、世界インタフェース120に沿って、機会トークン130を時計回りの方向に動かし、機会トークン130が動くマスの数は、機会数に等しい。機会トークン130が留まったマスの最も近くの人間140がテイカの遊技駒になる。この遊技駒には、マスクが取り付けられ、すなわち、人間140にマスクがかけられる。機会トークン130から人間140までの「距離」は、斜めは用いず、縦横のマスのみで数える。ゲームを始めるとき、機会トークン130が2つ又は3つの人間140から等しい距離に留まった場合、テイカは、マスクを取り付ける人間140を選択でき、マスクが取り付けられた人間140がテイカの遊技駒になる。なお、例えば、サイコロに関して所定の目が出た場合、又はタイマを用いて所定のカウントダウン期間が経過した場合等、特定のイベントに応じて、機会トークン130を動かす方向を反転させてもよい。

【0031】

第2の段階では、テイカは機会に応じる。テイカは、常に、マスクが取り付けられている人間140を動かす。テイカの主な目的は、ゲーム盤100から木を取り除くことである。人間140は、機会トークン130のサイコロの出目に対応する数だけ縦又は横に1マスずつ移動し、斜めには移動できない。木が置かれているマスをテイカの駒が通過又は停止すると、テイカは、ゲーム盤100からその木を取り除くことができる。また、駒を1マス移動させる毎に、機会数の値が1つずつ減る。テイクモードのプレイヤが機会数によって表される移動可能な数を使い果たした場合、テイカの手番は終了し、ラウンドの第2の段階が終了する。森の精が置かれているマスがその森において、木を有するマスに隣接しなくなると、森の精は、無効になり、そのマス上で倒される。

【0032】

第3の段階では、ギバーが、テイカと同じように機会に応じる。すなわち、ギバーは、テイカが使用できた移動数と同じ移動数を有している。ギバーは、3つのマスクしていない人間140、又は森の精152、162、172、182の何れかを、機会数と同じ数だけ移動させることができる。何れの駒も、1マス動かす毎に、機会トークン130上のサイコロの出目によって示されている機会数が1つ減る。ギバーが森の中で1マスずつ駒を動かすと、その駒が移動したマスに置かれている木又は他の遊技駒は、ギバーの遊技駒が先に置かれていたマスに移動する。例えば、図1を参照して説明すると、マスクしていない人間140がマス19に置かれており、椰子の木150がマス26に置かれており、ギバーが人間140をマス19からマス26に移動させると、椰子の木150は、マス26からマス19に移動する。駒は、機会数に対応する数だけ、縦横方向に移動し、斜めに移動することはできない。ギバーは、マスクしていない人間140を動かして、人間140目と目を合わせることに成功すると、森に木を戻すことができる。2つの人間140の目と目が合うと、ギバーは、次の動きを、遊技領域110内の1つの木を再び置き、森の精及び人間140を復活させる（再び有効にする）ために用いることができる。3つの人間140の目と目が合うと、ギバーは、次の動きを、機会トークン130上のサイコロの出目の残りの数の1つにつき2つの木を再び置くために用いることができる。森の精を復活させるためには、その森の精に隣接するマスに、対応する森から少なくとも1つの木を置く必要がある。このような木を回復させると、森の精は、倒されていたマスに再び立てられる。好ましくは、木を回復するためには、機会数の1つが消費されるが、無効にされた森の精及び無効にされた人間を立て直す動作は、機会数を減らさずに行うことができる。変形例として、無効にされた森の精を立ち上げるために、機会数から1を減らしてもよ

い。更なる変形例として、無効にされた人間を復活させる動作に対して、サイコロの出目に対応する機会数を減らしてもよい。ギバーが、機会数によって表される移動可能な数を使いきった場合、ギバーの手番は終了し、ラウンドの第3の段階が終了する。この時点で新たなラウンドが開始され、サイコロが再び投げられる。各ラウンドにおいて、テイカは、常にギバーより先に遊技する。

【0033】

次のラウンドで機会トークン130が前のラウンドでマスクが取り付けられた人間140とは異なる人間140により近い位置に留まった場合、より近い人間140にマスクを付け替える。新たにマスクが取り付けられた人間140は、テイカが用いる遊技駒になる。機会トークン130が、現在マスクが取り付けられている人間140からも他の人間140からも同じ距離に留まった場合、すなわち、現在のテイカの遊技駒からも、他の人間140からも同じ距離に留まった場合、テイカは、どの人間140にマスクを取り付けるかを選択する。また、2つのマスクしていない人間140、すなわち、ギブモードの2つの人間140から等距離に機会トークン130が留まり、その距離が、機会トークン130から、現在マスクが取り付けられている人間140より近い場合、テイカは、マスクが取り付けられていない人間140の何れかを選択してマスクを取り付ける。テイカは、常に、マスクを付けた人間140を動かし、他のプレイヤーであるマスクしていない人間140によって止められることを回避しながら、できるだけ多くの木を取ろうとする。マスクした人間140は、マスクした人間140を回転させるために動かない限り、動き始めたときから、動き終わるまで、同じ方向を向いていなくてはならない。マスクした人間140が通ったマス及び留まったマスの木は、遊技領域110から取り除かれる。マスクしていない人間140が置かれているマス又は森の精152、162、172、182が置かれているマスにマスクした人間140を動かした場合、マスクしていない人間140又は森の精152、162、172、182は、マスクした人間140が来たマスに移動する。

【0034】

ギバーの目的は、テイカが木を取ることを止めることなので、テイカは、ギバーの戦略を妨害することによって、自らを守ることができる。また、テイカは、ギバーによって人間140のピラミッドに連結されることを避けることによって、自らを守る。

【0035】

テイカが自らを守るための動きとしては、以下に限定されるものではないが、森の精を囲んでいる全ての木を取ることがあり、これにより、テイカは、森の精を倒し、更に、森の精に最も近いマスクしていない人間140を倒すことができる。別の動きとして、森の精が置かれていた位置にマスクした人間140を動かすことによって、マスクした人間140が元にいた位置に森の精を移動させ、これにより、森の精をサポートする森から森の精を追い出すこともできる。森の精が移動させられた後、移動した森の精に隣接するその森の木がなくなれば、森の精は、森から孤立する。これにより、テイカは、移動させられた森の精を倒し、及び倒された森の精に最も近いマスクしていない人間140を倒すことができる。テイカが行うことができる他の動きとして、マスクしていない人間140の1つが置かれているマスにマスクした人間140を動かすことによって、マスクした人間140が元に置かれていたマスにマスクしていない人間140を移動させ、これにより、目と目が合っているマスクしていない人間140のグループを離れさせることができる。単一の出目で十分な移動数があれば、一回のラウンドで、複数のマスクしていない人間140の位置を移動させることができる。テイカは、所定のラウンド内で、及び所定の機会数に応じて、これらの移動を任意に組み合わせて行うことができる。

【0036】

テイクモードのマスクした人間140は、木を取り除く。マスクした人間140が移動してきたマスを占領する全ての木は、遊技領域110から取り除かれる。テイカの目的は、木を取り除き、これにより、森の精を無効にすることである。マスクした人間140は、森の精を直接無効にすることはできない。すなわち、マスクした人間140は、その森

の精の森の木を取り除くことによって、間接的に森の精を無効にできるのみである。

【0037】

森の精は、人間を支えるエネルギーを表している。森の精が無効になると、人間も無効になる。森から全ての木が取り除かれ、又は、森の精のマスに隣接する森の木がなくなると、森の精は、無効にされ、横に倒される。無効にされた森の精は、如何なる方向に倒してもよい。森の精が倒されると、ギブモードで動作している最も近いマスクしていない人間140も無効にされ、倒される。

【0038】

ギバーは、遊技領域110に木を取り戻し、全ての4つ人間140の目と目を合わせ、ピラミッドを完成させることを目的として、マスクしておらず、且つ立っている人間140又は森の精152、162、172、182の何れを移動させてもよい。サイコロの出目は、機会数を表し、すなわち、ギバーが、マスクしていない立っている人間140又は森の精152、162、172、182を、斜めではなく縦又は横に移動させることができる数を表している。マスクした人間140は、マスクした人間140を回転させるために動きが用いられない限り、動き始めたときから、動き終わるまで、同じ方向を向いていなくてはならない。木が置かれた位置にマスクしていない人間140を動かすと、その木は、マスクしていない人間140が移動してきたマスに移動する。マスクしていない人間140をマスに動かす人間140又は森の精152、162、172、182が立っているか無効であるかに関わらず、人間140又は森の精152、162、172、182が置かれているマスにマスクしていない人間140を動かすと、そのマスにあった駒は、マスクしていない人間140が移動してきたマスに移動する。1マスの移動毎に、機会数が1つずつ減少する。

【0039】

ギバーは、任意のマスクしていない人間140を動かすことができ、この移動により、隣り合う他のマスクしていない人間140と目と目が合うと、ギバーは、以前に、遊技領域110から取り除かれた木を遊技領域110に戻すことができる。2つのマスクしていない人間140の目と目が合うと、ギバーは、機会数の残数を、1つの木を戻すために使用することができる。好ましくは、戻される木が同種類の他の木又はその森の精に隣り合う限り、遊技領域110の如何なるマスにも木を返すことができる。これに代えて、遊技領域110の象限内でゲームの開始時にその木が元々置かれてた象限内であれば、如何なるマスにも木を返すことができるようにしてもよい。

【0040】

倒された森の精、すなわち無効にされた森の精は、例えば、椰子の森の精152については、椰子の木150等、森の精に対応する木を、無効にされた森の精に隣り合うマスに取り戻すことによって復活させることができる。無効にされた森の精の隣に対応する木が取り戻されると、無効にされた森の精と、森の精が倒されたときに一緒に倒された人間の両方が復活し、再び立てられる。

【0041】

好適な実施形態では、如何なる順序又は組合せで、木を取り戻してもよい。例えば、3つの木を取り戻してもよく、この場合、取り戻される木は、全て椰子の木でもよく、1つの落葉樹と2つの針葉樹であってもよい。

【0042】

ギバーのための例示的な手番を説明する。このラウンドでは、サイコロの出目が5であるとする。ギブモードで動作するマスクしていない人間140が、3マスの移動で、他のマスクしていない人間140と目と目が合ったとする。3マスの移動により、機会数のうちの3カウントが使用され、したがって、ギバーには、2回の動きが残されている。2つのマスクしていない人間140の目と目が合ったことにより、2回の動きを、以前に取り除かれた木の2つを取り戻すために使用することができる。すなわち、2つの木を取り戻すために、サイコロの出目のうち、2カウントが消費される。無効にされた森の精に隣接するマスに、無効にされた森の精に対応する森の少なくとも1つの木が取り戻されると、

好適な実施形態では、無効にされた森の精と、森の精が倒されたときに一緒に倒された、無効にされた人間とが復活して立て直される。好適な実施形態では、無効にされた森の精及び無効にされた人間を回復する動作は、機会数を減らさない。但し、変形例として、無効にされた森の精を回復するためにも機会数を消費してもよく、この場合、無効にされた森の精は、回復されるために、ギバーの次の動きを待たなければならず、又は木を取り戻すために使用された前の動きの1つを無効にされた森の精を回復するために使用しなくてはならない。

【0043】

マスクしていない人間140に隣接することになった別のマスクしていない人間140が向いている方向によっては、必ずしも目と目が合うわけではない。例えば、東北の方向を向いているマスクしていない人間140が北西の方向を向いているマスクしていない人間140の東(右)に置かれた場合、これらの2つのマスクしていない人間140の目と目は合わない。すなわち、これらの人間140は、互いに背を向け合っている。このような2つのマスクしていない人間140の目と目を合わせるためには、2つのマスクしていない人間140の1つを90°回転させるために動きを使用しなくてはならない。人間140を90°回転させる毎に、機会数のうちの1つの動きが消費される。

【0044】

また、ギバーは、無効にされた森の精をまだ遊技領域110に残っているそれ自身の森の木に隣合うマスに動かすことができる。無効にされた森の精を1マス動かす毎に機会数が1つずつ減少する。無効にされた森の精が、その森の木が立っているマスの隣に移動されると、無効にされた森の精と、無効にされた森の精が倒されたときに一緒に倒された人間とが復活して立て直され、この動作には、機会数は消費されない。ギバーは、所定の手番内で、上述した動きを任意に組み合わせることができる。

【0045】

変形例として、2つのマスクしていない人間140の目と目が合ったときに、以前にテイカが遊技領域110から取り除いた木の4分の1を取り戻すことができるようにしてもよい。取り戻す木の数を算出する際には、最も近い整数へ切り捨ててもよい。この変形例では、森の4分の1を取り戻す際に、機会数から1を減算する。無効にされた森の精に隣接するマスに木が取り戻されると、無効にされた森の精が復活し、この復活の動きにも機会数から1を減算してもよい。この変形例では、3つのマスクしていない人間140の目と目が合った場合には、以前に遊技領域110から取り除かれた木の半分を取り戻すことができる。

【0046】

ギブモードで機能する人間であるマスクしていない人間140は、自らの移動により木を移動させる。移動させられた木は、マスクしていない人間140が元に置かれていた空のマスに置かれ、次にマスクした人間140がその木を取るまで、又は他の人間140によって再び移動させられるまで、そのマスに留まる。

【0047】

人間、森の精及び森の命は、互いに依存している。森の精は、木が無ければ生き残ることができない。マスクしていない人間は、森の精が近くに無ければ生き残ることができない。木は、目と目が合った人間140が取り戻さなければ、生き残ることができない。

【0048】

森の精を回復するためには、最初に森の精を取り囲んでいた木のうちの少なくとも1つの木を取り戻さなくてはならない。木を取り戻す唯一の方法は、2つ又は3つのマスクしていない人間140の目と目を合わせることである。少なくとも2つのマスクした人間140の目と目が合っている場合、木を取り戻すために機会数の残りを使用することができる。

【0049】

3つのマスクしていない人間140の目と目が合っている場合、テイクモードのマスクした人間140を3つのマスクしていない人間140に引き寄せて目と目を合わせ、ピラ

ミッドを完成させることができる。この動きを実現するためには、使用可能な機会数は、移動に必要なマスの数と等しいか、これより多くなくてはならない。好適な実施形態では、ギバーは、3つのマスクしていない人間140の目と目が合っている場合には、マスクした人間140しか動かすことができない。ピラミッドが完成すれば、ギバーの勝ちとなる。

【0050】

図4は、ギバーがゲームに勝った際の例示的なゲーム駒の構成を示す。図4に示すように、各4つの森には、少なくとも1つの椰子の木150、常緑広葉樹の木160、針葉樹170、落葉樹180がそれぞれ立っている。更に、各4つの森の精152、162、172、182は、対応する森の木の1つに隣り合っている。したがって、各4人間140も立っている。そして、4つの人間140が互いに隣り合って立ち、各4つの人間140の目と目がそれぞれあってピラミッドが完成されている。

10

【0051】

2つの森のそれぞれ7つの全ての木を取り除くとテイカの勝ちになる。2つの森が完全に取り除かれると、2つの対応する森の精が倒れ、したがって、2つのマスクしていない人間が倒される。この場合、1つのマスクしていない人間だけしか立っておらず、テイカは、マスクしていない人間が目と目を合わせることができなくなる。この場合、ギバーは、如何なる木も取り戻すことができない。

【0052】

図3は、テイカがゲームに勝った際の例示的なゲーム駒構成を示している。図3に示すように、ゲーム盤100からは、7つの全ての椰子の木150が取り除かれている。このため、椰子の森の精152が倒され、したがって、無効にされた椰子の森の精152に最も近い人間140も倒されている。更に、図3に示すように、ゲーム盤100からは、7つの全ての落葉樹180が取り除かれている。このため、落葉樹の森の精182が倒され、したがって、無効にされた落葉樹の森の精182に最も近い人間140も倒されている。ここでは、立ったまま残っているマスクしていない人間140は、1つだけである。取り除かれた木を取り戻すには、2つのマスクしていない人間140が目と目を合わせる必要があるので、この状況では、取り除かれた木を取り戻すことができず、したがって、テイカの勝ちになる。

20

【0053】

ゲームの第2の遊技方法では、遊技内容は、上述した第1の遊技方法と同じであるが、プレイヤは、ラウンド毎にモードを切り換える。この第2の遊技方法では両方のプレイヤが、ギブモードの手番ではピラミッドを完成しようと試み、テイクモードの手番では、他方のプレイヤがピラミッドを完成させることを阻止する。

30

【0054】

第3の遊技方法では、4人のプレイヤが遊戯に参加し、各プレイヤが特定の人間140を選択する。遊技内容は、第1の遊技方法に関して上述したものと同じであるが、ここでは、各プレイヤは、選択した人間140のみを動かすことができる。1人のプレイヤは、テイクモードで単独で遊技に参加し、ギブモードで協働する他の3人のプレイヤと対戦する。プレイヤの役割は、機会トークン130及びマスクが取り付けられた人間140の動きに基づいてテイクモードからギブモードに変化する。

40

【0055】

第4の遊技方法では、1人のプレイヤが第1の遊技方法に関して上述したルールに基づいて、両方のモードを交互に遊技する。この第4の遊技方法では、プレイヤは、交互にそれぞれの役割を演じ切らなくてはならない。

【0056】

第5の遊技方法では、2人以上のプレイヤの間で一連のゲームが行われ、プレイヤは、順番にテイクモード及びギブモードを引き受け、最も多くの木を取得することを競う。テイカの目的は、ギバーがピラミッドを完成させてゲームを終わらせる前に、遊技領域110からできるだけ多くの木を取得し、すなわち取り除いて得点を挙げることである。テイ

50

カは、ギバーに木を取り戻させ、再びそれらを取り除くことによって、テイカの得点をできるだけ高める。ギバーの目的は、できるだけ速くピラミッドを形成することによって、テイカの収穫を最小化することである。ギバーは、使用可能な機会の動きにおいて、必ずしも木を取り戻さなくてもよい。そして、プレイヤーが役割を切り換えて、第2のゲームを開始する。第2のゲームでは、先にテイカであったプレイヤーがギバーになり、ギバーであったプレイヤーがテイカになる。ここでは、最も高い得点を得たプレイヤーが勝ちになる。

【0057】

ゲーム盤100の各象限の外周のコナ部には、スコアカウンタ190（図1）が設けられている。各スコアカウンタ190は、好ましくは、その近くの森の木に対応する7つの窪みを有している。逆時計回り方向に左から右に数えるように、スコアカウンタ190の窪みには、対応する近い森から取り除かれた木の数を示すオブジェクト、例えばボールが置かれる。ボールが7番目の窪みに達すると、テイカによって1つの森の木が取り除かれたことを示すために、第1の窪みの周りにリングが置かれる。1つのリングが1つの森を表している。更に木が取り除かれると、取られた木の計数が続けられ、再び7つの窪み上で順番にボールが移動させられ、再び7番目の窪みにボールが達すると、2つの森が取り除かれたことを示すために、第2の窪みの周りにリングが置かれる。このように、森は、7つの木の倍数として記録される。各ゲームの終わりには、スコアカウンタ190が示している森及び木の数を合計し、これをテイカの得点とする。プレイヤーは、何回のゲームを行うかを予め任意に決めることができる。各プレイヤーが同じ回数だけテイカを引き受けた後、プレイヤーは、それぞれの得点を競い、勝敗を決める。取った木の数は、一連のゲームに亘って累積してもよく、又は一連のゲームのうち、最も高い得点を取ったゲームを競い合ってもよい。

【0058】

図5は、本発明に基づくボードゲームの遊技方法のフローチャートである。遊技は、ステップ400において開始される。ステップ410では、サイコロを投げる。ステップ420においては、世界インタフェース120を回るように機会トークン130を動かす。機会トークン130が動くマス数は、ステップ410で投げられたサイコロの出目に対応する。好適な実施形態では、機会トークン130は、世界インタフェース120を時計回りに移動する。ステップ430においては、どの人間140のゲーム駒をテイクモードで機能させるかを決定する。機会トークン130に最も近い人間140のゲーム駒がテイクモードとして機能する。2つ以上人間140のゲーム駒が機会トークン130から同じ距離にある場合、テイカが、距離の等しい人間140のゲーム駒の何れをテイクモードで機能させるかを決定する。このラウンドが第1のラウンド以外のラウンドである場合、人間140のゲーム駒の1つは前のラウンドでテイクモードとして機能した人間140のゲーム駒であり、これと同じ人間140のゲーム駒が現在のラウンドでテイクモードで機能する。ステップ440において、テイカは、テイクモードで機能する人間140のゲーム駒を動かす。テイカが使用できる動きの数は、ステップ410におけるサイコロの出目に等しい。ステップ450では、ギバーが、ステップ410におけるサイコロの出目に等しい数の動きを行う。ギバーは、テイクモードで機能していない3つの人間140のどれかを動かし、何れかの森の精を動かし、以前にゲーム盤100の遊技領域110から取り除かれた木を取り戻し、他の3つの人間が既に目と目を合わせており、且つ機会数が残っている場合、テイクモードで機能する1つの人間を動かし、又はこれらを任意に組み合わせた動きを行う。

【0059】

ステップ460では、更なるラウンドを遊技するか否かを決定する。ステップ440において、テイカが2つの異なる森から全ての木を取り除いている場合、ゲームは、ステップ470に進み、終了する。また、ステップ450において、ギバーが、全ての4つの人間を表すゲーム駒によってピラミッドを形成することに成功している場合も、ゲームは、ステップ470に進み、終了する。これら以外の場合は、ゲームは、ステップ410に戻り、サイコロが再び投げられる。なお、ゲームの遊技方法の変形例に応じて、新たなステ

ップを追加してもよく、上述のステップを変更してもよく、省略してもよい。例えば、2人のプレイヤーが各ラウンド毎にテイカ及びギバーを交互に遊戯している場合、ステップ410において新たなラウンドが開始される都度、2人のプレイヤー間で、ギバーとテイカが交代される。

【0060】

本発明の第2の実施形態として、上述したボードゲーム及び遊技方法をコンピュータ上で遊戯されるコンピュータゲームとして実現してもよい。

【0061】

この場合、コンピュータのディスプレイにゲーム盤を表示し、1人以上のユーザが、例えば、キーボード及びマウス等のユーザインタフェースを用いて、駒を動かす。なお、複数のプレイヤーが単一のコンピュータを用いて又は例えばインターネット等の既存のコンピュータネットワークを介して接続された複数のコンピュータを用いて遊技を行ってもよい。

10

【0062】

3. ゲーム盤の構成

図6は、本発明のボードゲームを収納するために用いられるゲームボックス300の斜視図である。ゲームボックス300は、ゲーム盤100（図1）の部品ピースを含んでいる。ゲーム盤100は、分解すると、4つの正方形のゲーム盤ピース340（図8）になり、各ゲーム盤ピース340は、図6に示すように、ゲームボックス300の側面を形成する。図8は、ゲーム盤ピース340の上面の斜視図である。

20

【0063】

図9は、ゲーム盤ピース340の底面の斜視図である。各ゲーム盤ピース340の底部には、窪んだ領域345が設けられている。窪んだ領域345は、図7に示す、十字状の係合部材360の突片の1つに嵌合するように形成されている。係合部材360は、十字状の形状であることが好ましいが、この他の形状を用いてもよい。好ましくは、係合部材360の端部には斜面を設ける。係合部材360の各突片365は、ゲーム盤の一部となるゲーム盤ピース340を窪んだ領域345に対応する形状を有している。これにより、突片365を窪んだ領域345に差し込むことができる。係合部材360の各突片365は、各ゲーム盤ピース340に挿入される。4つのゲーム盤ピース340は、係合部材360の中心で付き合わされ、これによりゲーム盤100が形成される。

30

【0064】

また、ゲームボックス300は、底部ピース320を備える。底部ピース320の上面からの斜視図を図11に示す。底部ピース320は、センタ穴を含む断面が十字状のロッド330が嵌合される中心穴を有し、ロッド330は、底部ピース320から垂直に立てられる。また、底部ピース320は、底部ピース320の外縁に平行に、外縁の内側に形成された外溝325を備える。4つのゲーム盤ピース340は、それぞれ各外溝325の1つに差し込まれ、ゲームボックス300の4つの側面を構成する。

【0065】

図10は、底部ピース320の底面及び十字状のロッド330の斜視図である。ロッド330は、底部ピース320の中央の穴に差し込まれ、底部ピース320の底部側の窪み327に嵌合するフランジ337によって底部ピース320に取り付けられる。

40

【0066】

ゲームボックス300の蓋310（図6）の上に突き出すロッド330の部分には、スロット335（図11）が開設されており、このスロット335には、キー350（図6）が差し込まれる。蓋310は、好ましくは、スロット335にキー350を挿入し、続いて、キー350を回転させることによって適切にロックされ、これにより、4つのゲーム盤ピース340が蓋310に固定されて側面を形成し、ゲームボックス300が完成する。蓋310を嵌める前に、ゲーム駒及び十字状の係合部材360をゲームボックス300内に収納することができる。係合部材360の中央部には、十字状のロッド330を貫通させる穴を開設するとよい。係合部材360のこの穴にロッド330を通して、係合部

50

材 3 6 0 をゲームボックス 3 0 0 に落とし込むことによって、係合部材 3 6 0 がゲームボックス 3 0 0 内に収納される。係合部材 3 6 0 は、好ましくは、底部ピース 3 2 0 の上面に落ちる。

【0067】

また、ゲーム盤 1 0 0 は、持ち歩きやすいように構成してもよい。例えば、上述のように、4つのゲーム盤ピース 3 4 0 及び十字状の係合部材 3 6 0 によってゲーム盤 1 0 0 を組み立てるが、4つのゲーム盤ピース 3 4 0 を係合部材 3 6 0 の中心に押し込まないような構成にしてもよい。4つのゲーム盤ピース 3 4 0 の間には、十字状の係合部材 3 6 0 の中心における中央の十字状の穴を見るための十分な空間が残されている。蓋 3 1 0 は、ゲーム盤ピース 3 4 0 及び十字状の係合部材 3 6 0 とは別に、十字状のロッド 3 3 0 を蓋 3 1 0 及び底部ピース 3 2 0 のそれぞれの中央の穴に挿入することによって、底部ピース 3 2 0 上で底部ピース 3 2 0 に揃えられ、ロッド 3 3 0 のフランジ 3 3 7 を底部ピース 3 2 0 の窪み 3 2 7 に揃える。十字状の係合部材 3 6 0 及び4つのゲーム盤ピース 3 4 0 を含むゲーム盤セットを、垂直なロッド 3 3 0 上に持ち上げ、係合部材 3 6 0 の中心の十字状の穴をロッド 3 3 0 に合わせる。そして、ロッド 3 3 0 を介して、ゲーム盤セットを蓋 3 1 0 上に落とし込む。これにより、ロッド 3 3 0 は、ゲーム盤セットを持ち歩く際の取っ手として用いることができる。

10

【0068】

本発明の構成及び動作原理を明瞭に説明するために、様々な詳細を含む特定の実施例を用いて本発明を説明した。このような特定の実施例の説明及びその詳細は、特許請求の範囲を制限するものではない。本発明の主旨及び範囲から逸脱することなく、例示的に選択された実施例を変更できることは、当業者にとって明らかである。

20

【図面の簡単な説明】

【0069】

【図 1】本発明に用いられるゲーム盤の好適な実施形態を示す図である。

【図 2】図 1 に示すゲーム盤におけるゲーム開始時のゲーム駒の好適な配置例を示す図である。

【図 3】テイカがゲームに勝った状態の例示的なゲーム駒構成を示す図である。

【図 4】ギバーがゲームに勝った状態の例示的なゲーム駒構成を示す図である。

【図 5】本発明に基づくゲーム盤を用いたゲームの好適な遊技方法の手順を示すフローチャートである。

30

【図 6】本発明に基づくボードゲームを収納するために用いられるゲームボックスの斜視図である。

【図 7】ゲーム盤を組み立てる際に用いられる十字状の係合部材の斜視図である。

【図 8】1つのゲーム盤ピースの上面の斜視図である。

【図 9】1つのゲーム盤ピースの底面の斜視図である。

【図 10】底部ピースの底面及び十字状のロッドの斜視図である。

【図 11】組み立てられた底部ピース及びロッドの上面の斜視図である。

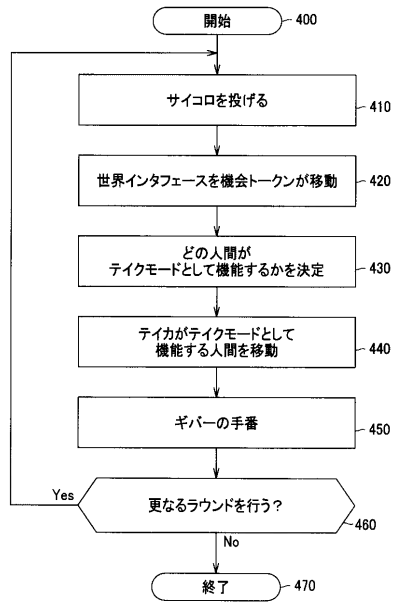
【図 12】人間を表す駒の目と目が合い、ピラミッドを形成した状態を示す斜視図である。

40

【図 13】それぞれ2つの目を有する2つの人間の駒の目と目が合った状態を示す斜視図である。

【図 14】4つの人間を表す、駒が図 12 に示すピラミッドを形成するように連結される際の各人間の2つの目の相対的位置を示す図である。

【図 5】



【図 6】

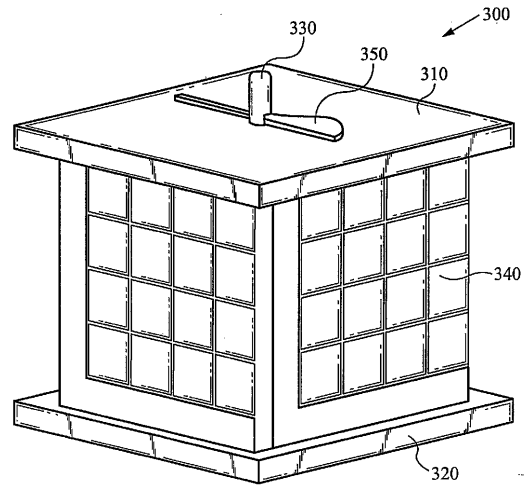


Fig. 6

【図 7】

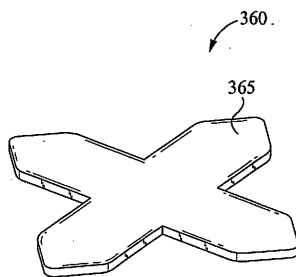


Fig. 7

【図 9】

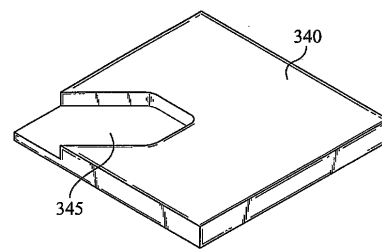


Fig. 9

【図 8】

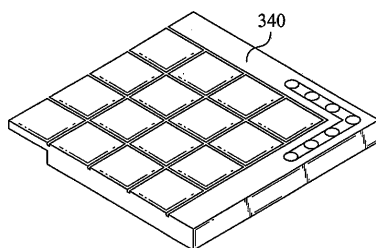


Fig. 8

【図 10】

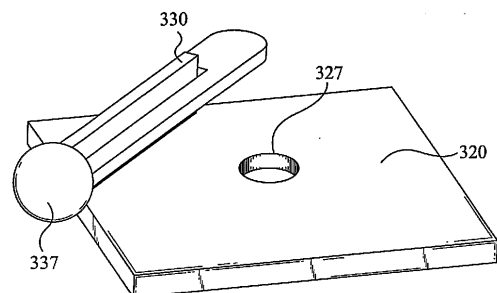


Fig. 10

【図 1 1】

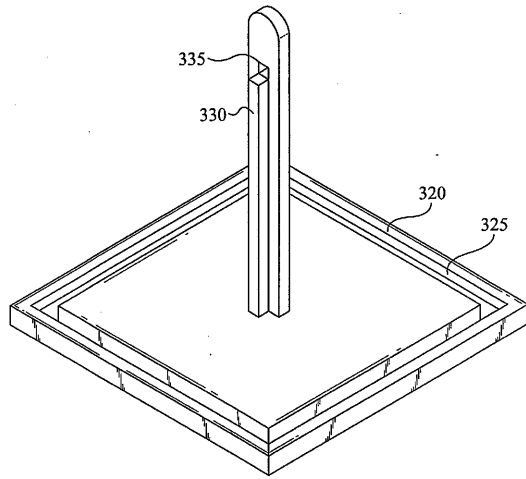


Fig. 11

【図 1 2】

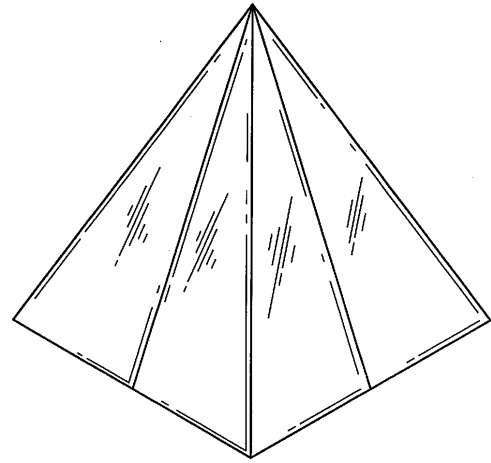


Fig. 12

【図 1 3】

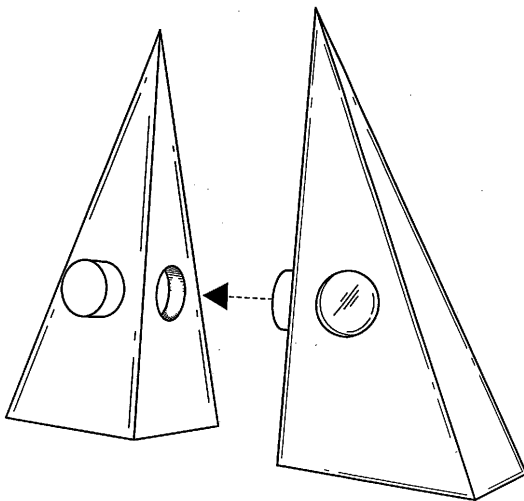


Fig. 13

【図 1 4】

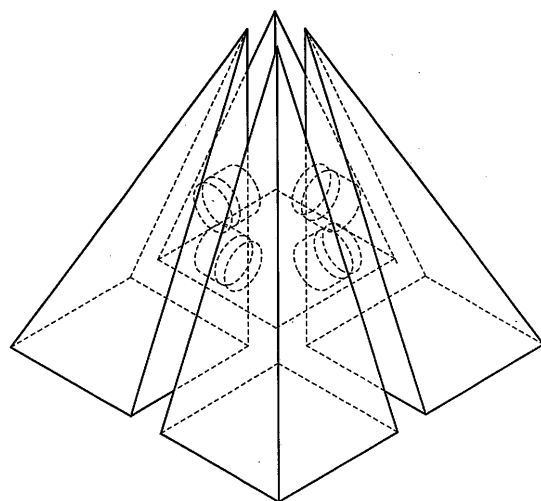


Fig. 14

【国際調査報告】

60600840014



INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/US04/11231
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER IPC: A63F 3/00(2006.01) USPC: 273/260,261,287,288 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) U.S. : 273/260,261,287,288		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 3,951,411 A (HILL et al.) 20 April 1976, see entire document.	1-12
Y		13-32
☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 14 March 2006 (14.03.2006)		Date of mailing of the international search report 01 MAY 2006
Name and mailing address of the ISA/US Mail Stop PCT, Attn: ISA/US Commissioner for Patents P.O. Box 1450 Alexandria, Virginia 22313-1450 Facsimile No. (571) 273-3201		Authorized officer Eugene Kim Telephone No. (703) 308-1148 05. 7. 2006

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (April 2005)

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), EP(AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW