(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2005-144127
(P2005-144127A)
(43)公開日　平成17年6月9日(2005.6.9)

(51)Int.Cl.[7]	F I		テーマコード（参考）
A63F 1/02	A63F 1/02	C	
A63F 3/00	A63F 1/02	A	
	A63F 3/00	504A	
	A63F 3/00	515B	

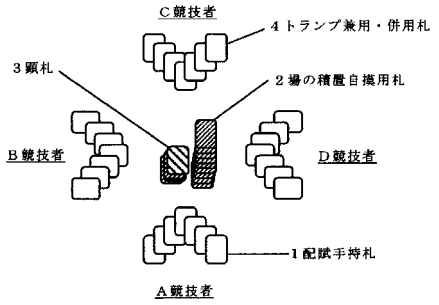
審査請求 有　請求項の数 4　書面　（全 7 頁）

(21)出願番号　特願2003-436422(P2003-436422)
(22)出願日　平成15年12月8日(2003.12.8)
出願変更の表示　実願2003-273139(U2003-273139)の変更
原出願日　平成15年11月11日(2003.11.11)

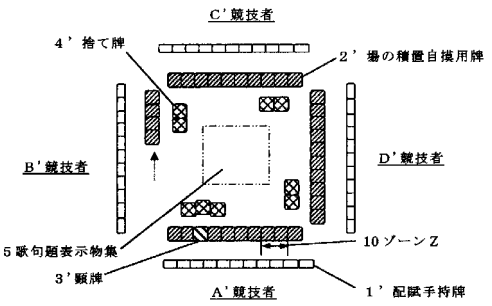
(71)出願人　594087702
竹村　國雄
京都府城陽市平川鍛治塚３１番地の９３
(72)発明者　竹村　國雄
京都府城陽市平川鍛治塚３１番地の９３

(54)【発明の名称】複合式闘歌句具

(57)【要約】　（修正有）
【課題】老若を問わず手軽に楽しめる新規な娯楽用具、もしくは、語意知識の吸収及び活用が計れ、かつ作歌，作句趣味等を自由濶達に楽しめる簡易な娯楽用具を提供することである。
【解決手段】五十音索引表（字母表）の全仮名文字を各々個別に表記した５１枚、其の内の重複する（う，え，い）の何れか１文字を省いた５０枚、又は２文字を省いた４９枚、異なる仮名文字のみの４８枚、異なる仮名文字のみから「ん」を除いた４７枚、現代仮名使いのみ使用の４６枚、（お　を）として何れか一つを含み異なる発音の４５枚から成る札又は立体的な牌をそれぞれ一組として、其の同種又は異種を三組含む札又は立体的な牌の一群で構成される複合式闘歌句具。
【効果】闘句に使用する言葉に制約無く自由濶達に、人意情景表現其の物を、他の競技者と相互に即事または即時的に構築し、評価や勝敗は参画者や競技者の思議や諮議で、あるいは判定でする事ができる。
【選択図】図１



（ａ）カード型闘歌句雀



（ｂ）牌型闘歌句雀

【特許請求の範囲】
【請求項１】
五十音索引表（字母表）の全仮名文字を各々個別に表記した５１枚、其の内の重複する（う，え，い）の何れか１文字を省いた５０枚、又は２文字を省いた４９枚、異なる仮名文字のみの４８枚、異なる仮名文字のみから「ん」を除いた４７枚、現代仮名遣いのみ使用の４６枚、（お　を）として何れか一つを含み異なる発音の４５枚、から成る札（カード）又は立体的な牌（パイ）をそれぞれ一組として、其の同種又は異種を三組含む札又は立体的な牌の一群で構成される複合式闘歌句具。
【請求項２】
「う゛」の文字札又は牌、あるいは、配布された者が任意の文字として設定又は代替できるジョーカー的機能を有する札又は牌の何れか一種又は全二種を加えて成る一組を加えた一群で構成される請求項１記載の複合式闘歌句具。
【請求項３】
五十音索引表（字母表）の全仮名文字に、配布された者が任意の文字として設定又は代替できるジョーカー的機能を有する赤札用と黒札用の二枚を加えて総数５３枚とし、一般のトランプ符合と併記して成るトランプ兼用又は併用可能な札又は立体的な牌を一組として、其れを含む三組一群で構成される、請求項１、請求項２記載の複合式闘歌句具。
【請求項４】
俳句や川柳は（５，７，５）、短歌は（５，７，５，７，７）、甚句は（７，７，７，５）、の１群として構成可能な形で、夫々の歌句構成創作を楽しむ手順方法や遊戯方法を記載し付加して成る請求項１、請求項２、請求項３記載の複合式闘歌句具。
【発明の詳細な説明】
【発明の詳細な説明】

【産業上の利用分野】
【０００１】
本発明は各人の感懐や情景を俳句，川柳，甚句，短歌風表現にして、複数人で切磋琢磨しつつ競い合うための娯楽用具、もしくは知的能力や語い力、又は言語表現における柔軟性を培うための語学用補助器具の構成形態，または其の方法に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の娯楽用具としては、カルタ、花札、囲碁、将棋、トランプ、麻雀等、個人又は幾人かで楽しむ物、此れらをゲームソフト化した物などが在り、知的能力や語学能力、柔軟性を培う補助具としては、幼児用仮名文字表記板組（ブロック群）や各種学習テキストあるいはコンピュータで活用する教育ソフトウェアシステム等が有る。（闘歌句具としては本出願人の出願した幾種類かが存る）
【発明が解決しようとする課題】
【０００３】
従来の娯楽器具では、所定の競技規則で取得した数の多さや地の広さ、特定物を手に入れる手順の変化や時間の先後または多少を、所持知識や技術、熟練度の巧拙で競うのが一般的であり、人意情景表現其のものを競い合う闘歌句用娯楽用具はほとんど見られない。知的育成補助器具においては、設定（固定化）されたパターンの繰り返しによる記憶、上達が主体であり、難易度に急激、多大な変化を付けないのが普通で、即事または即時的に他からの影響を受けることは避けるのが一般的である。又、幼児用仮名文字ブロックは成人向きとしては使い辛い。
【０００４】
本発明は従来品とは異なる趣向や変化を利用者、競技者に持たらそうとするもので、人意情景表現其のものを他の競技者と相互に即事または即時的に構築し、評価や勝敗は参画者や競技者の思議や諮議で、判定で、することができる娯楽用具を提供する事を目的としている。しかし其の判定の曖昧さをより客観的に明確化するための方法もまた必要とされ

ているのである。
本発明では日本文化の基礎である仮名文字と歌句形態とを巧みに用い、老若を問わず国語知識の吸収及び活用が計れ、かつ趣味、娯楽としても楽しめる用具，器具を提供することが其の狙いである。特に其の構成あるいは使用方法に多様な変化を持たせる事が主たる狙いである。とりわけ、五十音索引表（字母表）の全仮名文字や所定の文字記号などを一度丈しか使わない闘歌句遊戯の難点である、重畳語（例えば、ささめゆき）や歌句文での重複使用を可能として、より柔軟且つ広汎な表現領域の廓大に狙いを置いたものである。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
上記目的を達成するために、五十音索引表（字母表）の全仮名文字を各々個別に表記した５１枚、其の内の重複する（う，え，い）の何れか１文字を省いた５０枚、又は２文字を省いた４９枚、異なる仮名文字のみの４８枚、異なる仮名文字のみから「ん」を除いた４７枚、異なる仮名文字から（ゐ，ゑ）を省く現代仮名使いのみ使用の４６枚、（お　を）として何れか一つを含み異なる発音の４５枚、から成る札（カード）又は立体的な牌（パイ：麻雀用の駒）をそれぞれ一組として、其の同種又は異種を三組含む札又は立体的な牌の一群で構成されて、其れが麻雀に準じる慣れた遊戯方法で行われる複合式闘歌句具でもって、俳句と川柳（五，七，五）、甚句（七，七，七，五）、和歌（五，七，五，七，七）等の怡楽を、違和感も少なく提供ができる。
【０００６】
更に、「う゛」の文字札又は牌、あるいは、配布された者が任意の文字として設定又は代替できるジョーカー（全能）的機能を有する札又は牌の何れか一種又は全二種を加えて成る一組を混成して三組とする、又は三組含む札又は立体的な牌の一群で構成されて、其れが麻雀に準じる遊戯方法で行われる複合式闘歌句具でもって、依り変化を持たせて楽しめる闘歌句娯楽具を提供する事ができる。
【０００７】
又、五十音索引表（字母表）の全仮名文字に、配布された者が任意の文字として設定又は代替できるジョーカー的機能を有する赤札用と黒札用の二枚を加えて総数５３枚とし、一般のトランプ符合と併記して成るトランプ兼用又は併用可能な札又は立体的な牌を一組として、其れを一組あるいは三組含む一群で構成されて、麻雀に準じる遊戯方法で行われる複合式闘歌句具でもって、トランプ兼用の又は混在させた国際的な闘歌句娯楽具を提供する事ができる。
【０００８】
俳句や川柳は（５，７，５）、短歌は（５，７，５，７，７）、甚句は（７，７，７，５）、の１群として構成可能な形で、トランプ娯楽方法も加え、それぞれの歌句構成創作を楽しむ手順や遊戯方法を記載し付加・追加すれば、より変化に富む闘歌句具となり判定基準も明確になろうと言うものである。
【０００９】
札（カード）の大きさや枠の有無は任意とし、表記文字の字体も誤認され無い程度に任意で良く、配置，図柄，着色（白黒、着色）などは問わない。
文字や図柄の記入手段（印刷、彫刻、織り込み等）は問わず、又補助模様が付けられても良い。札の材質も文字等が透けて見え無い程度であれば何を使用しても良い。牌（パイ、麻雀用の駒）である直方体（長方体）にしても同様である。
【作用】
【００１０】
上記の要素で構成した闘歌句具で、標準的には４名（其れ未満の人数でも可能）が、麻雀（又はトランプ）ゲームの手順で、其の詳細な競技規則を決めて、一般的には麻雀に準じる方法で、交互に各人の持ち札（牌）を配布し（取り）、各自が交互に取る札（ツモる牌）は其の場に積み置き、各自の持ち札（牌）の仮名を真名（漢字）混じり歌句等に変換し、此れぞと思う歌句等にする迄、自摸（ツモ）と捨て（前面に開示）を順番に繰り返し、其の優劣を競うもので、歌句への変換は濁点や半濁点を付与したり、促音化，拗音化、

又は歴史的仮名遣い等を使用する事で、人意情景表現を即妙かつ高尚ならしめる事もできるのである。

【００１１】

此れらの基本構成は、五十音索引表（字母表）の全仮名文字を各々個別に表記した「５１枚の全仮名文字」と「う゛」と「ジョーカー機能」の各札（カード）又は牌の一群であるが、俳句や川柳（闘句）用、短歌（闘歌）用、甚句（闘甚句）用などの用途に応じて増減の組合わせを行い独立使用する事が出来る柔軟性に富むものである。

札又は牌数は闘歌句具の必用用途に応じて、４５（異発音）ないし５１（全仮名文字）枚、更に「う゛」札と「ジョーカー機能札」を加えた５３枚の一群であるが、従来の麻雀との共用性を高めるには、４８枚一組を三組セット（１４４個）で構成するのが最も良い。常用１３８枚に合わせて使用する時には、４６×３＝１３８枚の一組から（お，を）の各１（合計２つ）を省いた数、すなわち、４５（お）＋４５（を）＋４６＝１３８枚で使用するのが妥当な組合せである。

また競技のみで無く、各人の知的育成，弼成補助器具として、適宜其の札の配置を変更する事により多様で雅致，画致，我痴，佳致のある文詞を作り、国語知識の吸収に活用し得る機材としても価値有る物となる。成人にも使い勝手の良い娯楽具である。

【実施例】

【００１２】

上述の実施例を図面を参照して説明する。図１（ａ）は、五十音索引表（字母表）の全仮名文字から適宜構成された一組の札を、三組構成の一群とし、其れを良く切り無作為化して、麻雀のゲームに準じた形で手持札（各々１６枚）を配付し、残りを、ドラ札（顕札）が明示できる様二つに分けて場に積み置いた状態を示した札（カード）での麻雀風の闘句歌具（以下闘歌句雀と記す）の一例である。もちろん、図１（ｂ）の様に各人の前に分散し配置しても良い。

配賦（配付）された札（配賦手持ち札（１））で歌句題に適合する俳句を各競技者が考えつつ、１７文字目（場の積置自摸用札（２））を取り、組込み（作句）を検討し、捨てる行為（前面に開示）を、各競技者が納得の行く迄繰り返す。幾つかの文字（札）の一文字（枚）があれば完成する、即ち麻雀の聴牌（テンパイ）に相当する場合（仮りに聴札とする）、最早交換せずに待つ丈で立直（リーチ）を掛けても良い。自摸（ツモ＝自ら引き入手）又は他競技者の放擲札（前面に開示した札）で以って闘句の完成をすれば上がり（勝利）となるのである。

【００１３】

図１（ｂ）は直方体の牌（パイ＝寸法は通常の麻雀用牌程度）を使用した場合で、配賦後に２，３回順繰り（取り）した状態である。此の場合は現存の麻雀と殆ど同様な手順でゲーム（闘歌句雀：とうかくじゃん）が実行される。場の積置自摸用牌（２’）は２段に積まれている。矢印は自摸って行く方向を示している。

【００１４】

闘歌句雀では闘句，闘歌，川柳，甚句などを楽しむ事ができる。

闘句，川柳の場合には配賦数（手持数）１６で、１７個目で完成を目指す。

闘歌の場合には、配賦数を３１として実行する事ができる。しかし、手持数が多すぎ、残り牌（全数－１２４）が少なくなり、数回程度の順繰りしか出来ないので、闘句，川柳の場合と同様にするが、捨て牌で下句（７，７）を作る方法もある。其の場合は、捨て牌が１４個となった時に下句を完成させる可く配慮が必要である。次に自摸る牌で上句が完成しなければ負けるか流れる事となる。親（競技者Ａ）からの一回り分４個が各競技者にとっての闘歌域（ゾーンＺ）である。

例えば、総数１３８枚の場合、１３８－（１６＋１４）×４＝１８となり、残り１８～１５枚目が、各競技者にとっての闘歌域（ゾーンＺ）となる。

場への捨て牌（面前開示牌）に依る下句（７，７）の作り方には、（並べ替えも出来る，並べ替えは出来ないが牌間に入れることが出来る，捨てた順の儘で一切並べ替えは出来ない）など、事前取り決めをするのが適切である。

【００１５】
甚句の場合は配付数（配賦手持数）２５で２６個目で完成を目指す。
此の場合も闘歌と同様に（７，７，７，５）構成の後の（７，５）又は（，５）を捨て牌で完成させる方法もある。配付数（配賦手持数）は１４および２１で、捨て牌１２および５個で、総数１３８枚の場合には残り３８～３５枚目（１３８－２５×４＝３８）が闘甚句域（ゾーンＺ）となる。
【００１６】
闘歌句雀の評価は、麻雀が役（ヤク＝所定の牌組合せ）形成で点数獲得するのと同様に、必須事項と役形成で所定基準（数）に先に到達した方が上がれる、即ち点数を獲得できる事とする。量（上がり得点数・娯楽）か質（完成度の高い歌句作・文芸術）かの選択は競技者に委ねられる。
必須事項（語）は季語，句題（画像や写真集の一頁を見て）など。役語には其の場での指定語，固定語、文字数での倍率付与（例えば４文字＝１，５文字＝２，など）しても良い。また、従来の良く知られた俳人の秀句の構成を競ったり、其れができれは役（上がり）とすることもできる。勿論点数制で無く衆議判（～評）によって行っても構わない。
【００１７】
図２は牌（パイ）および札（カード）の仮名文字の一表記例である。
異国人にも解り易いように、一部をローマ字表記（読み）にした札や牌にしても良い。また濁音などの表記を同時に加えても良い。（ａ～ｆ）
トランプ記号を重ねればトランプとしても使用出来る兼用・併用型にしうる。中央の文字や角隅の文字等は逆向きに対にして見易く読み易い形にしても良い。（ｇ～ｈ）
【００１８】
図３は札（カード）を、普通使われる麻雀牌のような直方体（長方体）で構成した場合の闘句牌の斜視図である。寸法は１８（巾）×２５（高）×１５（厚）ｍｍ程度が一般的であるが、任意の拡縮寸法であっても良い。
【発明の効果】
【００１９】
本発明は以上説明したように構成されているので以下に記載する諸効果を有する。
【００２０】
従来の異文字のみや、其れに２，３の同じ文字を加えて使う闘歌句具を３組で１群（セット）として居るので、重畳語が使える形となり、依り自由豁達に人意や感懐あるいは情景を相互に関与しつつ詩歌句風に表現する事を競い合える、新規で簡便な娯楽を、日常的に身近に提供する事ができる。また古歌句の一部を継受しつつ現代語への変遷を、容易に携帯可能な日常的ゲームで以って楽しむ事ができる。
【００２１】
明確な競技判定基準等を持たず、相互の協議とか諮議、思議や納得に判定基準を置く、変化と柔軟性に富んだ作詩・作歌句または知的趣味や語学を向上させ、老若其れなりの育成，弼成補助が期待でき、楽しむことができる闘歌句に、点数制を取り入れ、輸贏（勝負）判定をより容易にする事ができる方策を付与できる。
【００２１】
さらにまた、無作為性，偶然性の事態を己の各自の意指（心懸け）でもって、待ち（挿入箇所）の多くある文の構成に対する機転、柔軟性，決断性等を培える。
【００２２】
加えて、様様な形態において楽しみながら日常的に表現できるので、歌句作を其の歌句の中身・出来映えで、文学芸術としての水準等を高めることもできる。
たとえば、従来のトランプでは様様のゲームを為る事が出来るけれど、言わば其の場限りであるのが普通だが、カード（牌）式闘歌句具では、其の歌句作が秀作，名作として文化芸術性を帯びるものとなる可能性もあり、競技者の腹笥（腹の中の本箱・学問の素養）を高め示す機会が普段の行為で得られる事ともなる。
【００２３】

麻雀（ｍａｈ－ｊｏｎｎｇ）は広汎に楽しまれている娯楽具であるが、此れに日本語の五十音索引表（字母表）の全仮名文字を重ねる事（オーバーラップ）により日本語の仮名文字記憶や認識を助ける事が出来る。また同時に俳句，川柳，甚句，短歌などの既存文化の導入や普及が世界的に廓大される事が期待できる。

【００２４】

従来の麻雀に準じた手順で楽しめるので違和感無く参加出来、サークル活動などにおいても高尚な娯楽具として適する。且つ、麻雀自動整列機などが其のまま使えるので、場所や機械道具を兼用できる事も利点としてあげられる。

【図面の簡単な説明】

【００２５】

【図１】札（カード）式及び牌（パイ）式闘歌句具の配賦（配付）状態平面図である。（ａ）札（カード）式闘歌句具の配賦状態平面（上面）図である。　（ｂ）直方体牌式の闘歌句雀の配牌から少し進行した状態の平面図である。

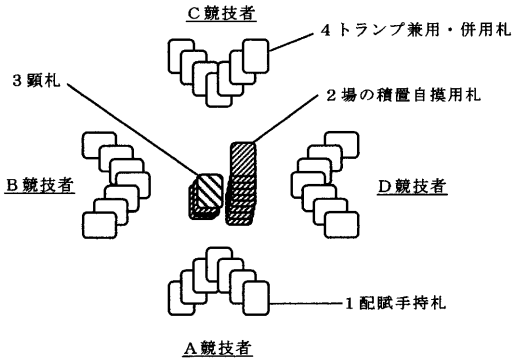
【図２】闘歌句雀用札及び直方体牌における文字の平面配置図である。　（ａ）直方体牌又は札（カード）の母音字表記図柄例の平面図　（ｂ）直方体牌又は札（カード）の濁点字表記図柄例の平面図　（ｃ）直方体牌又は札（カード）のわ行字表記図柄例の平面図　（ｄ）直方体牌又は札（カード）の特殊文字表記図柄例の平面図　（ｅ）直方体牌又は札（カード）の濁・半濁字表記図柄例の平面図　（ｆ）直方体牌又は札（カード）のジョーカー表記図柄例の平面図　（ｇ）トランプ兼用・併用札の仮名文字表記図柄例の平面図　（ｈ）トランプ兼用・併用札のローマ字表記図柄例の平面図

【図３】闘歌句牌（パイ）の文字面を下に伏せ置いた状態の斜視図である。

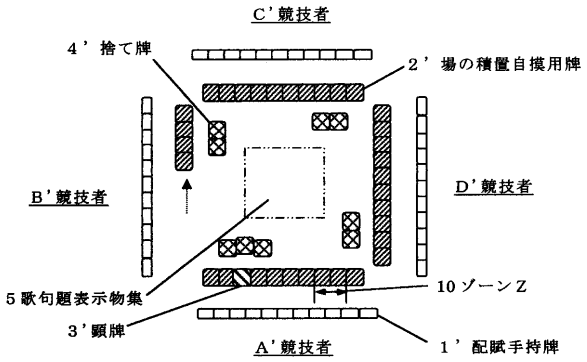
【符号の説明】

１　配賦（配付）手持札
１’　配賦（配付）手持牌
２　場の積置自摸用札（カード）
２’　場の積置自摸用牌（パイ）
３　顕札（ドラカード）
３’　顕牌（ドラパイ）
４　トランプ兼用・併用札
４’　捨て牌（切り牌）
５　歌句題表示物集
５’　トランプ記号
６　文字図表記面
６’　牌背面
７　仮名文字
７’　トランプ数字
８　清音読みローマ字
８’　同等読みローマ字
９　半濁音読みローマ字
９’　濁音読みローマ字
１０　ゾーンＺ
Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ　競技者名
Ａ’，Ｂ’，Ｃ’，Ｄ’　競技者名

【図１】

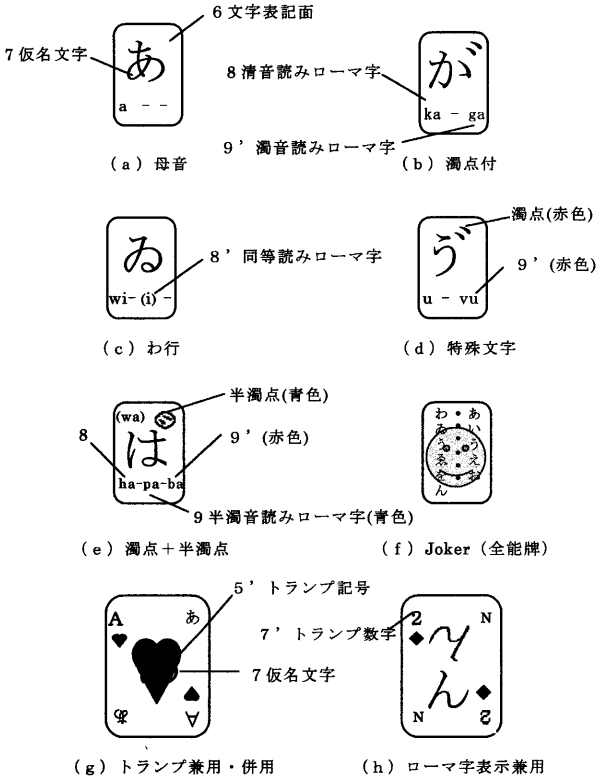


（ａ）カード型闘歌句雀



（ｂ）牌型闘歌句雀

【図２】



【図３】

