

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5795674号

(P5795674)

(45) 発行日 平成27年10月14日(2015.10.14)

(24) 登録日 平成27年8月21日(2015.8.21)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 3/00 (2006.01)

A 6 3 F 3/00 5 0 2

A 6 3 F 3/00 5 1 5 A

A 6 3 F 3/00 5 1 1 E

請求項の数 4 (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2014-180690 (P2014-180690)

(22) 出願日 平成26年9月4日(2014.9.4)

審査請求日 平成26年11月13日(2014.11.13)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 514224633

伊藤 浩美

岐阜県岐阜市黒野523-6

(74) 代理人 100164862

弁理士 内田 昌宏

(72) 発明者 伊藤 浩美

岐阜県岐阜市黒野523-6

審査官 川口 聖司

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 盤上ゲーム具

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

縦横8目のマス目から成る碁盤目を有するゲーム盤と、複数の駒とから成る盤上ゲーム具であって、該駒は色彩、形状又は模様の少なくともいずれか一つが異なる板状部材2体が積層状に組み合わせられた外観を有すると共に片面側から他の面の板状部材の色彩及び形状及び模様が識別可能に形成され、色彩、形状又は模様の少なくともいずれか一つが異なる板状部材は外観上5種から成り、1の板状部材と色彩、形状又は模様の少なくともいずれか一つが異なる他の4種の板状部材のうちの1つが組み合わせられた外観を有する駒は各1体から成り、該他の4種の板状部材のうち、1つの板状部材とこれ以外の他の3種の板状部材のうちの1つが組み合わせられた外観を有する駒は、各10体から成り、各1体から成る駒において他の4種の板状部材の表面側に表印を付し、各10体から成る駒において5体について同一の板状部材の表面側に表印を付し、残りの5体は他の板状部材の表面側に表印を付したことを特徴とする盤上ゲーム具。

【請求項2】

ゲーム盤のマス目内に国旗が表示されていることを特徴とする請求項1記載の盤上ゲーム具。

【請求項3】

ゲーム盤は、縦横8目のマス目から成る碁盤目を有する面に対するウラ面に、さらに縦横8目のマス目内に国旗が表示された碁盤目を有していることを特徴とする請求項1記載の盤上ゲーム具。

【請求項 4】

板状部材は色彩を異にする同形同形状のリング状部材であることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の盤上ゲーム具。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、色彩、形状又は模様の少なくともいずれか一つが異なる板状部材 2 体が積層状に組み合わせられた外観を有する駒を、縦横 8 目のマス目から成る碁盤目を有するゲーム盤のマス目内に配置して遊ぶ盤上ゲーム具に関し、詳しくは、特定の 4 種の板状部材毎に遊技者を決めた上で遊技者の順に自己の板状部材がオモテ面に成るように該板状部材に係る駒をゲーム盤に配置し、配置された駒のオモテ面の板状部材が同一の 2 つの駒が、他の 3 種の板状部材のいずれかがオモテ面と成っている 1 又はこれらの任意の組み合わせで形成される複数の駒を挟んだ際には、挟まれた駒を裏返し、最後に自分の板状部材がオモテ面と成っている駒の数を競って遊ぶ盤上ゲーム具に関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来、盤上ゲームとして、表裏に白と黒の彩色をした駒を使用し、白若しくは黒を自己の色とする遊技者 2 人にて、交互にゲーム盤に記載された碁盤目に配置し、同色の駒で他色の駒を挟んだ際には、他色の駒を裏返して挟んだ駒の色を自己の色の駒とし、碁盤目のすべてが駒で埋められたときに、自己の色がオモテに成っている駒の数を競って遊ぶ所謂オセロ（登録商標）ゲームがある。しかし、該オセロゲームは駒の色が白黒の 2 色であるためゲームを行う人数は 2 人と限られていて、3 人又は 4 人でゲームを行うことが出来ないという課題があり、また遊技の力量に差があると大差がつき、ゲームを楽しむという観点の公平性に欠ける場合があるという課題があった。

20

【0003】

この課題に対して、4 人で行うことが出来、挟んだその中の駒を自分の種類に反転して競うゲームとして、裏表対称 2 組で合計 4 種類の色柄駒を使用し、自分の駒と駒に挟まれた相手の駒を裏返し、最終的に表になった駒数の多い者を勝ちとする 4 人まで遊べるゲームが提案されている（特許文献 1）。また同様のゲームとして、多角形で薄く、表と裏が白と黒の石 6 4 コを付け加えたオセロゲームが提案されている（特許文献 2）。

30

【0004】

また、3 人或いは 4 人が同時に遊ぶことが出来る盤上ゲーム用具として、表面に縦横各同数の格子面が描かれており該格子面の四方にそれぞれ異なった色彩が施された枠面を有するゲーム盤と、前記色彩に合わせた色彩が各面に施された 2 枚のコイン状のコマ板が組みつけられてなる複数のコマと、前記色彩に合わせた色彩が施された四色サイコロとが備えてなることを特徴とする盤上ゲーム用具及び盤上ゲーム機が提案されている（特許文献 3）。

【0005】

さらには、4 人で遊ぶ駒反転ゲームセットが実施例として示された、多数の碁盤目を形成した台盤と、碁盤目数と同数の駒とからなるものにおいて、文字、記号、色彩のいずれか若しくはこれらの結合からなる識別表示が 3 以上の複数種からなり、駒の表面には上記識別表示が表示され、駒の裏面には各グループそれぞれに上記識別表示の複数種が同数ずつ表示されていることを特徴とする駒反転ゲームセットが提案されている（特許文献 4）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献 1】 特開平 10-43357 号公報

【特許文献 2】 実開平 6-50685 号公報

50

【特許文献3】実公平7-15577号公報

【特許文献4】実公平2-28946号公報

【0007】

しかしながら、特許文献1に示されるゲームは、自己の色がオモテ面と成っている駒のウラ面の色は、他の3人のうちの1人の色のみと成っているため、4人で競い合っているも実質的には対戦している相手は、自己の色がオモテ面と成っている駒のウラ面の色を自己の色としている人となり、該人の遊技の力量に自己の勝敗が左右されたり、また駒の置き方に偏りが出たりして、公平な4人でのゲームとは成らない場合があるという課題がある。

【0008】

10

また、特許文献2に示されるゲームでも、同様に自己の色と形状がオモテ面と成っている石のウラ面の色と形状は、他の3人のうちの一人の色と形状のみであるため、4人で競い合っているも実質的には対戦している相手は、自己の色と形状がオモテ面と成っている石のウラ面の色と形状を自己の色と形状としている人となり、該人の遊技の力量に自己の勝敗が左右されたり、また駒の置き方に偏りが出たりして、公平な4人でのゲームとは成らない場合があるという課題がある。

【0009】

また、特許文献3に示される盤上ゲーム用具及び盤上ゲーム機では、遊技者が順に四色のサイコロを振ってそのサイコロによって決定される色を自己の色とする遊技者のみが駒を配置することが出来るため、駒を配置できる回数が遊技者間で大きな差と成る場合があ

20

ってサイコロによって決定される色の偶然性が勝敗を左右することになって遊技の公平性に欠ける場合があるという課題がある。

【0010】

また、特許文献4に示される駒反転ゲームセットは、自己が持っている駒の中には表裏が同色の駒があり、例え反転させてもゲーム上何の効果も生まない場合が生じたり、自己の識別表示が表示された駒の裏面の識別表示は、自己の識別表示側からは確認できない構造となっているため、偶然性に左右される確率が上がったり、記憶力に差異がある遊技者によるゲームでは（例えば大人と子供）、該ゲームに対する力量に大きな差が生じて、遊技の楽しみに関する公平性が不十分となる場合があるという課題がある。

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0011】

本発明が解決しようとする課題は、挟んだその中の駒を反転して競う合うゲームとして、2人から4人が遊技することが可能で、1の遊技者は遊技に際して実質的にも他の遊技者3人の勝敗を左右する駒の配置を行うことが出来るためゲームとして4人の間に公平性があり、また、遊技の進行に偶然性の確立が高くなる恐れのあるサイコロを使うことなく全ての遊技者に均等に自己の駒を配置する機会が与えられ、駒の片面側から他の面の色彩及び形状及び模様が識別可能に形成されているため、遊技者の記憶力の差異等が遊技の勝敗を左右することが無く、遊技の楽しみに関する公平性を有する盤上ゲーム具を提供することにある。

40

【課題を解決するための手段】

【0012】

請求項1記載の発明は、縦横8目のマス目から成る碁盤目を有するゲーム盤と、複数の駒とから成る盤上ゲーム具であって、該駒は色彩、形状又は模様の少なくともいずれか一つが異なる板状部材2体が積層状に組み合わせられた外観を有すると共に片面側から他の面の板状部材の色彩及び形状及び模様が識別可能に形成され、色彩、形状又は模様の少なくともいずれか一つが異なる板状部材は外観上5種から成り、1の板状部材と色彩、形状又は模様の少なくともいずれか一つが異なる他の4種の板状部材のうちの1つが組み合わせられた外観を有する駒は各1体から成り、該他の4種の板状部材のうち、1つの板状部材とこれ以外の他の3種の板状部材のうちの1つが組み合わせられた外観を有する駒は、各10

50

体から成り、各1体から成る駒において他の4種の板状部材の表面側に表印を付し、各10体から成る駒において5体について同一の板状部材の表面側に表印を付し、残りの5体は他の板状部材の表面側に表印を付したことを特徴とする盤上ゲーム具を提供する。

【0014】

また、請求項2記載の発明は、ゲーム盤のマス目内に国旗が表示されていることを特徴とする請求項1記載の盤上ゲーム具を提供する。

【0015】

また、請求項3記載の発明は、ゲーム盤は、縦横8目のマス目から成る碁盤目を有する面に対するウラ面に、さらに縦横8目のマス目内に国旗が表示された碁盤目を有していることを特徴とする請求項1記載の盤上ゲーム具を提供する。

10

【0016】

また、請求項4記載の発明は、板状部材は色彩を異にする同径同形状のリング状部材であることを特徴とする請求項1乃至請求項3のいずれかに記載の盤上ゲーム具を提供する。

【発明の効果】

【0017】

20

本発明の盤上ゲーム具は、挟んだその中の駒を反転して競い合うゲームとして、2人から4人が遊技することが出来るという効果があり、1の遊技者は遊技に際して実質的にも他の遊技者3人の勝敗を左右する駒の配置を行うことが出来るためゲームとして4人の間に公平性があるという効果がある。また遊技の進行に偶然性の確立が高くなる恐れのあるサイコロを使うことが無いため全ての遊技者に均等に自己の駒を配置する機会が与えられる効果があり、更には駒の片面側から他の面の板状部材の色彩及び形状が識別可能に形成されているため遊技者の記憶力の優劣が遊技の勝敗を左右することが無く、このため遊技の楽しみに関する公平性があるという効果ある。特に、1の遊技者に係る板状部材がオモテ面となっている駒がゲーム途中ですべて裏返されて消滅しても、他の遊技者の駒の配置によって再度駒が裏返されて、自己に割り当てられた板状部材がオモテ面に成ることがあるという効果があり、遊技の楽しみが最後まで継続する効果がある。

30

【0018】

したがって、ゲームの習熟度が大きな差に成って現れることが無く、結果として大人や子供が公平にゲームを楽しむことができる効果がある。これは言い換えれば大人と子供が対戦した場合、大人は手加減することなく自己の駒を配置しなければならず、世代を超えて楽しむことが出来るユニバーサルなゲームを行うことが出来る盤上ゲーム具であるという効果がある。

【0019】

さらには、ゲーム盤は縦横8目のマス目から成る碁盤目であるため、4人でゲームをした際、各遊技者の駒の配置回数はゲーム開始時の定石配置を含めて16回となり、ゲームに要する時間は長くもなく短くもない適度の時間であるという効果がある。

40

【0020】

また、請求項1記載の盤上ゲーム具は、遊技を始めるに当たって遊技者毎に割り当てられる4種の板状部材を有する駒のうち、遊技開始時の自己の持ち駒となる駒には、割り当てられた板状部材の表面に表印が付されているという効果がある。このため、全部で64体の駒を各遊技者に配る際には、各遊技者に割り当てられた板状部材であって該表印が付された駒を、その遊技者に配ることで、遊技開始時に素早く各遊技者にそれぞれの持ち駒を配ることが出来、若しくは、遊技開始時にはすべての駒の表印が付されている側をオモテ面として例えばゲーム盤上に並べ置き、その中から自己に割り当てられた板状部材がオモテ面になっている駒を選び出すことで、各遊技者は素早く遊技開始時に手元に置く自己

50

の持ち駒を抽出することが出来るという効果がある。また、遊技をする際に自己の持ち駒を配置する際には該表印が付されている側をオモテ面として配置することになり、自己の駒を配置する際に表裏を間違えることが無いという効果がある。

【0021】

また、請求項2又は請求項3に記載の盤上ゲーム具は、ゲーム盤のマス目内に国旗が表示されているため、該国旗が表示されているゲーム盤若しくは該国旗が表示されている面のゲーム盤を使用して遊ぶことによって、自然に国旗とその国名を学習することができる効果がある。

10

【0022】

また、請求項3に記載の盤上ゲーム具は、ゲーム盤のオモテ面とウラ面を目的に応じて使い分けることができ、具体的にはゲーム盤のオモテ面を使用する場合は通常の遊技を目的とし、ウラ面のゲーム盤を使用する場合は上記のように国旗と国名を遊技を行いながら自然に学習することを目的として遊技を行うことが出来るという効果がある。

【0023】

また、請求項4に記載の盤上ゲーム具は、板状部材が色彩を異にする同径同形状のリング状部材であるため、該板状部材で形成される駒はやや厚みのあるリング状と成り、該駒をゲーム盤上に配置する際や挟んだ他の駒を裏返す際には指先を使用して駒をつまんで配置したり裏返したりすることになり、指先を刺激することで脳の活性化を図ることができ、該脳の活性化は高齢者に顕著であるという効果がある。

20

【0024】

また、請求項4に記載の盤上ゲーム具において、板状部材の色彩を五輪のオリンピックマークに使用されている5色とすれば、駒は上記のようにやや厚みのあるリング状であるため、五輪のオリンピックマークの一輪と類似した外観となつて、本盤上ゲーム具を使用して遊技を行うことでオリンピックを自然と意識することになり、本発明の盤上ゲーム具が4人で遊技を楽しむという観点から公平性が強いという効果との相乗作用により、結果として、「いかなる差別をも伴うことなく、友情、連帯、フェアプレーの精神をもって相互に理解しあうオリンピック精神」が培われることになる効果がある。特にこの効果はマス目内に国旗が表示された碁盤目を有するゲーム盤を使用する際に顕著である。

30

【0025】

また、請求項4に記載の盤上ゲーム具であつてマス目内に国旗が表示されたゲーム盤を使用する場合においては、駒は上記のようにやや厚みのあるリング状であるため、該駒をゲーム盤上に配置させてもマス目内の国旗が視認できる状態となり、国旗とその国名を学習できる状態が遊技開始から終了まで継続し、国旗と国名を学習する効果がより高くなる。

40

【図面の簡単な説明】

【0026】

【図1】請求項1に記載の発明に係る盤上ゲーム具のゲーム盤を示した全体斜視図である。

【図2】本発明に係る盤上ゲーム具の駒の例を示した斜視図である。

【図3】本発明に係る盤上ゲーム具の駒を形成する板状部材の例を示した斜視図である。

【図4】本発明に係る盤上ゲーム具の駒を遊技者毎に決められた板状部材と共に遊技者別に示した状態斜視図である。

【図5】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技を開始する際に定められた定石の例を

50

示した全体斜視図である。

【図6】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技を開始する際に定められた定石の例を示した状態斜視図である。

【図7】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技している際の駒の動きを示す状態斜視図である。

【図8】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技している際の駒の動きを示す状態斜視図である。

【図9】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技している際の駒の動きを示す状態斜視図である。

【図10】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技している際の駒の動きを示す状態斜視図である。

10

【図11】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技している際の駒の動きを示す状態斜視図である。

【図12】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技している際の駒の動きを示す状態斜視図である。

【図13】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技している際の駒の動きを示す状態斜視図である。

【図14】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技している際の駒の動きを示す状態斜視図である。

【図15】本発明に係る盤上ゲーム具を使用して遊技している際の駒の動きを示す状態斜視図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0027】

次に本発明に係る盤上ゲーム具を実施するための形態について説明する。

まず、図1乃至図15に基づき、盤上ゲーム具の実施例について詳細に説明する。

【実施例】

【0028】

図1は、請求項1に係る盤上ゲーム具のゲーム盤1の全体斜視図であり、そのオモテ面には縦横8目のマス目2が表示されている。該マス目2内に配置される駒10は、図2に示されるように同径同形状でやや厚みのあるリング状の形態を持つ10a、10b、10c、10d、10e、10f、10g、10h、10i、10jの10種から成っていて、該駒10はそれぞれ図3に示される同径同形状のリング状部材であって外観上5種の板状部材20a、20b、20c、20d、20eのそれぞれ異なる組み合わせの2体が積層された状態の外観に形成されている。ここで外観に形成とは、該駒10を作成するにあたって、板状部材20a、20b、20c、20d、20eをまず用意した上で各板状部材20a、20b、20c、20d、20eを異なる組み合わせで接着手段により貼り合わせても良いし、当初より駒10a、10b、10c、10d、10e、10f、10g、10h、10i、10jと同一の形状を持つ部材を作成し、例えば着色や模様付けにより外観上、各板状部材20a、20b、20c、20d、20eが異なる組み合わせの2体で積層された形態に見えるようにすることも含んでいることを示している。本実施例では板状部材はリング状の形状で色彩又は模様が異なるように形成して5種としているが、色彩、形状又は模様の少なくともいずれか一つが異なって5種と成し、且つ片側面から他の面の色彩、形状及び模様が識別可能であればどのような外観の板状部材であっても良い。

30

40

【0029】

本実施例においては、板状部材20aは外面全体が黒一色であり、板状部材20bは外面全体が白一色であり、板状部材20cは外面全体が白の下地でこれに多数の点模様が表示され、板状部材20dは外面全体が白の下地でこれにストライプ模様が表示され、板状部材20eは外面全体が白の下地でこれに格子模様が表示され、全部で5種と成っている。

50

【0030】

駒10は上記のように形成されているため、これをゲーム盤1のマス目2内に配置させ若しくは密集して配置した際には、ゲーム盤1のやや上方の4方向どこから見ても、少なくともリング状態の内側面に表示された形態を視認することが出来ることで、配置された駒10のウラ面の色彩及び形状及び模様が識別可能に形成されている。

【0031】

板状部材20a、20b、20c、20d、20eの異なる組み合わせは、5種の板状部材20の内、黒一色の板状部材20aと他の板状部材20b、20c、20d、20eのそれぞれが組み合わされて駒10a、10b、10c、10dと成し、5種の板状部材20a、20b、20c、20d、20eのうち、黒一色の板状部材20a以外の4種の板状部材20b、20c、20d、20d内での異なる組み合わせによって駒10e、10f、10g、10h、10i、10jと成している。

10

【0032】

ここで駒10a、10b、10c、10dは各1体、駒10e、10f、10g、10h、10i、10jは各10体の、合計64体が用意され、すべてがゲーム盤1に配置されることで縦横8目のマス目から成る碁盤目すべてがこれらの駒で埋め尽くすことが出来るようになっている。

【0033】

本願発明の盤上ゲーム具は上記のように、本実施例においてはゲーム盤1と駒10a、10b、10c、10dが各1体、駒10e、10f、10g、10h、10i、10jは各10体で形成されているが、4人でゲームを行うに当たっては、例えば図4に示すように、黒一色の板状部材20a以外の他の4種の板状部材20b、20c、20d、20eを各遊技者に割り当て、各遊技者は自己に割り当てられた板状部材と黒一色の板状部材20aが外観上組み合わせられた駒を1体と、他の4種の板状部材20b、20c、20d、20eの内、自己に割り当てられた板状部材と他の3種の板状部材が外観上組み合わせられた駒を各5体ずつ計15体を持ち駒として持ち、結果として各遊技者は総数16体の駒を持ち駒として持つことになる。繰り返しになるが、これらをすべた合わせた駒は、駒10a、10b、10c、10dが各1体、駒10e、10f、10g、10h、10i、10jが各10体と成って合計64体と成る。

20

【0034】

具体的には、図4のように、板状部材20b、20c、20d、20eを各遊技者に割り当て、板状部材20bを割り当てられた遊技者Aは、駒10aを1体、駒10e、10f、10gを各5体持ち駒として持ち、板状部材20cを割り当てられた遊技者Bは、駒10bを1体、駒10e、10h、10iを各5体持ち駒として持ち、板状部材20dを割り当てられた遊技者Cは、駒10cを1体、駒10f、10h、10jを各5体持ち駒として持ち、板状部材20eを割り当てられた遊技者Dは、駒10dを1体、駒10g、10i、10jを各5体持ち駒として持つことになる。

30

【0035】

ここで、図4に示した駒10a、10b、10c、10d、10e、10f、10g、10h、10i、10jのオモテ側に成っている板状部材の表面に、例えば小さな星マークから成る表印を付した場合が、本願請求項1記載の盤上ゲーム具の実施例となり、全部で64体の駒を各遊技者に配る際には、各遊技者に割り当てられた板状部材であって該表印が付された駒を、その遊技者に配ることで、遊技開始時に素早く各遊技者にそれぞれの持ち駒を配ることが出来、若しくは、遊技開始時にはすべての駒の表印が付されている側をオモテ面として例えばゲーム盤上に並べ置き、その中から自己に割り当てられた板状部材がオモテ面になっている駒を選び出すことで、各遊技者は素早く遊技開始時に手元に置く自己の持ち駒を抽出することが出来る。

40

【0036】

各遊技者は遊技を行うに当たって自己の持っている駒を配置するときは自己に割り当て

50

られた板状部材をオモテ面とし（表印が付されている場合はその表印側）、外観上のウラ面の板状部材が何になっている駒を配置するかは、他の遊技者の優勢状態や自己の状態とそれぞれを比較して遊技の展開を読みながら、該駒を選択する。

【0037】

次に、図5乃至図15に基づいて、各遊技者A、B、C、Dが本実施例のゲーム盤1と駒10a、10b、10c、10d、10e、10f、10g、10h、10i、10jを使用し、特に上記のような持ち駒によって遊ぶ遊技方法について説明する。

【0038】

図5及び図6は遊技を開始するにあたっての定石例を示しており、該定石は4人の遊技開始時の公平性が保たれればどのような定石であっても良い。

10

【0039】

図5及び図6において4人の遊技者の駒は2体ずつゲーム盤1の中央に対角線上に配置するが、中央の4体の駒は、遊技者が遊技する順の右回りに1体ずつ配置し、該中央の4体の駒を基準にして他の1体の駒を他の遊技者の駒に隣接した対角線上に配置する。なお、定石に使用する駒のウラ面となる板状部材を何にするかは、各遊技者の自由であり、この定石を配置する時点からすでに遊技の駆け引きが始まっている。

【0040】

図5及び図6においては、遊技者Aの板状部材は外面全体が白一色の板状部材20bが、遊技者Bは外面全体が白の下地でこれに多数の点模様が表示された板状部材20cが、遊技者Cは外面全体が白の下地でこれにストライプ模様が表示された板状部材20dが、遊技者Dは外面全体が白の下地でこれに格子模様が表示された板状部材20eがそれぞれ割り当てられた板状部材で、遊技の順序は遊技者A→B→C→Dの順となる。

20

【0041】

遊技者Aは中央の定石に駒10fを、遊技者Bは同じく駒10eを、遊技者Cは同じく駒10jを、遊技者Dは同じく駒10gを配置し、対角線上に配置するもう1体の定石としての駒は、遊技者Aは駒10gを、遊技者Bは駒10iを、遊技者Cは駒10fを、遊技者Dは駒10jをそれぞれ自己の板状部材がオモテ面になるように配置している。

【0042】

このように遊技の開始に当たって定石を配置したのち、4人の遊技者が遊技を進めるに当たってのルール例は以下のとおりである。

30

1 4人は上記のようにそれぞれ割り当てられた板状部材についての、上記の16体の駒をそれぞれ持ち、ゲーム盤1の中央に時計回りに並べられた上記の定石の順に自己の駒を配置していく。

2 各遊技者は自己の持ち駒を配置するに当たって自己に割り当てられた板状部材がオモテ面となるようにゲーム盤1の空欄になっているマス目2内に配置する。

3 既にゲーム盤に配置されていて自己に割り当てられた板状部材がオモテ面となっている駒と新たに配置する自己の駒（自己に割り当てられた板状部材がオモテ面になるように配置する）とで、他の種の板状部材がオモテ面となっている駒を挟める場合は、そのマス目に自己の板状部材がオモテ面となるように自己の駒を配置しなければならない、挟まれた他の種の板状部材がオモテ面となっている駒はすべて裏返す。

40

4 他の遊技者の板状部材がオモテ面となっている駒を裏返した際に黒の板状部材20aがオモテ面となった場合であって、該駒とゲーム盤1にすでに配置されていて自己の板状部材がオモテ面となっている駒で、新たに他の遊技者に割り当てられた板状部材がオモテ面となっている駒を挟むことになる場合は、その挟まれた駒を裏返さなければならない。

5 既にゲーム盤に配置されている自己に割り当てられた板状部材がオモテ面となっている駒と新たに配置する自己の駒とで他の種の板状部材がオモテ面となっている駒を挟むことができないときは、次の遊技者が自己の駒の配置を行う。

6 持ち駒が無くなった遊技者は遊技終了となる。

7 持ち駒が残っていても、全員が上記ルールで他の遊技者の駒を挟めなくなったら遊技が終了する。

50

8. 遊技終了後、自己に割り当てられた板状部材がオモテ面となっている駒の数を遊技者毎に計数し、数が多い順に順位を決めるか、最も数が多い遊技者が勝ちとなる。

【0043】

該ルールによって、遊技を進行した場合の例を図7乃至図15によって説明する。

【0044】

まず図7においては遊技者Aは駒10fをC列4行目のマス目に配置する。その結果C列3行目のマス目の駒10gが遊技者Aに割り当てられた板状部材20bがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて遊技者Aに割り当てられた板状部材20bがオモテ面となる。

【0045】

次に図8に移り遊技者Bが駒10bをD列4行目のマス目に配置する。その結果D列3行目のマス目の駒10jが遊技者Bに割り当てられた板状部材20bがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて遊技者Dに割り当てられた板状部材20eがオモテ面となり、またC列4行目のマス目の駒10fが遊技者Bに割り当てられた板状部材20cがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて遊技者Cに割り当てられた板状部材20dがオモテ面となる。

【0046】

次に図9に移り遊技者Cが駒10jをE列2行目のマス目に配置する。その結果D列3行目のマス目の駒10jが遊技者Cに割り当てられた板状部材20dがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて遊技者Cに割り当てられた板状部材20dがオモテ面となる。

【0047】

次に図10に移り遊技者Dが駒10gをE列3行目のマス目に配置する。その結果E列2行目のマス目の駒10jが遊技者Dに割り当てられた板状部材20eがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて遊技者Dに割り当てられた板状部材20eがオモテ面となる。

【0048】

次に図11に移り遊技者Aが駒10fをF列2行目のマス目に配置する。その結果E列2行目のマス目の駒10jが遊技者Aに割り当てられた板状部材20bがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて、遊技者Cに割り当てられた板状部材20dがオモテ面となり、D列2行目のマス目の駒10eも遊技者Aに割り当てられた板状部材がオモテ面になっている駒に挟まれているため裏返されて遊技者Aに割り当てられた板状部材20bがオモテ面となる。

【0049】

次に図12に移り遊技者Bが駒10hをF列4行目のマス目に配置する。その結果E列4行目のマス目の駒10gが遊技者Bに割り当てられた板状部材20cがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて、遊技者Dに割り当てられた板状部材20eがオモテ面となる。

【0050】

次に図13に移り遊技者Cが駒10hをF列3行目のマス目に配置する。その結果E列3行目のマス目の駒10gが遊技者Cに割り当てられた板状部材20dがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて遊技者Aに割り当てられた板状部材20bがオモテ面となる。

【0051】

次に図14に移り遊技者Dが駒10iをG列4行目のマス目に配置する。その結果F列4行目のマス目の駒10hが遊技者Dに割り当てられた板状部材20eがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて、遊技者Cに割り当てられた板状部材20dがオモテ面となる。

【0052】

次に図15に移り遊技者Aが駒10eをC列5行目のマス目に配置する。その結果C列

10

20

30

40

50

4行目のマス目の駒10fが遊技者Aに割り当てられた板状部材20bがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて遊技者Aに割り当てられた板状部材20bがオモテ面になり、D列4行目のマス目の駒10bも遊技者Aに割り当てられた板状部材20bがオモテ面になっている駒に挟まれるため裏返されて板状体20a（黒）がオモテ面となりこれとD列2行目のマス目の駒10e（遊技者Aに割り当てられた板状部材20bがオモテ面になっている）によって新たにD列3行目のマス目の駒10jが挟まれるため該駒10jは裏返されて遊技者Dに割り当てられた板状部材20eがオモテ面となる。

【0053】

このように駒が遊技者順に配置されてゲームが進行し、最後の自己に割り当てられた板状部材がオモテ面となっている駒数を計数して、多い順に順位を決定するか、最も駒数が多い遊技者が勝利者となる。

10

【0054】

本発明の盤上ゲーム具を使用して2人で遊技する場合は、遊技者A、Bにそれぞれ板状部材20a以外の2種の板状部材を割り当てて、遊技者A、Bが交互に上記ルールに従って駒を配置する。遊技終了後は自己に割り当てられた2種の板状部材がオモテ面となっている駒の数を計数し、該駒の数が多い遊技者が勝ちとなる。

【0055】

また、本発明の盤上ゲーム具を使用して3人で遊技する場合は、遊技者A、B、Cごとに板状部材20a以外の4種の板状部材の中から1種ずつを割り当て、残りの1種の板状部材が仮に割り当てられるとした架空の遊技者Dの駒の配置を遊技者A、B、Cがこの順で配置する。遊技順はA→B→C→D（Aが配置）→A→B→C→D（Bが配置）→A→B→C→D（Cが配置）→（以降この繰り返し）となる。遊技終了後は自己に割り当てられた板状部材がオモテ面となっている駒の数を計数し、該駒の数が多い遊技者が勝ちとなる。

20

【0056】

以上のように駒を配置することで、本発明である盤上ゲーム具を使用して2人から4人が幅広く遊ぶことが出来る。

【符号の説明】

【0057】

- 1 ゲーム盤
- 10 駒
- 10a 駒
- 10b 駒
- 10c 駒
- 10d 駒
- 10e 駒
- 10f 駒
- 10g 駒
- 10h 駒
- 10i 駒
- 10j 駒
- 20 板状部材
- 20a 板状部材
- 20b 板状部材
- 20c 板状部材
- 20d 板状部材
- 20e 板状部材

30

40

【要約】

【課題】挟んだ駒を反転して競うゲームで、2人から4人が遊技でき、全ての遊技者に均

50

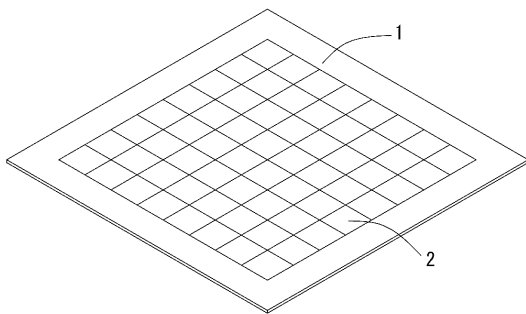
等に自己の駒を配置する機会が与えられ、遊技の楽しみに関する公平性を有する盤上ゲーム具を提供する。

【解決手段】縦横 8 目のマス目から成る碁盤目を有するゲーム盤 1 と、複数の駒 10 とから成る盤上ゲーム具であって、1 の板状部材 20 a と他の 4 種の板状部材 20 b、20 c、20 d、20 e のうちの 1 つが組み合わされた外観を有する駒は各 1 体から成り、該他の 4 種の板状部材 20 b、20 c、20 d、20 e のうち、1 つの板状部材とこれ以外の他の 3 種の板状部材のうちの 1 つが組み合わされた外観を有する駒は、各 10 体から成り、各 1 体から成る駒において他の 4 種の板状部材の表面側に表印を付し、各 10 体から成る駒において 5 体について同一の板状部材の表面側に表印を付し、残りの 5 体は他の板状部材の表面側に表印を付したことを特徴とする盤上ゲーム具である。

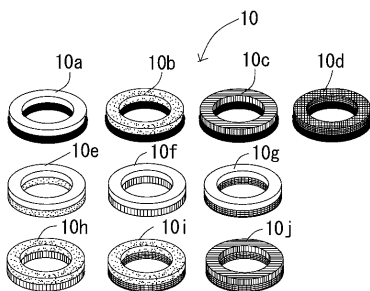
【選択図】図 5

10

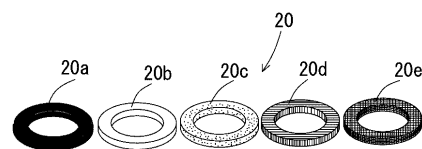
【図 1】



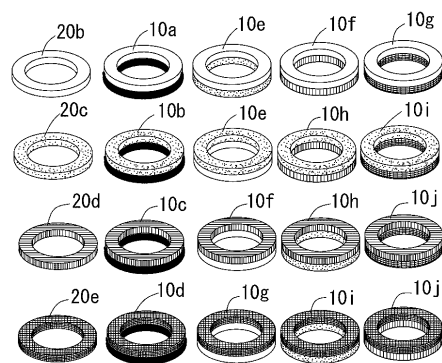
【図 2】



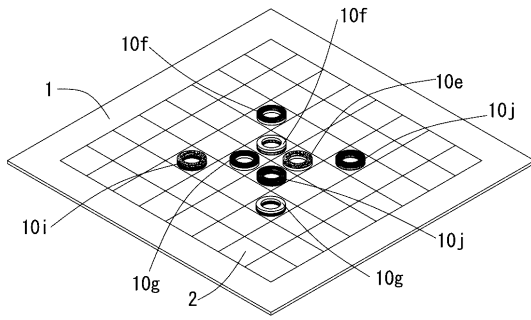
【図 3】



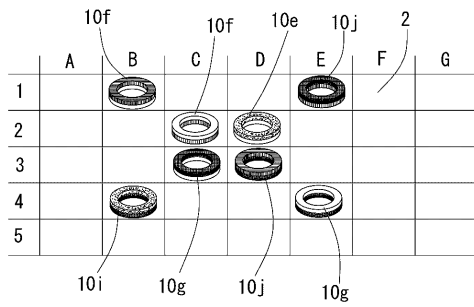
【図 4】



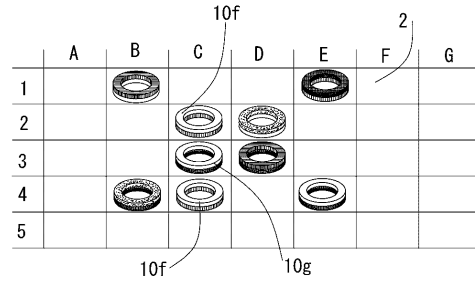
【図 5】



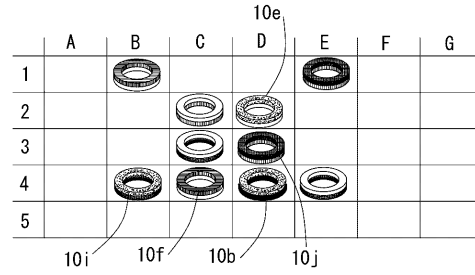
【図 6】



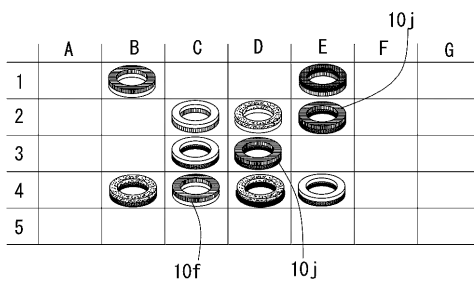
【図 7】



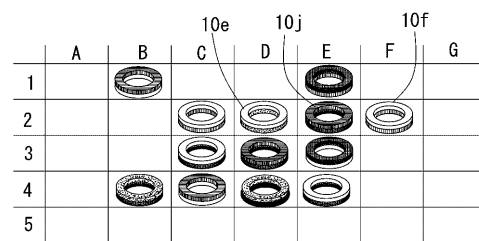
【図 8】



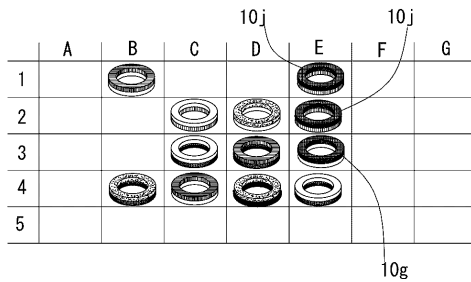
【図 9】



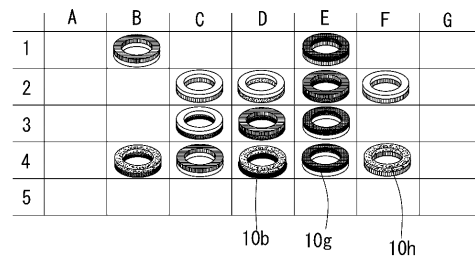
【図 11】



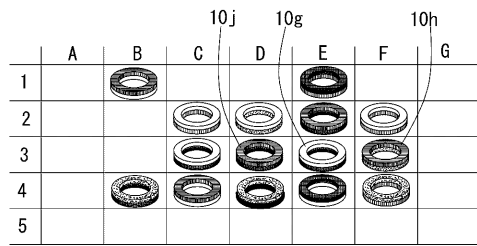
【図 10】



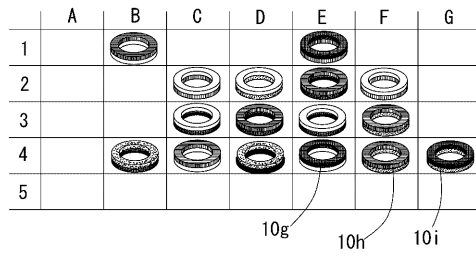
【図 12】



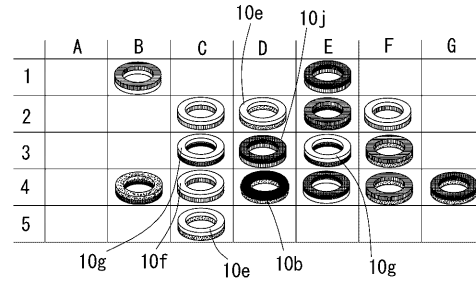
【図 13】



【図 14】



【図 15】



フロントページの続き

- (56)参考文献 実開昭60-177875 (JP, U)
実開平06-017779 (JP, U)
登録実用新案第3159739 (JP, U)
特開2006-230477 (JP, A)
特開2012-254227 (JP, A)
米国特許第03930652 (US, A)
特開2013-090840 (JP, A)
特開平09-285591 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 3/00