

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5243776号
(P5243776)

(45) 発行日 平成25年7月24日(2013.7.24)

(24) 登録日 平成25年4月12日(2013.4.12)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 3/00 (2006.01)
 A 6 3 F 3/00 5 1 2 B
 A 6 3 F 3/00 5 1 5 D

請求項の数 2 (全 6 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2007-301078 (P2007-301078) (22) 出願日 平成19年11月20日 (2007.11.20) (65) 公開番号 特開2009-125176 (P2009-125176A) (43) 公開日 平成21年6月11日 (2009.6.11) 審査請求日 平成22年11月16日 (2010.11.16)</p>	<p>(73) 特許権者 507384319 須田 光重 東京都世田谷区松原 6-29-1-208 (74) 代理人 100110652 弁理士 塩野谷 英城 (72) 発明者 須田 光重 東京都世田谷区松原 6-29-1-208 審査官 榎本 研太郎</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 駒挟みゲーム盤セット

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

駒の載置部を格子状に設け当該格子状の中央部に先手の駒と後手の駒とを対角に置く開始部を備えた盤と、

先手を表す先手面、後手を表す後手面及び先手にも後手にも属さない中立を表す中立面を備え当該先手面、後手面又は中立面のいずれか一つを前記盤の載置部において選択的に表示可能な形状とした複数の前記駒とを備え、

当該駒の先手面、後手面及び中立面には、当該各面から他の面に遷移する方向が一方向に循環するように矢印を表示した駒挟みゲーム盤セット。

【請求項 2】

前記駒の外形を三角柱に形成し、当該三角柱の3つの側面に前記先手面、後手面及び中立面を個別に備えた請求項 1 記載の駒挟みゲーム盤セット。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、駒挟みゲーム盤セットに係り、特に、オセロゲーム（登録商標）のような駒挟みゲーム盤セットに関する。

【背景技術】

【0002】

表裏を白と黒にした円盤状の駒を挟んでひっくり返すオセロゲーム（登録商標）は広く

知られている。このオセロゲーム（登録商標）を発展させて4人で遊べるようにしたものもある（特許文献1）

【特許文献1】実開平6 - 50685号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

本発明は、オセロゲーム（登録商標）に似たゲーム方法でありながら、より奥の深いゲームを楽しめる駒挟みゲーム盤セットを提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0004】

本発明は、駒の載置部を格子状に設け当該格子状の中央部に先手の駒と後手の駒とを対角に置く開始部を備えた盤を用いる。また、駒は、先手を表す先手面、後手を表す後手面及び先手にも後手にも属さない中立を表す中立面を備えた駒とする。駒の形状は、当該先手面、後手面又は中立面のいずれか一つを前記盤の載置部において選択的に表示可能な形状とする。更に、当該駒の先手面、後手面及び中立面には、当該各面から他の面に遷移する方向を表示する。

【0005】

遊び方は、オセロゲーム（登録商標）と同じように、相手の駒を挟むのであるが、挟まれた駒は決められた遷移方向に回転させる。すると、場合によって、挟まれた駒が先手面と後手面だけでなく中立面を示すことがある。中立面は、先手にも後手にも属さず、プレイヤーの得点としてカウントされない駒となる。

【発明の効果】

【0006】

これによると、挟んだ駒が自分の駒になるのか、相手の駒になるのか、又は中立面となるのかを予測しながら戦略的な奥の深いゲームを楽しむことができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0007】

以下、本発明の一実施形態を図面を参照しつつ説明する。

【0008】

図1は、盤の構成図である。図1(a)はゲーム盤面を示しており、図1(b)は図1(a)のA-A断面を示している。盤上には駒の載置部1が8×8の格子状に設けられている。中央の4つの載置部は、ゲームの開始の際に予め駒を置く開始部2であり、開始部を一見して分かるように目印が表示されている。

【0009】

本実施形態において、駒は正三角柱の外観をしており、分かりやすいように展開図で示すと図2のようになる。駒の三角柱の側面には、先手を表した先手面3と、後手を表した後手面4と、先手にも後手にも属さない中立を表した中立面5とが設けられている。この先手面3、後手面4又は中立面5のいずれか一つが盤上において上向きになって、その駒の所属をプレイヤーに示すようになっている。また、各面3, 4, 5には、当該各面から他の面へ遷移する方向が矢印で示されている。本実施形態において、この矢印は、駒20を回転させる方向を示している。この駒20が挟まれたときに、駒20を回転させるのであるが、矢印の方向に回転させるので、先手面が上を向いている状態から一つ回転させれば次は後手面が上を向いて現れる。後手面が上を向いている状態から一つ回転させれば次は中立面が上を向いて現れる。中立面が上を向いている状態から一つ回転させれば次は先手面が上を向いて現れる。

【0010】

さて、駒20は以上のように三角柱の外観をしており、かつ、先手面、後手面又は中立面のいずれか一つが上を向くように置かなければならないので、盤面が単なる平面では駒20を安定的に置くことができない。そこで、盤10の構造は、図1(b)に示すように工夫されている。図1(b)は、図1(a)のA-A断面を示している。盤の基台11は

10

20

30

40

50

箱状になっていて、その開口側に、底面と平行に、奥行き方向の串12と、幅方向の串13とが格子状に組まれている。つまり、箱状の基台11の開口部に奥行き方向の串12と幅方向の串13とが網を掛けた状態になっており、その網目に三角柱である駒20の側面の一角を落とし込むことによって、駒20が三角柱の一側面を上に向けた状態で安定するように構成されている。隣り合う幅方向の串13，13の間の幅と基台11の箱の深さは、駒20が、隣り合う幅方向の串13，13にもたれ掛かって安定するように調整されている。また、2つの駒20，20を隣接する載置部1，1に置いたときに、2つの駒20，20がぶつからないように、幅方向の串13は奥行き方向の串12に比べて幅を広くしてある。

【0011】

次に遊び方の例を説明する。

【0012】

まず、図1(a)のように、盤10の中央の開始部2に、2つの先手の駒と、2つの後手の駒とを、対角に置く。いま図面に向かって左側を先手のプレイヤー、右側を後手のプレイヤーであるとする。開始部2に駒を置くとき、先手の駒は、先手面を上向きにし、かつ、矢印が後手の方を向くように置く。後手の駒は、後手面を上向きにし、かつ、矢印が先手の方を向くように置く。

【0013】

続いて、先手は、後手の駒を挟める位置に新しい駒を置く。先手面を上にして矢印が後手の方を向くように置く。例えば、図3の駒Aを置いたとする。このとき、先手は自分の駒の間に挟んだ後手の駒Bを矢印の方向に一つ回転させ、この結果、駒Bは中立面を上向きにする。

【0014】

続いて、後手は、先手の駒を挟める位置に新しい駒を置く。後手面を上にして矢印が先手の方を向くように置く。例えば、図4の駒Cを置いたとする。このとき、後手は自分の駒の間に挟んだ先手の駒Dを矢印の方向に一つ回転させ、この結果、駒Dは後手面を上向きにする。

【0015】

以降、駒の載置面1がすべて埋まるまで、先手と後手が駒置きを繰り返し、その間、挟まれた駒20は先手面、後手面、中立面のいずれかを逐次変化させながら表示する。そして、すべての駒の載置面1が埋まったときゲームは終了し、その時点で先手面を表示している駒の数と、後手面を表示している駒の数とを数える。先手面の数は先手の得点とし、後手面の数は後手の得点とし、得点の多いほうを勝者とする。このとき、中立面は先手にも後手にも属さない駒として得点の対象とはしない。

【0016】

以上説明した本実施形態によれば、挟んだ駒が自分の駒になるのか、相手の駒になるのか、又は中立面となるのかを予測しながら戦略的な奥の深いゲームを楽しむことができる。

【0017】

ここで、本願発明は以上の実施形態に限られるものではなく、様々な実施形態が可能である。例えば、盤の変形例を図5に示す。この図5に示す盤は、蛇腹状に形成されている。図5(b)を正面図として、図5(a)は平面図を示している。図5(a)において、点線は谷折りを示し、一点鎖線は山折りを示している。直線は、盤上に描かれた区切り線である。隣り合う山折り線と、隣り合う区切り線とが囲む空間が一つの駒の載置面となっている。駒の載置面の一つ一つが三角状に凹んでいるので、三角柱の駒を置いたときに安定する。このような盤を厚紙のような変形可能な素材で形成すると、折りたたんでコンパクトに持ち運ぶことができる。

【0018】

また、駒においては、先手面、後手面、中立面の並び順及び各面の遷移方向が本実施形態と異なってもよい。また、先手面、後手面、中立面の区別は、各面に表示する文字

10

20

30

40

50

、模様又は色の違いによって行うことができる。また、駒は三角柱以外の形状でもよく、一つの駒に含まれる先手面、後手面、中立面の数は一つずつでなくても構わない。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】本発明の実施形態における盤の構成図であり、図1(a)は正面図、図1(b)は図1(a)のA-A断面を示す。

【図2】本発明の実施形態における駒の構成を説明するための展開図である。

【図3】遊び方を説明するための説明図である。

【図4】遊び方を説明するための説明図である。

【図5】本発明の実施形態における盤の変形例を示す構成図である。図5(b)は正面図、図5(a)は平面図をそれぞれ示す。

10

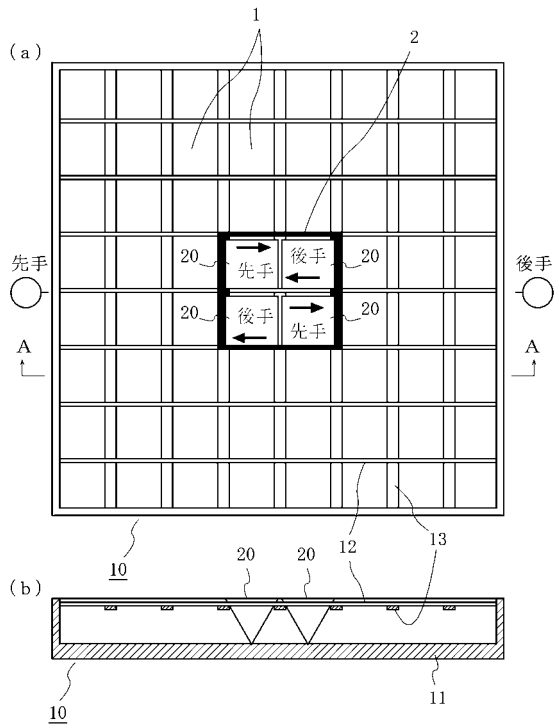
【符号の説明】

【0020】

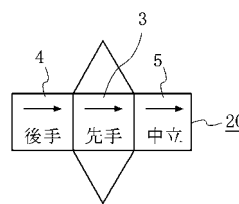
- 1 駒の載置面
- 2 開始部
- 3 先手面
- 4 後手面
- 5 中立面
- 10 盤
- 20 駒

20

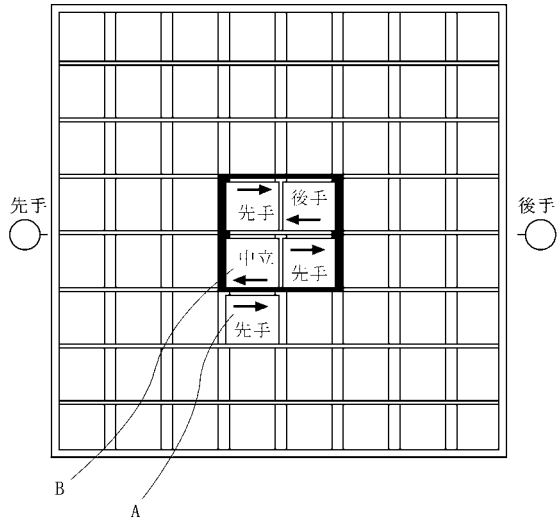
【図1】



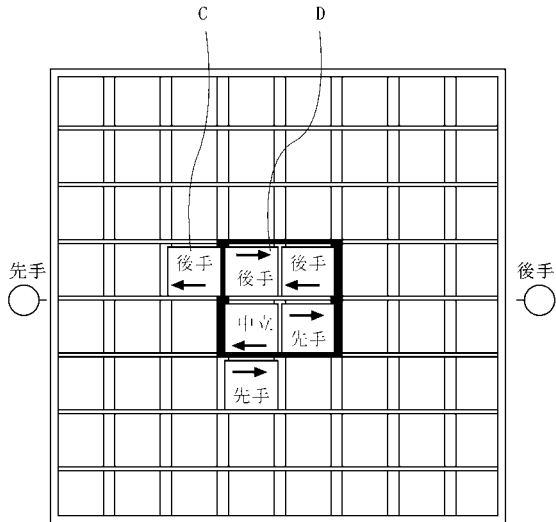
【図2】



【図3】

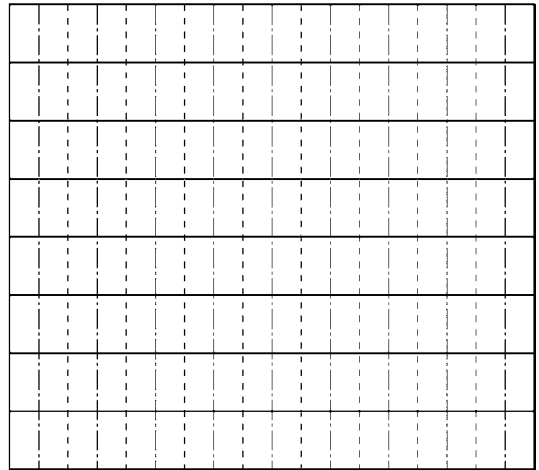


【 図 4 】



【 図 5 】

(a)



(b)



フロントページの続き

- (56)参考文献 実開昭63-103671(JP,U)
実開平05-058180(JP,U)
実開昭60-020273(JP,U)
特開2002-263240(JP,A)
登録実用新案第3119471(JP,U)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 3/00 - 3/02