

(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3113561号

(U3113561)

(45) 発行日 平成17年9月15日(2005.9.15)

(24) 登録日 平成17年8月3日(2005.8.3)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 3/02

A63F 3/00

F I

A63F 3/02 506Z

A63F 3/02 513B

A63F 3/00 507

A63F 3/00 515D

評価書の請求 未請求 請求項の数 3 書面 (全 4 頁)

(21) 出願番号 実願2005-2059 (U2005-2059)

(22) 出願日 平成17年3月10日(2005.3.10)

(73) 実用新案権者 505128809

伊澤 はるみ

東京都板橋区小豆沢2丁目33番6号 メ
ゾン小豆沢公園902号室

(72) 考案者 伊澤 はるみ

東京都板橋区小豆沢2丁目33番6号メゾ
ン小豆沢公園902号室

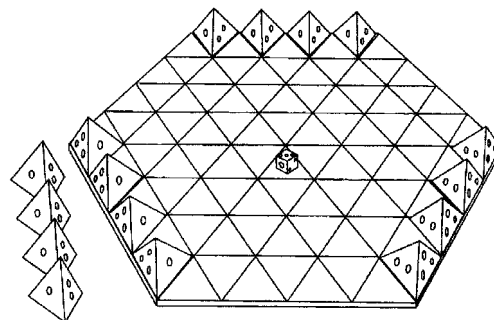
(54) 【考案の名称】 卓上ゲーム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】ルールが複雑すぎるでもなく、簡単すぎるでもなく、誰でも、2～4人の中何人でも、コミュニケーションを図りながら楽しくゲームできる卓上ゲームを提供する。

【解決手段】三角錐の駒を正三角形の盤上で、さいころの目に従い上記盤上のマス目に沿って転がして相手の持ち駒を取るゲームであり、上記ゲーム駒は表面に0～3の数がふっており、赤・青・黄・緑の4種があり、一色につき4個が一人分の持ち駒となり、上記ゲーム盤は一边4マス＝計16マスに区切られ駒と同じく赤・青・黄・緑に色分けされた正三角形を6枚1セットとして好きな枚数を自由な形に組み合わせて使用する人数×4個の駒・6枚のゲーム盤とからなる。

【選択図】図1



【実用新案登録請求の範囲】

【請求項 1】

2 人から 4 人まででゲームを行い、三角錐のゲーム駒を所定のルールに従って正三角形のゲーム盤に並べた後、さいころの目に従ってこのゲーム駒を転がして、転がされたゲーム駒の表面にふられた数の大きさを相手の持ち駒を取りあい勝敗を争うゲームであって、上記ゲーム駒の表面は、0～3 までの数を表す模様を有し、赤・青・黄・緑の 4 種類を一色につき 4 個を 1 人分の持ち駒となるゲーム駒と、該ゲーム駒を並べて置くための、一辺 4 マス＝計 16 マスに区切られて駒と同じく赤・青・黄・緑に色分けされた正三角形のゲーム盤からなることを特徴とする、卓上ゲーム具。

【請求項 2】

一辺 4 マス＝計 16 マスに区切られ駒と同じく赤・青・黄・緑に色分けされた正三角形の形状であり、6 枚を 1 セットとして好きな枚数を自由な形に組み合わせて使用することができる請求項 1 記載の卓上ゲーム具。

【請求項 3】

表面に 0～3 の数がふってあり、赤・青・黄・緑の 4 種があり、一色につき 4 個が一人分の持ち駒となる請求項 1 記載の卓上ゲーム具。

【考案の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この考案は、2～4 人の複数の人が簡単に遊べる卓上ゲームに関する。

【背景技術】

【0002】

卓上ゲームとして従来から碁・将棋・チェス・オセロ等が広く行われており、ゲーム盤と、その他の構成要素から成る適当な構造体を介して、適当なルールに従ってゲームが行われる卓上ゲームは公知である

【考案の開示】

【考案が解決しようとする課題】

【0003】

従来の卓上ゲームの中、碁・将棋・チェス・オセロは 2 人で勝負を争うもので、知識と練達度によって力量が決まり、ほぼ力量の優れた者が勝つのに決まっていた、誰もが平等の条件でゲームを楽しむといったことにならない点に問題があった。

【0004】

本考案の目的は、ルールが複雑すぎるでもなく、簡単すぎるでもなく、誰でも、2～4 人の中何人でも、コミュニケーションを図りながら楽しくゲームできる卓上ゲームを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上の課題を解決するために、二人から四人までで行える、三角錐の駒を正三角形の盤上で、さいころの目に従い上記盤上のマス目に沿って転がして相手の持ち駒を取るゲームであり、上記ゲーム駒は表面に 0～3 の数がふってあり、赤・青・黄・緑の 4 種があり、一色につき 4 個が一人分の持ち駒となり、上記ゲーム盤は一辺 4 マス＝計 16 マスに区切られ駒と同じく赤・青・黄・緑に色分けされた正三角形を 6 枚 1 セットとして好きな枚数を自由な形に組み合わせて使用する人数×4 個の駒・6 枚のゲーム盤とからなることを特徴とする卓上ゲーム。2 人～4 人でゲームを行い、三角錐の駒を一辺 4 マス＝計 16 マスに区切られた三角形の盤上で、サイコロの目に従い表面に 0～3 の数がふってある駒を盤上のマス目に沿って転がして相手の駒を取るゲームであり、上記ゲーム駒は、あり、赤・青・黄・緑の 4 種があり、一色につき 4 個が一人分の持ち駒となることを特徴とする卓上ゲームである。

【0006】

また、第二考案は、前記盤は一辺 4 マス＝計 16 マスに区切られた正三角形の板を組み

10

20

30

40

50

合わせて使うものであることを特徴とする請求項第 2 記載の卓上ゲームである。

【0007】

また、第三考案は、前記駒の正三角錐の表面に 0 ~ 3 の数をふってあることを特徴とする請求項 3 記載の卓上ゲームである。

【0008】

また、0 ~ 3 の数をふられた正三角錐の駒を転がすという行為は、正四面体であるさいころのように次に出てくる目の数を予測するのには少々困難な形状をしており、更に運や偶然性といった要素が強くなった卓上ゲームである。

【0009】

また、駒が一辺 5 c m という大きさと持ち易い重みを持っており、且つそれが子供の口にも容易に飲み込めない大きさとなり、小さな子供を持つ大人にも使い易い構造になっている卓上ゲームである。 10

【0010】

また、盤の模様が正三角形の集まりに 16 等分割され、且つ原色の赤・青・黄・緑といった玩具に多く見られる色彩で構成されていることにより見た目も単純でありながら華やかな色彩になっている卓上ゲームである。

【考案の効果】

【0011】

上述したように本考案に係わる卓上ゲームはルールが簡単であるから誰でも容易に理解できるので、初心者・老若男女、すぐにゲームに参加できる。 20

【0012】

また、ゲームを行うには、ある程度の判断能力を必要とするが、運も大きくゲームを左右するので、熟練者と初心者の差は殆どなく、誰でも平等の立場でゲームを楽しむことができる。

【0013】

また、1 回のゲームが 10 ~ 30 分で終わり、ゲーム回数も自由に決められるので、いつでも、どこでも、気軽にゲームすることができる。

【0014】

また、ゲーム中にコミュニケーションを図りながら行うので、家族同志や友達同志等で親睦が図れる。 30

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図 1】この考案の一実施形態を示す斜視図である。

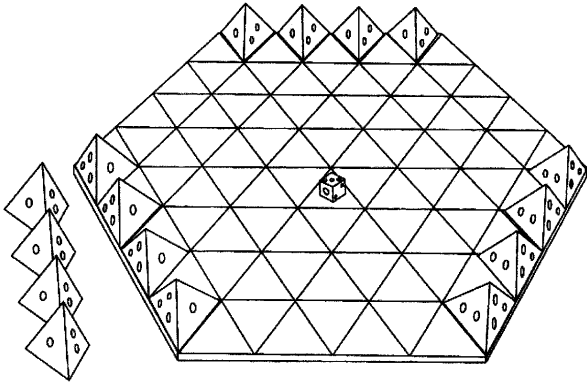
【図 2】この考案の一実施例に係るゲーム盤を示す斜視図である。

【図 3】この考案の一実施例に係るゲーム用駒を示す斜視図である。

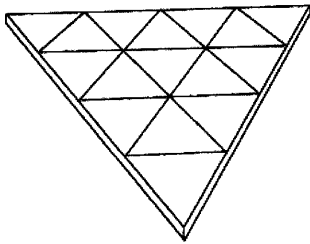
【図 4】この考案の一実施例に係るゲーム盤の三面図である。

【図 4】この考案の一実施例に係るゲーム駒の三面図である。

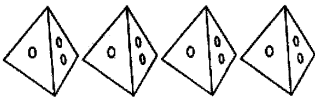
【図 1】



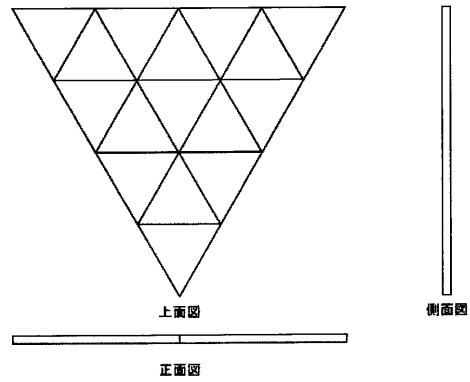
【図 2】



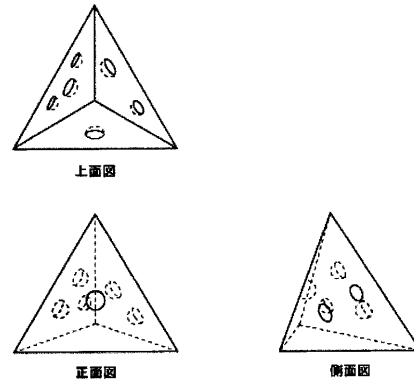
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【手続補正書】

【提出日】平成17年6月14日(2005.6.14)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

【図 1】この考案の一実施形態を示す斜視図である。

【図 2】この考案の一実施例に係るゲーム盤を示す斜視図である。

【図 3】この考案の一実施例に係るゲーム用駒を示す斜視図である。

【図 4】この考案の一実施例に係るゲーム盤の三面図である。

【図 5】この考案の一実施例に係るゲーム駒の三面図である。