

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.  
A63F 1/00 (2006.01)



## [12] 发明专利说明书

专利号 ZL 01810855.5

[45] 授权公告日 2006年4月12日

[11] 授权公告号 CN 1250308C

[22] 申请日 2001.7.12 [21] 申请号 01810855.5

[30] 优先权

[32] 2000.8.3 [33] US [31] 09/632,116

[86] 国际申请 PCT/US2001/021884 2001.7.12

[87] 国际公布 WO2002/011834 英 2002.2.14

[85] 进入国家阶段日期 2002.12.9

[71] 专利权人 马特尔公司

地址 美国加利福尼亚州

[72] 发明人 T·B·金尼

审查员 陈善学

[74] 专利代理机构 北京纪凯知识产权代理有限公司

代理人 程伟

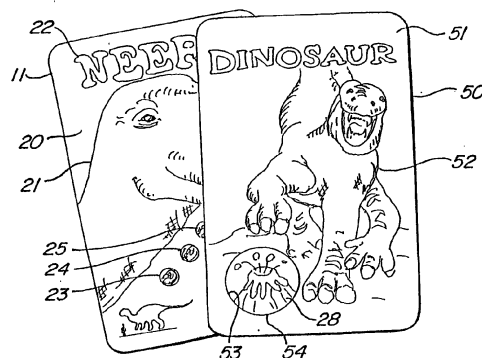
权利要求书1页 说明书7页 附图3页

### [54] 发明名称

一种印有隐像的游戏纸牌

### [57] 摘要

多张游戏纸牌(10)，每张有一个或几个初值图像(23)、(24)、(25)、(33)、(43)、(44)、(45)和(46)，这些牌被用于类似于“打仗”游戏的游戏中。在该游戏中，各张纸牌(10)之间的相关量或值由其上的初值图像数在预先设定基础上建立。每张牌(10)有一编码图像(27)、(37)和(47)，这些图像中有许多彩色图像元。有些编码图像中印有潜像(28)、(38)和(48)且被编码图像的其余部分遮盖。一种译码纸牌(50)的形状和纸牌(10)相当，包括一个有染色滤光片(54)的一孔(53)。当染色滤光片(54)放置到编码图像上时，其中的潜像变得可见。译码纸牌使打牌的人可将与译码纸牌相关的下一张牌打出，以显示潜像。潜像改变给定纸牌(10)的值。



1. 一种游戏纸牌，包括：

第一组多张纸牌，每张的正面有一个或多个初值图像和一个编码图像：

第二组多张纸牌，每张上有孔和覆盖该孔的染色滤光片；

位于所述编码图像内的多个潜像，所述编码图像视觉上遮盖所述潜像且所述染色滤光片在放置在一个所述编码图像上时所述滤光片能显示所述潜像。

2. 如权利要求 1 所述的游戏纸牌，其特征在于，所述染色滤光片是红色的，所述编码图像是红棕色的，所述潜像是绿色的。

3. 一种游戏纸牌，包括：

多张游戏纸牌，每张有初值图像和编码图像，编码图像中有潜像；  
多张译码纸牌，每张具有显示潜像的装置。

## 一种印有隐像的游戏纸牌

### 发明领域

本发明涉及游戏用品，尤其涉及用多张纸牌来玩的游戏用品。

### 发明背景

游戏纸牌也许是玩过的最老式的游戏用品之一。多年来创造和提供了几乎无穷种的游戏纸牌。这样的游戏用品在许多场合自古就流传下来，并常常汇编在各种游戏书籍中。许多纸牌游戏使用专门用于特别的游戏或多种游戏的一副新颖的或定制的纸牌。但通常纸牌游戏是用一副常规的或标准的纸牌来玩。这样一副标准纸牌分成四组同样花色的纸牌，每组牌包括从 A 一直到 K。因此，一副标准牌通常有总计 52 张纸牌再加上一些所谓的王牌。

还有其它的纸牌游戏玩时用好几副牌，一次只用少数几张牌。最普通的多副纸牌玩的游戏之一就是在本行业中常常称做黑杰克 (blackjack) 或“21 点”。在夜总会或其他赌场里，夜总会工作人员用多副牌来组成一叠纸牌。这种使用多副纸牌的办法可使夜总会挫败打牌的人试图用心算确定打出的多数牌的踪迹，以便粗略或近似计算出纸牌顶上任何一张给定纸牌的可能性。

已经传了好多代儿童的一种简单而流行且持续时间长的纸牌游戏，叫做“打仗”。这种简单的游戏用一副或几副纸牌来玩，且可两个人或更多人玩（实际人数不限）。这种游戏开始时将整副或几副牌都发给参加者。每位打牌的人将分配给他牌正面朝下叠成一堆，并正式开始做多轮游戏。一轮游戏包括每位打牌的人从分他或她的那一堆牌拿出上面的一张牌并将其面朝上交到中央的一堆中，这堆牌被出牌点数最高的人拿走。获胜者随后将整组打出的牌拿起正面朝下地放到单独一堆上。当每位打牌的人打完他们各自那堆牌结束游戏时，便拿起他们积累的赢得的牌并形成面朝下的一堆牌再继续进行一局比赛。随着比赛进行，有的打牌的人的纸牌数量增加而另一些打牌的人的纸牌减

少。这场游戏一直进行到一位参加者成功地一人拥有全部纸牌。

虽然是现有的纸牌游戏拥有打牌的人数的绝大多数，且在某些情况下已成为商业上成功的中心，但在这行业中依然存在对更为有趣、具娱乐性、愉快的游戏纸牌的不断需要。游戏纸牌中特别需要的是比赛方法相对简单的那一种，使少年儿童可以参与。

### 发明概要

因此，本发明的总目的是提供一种改进的游戏纸牌。本发明一个较具体的目的是提供一种游戏规则相对简单，可供少年儿童玩的改进的游戏纸牌。

本发明所提供的游戏纸牌包括：第一组多张纸牌，其每张纸牌的正面有一个或多个初值（primary value）画像和一个编码图像；第二组多张纸牌，其每张牌上有一孔和覆盖该孔的染色（color-tinted）滤光片；在编码图像内的多个潜像，该编码图像视觉上使潜像很模糊，当滤光片放置在一个编码图像上时此染色滤光片便能显示该潜像；及游戏规则，此游戏规则是将第一及第二组多张纸牌分发给打牌的人，并在此后相继各轮中逐张打出各人手中的牌，一局的获胜者由初始值图像及第二组的一张纸牌放在第一组的一张纸牌上时的变值决定。

### 附图简述

本发明新颖的特征在权利要求书中详细地说明。本发明及其进一步的目的和优点可参照下面结合附图的说明获得最好的理解，在几幅附图中，同一标号指同一要素，其中：

图 1 示出本发明游戏纸牌多张牌正面朝上的视图；

图 2 示出在玩本发明游戏时用的一对纸牌的正面朝上视图；

图 3 示出本发明游戏的一轮比赛的流程图。

### 优选实施例的描述

图 1 示出本发明游戏在打牌时所用的多张纸牌，其以数字 10 标记。为了说明起见，纸牌 10 分别排列在三堆中，即 26、36、49，并且每一堆分别构成多张纸牌 11、12 和 13。本领域技术人员显然知道，尽管图

1 示出的一副标号为 10 的纸牌，由排列在三堆 26、36、49 中的多张三种不同类型的纸牌 11、12 和 13 组成，但一副牌 10 中采用不同数目的纸牌类型，仍不违背本发明的实质和范围。因此应当明白，由在三个相应的堆中重复出现三种不同类型的纸牌只是为说明本发明的游戏。

更具体地说，在堆 26 中重复出现的牌 11，其正面 20 有图像 21 和名称 22。正面 20 还包括多个初始值图像 23、24 和 25。正面 20 上还有一个编码图像 27，其中示出一潜像 28。根据本发明，编码图像 27 由多个色元组成，潜像 28 以特殊颜色形成在其中。这样的潜像在本领域是已知的且取决于所选颜色滤光片，以便消除编码图像 27 的模糊部分而显示潜像 28 的图像元。例如，大多数编码图像 27 可用红棕色或铁锈色的图像元组构成，而潜像 28 可由多个浅绿色的图像元构成。如此构成时，当使用者将红色半透明（transparent）滤光片放在编码图像 27 上则潜像 28 便显示出来。编码图像 27 的红色滤光片的作用是降低编码图像 27 内红棕色像元的可见度，同时增强潜像 28 的绿色元。这种作用在本领域是已知的且应用在各种各样的玩具、游戏用具和其他产品上。本领域还知道，编码图像颜色和潜像颜色与各种彩色滤光片的不同组合可用于提供希望获得的结果。其它颜色中的这种潜像物在本领域也是已知的。

纸牌 12 的正面 30 上有一图像 31 和名称 32。正面 30 上还有初始值图像 33 和一编码图像 37。编码图像 37 的构成方法和编码图像 28 相同且有一潜像 38。潜像 38 最好不同于潜像 28，但是由与编码图像 37 相同的颜色组合构成。因此，编码图像 37 可用显示纸牌 11 的潜像 28 同样的滤色片（见图 2）观看潜像 38。

纸牌 13 的正面 40 上有一图像 41、名称 42 和多个初值图像 43、44、45 和 46。正面 40 上还有一编码图像 47，图像 47 中有模糊的潜像 48 在其中。同样应当明白，潜像 48 及编码图像 47 是利用与编码图像 27 和潜像 28 相同的色彩构成的，使得当通过与分别显示纸牌 11 和 12 的潜像 28 和 38 所用的相同滤光片观看时，潜像 48 可以显示出来。

根据用本发明游戏器具所进行的游戏比赛，各张纸牌 11、12、13 的正面上初值图像的数量代表它们互相之间相关的量（power）或值。因此，有三个初值图像的纸牌 11 的量或值大于有一个初值图像的纸牌

12 的量或值。反之，纸牌 11 的量或值比有四个初值图像的纸牌 13 要低。当进行下述的游戏比赛时，评定纸牌 11、12 和 13 的初值图像，其结果是纸牌 13 在与纸牌 11 和 12 的竞争中获胜，而纸牌 11 在与纸牌 12 的每次比赛中均获胜。但本领域的技术人员显然知道，可利用不同配置的初值图像，如不同的数量等，而仍不违背本发明的实质和范围。对本发明纸牌游戏初值图像的基本作用是能够确定每次打牌中竞争的各牌之间谁是获胜者，见下述。

还是根据本发明，下述的游戏器具当/如果在一局比赛中显示其潜像时，对于一张给定的纸牌能使量或值改变。在本发明游戏器具的最佳玩法中，给定纸牌的潜像的量或值不变，除非/直到当它与译码纸牌，如图 2 所示的译码纸牌 50 放在一起时才改变纸牌的值。为增强该性能，纸牌 11、12 和 13 的每个编码图像中的潜像，如不从译码纸牌的滤光片观看就增加了可见的难度。

下面将详细描述用本发明游戏用具进行的比赛，将各堆牌 26、36 和 49 混合后形成的一副牌 10 进行洗牌，使其中的纸牌 11、12 和 13 随机分布。因此，每堆纸牌 26、36 或 49 中的纸牌 11、12 和 13 的张数可以不同，以分散纸牌 11、12 和 13 在这副牌中的分布。

图 2 示出按本发明游戏用品进行打牌时应用译码纸牌从而纸牌的值被其潜像改变的一个实例。在这个所选的实例中，一个打牌的人已打出纸牌 11，并将它放在译码纸牌 50 的后面，纸牌 11 按上面所述方式制造，且其正面 20 上有图像 21 和名称 22。如上所述，纸牌 11 由三个初值图像 23、24 和 25 成一组。再看图 1，让人回忆起纸牌 11 还包括编码图像 27，其中有模糊的潜像 28。

译码纸牌 50 的正面 51 上有图像 52。根据本发明，译码纸牌 50 也有一孔 53，其中有滤光片 54。滤光片 54 最好由半透明染色滤光材料制成，如塑料薄膜等。滤光片 54 色彩的选择与纸牌 11、12 和 13 的编码图像及潜像使用的颜色有关(如上所述)。通过实例可重新回忆起，图 1 所示纸牌 11、12 和 13 的编码图像 27、37 和 47 有红棕色或铁锈色的暗像元，而图 1 所示纸牌 11、12 和 13 的潜像 28、38 和 48 由浅绿色图像元组成。

再看图 2，与编码图像的这一直观配色结合使用的滤光片的选色

可通过采用基本红色滤光材料而优化。滤光片 54 的红色材料的滤光作用显示或增强纸牌 11 的潜像 28 的浅绿图像元。应当明白，当具有滤光片 54 的译码纸牌 50 放在纸牌 12 和 13 的编码图像 37 和 47 上时(见图 1)，潜像会同样地增强并显示出来。

因此，根据预定的游戏比赛，当译码纸牌 50 到达打牌人的纸牌堆顶部就会出现图 2 所示的情况。根据在图 3 中将详细描述的此种游戏比赛，打牌的人随后从打牌人的纸牌堆上拿走译码纸牌 50 并将下一张牌朝上。图 2 示出的下一张纸牌是纸牌 11。此后，打牌人打出牌 11，然后将译码纸牌 50 放在图 2 所示位置，以显示潜像 28。根据比赛规则，潜像 28 将纸牌 11 的值变成与初值图像 23、24 和 25 所提供的值不同的值。在本发明下述游戏用品的实施例中，得到的潜像 28 的作用是纸牌 11 的值翻倍，结果，将译码纸牌 50 和潜像 28 结合后，现在在所发生的这一局游戏比赛中纸牌 11 的比赛值为 6 而不是 3。

对本领域的专业技术人员来说，很显然，本发明游戏用品可通过使每种牌 11、12 和 13 有各种潜像而复杂化(见图 1)，进一步增加游戏比赛的复杂性。例如，可以提供有不同潜像的纸牌 11，而潜像本身又可有不同的值。又例如，纸牌 11 的编码图像中可有不同潜像，经显示后比赛结果是其初值的三倍或四倍。纸牌 12 和 13 也可作类似的变化，以增加比赛的复杂性。因此本发明游戏用品目前所作的说明是，潜像的显示值只是给定纸牌值的二倍，它纯属说明性的，不能当作限制条件。

图 3 示出本发明说明一轮比赛的流程图。在这预定的一轮比赛中，在预期的比赛中，步骤 60 中，组成一副牌的多张纸牌中，每张上均有初值图像，其内有潜像。这副牌先洗牌，再由一名选定的发牌者发牌。在步骤 61 中，各张牌之间根据其初值图像相应的值指定一个值。在步骤 62 中，根据每张纸牌的潜像用于改变值的一个指定值或一局比赛的影响被确定或指定。在步骤 63 中，分给每位打牌的人数目有限的译码纸牌。译码纸牌最好采取图 2 所示译码纸牌 50 那种形式，因为这样容易藏在这副牌的其余牌中。在步骤 64 中，发牌人将多张牌发给每位打牌的人。在预定的打法中，每位打牌的人收到数目相同正面朝下的纸牌。每个人随后整理好他的那份纸牌并且正面朝下堆好。每人随后

洗牌或将他所拥有的数目有限的译码纸牌插入这堆牌中。在本发明游戏用品的优选玩法中，译码纸牌在给定打牌人的牌堆中的位置是隐藏的和随机的。

这时，本发明游戏已准备好可以打第一轮。这一轮从步骤 66 开始，每位打牌的人拿起其各自的那堆牌的上面的一张并将其正面朝上放到打牌区中心。在步骤 67，通过观看每张打出的牌上初值图像确定一局获胜者。在没有译码纸牌打出时，获胜者就这样确定，他把这几张牌放在第二堆上积累起来。在步骤 68 时，一局一局地打牌，使有些人积累了附加的纸牌，而另一些打牌者失去所有的纸牌。在步骤 69，译码纸牌露在一个打牌人的那堆牌顶上，允许他临时拿掉这张译码纸牌而打下一张牌。此后，如图 2 所示，将译码纸牌放在已打出的纸牌上并观看其潜像。在步骤 70，通过观看译码纸牌确定那张牌的改变值。在步骤 71，用打出的纸牌和潜像的译码显示的改变值确定出一局的获胜者。在上述的本发明的上述说明中，打出的纸牌与译码纸牌结合的量或值是初值图像值的二倍。此值然后用来决定本局的获胜者。在步骤 72，继续一局一局地打牌，直到一名打牌者在步骤 73 已积累了全部纸牌。在打牌过程中，某些打牌的人丧失了全部纸牌，而其他人能继续打。在打牌者的优选方法中，获胜者是积累了全部纸牌、实质上打败了所有参赛者的个人。

业已说明一种有多张纸牌的游戏纸牌，每张纸牌上有一个或几个初值图像和一个编码图像。在编码图像的至少一些中，潜像可通过译码纸牌内的染色滤光片看到。根据预定的游戏规则，潜像的显示改变了这张纸牌的比赛量或值。被潜像改变量或值的一个实例是初值图像的量或值的两倍。很显然，本领域专业技术人员知道，尽管在图 1 和 2 中示出的本发明游戏用品所用的图像与恐龙等对应的，但本发明的游戏用品决不局限于任何特定的图像。因此，其它图像，如飞机、兵器、士兵或其它类型的图像均可应用而仍不脱离本发明的实质和范围。

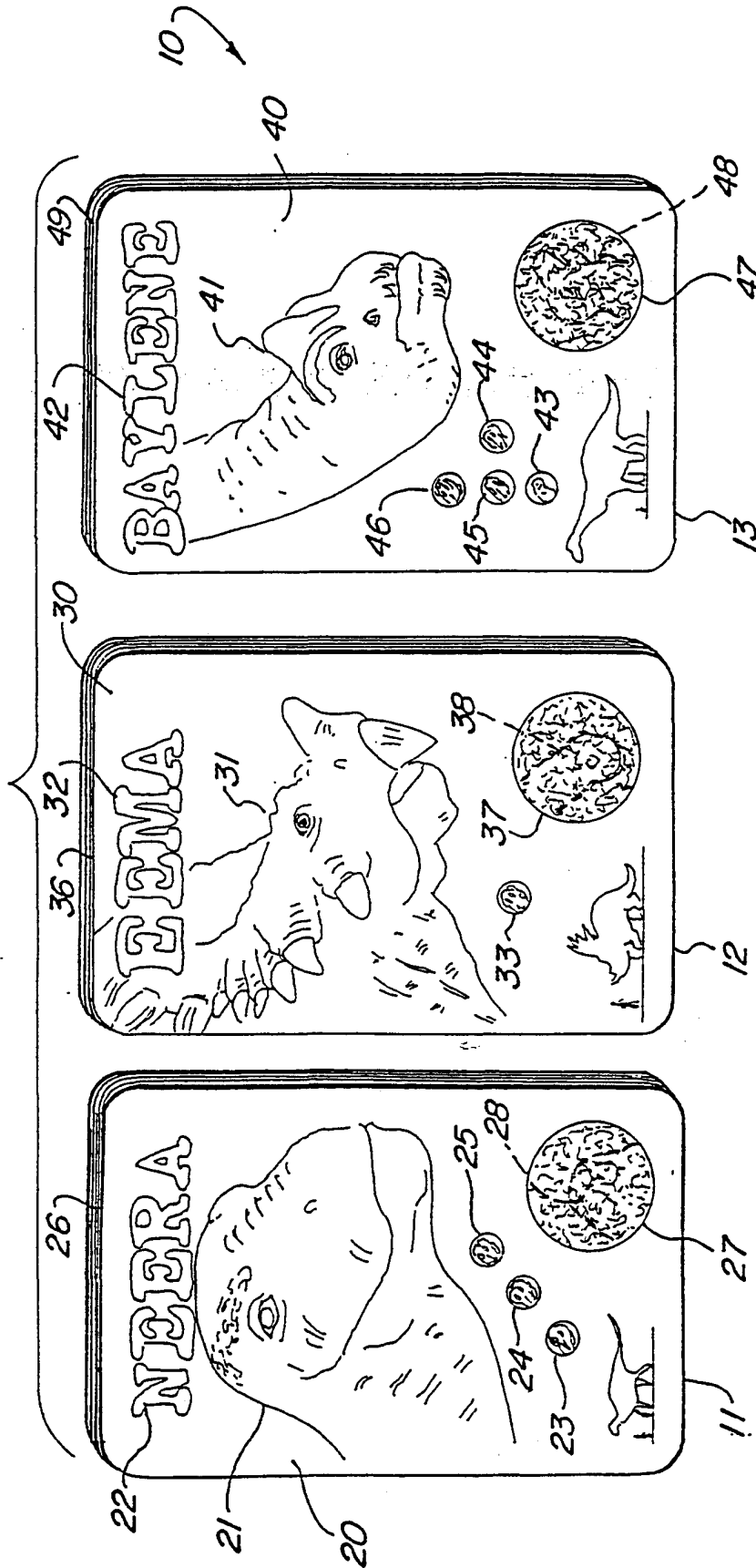
通过进一步的变化，潜像的量或值或作用也可以变化以产生不同的效果。这样，对于图像 1，可将潜像 28 指定为上述的二倍图像而将潜像 38 指定为一个图像，从而使打牌的人从每个对手的一副牌的顶部拿出下面三张牌再放到该打牌人的那副牌的底部。通过进一步的变化，



潜像 48 可使打牌人从打牌对手拿一张译码纸牌。这些及其他的变化都可在本发明实质与范围之内加以改考虑。

虽然已将本发明的几个特定实施例子出示并说明，但本领域的技术人员显然知道，在本发明的更广方面可作很多改变和修改而不脱离本发明。因此，所附的权利要求书的目的是将在本发明实质和范围内的一切更改和修改都包括在内。

图 1



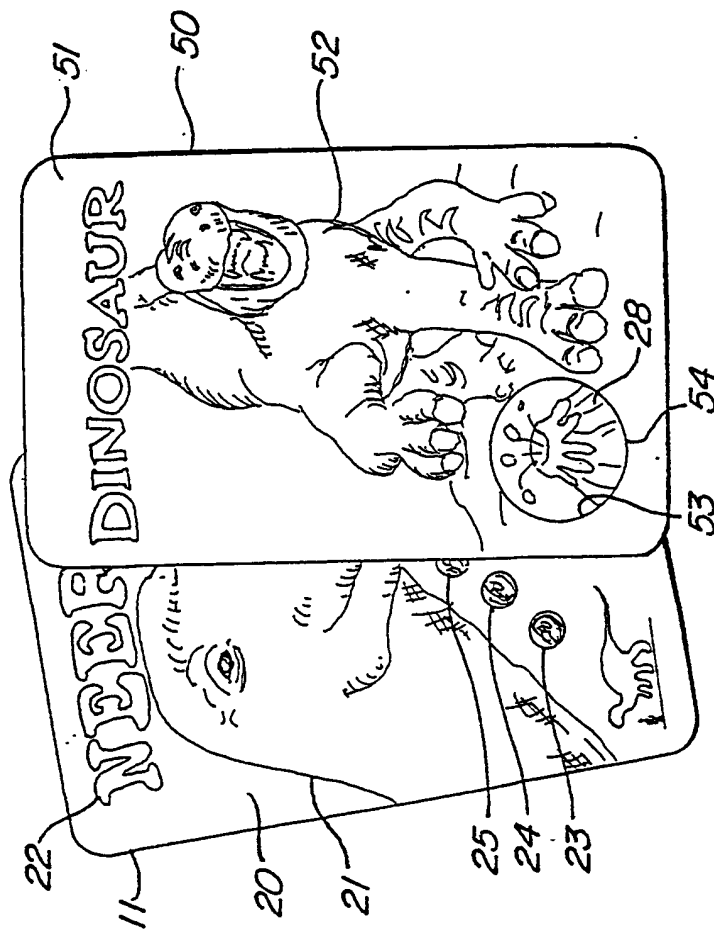


图 2

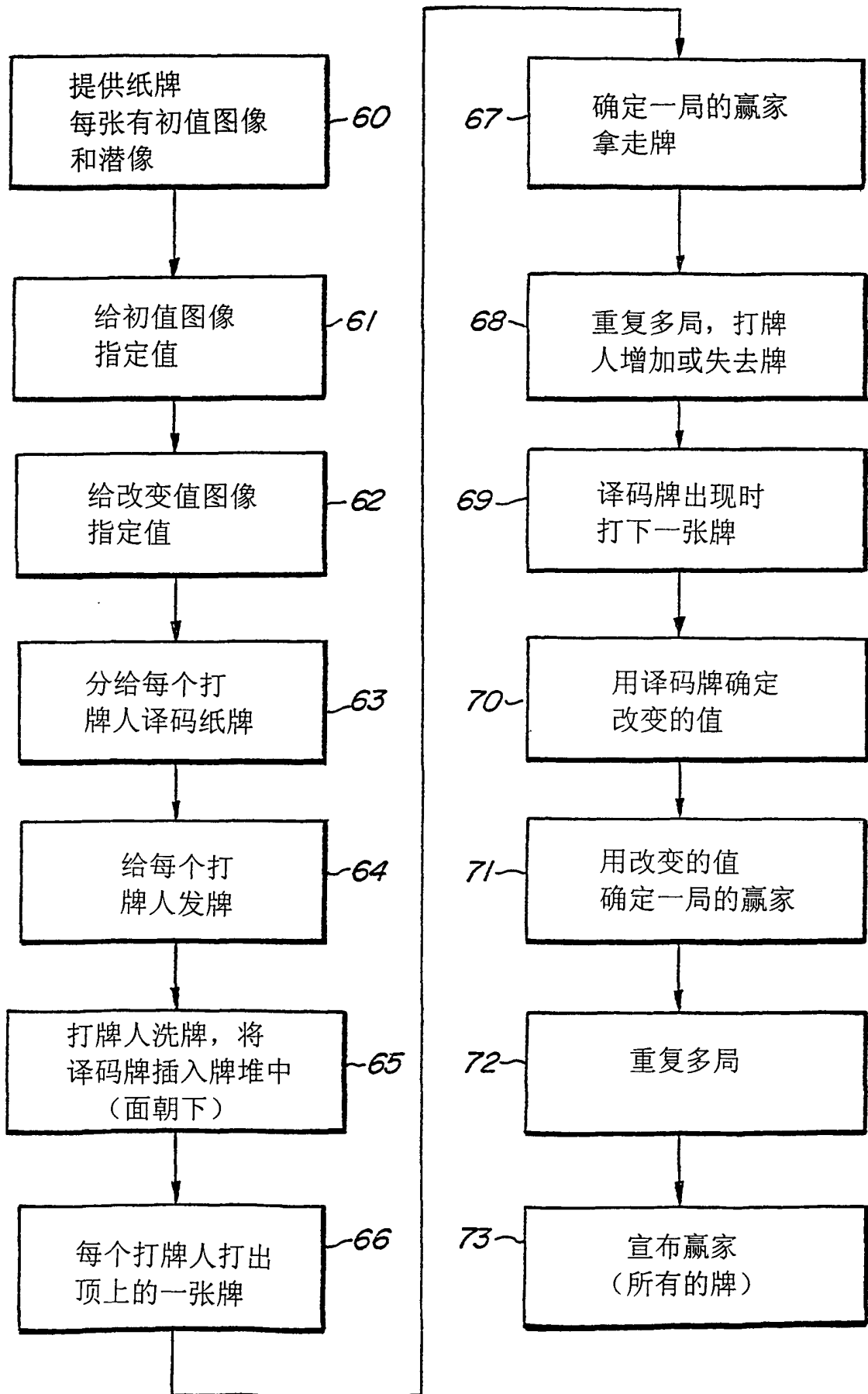


图 3