

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成28年7月14日(2016.7.14)

【公開番号】特開2014-4354(P2014-4354A)

【公開日】平成26年1月16日(2014.1.16)

【年通号数】公開・登録公報2014-002

【出願番号】特願2013-114839(P2013-114839)

【国際特許分類】

A 6 3 F 9/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 9/10 5 0 1 Z

A 6 3 F 9/10 5 0 1 C

【手続補正書】

【提出日】平成28年5月30日(2016.5.30)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

くっつけて位置決めされるサイズ及び形状のパズル・ピースと、  
前記パズル・ピースの1つ又は複数の上のしるしと  
を備え、プレイヤーにより、マッチするしるしを有するパズル・ピースを、ポイントを獲得するために順次相互接続することが可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項2】

請求項1に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしが1つ又は複数のシンボルを含むことを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項3】

請求項2に記載のパズル・ゲームであって、前記1つ又は複数のシンボルが前記パズル・ピースの1つ又は複数のエッジに位置することを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項4】

請求項1に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしが、色、線、文字及び数のうちの少なくとも1つを含むことを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項5】

請求項1に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしは前記パズル・ピース上にエンボス加工されたことを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項6】

請求項1に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしは前記パズル・ピース上にデボス加工されたことを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項7】

請求項3に記載のパズル・ゲームであって、2つの異なるシンボルが前記パズル・ピース上に位置することを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項8】

請求項1に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースが直線のエッジを有することを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項9】

請求項1に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースが直線でない1つ又は

複数のエッジを有することを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 1 0】

請求項 9 に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースが、互いにぴったりつくエッジを有することを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 1 1】

請求項 1 0 に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースの幾つか又は全てが、同一の形状を有することを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 1 2】

請求項 1 0 に記載のパズル・ゲームであって、互いにぴったりつく前記エッジはタブを備えたことを特徴とする方法。

【請求項 1 3】

請求項 1 0 に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースが、同一のタブ位置決めにより回転位置決めを可能とする対称性を有することを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 1 4】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、ゲーム・ボードを更に備えたパズル・ゲーム。

【請求項 1 5】

請求項 1 4 に記載のパズル・ゲームであって、前記ゲーム・ボードがパズル・ピース位置を特定することを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 1 6】

請求項 1 4 に記載のパズル・ゲームであって、前記ゲーム・ボードが 1 つ又は複数の得点を修正するものを備えることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 1 7】

請求項 1 5 に記載のパズル・ゲームであって、前記ゲーム・ボードが、該ゲーム・ボード上のゲーム・ボードのしるしを含むことを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 1 8】

請求項 1 5 に記載のパズル・ゲームであって、前記ゲーム・ボードのしるしが前記ゲーム・ボードの周りのボーダー上に位置することを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 1 9】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしが隠されていることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 0】

請求項 1 9 に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしある視点からのみ見ることが可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 1】

請求項 1 9 に記載のパズル・ゲームであって、前記しるしある視覚補助とともにのみ見ることが可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 2】

請求項 1 4 に記載のパズル・ゲームであって、前記ゲーム・ボードがプレイヤーによって修正可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 3】

前記パズル・ピースがマーカーを保持するための受け手段を備えることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 4】

請求項 1 に記載のパズル・ゲームであって、前記パズル・ピースは一次パズル・ピースであり、前記パズル・ゲームが、追加のゲーム・プレイ要素を含むことが可能な二次パズル・ピースを更に備えることを特徴とするパズル・ゲーム。

【請求項 2 5】

請求項 2 4 に記載のパズル・ゲームであって、前記二次パズル・ピースが形状において前記一次パズル・ピースとマッチすることを特徴とするパズル・ゲーム。

**【請求項 2 6】**

請求項 2 4 に記載のパズル・ゲームであって、前記二次パズル・ピースが、前記一次パズル・ピースとは異なる完成されたパズルを形成するように、くっつけて位置決めされることを特徴とするパズル・ゲーム。

**【請求項 2 7】**

請求項 2 4 に記載のパズル・ゲームであって、前記二次パズル・ピースが、前記一次パズル・ピースの上に別の層として相互接続可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

**【請求項 2 8】**

請求項 2 7 に記載のパズル・ゲームであって、パズル・ピースの複数の層を形成可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。

**【請求項 2 9】**

請求項 2 8 に記載のパズル・ゲームであって、パズル・ピースの各層が異なるゲーム・プレイ要素を含むことを特徴とするパズル・ゲーム。

**【請求項 3 0】**

ディスプレイを備えたコンピューティング・デバイスと、  
前記コンピューティング・デバイスによって生成された前記ディスプレイ上のパズル・ピースの画像であって、前記パズル・ピースは、くっつけて位置づけられるサイズ及び形状である、パズル・ピースの画像と、

前記パズル・ピースのうちの 1 つ又は複数の上のしるしと  
を備えたパズル・ゲームであって、プレイヤーは、マッチするしるしを有するパズル・ピースを、ポイントを獲得するために順次相互接続することが可能であることを特徴とするパズル・ゲーム。