



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 02821895.7

[43] 公开日 2005 年 10 月 5 日

[11] 公开号 CN 1678377A

[22] 申请日 2002.11.1 [21] 申请号 02821895.7

[30] 优先权

[32] 2001.11.1 [33] US [31] 60/340,030

[86] 国际申请 PCT/US2002/035205 2002.11.1

[87] 国际公布 WO2003/037462 英 2003.5.8

[85] 进入国家阶段日期 2004.4.30

[71] 申请人 马特尔公司

地址 美国加利福尼亚州

[72] 发明人 泰勒·肯尼 泰德·科力

[74] 专利代理机构 北京安信方达知识产权代理有限公司

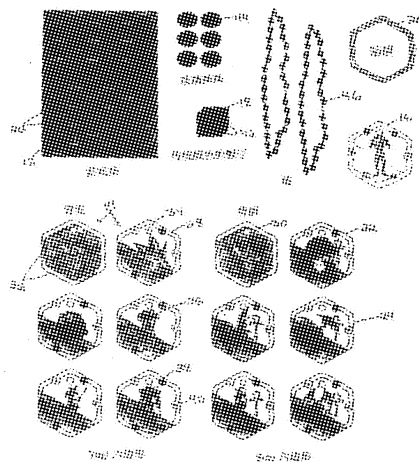
代理人 霍育栋 颜 涛

权利要求书 5 页 说明书 12 页 附图 3 页

[54] 发明名称 基于骨牌的棋盘游戏

[57] 摘要

一种棋盘游戏，包括多个游戏者一起玩的游戏棋子(14)和游戏规则，其目的是通过游戏骨牌的作战而击败对手。本发明提供了一个棋盘(12)、多个类似骨牌的棋(14, 16)、以及至少一个骰子(18)。类似骨牌的棋借助每个棋子外周上的标记阻碍或挑战对手。通过使用几个可以分别获得的游戏棋子装置，可以提供几个游戏水平。



-
1. 一种游戏器具，包括：
- 多个可移动的棋子，每个可移动的棋子被定形成环绕一上部表面的
- 5 多个预设侧面，并印刷了多个分成可识别的标记组的标记；和
- 一个被定形成多个预设表面的骰子，并在至少两个预设表面上，印刷了一个单独的标记，所述骰子上的每个单独标记都与至少一个上述可识别的标记组相关联；
- 其中：
- 10 该骰子可用于通过匹配骰子上的标记和可移动棋子上的标记，选择与一个可移动棋子上的某个预设侧面相关联的一个标记。
2. 根据权利要求1所述的游戏器具，还包括一个标记了预设棋格的游戏平面，其中每个可移动棋子的尺寸都与至少部分预设棋格的尺寸大体
- 15 体适合。
3. 根据权利要求1所述的游戏器具，其中，至少一个可移动的棋子包括一个孔，用于接受一个绳状固定物。
- 20 4. 根据权利要求1所述的游戏器具，其中，所述可识别的标记组包括一个颜色组和一个数字组，而且该骰子上印刷的颜色与上述至少一个可识别标记组中的颜色大体匹配。

5. 根据权利要求4所述的游戏器具, 其中, 所述至少一个可识别标记组中的数字被印刷在至少一个可识别标记组的颜色的背景上。

6. 根据权利要求1所述的游戏器具, 其中, 至少一个可移动棋子上的至少部分可识别标记组与至少一个可移动棋子的每个多个预设边相关联。

7. 根据权利要求1所述的游戏器具, 还包括至少一个由结果决定的可移动棋子, 定形成确定环绕上部表面的多个预设侧面, 印刷有多个分成可识别的标记组的标记, 并印刷了独特的标记, 用来在视觉上从多个可移动棋子中区分所述至少一个由结果决定的可移动棋子。

8. 一个在棋盘游戏中使用的骨牌包括:
一个位于骨牌中的孔, 用来接受绳之类的固定物;
多个环绕了一个上部空间的预设边;
在上部空间上印刷的标记, 与多个侧面中的每一个毗邻;
其中一个印刷的标记与多个预设侧面中的每一个都相关联。

9. 根据权利要求9所述的骨牌, 其中, 所述印刷的标记包括颜色和数字。

10. 在可移动的游戏棋子之间模拟战斗的方法包括下列步骤:

提供一个第一可移动的游戏棋子和一个第二可移动的游戏棋子；

确定第一可移动的游戏棋子和一个第二可移动的游戏棋子的每一个贴有代表游戏者联盟的标记，以及多个分为可识别标记组的标记；

提供一个骰子，该骰子被定形成多个预设表面，并在至少两个预设表面上印刷了不同的标记，骰子上的每个不同的标记都与至少一个可识别标记组相关联；

通过滚动骰子选择在第一可移动的游戏棋子上面的一个可识别的标记组，通过与一个可识别标记组上的一个标记匹配获得指示一个可识别的标记组的标记；

10 基于在第一可移动的游戏棋子上面的可识别标记组之一的另一标记确定第一战斗分值；

通过滚动骰子选择在第二可移动的游戏棋子上面的一个可识别的标记组，通过与一个可识别标记组上的一个标记匹配获得指示一个可识别的标记组的标记；

15 基于在第二可移动的游戏棋子上面的可识别标记组之一的另一标记确定第二战斗分值；并且

比较第一战斗分值和第二战斗分值，以确定战斗的获胜者。

11. 根据权利要求 10 所述的方法，其中，一组可识别标记组中的一个标记是以颜色为基础的。

12. 根据权利要求 11 所述的方法，其中，骰子上单独的标记是以颜

色为基础的。

13. 根据权利要求 12 所述的方法，其中，一组可识别标记组中的另一个标记是数字。

5

14. 根据权利要求 11 所述的方法，其中，一组可识别标记组中的另一个标记是数字。

15. 根据权利要求 10 所述的方法，还包括下列步骤：

10 提供一个由战果所决定的可移动棋子；

在上述由战果所决定的可移动棋子上，确定可代表游戏者联盟的标记，以及分为可识别标记组的多个标记；

进一步用独特的标记确定由战果所决定的可移动棋子上，该标记可在视觉上从第一可移动游戏棋子、第二可移动游戏棋子中区分出上述由
15 战果所决定的可移动棋子；

通过滚动骰子选择在第一可移动的游戏棋子上的第二个可识别的标记组，通过与一个可识别标记组上的一个标记匹配获得指示一个可识别的标记组的标记；

基于在第一可移动的游戏棋子上的第二个可识别标记组之一的另一
20 一标记确定第三战斗分值；

通过滚动骰子选择在由战果所决定的可移动棋子上的一可识别的标记组，通过与一个可识别标记组上的一个标记匹配获得指示一个可识

别的标记组的标记；

基于在由战果所决定的可移动棋子上的可识别标记组之一的另一
标记确定第四战斗分值；并且

如果第三战斗分值打败第四战斗分值，确定游戏的获胜者。

5

16. 根据权利要求15所述的方法，其中，如果在第一可移动游戏棋子指示的第二可识别标记组之一与第一可移动游戏棋子指示的一个可识别标记组相同，通过滚动骰子确定。

基于骨牌的棋盘游戏

5

相关申请的交叉引用

[0001] 本发明根据 35 U.S.C § 119 (e) 依据并申请下列美国临时专利申请的优先权，该专利申请 2001 年 11 月 1 日申请，申请号 60/340,030，题目为“基于标记的棋盘游戏”，通过所有用途的参照合并入本申请。

10

发明领域

[0002] 本发明总体上涉及棋盘游戏。更特殊的是，本发明涉及多个游戏者玩棋盘游戏时的规则和工具，其中游戏的目的是：利用类似骨牌的游戏棋子和骰子，一名游戏者与另一人战斗。

15

发明背景

[0003] 在下列美国专利中公开了使用类似骨牌游戏棋子和/或以作战为基础的棋盘游戏的例子，2,703,713、4,200,293、4,411,433、4,674,753、4,676,510、5,150,908、5,570,887、5,607,159、5,791,652、5,803,461、
20 5,810,666、6,070,871、6,170,825、6,257,576 以及 6,305,688，此处通过所有用途的参照，而对其进行了合并。另一个以标记为基础的游戏的例子是多米诺骨牌，在其所有的形式中。

发明内容

[0004] 本发明提供了玩棋盘游戏的规则和工具。所述棋盘游戏使用可以并排的形式排列的类似骨牌的游戏棋子。在所述骨牌的表面上有多个印刷的标记和其他指示物，优选的是，沿着所述骨牌表面的外周，上述标记和指示物可以用于比较毗邻骨牌上相似的指示物。优选的是，利用一个或多个骰子来确定哪一个指示物可用于比较毗邻的指示物。

[0005] 在优选实施例中，游戏中所用的标记以在 *Yu-Gi-Oh!*TM 电视节目出现的字符、节目和怪物为基础。

[0006] 本发明的优势在考虑下列附图和详细描述后，可以更好的理解。

附图简述

[0007] 图 1 中描述了适于在本发明中使用的游戏棋盘和部件的一个实施例。

[0008] 图 2 中描述了适于在本发明中使用的各种游戏部件的一个实施例。

[0009] 图 3 中描述了本发明游戏的一个实施例中，骨牌的四种可能布局。

发明详述

[0010] 游戏 10 典型地包括一个游戏棋盘或棋垫 12、多个可移动的棋子，典型的所述棋子有骨牌 14、猎人 16、骰子 18 的形式。

[0011] 游戏棋盘 12 的一面分割成了预定的棋格，即几何棋格 20，典型的是六边形的。游戏棋盘 12 的背面可以是一种循环型式的图表中所有骨牌 14 的特色图片和符号。

[0012] 参照图 1，优选的可移动的骨牌 14 也是六边形的，以便使它们能大致适合棋盘 12 的至少部分棋格 20。骨牌 14 包括角色骨牌 22、怪物骨牌 24 和陷阱骨牌 26。角色骨牌 22 代表游戏者的能量。当角色骨牌 22 被击败时，游戏者输掉了游戏 10。怪物骨牌 24 用于攻击对手的角色骨牌 22 和怪物骨牌 24，或者用于保卫本方游戏者的角色骨牌 22。陷阱骨牌 26 用于增加帮助游戏者或阻碍游戏者的作用。

[0013] 骨牌 14 有一个上部表面 28 和一个浮雕背面 30。骨牌 14 被定形成多个预定的平面 32，确定了包围上部表面 28 的外周。骨牌 14 中至少有一个典型的包括一个孔 34，用来接受绳之类的固定物。上部表面 28 有一个印刷了多个标记的分成可识别标记组的标签，与每个侧面 32 毗邻，所以所述标记与每个侧面 32 都相关联。上述标记可显示一个角色 36、一种颜色 38 以及一个指示物 40，其可用于指示骨牌 14 的类型及其相对能量。指示物 40 可以是数字，并且可以印刷背景颜色 38。上述标记的组合形成了攻击分值，用来确定游戏者攻击对手的骨牌 14 时的战果，该部分内容将在对决斗的描述中进行讨论。

[0014] 所述游戏的一个实施例包括十个六边形骨牌 14，其中一个骨牌有一个代表特定角色（如“Yugi”）的标记，另一个骨牌有一个代表特定角色（如“Seto”）的标记。其余的八个骨牌 14 可以有代表不同怪物的标记（如图 2 所示）。也可以使用其他数量的骨牌 14。

[0015] 骰子 18 被定形成多个预定的表面，其中至少两个表面上印刷了不同的标记。上述每个标记都与骨牌 14 的上部表面 28 上所显示的至少一个可识别的标记组相关联。骰子 18 典型的用来匹配骰子 18 上的标记和可移动骨牌 14 上的标记。骰子 18 上的标记可根据颜色 38 或数字指示物 40 而有所不同，典型的是，该标记与上部表面 28 上的标记相匹配。

[0016] 游戏 10 典型地还可包括一本规则书，典型的规则书是 4" x 5"，平面玻璃弹珠表示星宝石 44，球链 46 用于通过孔 34。链 46 典型的长 8 英寸，但还可应用其他实施例。

10 **[0017]** 骨牌 14 可以包括多个角色，从而可以鼓励游戏者搜集骨牌 14 的不同组合，直到所有发行的角色。骨牌 14 可以形成联盟，共同产生一个故事的形式（如 Yugi 及其怪物），并可以互相产生额外的能量。猎人 16 用一个特殊的锡箔标签标记，该种骨牌在极端有限的情况下，可以为角色骨牌 22 和能量更大的怪物骨牌 24。每个不同发行期的骨牌 15 14 可能有不同的浮雕背面 30。第一个系列在其背面 30 可能有千禧年字谜，后续的发行有其他千禧年物品。每一个骨牌 14 典型的还有一个小孔 34，用来让孩子们将骨牌穿在一个小链 46 上，以便于孩子们携带和陈放。

[0018] 骨牌 14 上部表面 28 上的标签多数有五种颜色；猎人 16 在其锡箔上有五种颜色。所有的角色骨牌和怪物骨牌可以是同一种颜色，如金色。陷阱可以是不同的颜色，如银色。骨牌应该有一点重量，而且当落到桌子上时听起来像硬币。所有的骨牌可以有一个标签，用来显示

角色/怪物、列于每个侧面 32 上的攻击分数、以及其联盟。

[0019] 下表列出了一套可能的原料和尺寸

	购置部分	数量	原料	尺寸	颜色
1	骰子	1	HIS	5/8 x 5/8	白色
2	球链 w/ 扣件	2	金属	8"长	银色
3	平弹珠	6	玻璃	.5" x .187"	黑金属色
	铸造部分	数量	原料	尺寸	颜色
1	六边形	10	zamak	.75" R x .125	金色
	印刷材料	数量	原料	尺寸	颜色
1	游戏垫	1	光面纸	10" x 14"	5 种颜色印刷，双面
2	规则书	1	光面纸	4" x 5"(有边界的) 10 页	5 种颜色印刷，双面
3	标签	10	聚脂薄膜	1.125" x 1.28"	5 种颜色印刷
	油漆/喷刷 Op	数量	原料	尺寸	颜色
1	骰子 Tampo 印刷	6		.375" x .375"	黑色

[0020] 本发明是一种至少要两个游戏者一起玩的游戏。游戏规则在下面的段落中描述。

- 5 **[0021]** 游戏可以以如图 1 所示的启动包的形式售出，这样可以使游戏者熟悉游戏，并学会游戏的两个基本级别。游戏的全部三个水平需要在游戏者购买了提升包后才能获得，该提升包可能包括拼字和陷阱，该部分在启动包中没有。

[0022] 游戏的目的是用怪物骨牌 24 接近并击败对手的角色骨牌

[0023] 初级游戏开始时，游戏者弹动一种标志物，以决定谁最先开始走棋，然后获胜方拾取一个角色骨牌 22。游戏者将所有的怪物骨牌 24 排成线，面向下，顺序是随机的，并一次拾取一个棋，直至每个游戏者都有了至少四个怪物棋。

- 5 **[0024]** 游戏者将其角色骨牌 22 放在游戏棋盘 12 的标记位置上，并将其怪物骨牌 24 正面向上，围绕其角色骨牌 22 放成一圈。

[0025] 最后拾棋的游戏者先走棋。怪物骨牌 24 可以每次前进一个棋格 20，也可以跳动一个或多个本方的骨牌，以便使移动更快，只要移动到未占用的棋格上，如图 3 所示。跳动时要求怪物骨牌 24 在游戏者
10 的控制之下与另一个骨牌 14 相接触。骨牌必须一直与其他骨牌 14 中的至少一个相接触。任何自己落后的骨牌 14 被从棋盘上拿走。

[0026] 每次走棋，一方游戏者必须移动他或她的角色骨牌 22 或怪物棋 24。如果一方游戏者无法移动任何骨牌，该游戏者就输掉了游戏
10。

- 15 **[0027]** 当任意两个敌对的棋子面对面接触时，移动结束，决斗开始。移动骨牌 14 使之相接触的游戏者是攻击方。在游戏的基本形式中，攻击方开始决斗。通过滚动骰子 18，每个游戏者选择出他或她的骨牌 14 中的一个标记组。游戏者然后匹配标记，典型的是颜色 38，与骨牌 14 上的一个可识别标记组，例如骨牌 14 上有颜色的攻击分值，如指示物
20 40 所示。比较上述分值，数字高的一方获胜。如果分值相同，游戏者再次滚动骰子，直至平局打破，一方获胜。被击败的怪物棋 24 从游戏棋盘 12 上清除，并放置在游戏者的弃物堆中。如果角色骨牌 22 被击败，

游戏 10 就结束了，无论是否还剩下怪物棋 24。在中级和高级游戏中，决斗更为复杂，并包括更多的策略，因为角色棋 22 和陷阱棋 26 在现有的形式上增加了更多的变化。

5 **[0028]** 如果攻击方的怪物骨牌 24 同时与两个或多个对方骨牌 14 相接触，攻击方的怪物骨牌 24 必须与其接触的所有对方骨牌 14 作战。允许攻击方选择攻击顺序。如果攻击方同时与角色骨牌 22 和怪物骨牌 24 相接触，攻击方只能与角色骨牌 22 作战，以便赢取游戏。

[0029] 游戏持续到一方游戏者打破了他或她的对手的防线，并击败了对手的角色骨牌 22，从而赢得了游戏。

10 **[0030]** 在初级游戏的一个实施例中，每个角色骨牌 22 都可接受两个自动奖励中的一个，决斗时，该奖励可以增加滚动的攻击分值。

[0031] 中级游戏是在初级游戏的基础上，形成更高级的版本，陷阱骨牌 26 加入到游戏部件中，从而增加了新的策略水平。当进行更高级的游戏时，游戏者不再通过移动角色骨牌 22 和怪物骨牌 24 而开始游戏。
15 取而代之的是，由每个游戏者带来他或她自己的骨牌 14。每个游戏者必须有一个角色骨牌 22 和相同数量的怪物骨牌 24 及陷阱骨牌 26 作为其（他或她）对手。典型的是，游戏者不可以拥有两个相同怪物骨牌 24 或陷阱骨牌 26。陷阱骨牌 26 反面放在每个游戏者的面前，尽管游戏者在整个游戏过程中都可以看自己的陷阱骨牌。

20 **[0032]** 游戏中的玻璃弹珠 44 作为星宝石。星宝石 44 用于启动陷阱骨牌 26。游戏者通过赢取决斗而获得星宝石 44。典型的是，每次一方游戏者击败了对手的怪物骨牌 24，获胜方从星宝石仓库中拿出一个星宝

石 44。搜集到的星宝石 44 在游戏者的陷阱骨牌 26 横排后放置成堆，称为启动堆。游戏者启动堆中的宝石 44 用于启动陷阱，多数情况下需要 1、2 或 3 个星宝石 44。本游戏中没有限制使用宝石 44 的数量。如果需要更多，游戏者可以提供给游戏更多的物品，例如硬币。

- 5 **[0033]** 陷阱骨牌 26 左下角上的一系列点是游戏者在启动陷阱时必须花费的宝石 44 的数量。右下角的指示物 40 描述了陷阱骨牌 26 的能量和功能。陷阱骨牌 26 的背景颜色决定了陷阱的类型及其作用时间。例如，在陷阱骨牌标签上的黄色背景提示它是一种瞬间陷阱。该种陷阱典型的是仅仅在其被启动的本次走棋期间才能持续其作用，并在本次走
- 10 棋后被放在弃物堆中。无论该哪一方游戏者走棋，瞬间陷阱可以在任何时间启动。另一个实施例是蓝色背景，其提示是一种粘和陷阱。典型的是，该种陷阱的作用是持久的，其作用可以一直保持到游戏结束或其本身遭到破坏。一方游戏者只能在自己走棋期间使用一个粘和陷阱。为了启动陷阱，一方游戏者翻转陷阱骨牌 26，并从其（他或她）启动堆支付
- 15 给仓库适宜数量的星宝石 44。只要游戏者有足够数量的星宝石 44，游戏者可以启动任何期望数量的陷阱。

- [0034]** 如果一次启动了多个陷阱，它们逐一发生作用。陷阱应该用同样的次序解除，尽管一些陷阱可能在其被解除之前发生作用。一旦星宝石被用于启动陷阱，它们就不能再复原了，即使对手用另一个陷阱取
- 20 消了该陷阱。在跳棋或形成一个棋子串形（pod）时，游戏者都可以使用其所放置的任何永久性陷阱。只要一个陷阱被使用了或遭到破坏了，就将其放在弃物堆里。

[0035] 游戏的一个实施例包括多种类型的陷阱骨牌 26，如下所述。

[0036] **解除武装**——一种需要 1 个星宝石的瞬间陷阱。一旦该陷阱骨牌在启动后遭到破坏，其作用消失。将被破坏了的骨牌放在弃物堆中。

[0037] **神秘的障碍**——一种需要 1 个星宝石的粘和陷阱。将该陷阱
5 作为一个永久性的墙，放在竞技场上的任何棋格上。对启动陷阱骨牌的游戏者而言，神秘的障碍是友好骨牌。该游戏者可以跳过这个障碍。对手方将不得不绕过这个障碍。

[0038] **合作**——一种需要 1 个星宝石的瞬间陷阱。将该种骨牌放在任何你想攻击的怪物骨牌上——在后面的走棋中，被击中的怪物可以使
10 用其面对面接触的任何友好怪物的最高攻击值。

[0039] **太阳匕首**——一种需要 1 个星宝石的瞬间陷阱。将该种骨牌放在任何你想攻击的怪物骨牌上——在后面的走棋中，被击中的怪物增加 3 个攻击值。

[0040] **能量陷阱**——一种需要 1 个星宝石的瞬间陷阱。一旦该陷阱
15 被启动，从你对手的启动池中偷出一个五星宝石，并放在你自己的启动池中。

[0041] **灵魂夹子**——一种需要 2 个星宝石的粘和陷阱。将该种骨牌放在你想攻击的怪物骨牌上，在后面的游戏里或者直到陷阱被解除时，被击中的怪物都不能移动、攻击或被攻击。对启动灵魂夹子的游戏者而
20 言，上述陷阱是一个友好墙。该游戏者可以跳过这个灵魂夹子。对手方将不得不绕过这个墙。

[0042] **创生**——一种需要 2 个星宝石的粘和陷阱。可将任何怪物从

你的弃物堆中重新移动到竞技场上。被移回的骨牌必须放置在其角色骨牌的两个棋格之间，并可以成为

[0043] 分裂链——一种需要 2 个星宝石的粘和陷阱。将该种骨牌放在你想攻击的怪物骨牌上——在后面的 3 次走棋中，被击中的怪物不能
5 移动或出击。如果适用，该怪物在遭到攻击时可以保护自己，但失去了其元素奖金和棋子串奖金。

[0044] 沙暴——一种需要 2 个星宝石的瞬间陷阱。可破坏对手所有已经启动的陷阱骨牌。并将破坏的骨牌放在弃物堆中。

[0045] 地球之拳——一种需要 2 个星宝石的瞬间陷阱。将该种骨牌
10 放在你想攻击的怪物骨牌上——在后面的走棋中，被攻中的怪物增加 7 个攻击值。

[0046] 新星爆炸——一种需要 3 个星宝石的粘和陷阱。将该种骨牌放在你想攻击的怪物骨牌下面——在剩下的游戏里或者直到陷阱被解除时，被击中的怪物增加 3 个攻击值。

[0047] 蛇神——一种需要 3 个五星宝石的瞬间陷阱。将该种骨牌放在你想攻击的任何对方怪物骨牌上面——在后面的走棋中，你可以控制
15 该怪物。对启动该蛇神陷阱的游戏者而言，上述对手怪物成为友好怪物。

[0048] 除了额外的决斗步骤外，中级游戏的走棋程序与初级游戏一致。一旦双方游戏者都翻动骰子而决定了其攻击值，双方游戏者都在其
20 攻击值上增加了元素奖励，有可能还增加了棋子串奖励，所述元素奖励由骨牌 14 上标记组的第二个标记决定，所述棋子串奖励以接触骨牌 14 为基础。

[0049] 在一个实施例中,每个怪物骨牌 24 的不同背景颜色 38 代表了不同的元素,如绿色代表土地、蓝色代表水、黄色代表风、红色代表火,紫色代表黑暗、白色代表光明。一个怪物可以从其元素中获得额外的能量,从而增加其攻击值。角色骨牌 22 决定了所述额外能量的数量。

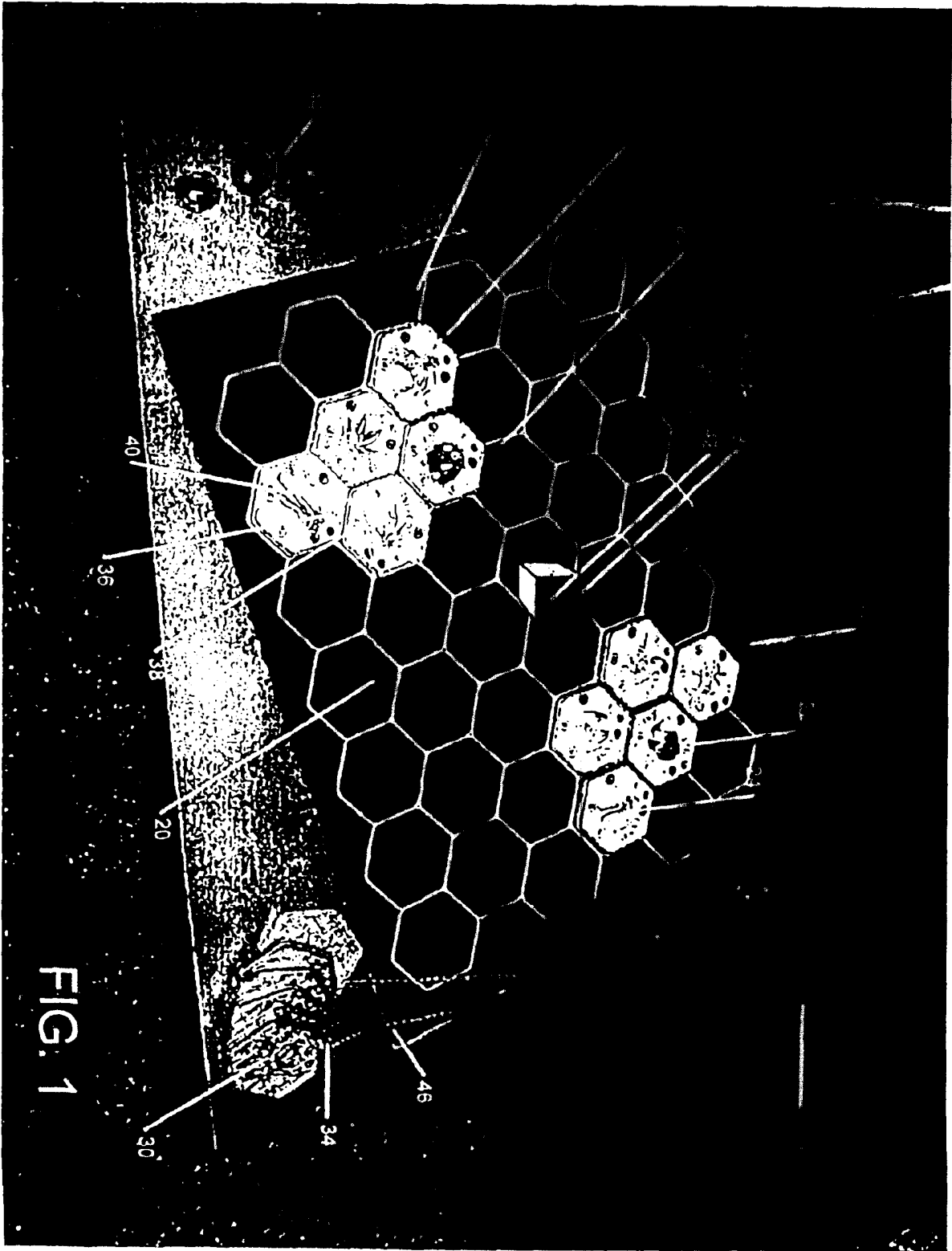
- 5 在决斗过程中,如果怪物上元素的颜色 38 与其角色骨牌 22 上同种颜色的数字 40 相匹配,在攻击值中可加入元素值。

- [0050]** 只要一方游戏者控制下的两个或多个骨牌 14 彼此面对面接触的放置,所述骨牌就形成了一个棋子串。在决斗时,无论多少个骨牌 14 组成了该棋子串,无论该棋子串已经攻击或被攻击了多长时间,任何
- 10 在棋子串中的骨牌 14 都在其攻击值中增加 1 个点。

[0051] 尽管角色骨牌 22 可用于形成棋子串,但它们自己不能获得棋子串奖励,因为角色骨牌 22 另外接受了一个特性攻击奖励。在棋正面 28 上所找到的数字就是特性攻击奖励,在决斗过程中,上述奖励被增加到特性攻击值中。

- 15 **[0052]** 可以认为,前面所阐明的声明包括具有不同用途的多个不同发明。尽管所述每个发明都以其所偏爱的形式进行了声明,这里所声明和示例的特定实施例不局限于此,因为可能有很多变化。本发明的主题包括对各种元素、特色、功能和/或特性(这里所声明的)的所有新颖和非明显的组合和次组合。同样,应该理解,当本权利要求引用“一个”
- 20 或“第一个”元素或其对等物时,所述权利要求包括对一个或多个上述元素的合并,但并没有要求或剔除两个或以上的上述元素。

[0053] 通过在相关申请中提出新的权利要求,可以对具有各种组合和次组合(包括特色、功能、元素和/或特性)的本发明申请专利。无论所述新的权利要求指向不同的发明还是同一发明,无论与初始权利要求的范围不同、变广、变窄或相同,都认为所述新的权利要求包括在本
5 声明的发明主题中。



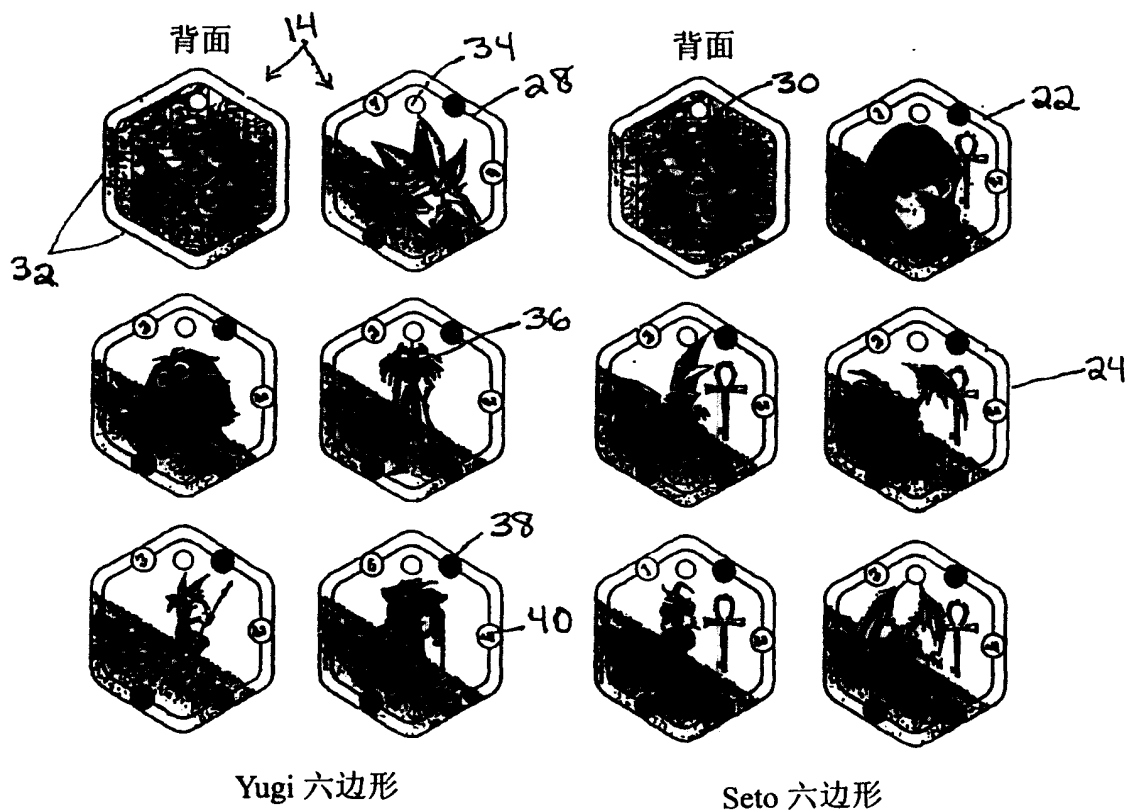
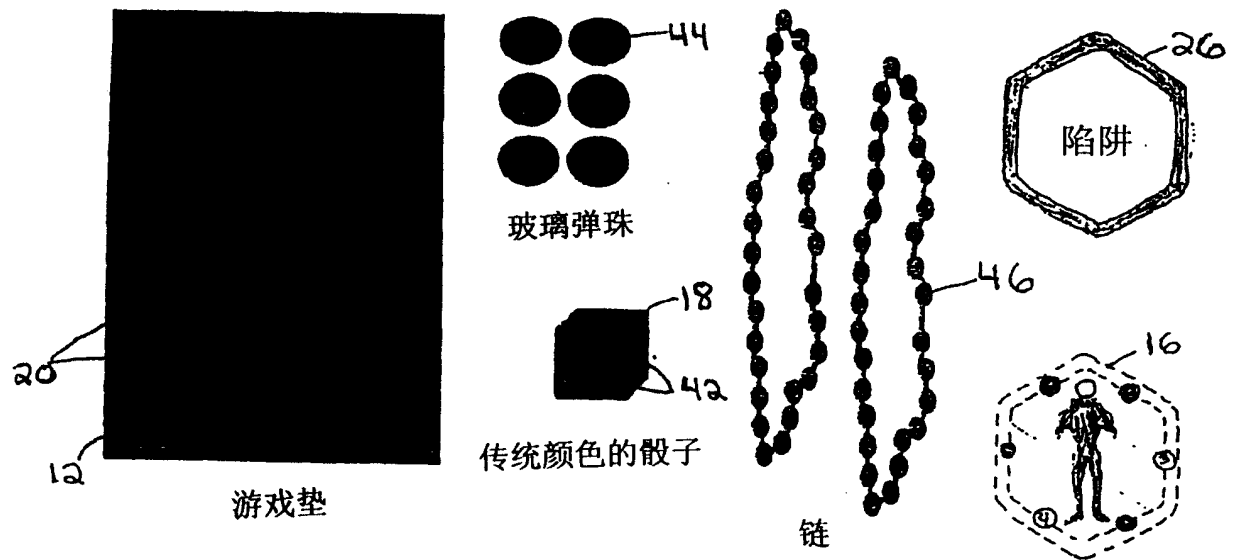


Fig. 2

游戏王可收集游戏

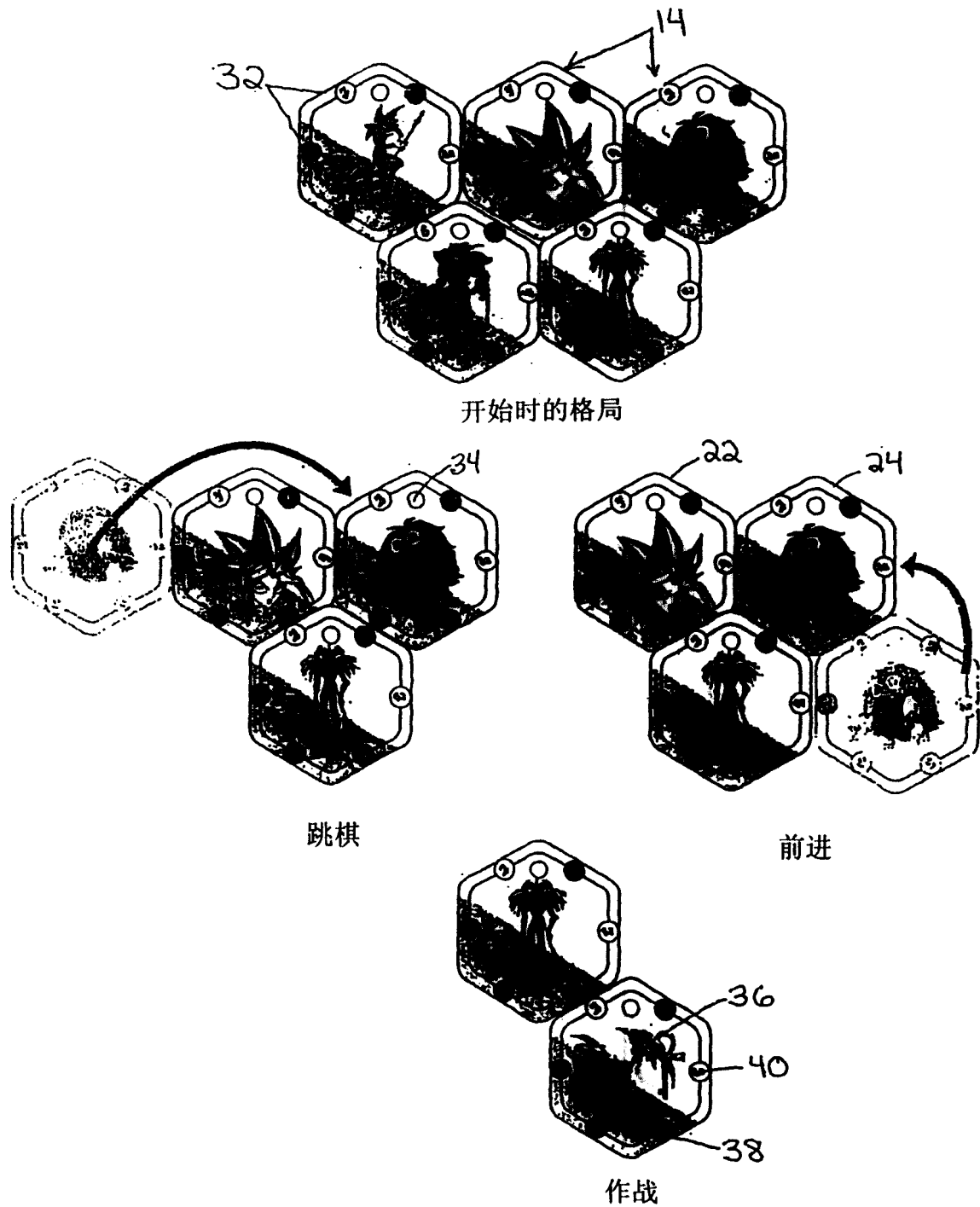


Fig. 3