(19)日本国特許庁(JP)　(12)登録実用新案公報(U)　(11)実用新案登録番号
実用新案登録第3145867号
(U3145867)
(45)発行日　平成20年10月23日(2008.10.23)　(24)登録日　平成20年10月1日(2008.10.1)

(51)Int.Cl.　　F I
A63F 9/10 (2006.01)　　A63F 9/10 F
A63F 3/00 (2006.01)　　A63F 9/10 502A
　　A63F 3/00 504Z

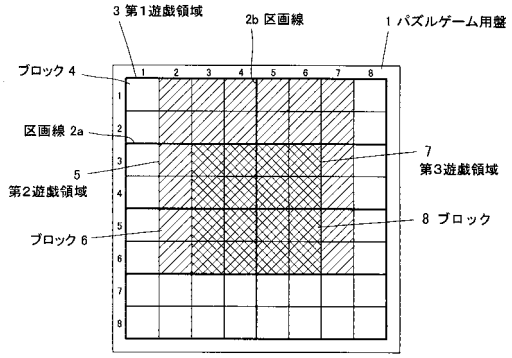
評価書の請求 未請求　請求項の数 9　OL　(全 11 頁)

(21)出願番号　実願2008-5621(U2008-5621)
(22)出願日　平成20年8月11日(2008.8.11)

(73)実用新案権者　508243983
松谷　武男
富山県高岡市美幸町２－３－８
(74)代理人　100136331
弁理士　小林　陽一
(72)考案者　松谷　武男
富山県高岡市美幸町２－３－８

(54)【考案の名称】パズルゲーム用盤及びパズルゲーム具

(57)【要約】
【課題】　一つの盤をそのまま使って、大人から子供までパズルゲームを楽しめるパズルゲーム用盤及びパズルゲーム具の提供。
【解決手段】　縦横同列のマス目で構成され且つ当該マス目全体を縦横に複数のブロック４に区画した遊戯領域３の内側に、前記遊戯領域３よりも少ない縦横同列のマス目で構成され且つ当該マス目全体を縦横に複数のブロック６，８に区画した別の遊戯領域５，７を設けた。
【選択図】　図１



【実用新案登録請求の範囲】
【請求項１】
縦横同列のマス目で構成され且つ当該マス目全体を縦横に複数のブロックに区画した遊戯領域内に、前記遊戯領域よりも少ない縦横同列のマス目で構成され且つ当該マス目全体を縦横に複数のブロックに区画した別の遊戯領域を設けたことを特徴とするパズルゲーム用盤。
【請求項２】
縦横にN_1（N_1は６以上且つ素数でない整数）列のマス目を有すると共に、整数N_1の２因数をa_1，b_1として、そのマス目全体を縦にa_1分割、横にb_1分割する区画線を有する第１遊戯領域と、第１遊戯領域内の一部に形成され、縦横にN_2（N_2は４以上でN_1より小さく且つ素数でない整数）列のマス目を有すると共に、N_2の２因数をa_2，b_2として、そのマス目全体を縦にa_2分割、横にb_2分割する区画線を有する第２遊戯領域とを備えていることを特徴とするパズルゲーム用盤。
【請求項３】
第２遊戯領域内の一部に形成され、縦横にN_3（N_3は４以上でN_2より小さく且つ素数でない整数）列のマス目を有すると共に、N_3の２因数をa_3，b_3として、そのマス目全体を縦にa_3分割、横にb_3分割する区画線を有する第３遊戯領域をさらに備えていることを特徴とする請求項２記載のパズルゲーム用盤。
【請求項４】
各遊戯領域の区画線を共用していることを特徴とする請求項２又は３記載のパズルゲーム用盤。
【請求項５】
各遊戯領域を色分けしていることを特徴とする請求項１，２，３又は４記載のパズルゲーム用盤。
【請求項６】
請求項１～５の何れかに記載のパズルゲーム用盤と、そのパズルゲーム用盤のマス目に置く駒とをセットにしたことを特徴とするパズルゲーム具。
【請求項７】
一つの駒に数字、文字、図形のうちの２種類以上を表示したことを特徴とする請求項６記載のパズルゲーム具。
【請求項８】
駒に文字を表示する場合に、複数の駒に表示した文字の集まりが４～６文字の熟語、人名、又は会社名になるようにしたことを特徴とする請求項６又は７記載のパズルゲーム具。
【請求項９】
駒の表示をシールにしたことを特徴とする請求項６，７又は８記載のパズルゲーム具。
【考案の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本考案は、盤のマス目に数字や文字が表示された駒を所定のルールに従って並べて遊ぶパズルゲームに関する。
【背景技術】
【０００２】
現在、ナンバープレイス、ナンプレ、数独などと呼ばれる数字パズルが流行している。このパズルは、縦横３×３マスのブロックに区切られた縦横９×９マスの正方形の枠内に、各ブロック、縦の列、横の列に１～９の数字をそれぞれ一つずつ入れるものであり、新聞や雑誌に連載されたり、このパズルのみを扱った専門雑誌も複数出版されている。通常このパズルは、マス目と問題とが印刷された紙面の空白のマス目に鉛筆で数字を書き込んで解答するが、数字を書いたり消したりする手間を省くために、盤と駒をセットにしたものも考案されている（例えば、特許文献１参照。）。

【０００３】
このパズルは、マス目が全部で８１もあるので、大人でも解くのに時間がかかり、子供が行うには難しすぎるものであった。子供が楽しめるようにするには、マス目の数を少なくすることが考えられる。特許文献２には、大人から子供まで楽しめるように、マス目の数が異なる複数の盤をセットにしたものが開示されている。しかし同文献記載のものは、難易度を変えるために盤を差し替えたり、盤にカバーを被せたりする必要があった。
【特許文献１】実用新案登録第３１３３６３９号公報
【特許文献２】実用新案登録第３１２３６７５号公報
【考案の開示】
【考案が解決しようとする課題】
【０００４】
本考案は以上に述べた実情に鑑み、一つの盤をそのまま使って、大人から子供までパズルゲームを楽しめるパズルゲーム用盤及びパズルゲーム具の提供を目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
上記の課題を達成するために請求項１記載の考案によるパズルゲーム用盤は、縦横同列のマス目で構成され且つ当該マス目全体を縦横に複数のブロックに区画した遊戯領域内に、前記遊戯領域よりも少ない縦横同列のマス目で構成され且つ当該マス目全体を縦横に複数のブロックに区画した別の遊戯領域を設けたことを特徴とする。
【０００６】
請求項２記載の考案によるパズルゲーム用盤は、縦横にN_1（N_1は６以上且つ素数でない整数）列のマス目を有すると共に、整数N_1の２因数をa_1，b_1として、そのマス目全体を縦にa_1分割、横にb_1分割する区画線を有する第１遊戯領域と、第１遊戯領域内の一部に形成され、縦横にN_2（N_2は４以上でN_1より小さく且つ素数でない整数）列のマス目を有すると共に、N_2の２因数をa_2，b_2として、そのマス目全体を縦にa_2分割、横にb_2分割する区画線を有する第２遊戯領域とを備えていることを特徴とする。
【０００７】
請求項３記載の考案によるパズルゲーム用盤は、請求項２記載の考案の構成に加え、第２遊戯領域内の一部に形成され、縦横にN_3（N_3は４以上でN_2より小さく且つ素数でない整数）列のマス目を有すると共に、N_3の２因数をa_3，b_3として、そのマス目全体を縦にa_3分割、横にb_3分割する区画線を有する第３遊戯領域をさらに備えていることを特徴とする。
【０００８】
請求項４記載の考案によるパズルゲーム用盤は、請求項２又は３記載の考案の構成に加え、各遊戯領域の区画線を共用していることを特徴とする。
【０００９】
請求項５記載の考案によるパズルゲーム用盤は、請求項１，２，３又は４記載の考案の構成に加え、各遊戯領域を色分けしていることを特徴とする。
【００１０】
請求項６記載の考案によるパズルゲーム具は、請求項１～５の何れかに記載のパズルゲーム用盤と、そのパズルゲーム用盤のマス目に置く駒とをセットにしたことを特徴とする。
【００１１】
請求項７記載の考案によるパズルゲーム具は、請求項６記載の考案の構成に加え、一つの駒に数字、文字、図形のうちの２種類以上を表示したことを特徴とする。
【００１２】
請求項８記載の考案によるパズルゲーム具は、請求項６又は７記載の考案の構成に加え、駒に文字を表示する場合に、複数の駒に表示した文字の集まりが４～６文字の熟語、人名、又は会社名になるようにしたことを特徴とする。

【００１３】
請求項９記載の考案によるパズルゲーム具は、請求項６，７又は８記載の考案の構成に加え、駒の表示をシールにしたことを特徴とする。
【考案の効果】
【００１４】
請求項１記載の考案によるパズルゲーム用盤は、基本となる遊戯領域内に、それよりもマス目の少ない別の遊戯領域を備えているので、遊戯領域を使い分けることで一つの盤をそのまま使用して難易度の異なるパズルゲームを簡便に行える。
【００１５】
請求項２記載の考案によるパズルゲーム用盤は、同一の盤の中に第１遊戯領域と、それよりもマス目の少ない第２遊戯領域を備えているので、第１遊戯領域と第２遊戯領域を使い分けることで一つの盤をそのまま使用して難易度の異なるパズルゲームを簡便に行える。
【００１６】
請求項３記載の考案によるパズルゲーム用盤は、第２遊戯領域よりもさらにマス目の少ない第３遊戯領域を備えているので、難易度の幅が一層広がる。
【００１７】
請求項４記載の考案によるパズルゲーム用盤は、各遊戯領域の区画線を共用したことで各遊戯領域中に余計な区画線が表示されないため、各遊戯領域の認識が容易となり、パズルゲームがしやすくなる。
【００１８】
請求項５記載の考案によるパズルゲーム用盤は、各遊戯領域を色分けしたことで各遊戯領域の認識が一層容易となり、各遊戯領域を使ったパズルゲームが容易に行える。
【００１９】
請求項６記載の考案によるパズルゲーム具は、請求項１～５の何れかに記載のパズルゲーム用盤と、そのパズルゲーム用盤のマス目に置く駒とをセットにしたので、難易度の異なるパズルゲームを行える。
【００２０】
請求項７記載の考案によるパズルゲーム具は、一つの駒に数字、文字、図形のうちの２種類以上を表示したので、同じ駒を使用しながら、あるときは数字のパズルゲームを行い、あるときは文字のパズルゲームを行うといった具合に変化を持たせられる。
【００２１】
請求項８記載の考案によるパズルゲーム具は、熟語や人名を並べるのは数字を並べるよりも興味深く、特に子供が行うのに好適であり、また会社名を駒に表示すればその会社のよい宣伝になる。
【００２２】
請求項９記載の考案によるパズルゲーム具は、駒の表示をシールにしたので、駒の表示を使用者が思い思いのものに簡単に変えることができ、パズルの楽しみが増大する。
【考案を実施するための最良の形態】
【００２３】
以下、本考案の実施の形態を図面に基づいて説明する。図１は、本考案のパズルゲーム用盤１の第１実施形態を示している。このパズルゲーム用盤１は、縦横８×８列のマス目を有すると共に、このマス目全体を縦に４分割する区画線２ａと、横に２分割する区画線２ｂを有し、この８×８マスのマス目全体を第１遊戯領域３としている。第１遊戯領域３は、縦横の区画線２ａ，２ｂにより縦横２×４マスの８つのマス目で構成される８つのブロック４に区画されている。
またこのパズルゲーム用盤１は、第１遊戯領域３内の縦１～６列、横２～７列の６×６マスの領域を第２遊戯領域５としている。第２遊戯領域５は、第１遊戯領域３と色分けされ、縦横の区画線２ａ，２ｂにより縦横２×３マスの６つのマス目で構成される６つのブロック６に区画されている。

さらにこのパズルゲーム用盤１は、第２遊戯領域５内の縦３～６列、横３～６列の４×４マスの領域を第３遊戯領域７としている。第３遊戯領域７は、第１及び第２遊戯領域３，５と色分けされ、縦横の区画線２ａ，２ｂにより縦横２×２マスの４つのマス目で構成される４つのブロック８に区画されている。なお、盤の縁に付した数字は説明のためのもので、実際のものには必ずしも必要ではない。

【００２４】

図２は、上記パズルゲーム用盤１で行うパズルに用いる駒９の一例を示している。駒９は、表面と裏面とに１～８のうちの一つの数字１０が表示してあって、表面と裏面とを区別できるように数字１０の色を違わせてある。また裏面には突部１１が形成してある。駒９は、１～８の数字１０が表示されたものをそれぞれ８個、計６４個用意する。

図３は、この駒９を盤１のマス目に表向きと裏向きで置いた状態を示している。盤１のマス目には、駒９の外周に嵌合する第１の凹部１２と、駒９の突部１１が嵌合する第２の凹部１３を有している。駒９を表向きに置くと、駒９の外周と突部１１とが第１，第２の凹部１２，１３に嵌合して位置決めされ、表面が盤１の表面と面一になる。駒９を裏向きに置くと、駒９の外周が第１の凹部１２に嵌合して位置決めされ、突部１１の分だけ盤１の表面から突出する。パズルの出題時に固定される数字は、駒９を表向きでマス目に置き、解答者が駒９を置くときは裏向きにしてマス目に置く。

【００２５】

図４（ａ）は、第１遊戯領域３、すなわち盤面全体を使ってパズルを行う場合の出題例を示しており、図４（ｂ）はこれに対する解答例を示している。パズルのルールは、いわゆるナンバープレイスと同様であって、縦の列、横の列、縦横２×４マスの各ブロック４に、１から８の数字が一つずつ入るように駒９を置くものである。

図５（ａ）は、第２遊戯領域５を使ってパズルを行う場合の出題例を示し、図５（ｂ）はこれに対する解答例を示している。この場合には、１～６の数字の各６枚、計３６枚の駒９を使用し、縦の列、横の列、縦横２×３マスの各ブロック６に、１から６の数字が一つずつ入るように駒を置く。

図６（ａ）は、第３遊戯領域７を使ってパズルを行う場合の出題例を示し、図６（ｂ）はこれに対する解答例を示している。この場合には、１～４の数字の各４枚、計１６枚の駒９を使用し、縦の列、横の列、縦横２×２マスの各ブロック８に、１から４の数字が一つずつ入るように駒を置く。

【００２６】

以上に述べたように本パズルゲーム用盤１は、マス目の総数の異なる第１遊戯領域３、第２遊戯領域５、第３遊戯領域７を一つの盤面に備えており、各遊戯領域３，５，７を使い分けることで難易度の異なるパズルが簡便に行え、大人から子供までパズルを楽しむことができる。各遊戯領域３，５，７は色分けされ、尚且つ区画線２ａ，２ｂを共用するように各遊戯領域３，５，７を配置したので、各遊戯領域３，５，７の認識が容易であり、いずれの遊戯領域３，５，７でパズルを行う場合でも同じように使いやすいものとなっている。

パズルの問題は、遊ぶ人が各自で作成しても良いが、各遊戯領域３，５，７で行うパズルの問題が多数印刷された冊子を盤１や駒９とセットにして販売すれば、買った人がすぐにパズルを行えて便利である。

【００２７】

駒９に表示されるものは、数字に限らず文字や図形であってもよい。図７（ａ）は、駒９に「春」「夏」「秋」「冬」の文字１４をそれぞれ表示し、１から４の数字を並べる代わりに、「春夏秋冬」の四文字熟語を並べるようにした場合の出題例と解答例を示している。

図７（ｂ）は、駒９に「高」「岡」「太」「郎」の文字１４をそれぞれ表示し、１から４の数字を並べる代わりに、人名「高岡太郎」を並べるようにした場合の出題例と解答例を示している。

図７（ｃ）は、駒に「○」「△」「銀」「行」の文字１４をそれぞれ表示し、１から４

の数字を並べる代わりに、会社名「○△銀行」を並べるようにした場合の出題例と解答例を示している。

以上のように、四文字熟語や人名、会社名を並べるようにすれば、数字を並べるのとは別の面白味があり、文字数も少なく簡単に遊べるので、特に子供が遊ぶのに良い。駒９にシールを貼って文字１４を表示することとすれば、自分の好きな文字でパズルができるので興味が増し、またシールを貼り替えて文字を変化させることで飽きるのを防止できる。

なお、上述のように四文字の熟語や人名、会社名に限らず、六文字の熟語や人名、会社名でもよく、その場合には第２遊戯領域５を使用すればよい。

【００２８】

図８は、駒９の別の例を示している。この駒９は、６×６マスの遊技領域（第２遊技領域５）及び４×４マスの遊技領域（第３遊技領域７）でパズルゲームを行うのに適したものであって、形状が６面体のサイコロ状となっており、各面に数字１０、文字１４、図形１５が表示されている。この駒９を使用すれば、駒９を置く際に向きを変えることで、数字１０のパズル、文字１４のパズル、図形１５のパズルの３種類のゲームを行うことができるので、飽きるのを防止できる。さらに、図形１５の面を花、動物、旗などの好きな図柄のシールを貼って使用することとすれば、パズルの楽しみがより一層広がり、子供も飽きることなくパズルを楽しめる。

【００２９】

図９は、駒９のさらに別の例を示している。この駒９は、図９（ａ）に示すように円柱形のドラム状となっており、表面に０～８の数字１０が表示してあり、図９（ｂ），（ｃ）に示すように、盤１のマス目に形成した凹み２４に回転自在に埋め込んであり、駒９を回転させることで数字１０を変化させられるようにしている。このようにすれば、いちいち駒９を盤１のマス目に置いたり取ったりしなくてよい上、各数字を確認しながらパズルゲームを進行できるので便利である。なお数字１０を０～８とするのは盤１のマス目が８×８マスの場合で、盤１のマス目が９×９マスの場合には数字１０を０～９にする。パズル出題時に空欄のマスの数字１０として「０」を表示させる。また駒９は、片側に回転盤２１を有し、回転盤２１には周囲に複数の溝２２が形成してあって、回転盤２１を指で動かすことで容易に回転できる。さらに駒９は、図９（ｄ）に示すように横にスライドさせると、盤１に形成した突起２３が回転盤２１の溝２２に係止して駒９が回転不能となり、これにより数字１０を確定できる。駒９は球形とすることもできる。

【００３０】

図１０は、本考案のパズルゲーム用盤１の第２実施形態を示している。このパズルゲーム用盤１は、縦横６×６列のマス目を有すると共に、このマス目全体を縦に３分割する区画線２ａと、横に２分割する区画線２ｂを有し、この６×６マスのマス目全体を第１遊戯領域３としている。第１遊戯領域３は、縦横の区画線２ａ，２ｂにより縦横２×３マスの６つのマス目で構成される６つのブロック４に区画されている。

またこのパズルゲーム用盤１は、第１遊戯領域３内の縦１～４列、横２～５列の４×４マスの領域を第２遊戯領域５としている。第２遊戯領域５は、第１遊戯領域３と色分けされ、縦横の区画線２ａ，２ｂにより縦横２×２マスの４つのマス目で構成される４つのブロック６に区画されている。

【００３１】

図１１は、本考案のパズルゲーム用盤１の第３実施形態を示している。このパズルゲーム用盤１は、縦横９×９列のマス目を有すると共に、このマス目全体を縦に３分割する区画線２ａと、横に３分割する区画線２ｂを有し、この９×９マスのマス目全体を第１遊戯領域３としている。第１遊戯領域３は、縦横の区画線２ａ，２ｂにより縦横３×３マスの９つのマス目で構成される９つのブロック４に区画されている。

またこのパズルゲーム用盤１は、第１遊戯領域３内の縦２～５列、横２～５列の４×４マスの領域を第２遊戯領域５としている。第２遊戯領域５は、第１遊戯領域３と色分けされ、縦横の区画線２ａ，２ｂにより縦横２×２マスの４つのマス目で構成される４つのブロック６に区画されている。

本パズルゲーム用盤１は、縦横９×９マスの第１遊戯領域３を使用して一般的なナンバープレイスを行うことができ、且つ第２遊戯領域５を使用して子供向きの簡易なパズルも行える。

【００３２】

図１２は、本考案のパズルゲーム用盤１の第４実施形態を示している。このパズルゲーム用盤１は、縦横９×９列のマス目を有すると共に、縦横３×３マスの９つのマス目ごとに色分けすることでマス目全体を９つのブロック４に区画し、これを第１遊戯領域３としている。

またこのパズルゲーム用盤１は、第１遊戯領域３内の縦１～８列、横２～９列の８×８マスの領域を枠線１６で仕切り、この領域を縦に２分割、横に４分割する区画線２ａ，２ｂを設けて、第２遊戯領域５を形成している。第２遊戯領域５は、縦横の区画線２ａ，２ｂにより縦横４×２マスの８つのマス目で構成される８つのブロック６に区画されている。

さらにこのパズルゲーム用盤１は、第２遊戯領域５内の縦２～７列、横４～９列の６×６マスの領域を枠線１７で仕切り、第３遊戯領域７としている。第３遊戯領域７の枠線１７は、第２遊戯領域５の枠線１６及び区画線２ａ，２ｂと区別できるようにしている。第３遊戯領域７は、第２遊戯領域５と共用の区画線２ａ，２ｂにより、縦横２×３マスの６つのマス目で構成される６つのブロック８に区画されている。

さらにこのパズルゲーム用盤１は、第２遊戯領域５の枠線１６と区画線２ａ，２ｂとで仕切られる縦５～８列、横２～５列の４×４マスの領域を第４遊戯領域１８としている。第４遊戯領域１８は、同遊戯領域１８内を縦横にそれぞれ２等分した縦横２×２マスの４つのマス目よりなる各ブロック１９に、ハートマークの識別表示２０を跨って表示してある。

本パズルゲーム用盤１によれば、それぞれマス目の異なる第１遊戯領域３、第２遊戯領域５、第３遊戯領域７、第４遊戯領域１８の４つの遊戯領域を有しているので、一つの盤で行えるパズルの難易度の幅がさらに大きい。

【００３３】

本考案は以上に述べた実施形態に限定されない。盤面のマス目の数は、９×９マスよりも大きくすることもでき、遊戯領域を第５、第６とさらに増やすこともできる。

【図面の簡単な説明】

【００３４】

【図１】本考案によるパズルゲーム用盤の第１実施形態を示す平面図である。

【図２】（ａ）は駒の一例を示す平面図、（ｂ）は同裏面図、（ｃ）はＡ－Ａ断面図である。

【図３】駒をパズルゲーム用盤のマス目に表向きと裏向きで置いた状態を示す縦断面図である。

【図４】（ａ）は第１実施形態のパズルゲーム用盤の第１遊戯領域を使ってパズルを行う場合の出題例を示し、（ｂ）はその解答例を示している。

【図５】（ａ）は第１実施形態のパズルゲーム用盤の第２遊戯領域を使ってパズルを行う場合の出題例を示し、（ｂ）はその解答例を示している。

【図６】（ａ）は第１実施形態のパズルゲーム用盤の第３遊戯領域を使ってパズルを行う場合の出題例を示し、（ｂ）はその解答例を示している。

【図７】（ａ）は「春」「夏」「秋」「冬」の四文字（熟語）で行うパズルの出題例と解答例を示し、（ｂ）は「高」「岡」「太」「郎」の四文字（人名）で行うパズルの出題例と解答例を示し、（ｃ）は「○」「△」「銀」「行」の四文字（会社名）で行うパズルの出題例と解答例を示している。

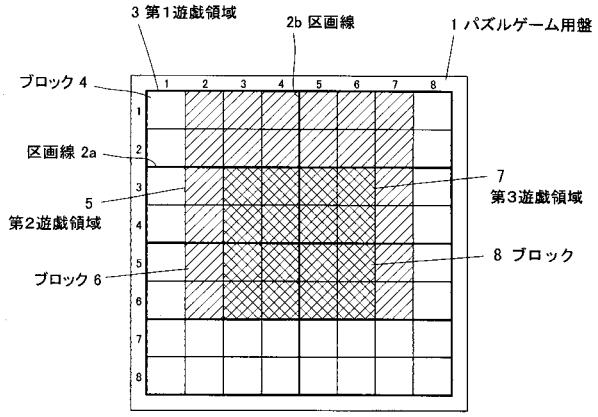
【図８】駒の他の実施形態を示す斜視図である。

【図９】（ａ）は駒のさらに別の実施形態を示す斜視図であり、（ｂ）～（ｄ）はその駒を盤に取付けた状態を示す断面図である。

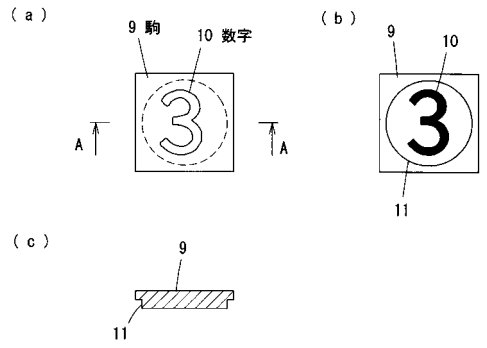
【図１０】本考案によるパズルゲーム用盤の第２実施形態を示す平面図である。

【図１１】本考案によるパズルゲーム用盤の第３実施形態を示す平面図である。
【図１２】本考案によるパズルゲーム用盤の第４実施形態を示す平面図である。
【符号の説明】
【００３５】
１　パズルゲーム用盤
２ａ，２ｂ　区画線
３　第１遊戯領域
４　ブロック
５　第２遊戯領域
６　ブロック
７　第３遊戯領域
８　ブロック
９　駒
１０　数字
１４　文字
１５　図形
１８　第４遊戯領域
１９　ブロック

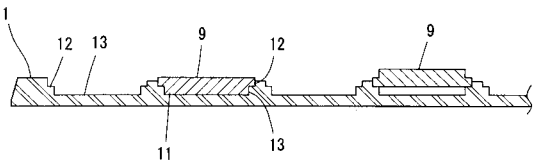
【図１】



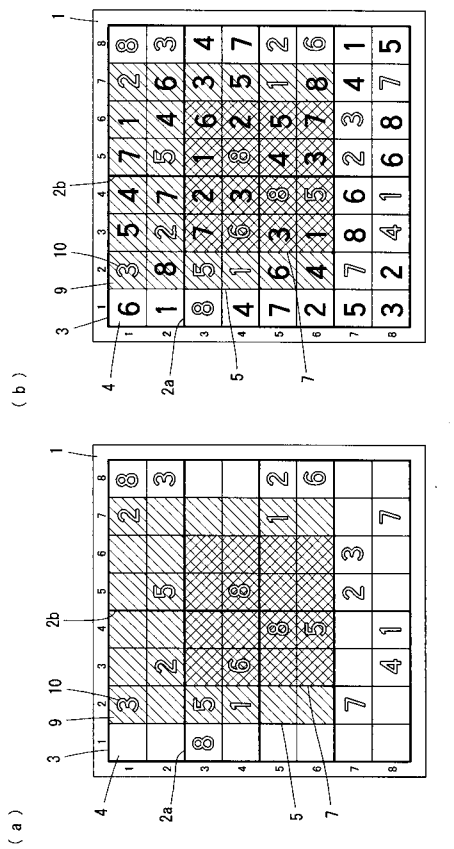
【図２】



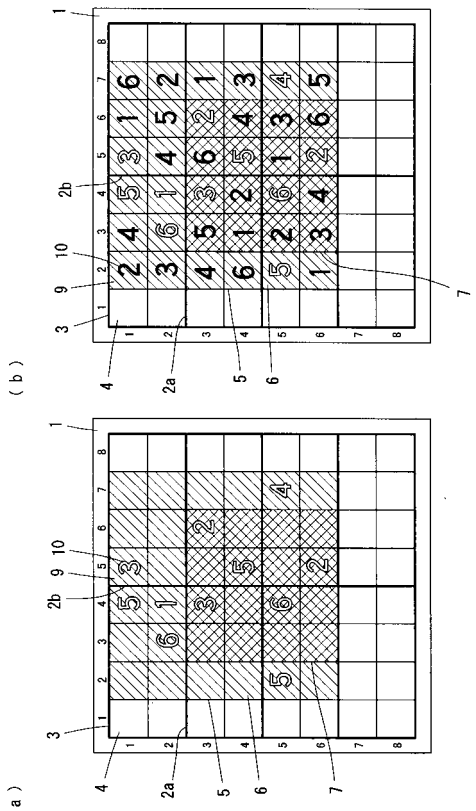
【図３】



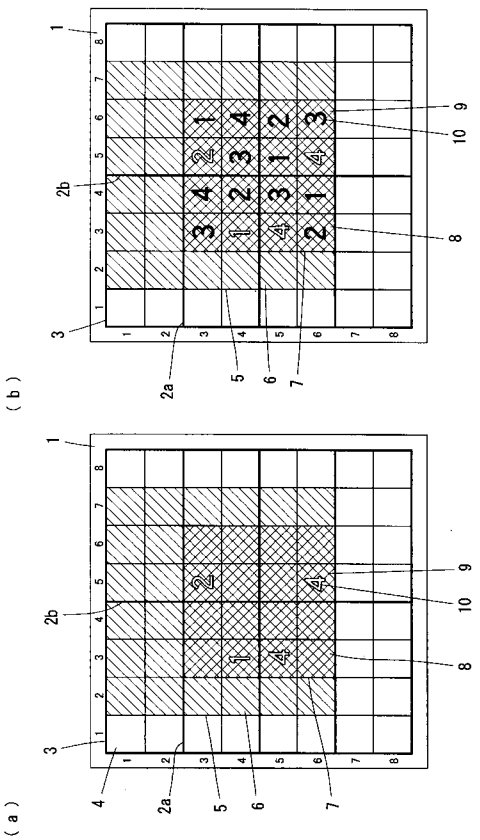
【図４】



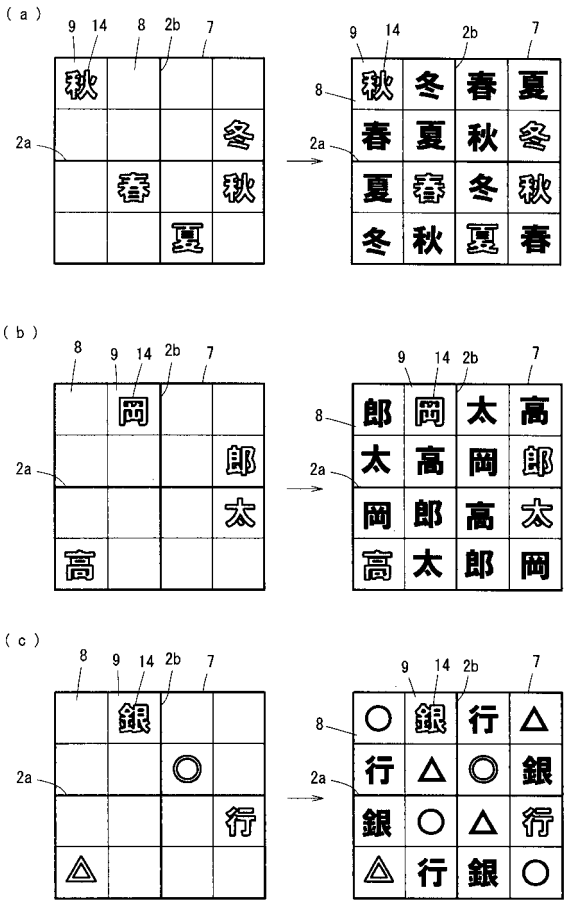
【図５】



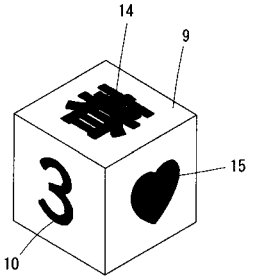
【図６】



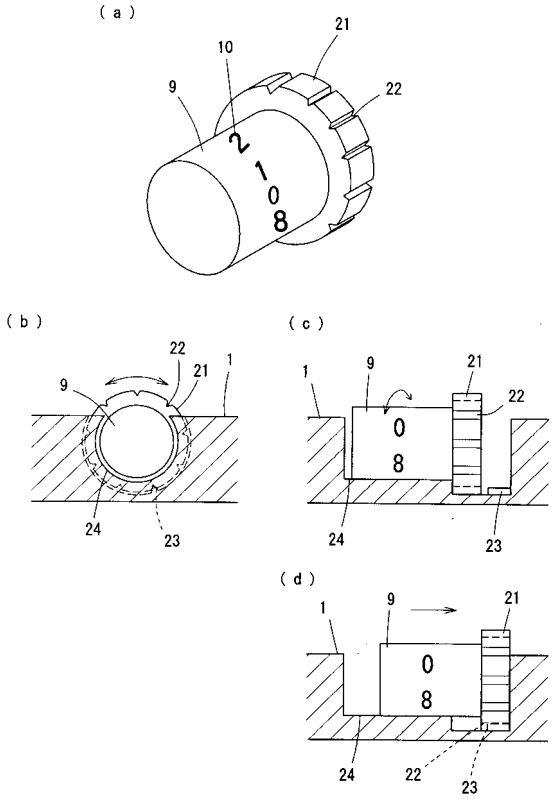
【図７】



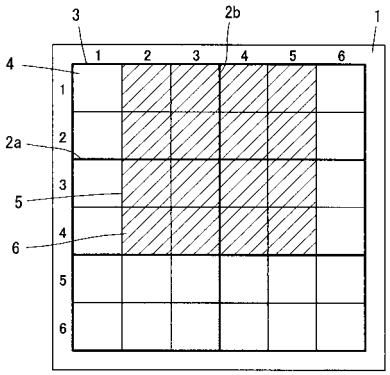
【図８】


14
9
15
10

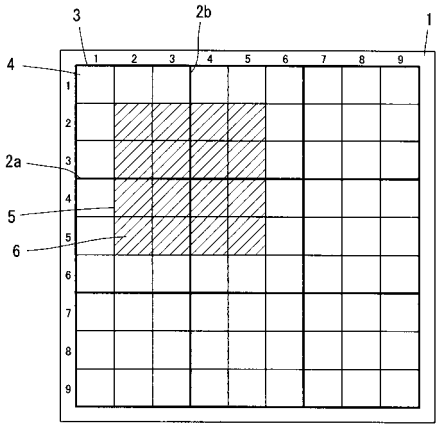
【図９】


(a)
21
10
9
22
(b)
22
21
1
9
24
23
(c)
1
9
21
22
24
23
(d)
1
9
21
24
22
23

【図１０】


3
2b
1
4
2a
5
6

【図１１】


3
2b
1
4
2a
5
6

【図１２】

