世界知的所有権機関
国際事務局

PCT

特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(51) 国際特許分類 5 **A63F 9/00, 9/02, A63H 27/04**	**A1**	(11) 国際公開番号	**WO 94/17879**
		(43) 国際公開日	1994年8月18日(18.08.94)

(21) 国際出願番号 PCT/JP94/00137
(22) 国際出願日 1994年2月1日(01. 02. 94)

(30) 優先権データ
特願平5/34018 1993年2月1日(01. 02. 93) JP

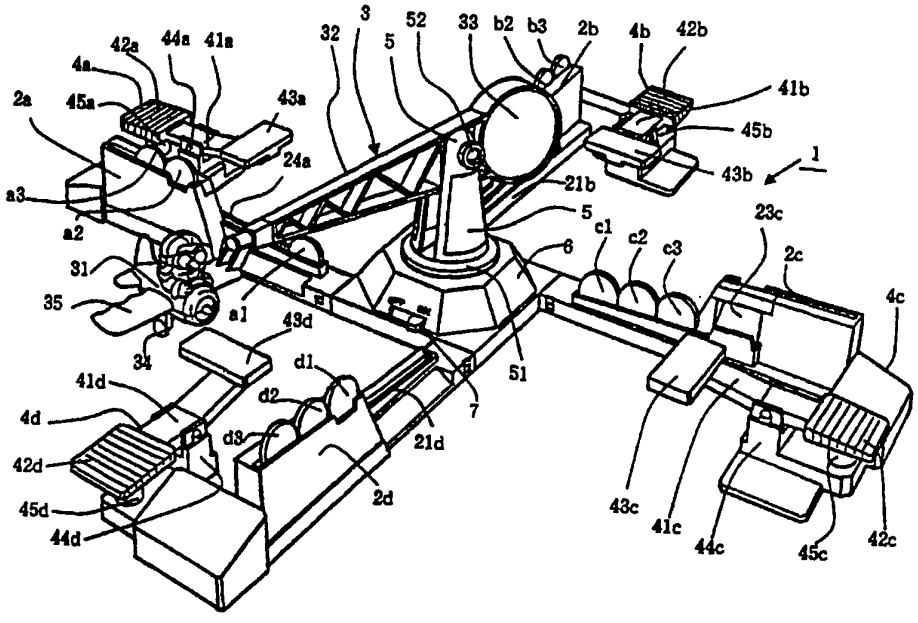
(71) 出願人(米国を除くすべての指定国について)
株式会社 センテクリエイションズ
(SENTE CREATIONS CO., LTD.)〔JP/JP〕
〒113 東京都文京区湯島3丁目31番1号 Tokyo, (JP)
(72) 発明者;および
(75) 発明者/出願人(米国についてのみ)
広瀬富幸(HIROSE, Tomiyuki)〔JP/JP〕
浅見朝美(ASAMI, Asayoshi)[JP/JP]
〒113 東京都文京区湯島3丁目31番1号
株式会社センテクリエイションズ内 Tokyo, (JP)
(74) 代理人
弁理士 堀 進, 外(HORI, Susumu et al.)
〒104 東京都中央区銀座6丁目4番5号 土屋ビル5階
Tokyo, (JP)

(81) 指定国
AU, BR, NZ, US, 欧州特許(AT, BE, CH, DE, DK, ES, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).

添付公開書類 国際調査報告書

(54) Title: GAME TOY

(54) 発明の名称 ゲーム玩具



(57) Abstract

A game toy providing pleasurableness that cannot be obtained with a game toy simply copying an actual game by being configured such that players compete against each other for the number of captured pieces by avoiding release of captured pieces, said game toy comprising piece holding means (2a, 2b, 2c, 2d) for holding pieces captured by a player in a predetermined position, a mover (3) for moving said pieces so captured from said predetermined position by colliding therewith, collision avoiding means (4a, 4b, 4c, 4d) for avoiding collision of said mover with said pieces when operated by the players when said mover (3) approaches said pieces, supporting means (5) for supporting said mover (3) rotatably in a vertical direction, and driving means for rotating said supporting means (5) about a vertical axis direction.

(57) 要約

遊戯者が持ち駒を放出するのを回避することで持ち駒の数を競うように構成することにより、単に実際の競技を模倣したゲーム玩具では得られない遊興性を備えたゲーム玩具であって、遊戯者の持ち駒を所定の位置に保持する駒保持手段（２ａ，２ｂ，２ｃ，２ｄ）と、持ち駒に衝突することによって持ち駒を所定の位置から移動させる移動物（３）と、当該移動物（３）が持ち駒に接近したとき、遊戯者の操作により移動物が持ち駒に衝突するのを回避させる衝突回避手段（４ａ，４ｂ，４ｃ，４ｄと、移動物（３）を鉛直方向に回動自在に支持する支持手段（５）と、この支持手段（５）を鉛直軸方向を中心として回転させる駆動手段とを備える。

情報としての用途のみ
PCTに基づいて公開される国際出願のパンフレット第1頁にPCT加盟国を同定するために使用されるコード

AM アルメニア
AT オーストリア
AU オーストラリア
BB バルバドス
BE ベルギー
BF ブルキナ・ファソ
BG ブルガリア
BJ ベナン
BR ブラジル
BY ベラルーシ
CA カナダ
CF 中央アフリカ共和国
CG コンゴー
CH スイス
CI コート・ジボアール
CM カメルーン
CN 中国
CS チェッコスロヴァキア
CZ チェッコ共和国
DE ドイツ
DK デンマーク
EE エストニア
ES スペイン
FI フィンランド
FR フランス
GA ガボン
GB イギリス
GE グルジア
GN ギニア
GR ギリシャ
HU ハンガリー
IE アイルランド
IT イタリー
JP 日本
KE ケニア
KG キルギスタン
KP 朝鮮民主主義人民共和国
KR 大韓民国
KZ カザフスタン
LI リヒテンシュタイン
LK スリランカ
LT リトアニア
LU ルクセンブルグ
LV ラトヴィア
MC モナコ
MD モルドバ
MG マダガスカル
ML マリ
MN モンゴル
MR モーリタニア
MW マラウイ
NE ニジェール
NL オランダ
NO ノルウェー
NZ ニュー・ジーランド
PL ポーランド
PT ポルトガル
RO ルーマニア
RU ロシア連邦
SD スーダン
SE スウェーデン
SI スロヴェニア
SK スロヴァキア共和国
SN セネガル
TD チャード
TG トーゴ
TJ タジキスタン
TT トリニダード・トバゴ
UA ウクライナ
US 米国
UZ ウズベキスタン共和国
VN ヴィエトナム

明　細　書

ゲーム玩具

技術分野

本発明は、遊戯者の持ち駒に衝突する移動物を各々の遊戯者の操作により持ち駒から回避させ、最後まで持ち駒を失わずに保持できるかを競うゲーム玩具に関する。

背景技術

一方の競技者が打球等の移動物を他方の競技者の所定の領域に打ち込み、打ち込まれた側の競技者が打ち込まれた移動物を受け止めて打ち返すことができなかった場合には、打ち込んだ側の競技者の得点とする庭球、卓球等の競技が広く知られているが、これらの競技を模倣したゲーム玩具も提供されている。

しかしながら、従来のゲーム玩具は、単に実際の競技を模倣したものであるので、得点を競い合う実際の競技とは異なる遊興性を備えているとは言い難い。

それ故、本発明の目的は、遊戯者が持ち駒を放出するのを回避することで持ち駒の数を競うように構成することにより、単に実際の競技を模倣したゲーム玩具では得られない遊興性を備えたゲーム玩具を提供することにある。

発明の開示

本発明は、遊戯者の持ち駒を所定の位置に保持する駒保持手段と、前記持ち駒に衝突することによってその持ち駒を前記所定の位置から移動させる移動物と、該移動物が前記持ち駒に接近したとき、遊戯者の操作により移動物が持ち駒に衝突するのを回避させる衝突回避手段と、移動物を鉛直方向に回動自在に支持する支持手段と、該支持手段を鉛直軸方向を中心として回転させる駆動手段とを備えたことを特徴とする。

本発明の好ましい態様では、移動物を直立状態に保持するように係止する係止手段と、遊戯者の操作により前記係止を解除する係止解除手段とを備える。

前記係止手段は、好ましくは移動可能に設けられたピンから成り、その先端部を移動物に設けられた凹部または穴に嵌合することにより移動物を係止するように構成する。

本発明のさらに好ましい態様では、移動物は、その先端部に持ち駒に衝突する衝突部を、その後端部には錘部材を備え、その後端部の近傍位置を支点として回動自在に支持されていることを特徴とする。

本発明のさらに好ましい態様では、衝突回避手段は、上下方向に回動自在に支持されたレバーと、該レバーの一端に移動物の移動方向に対して所定の角度範囲を回動自在に取り付けられた跳ね上げ部材とを備え、前記レバーの他端を遊戯者が押し下げることで移動物を跳ね上げ部材で跳ね上げるように構成される。

本発明によれば、移動物は、駆動手段により回転駆動される支持手段の回転に伴って移動する。この移動物が、駒保持手段により所定の位置に保持された持ち駒に衝突すると、その持ち駒が所定の位置から移動して放出される。そこで、遊戯者は衝突回避手段を操作して移動物の衝突を回避させるようにする。すなわち、移動物は支持手段により鉛直方向に回動自在に支持されているので、衝突回避手段により移動物を跳ね上げて衝突を回避させる。このようにして、最後まで保持できた持ち駒の数を競うゲームを行うことができる。

本発明の好ましい態様によれば、係止手段で移動物を直立状態に保持するように係止し、係止解除手段により係止を解除することでゲームを開始することができる。この場合、係止手段による係止が解除されたとき、移動物には支持手段の回転力が作用するので、移動物は直立状態から回動可能な方向に倒れるが、その倒れる方向は、直立状態にある移動物や支持手段の始動位置によって左右されるので、不特定である。このため、遊戯者にとっては、ゲーム開始時に移動物が自分の側に接近してくる場合とそうでない場合があって、スリルを感じると共に、ゲーム開始時の有利、不利も一定ではなく、公正にゲームを開始することができる。

更に、本発明の好ましい態様によれば、係止手段はピンにより構成し、その先端部が移動物に設けられた凹部または穴に嵌合することにより、移動物を直立状

態に保持することができる。

更に、本発明の好ましい態様によれば、移動物の先端部には持ち駒に衝突する衝突部を、その後端部には錘部材を設けて、その後端部の近傍位置を支点として移動物を回動自在に支持することで、移動物が鉛直方向に回動するとき衝突部がゆっくり旋回するように（例えば飛行機が飛ぶように）構成できる。また、支持手段の回転に伴って移動物が移動する時、その衝突部がほぼ水平方向に移動するように移動物を保持するストッパを支持手段に設けることが好ましい。

更に、本発明の好ましい態様によれば、跳ね上げ部材はレバーに移動物の移動方向に対し所定の角度範囲を回動自在に取り付けられるので、移動方向に対する角度を変えてゲームの難易度を変更することができる。

図面の簡単な説明

図１は、本発明のゲーム玩具の実施例の外観図を示す。

図２は、コイン保持部の断面図。

図３は、模型飛行機の構成を示す図。

図４は、跳ね上げ部材の機構を示す図。

図５は、跳ね上げ部材の２つの設定位置を示す図。

図６は、塔部の構成を示す展開図。

図７は、駆動部の構成を示す図。

図８は、ピンによりアームを係止する機構を示す図。

図９は、係止されたアームを示す図。

図１０は、駆動手段収納部の底面図によりスイッチのＯＦＦ状態を示す図。

図１１は、駆動手段収納部の底面図によりスイッチのＯＮ状態を示す図。

図１２（ａ）は、図８の係止が解除されアームが倒れ始めた状態を示し、図１２（ｂ）は、アームがストッパにより係止された状態を示す。

発明を実施するための最良の形態

図１は、本発明の実施例として４人の遊戯者が遊戯できるゲーム玩具を示す。

ゲーム玩具１は、各遊戯者の持ち駒としてコインａ１，ａ２，・・・、ｂ１，ｂ２，・・・、ｃ１，ｃ２，・・・、ｄ１，ｄ２，・・・、これらのコインを遊戯者ごとに所定枚数（この例では３枚ずつ）保持する駒保持手段としてコイン保持部２ａ，２ｂ，２ｃ，２ｄ、移動物としてアーム３、衝突回避手段として跳ね上げ装置４ａ，４ｂ，４ｃ，４ｄ、支持手段として塔部５、駆動手段収納部６及びスイッチ７を備える。

コイン保持部２ａ，２ｂ，２ｃ，２ｄは、図２に示すように、コインをスリット２１ａ，２１ｂ，２１ｃ，２１ｄにＰ１のように保持する。後述する模型飛行機３１の底部に突出する車輪３４が、このように保持されたコインａ１に衝突すると、コインａ１はＰ２で示されるように傾き、隆起部２２ａを乗り越えてＰ３で示すように落下し、放出口２３ａからスリット２４ａに放出される。スリット２４ａはゲーム玩具１の中央部に向けて下向きに傾斜しているので、コインａ１は、図１に示すようにスリット２４ａの先端部に移動して停止する。スリット２１ａも同様に傾斜しているので、コインａ１を放出すると、次のコインａ２がＰ１の位置に移動してくる。

このようにして、車輪３４が衝突してコインが放出されるごとに、それぞれコイン保持部２ａ，２ｂ，２ｃ，２ｄに保持されているコインが、Ｐ１で示される位置まで移動してくるので、衝突の度にコイン保持部２ａ，２ｂ，２ｃ，２ｄに保持されたコインの数が減少する。

アーム３は、胴部３２と、胴部３２の先端に回転自在に支持された衝突部としての模型飛行機３１と、胴部３２の後端に接続された錘部材３３とで構成される。

胴部３２は、塔部５に掛け渡された軸５２により回動自在に軸支される。これにより、アーム３は鉛直方向に回動自在に支持される。更に後述するように、塔部５が鉛直軸方向を中心として回転することにより、アーム３は水平方向に回動する。

模型飛行機３１は、図３（ａ）に示すように、一対の車輪３４、一対の翼３５、パイロット３６及び連結部材３７を備える。連結部材３７の上部と胴部３２の

先端部は、ピン３８で連結される。これにより、模型飛行機３１は、ピン３８を回転中心として宙返りを行うことができる。模型飛行機３１を側面から見た図３（ｂ）に示すように、模型飛行機３１の重心Ｗはピン３８からみて模型飛行機３１の底部側にあるので、模型飛行機３１は宙返りしても結局、図３のように底部を下にした姿勢をとる。こうして、模型飛行機３１は、アーム３が水平方向に回動する間、車輪３４が下側となる姿勢を維持し、コイン保持部２ａ，２ｂ，２ｃ，２ｄの位置Ｐ１に保持されたコインに衝突するように回動する。

塔部５は、後述する支持部材５１の上にこれと一体に回転するように取り付けられている。また、塔部５の回転に伴って、アーム３の先端部に設けた模型飛行機３１をほぼ水平方向に旋回させるため、アーム３を水平に保持するストッパが設けられている。

更に、錘部材３３を設けることにより、後述のように模型飛行機３１が跳ね上げ装置４ａ，４ｂ，４ｃ，４ｄで跳ね上げられたとき、アーム３が軸５２を中心として比較的ゆっくりと回動し、飛行機３１が旋回する様子を表すようにしている。跳ね上げ装置によりアーム３が鉛直方向に回動したとき、模型飛行機３１は、跳ね上げ力に応じて、それを跳ね上げた遊戯者とは異なる遊戯者側に落下するか、或いは跳ね上げた遊戯者側に戻ってくる。いずれにしても、跳ね上げて落下するまでの間、アーム３は水平方向に回動しているので、模型飛行機３１が、位置Ｐ１に保持されたコインを飛び越えることにより、遊戯者は衝突を回避してコインの放出を阻止することができる。

跳ね上げ装置４ａ，４ｂ，４ｃ，４ｄは、それぞれ上方に湾曲したレバー４１ａ，４１ｂ，４１ｃ，４１ｄ、各レバーの一端に設置された押し下げ部材４２ａ，４２ｂ，４２ｃ，４２ｄ、各レバーの他端に設置された跳ね上げ部材４３ａ，４３ｂ，４３ｃ，４３ｄ及び各レバーを回動自在に支持する支持部材４４ａ，４４ｂ，４４ｃ，４４ｄを備える。各支持部材４４ａ，４４ｂ，４４ｃ，４４ｄは、各レバー４１ａ，４１ｂ，４１ｃ，４１ｄをその中央位置よりも各押し下げ部材寄りの位置で支持することにより、各跳ね上げ部材４３ａ，４３ｂ，４３ｃ，４３ｄが下がって各押し下げ部材４２ａ，４２ｂ，４２ｃ，４２ｄが上がった状

態を維持するようにしている。

また、各跳ね上げ部材４３ａ，４３ｂ，４３ｃ，４３ｄが飛行機３１の車輪３４に当たる高さ以上に上昇するのを抑えるため、各押し下げ部材４２ａ，４２ｂ，４２ｃ，４２ｄを下方位置で受け止めるストッパ４５ａ，４５ｂ，４５ｃ，４５ｄが各支持部材の上に設けられている。

従って、各跳ね上げ装置４ａ，４ｂ，４ｃ，４ｄでは、遊戯者が押し下げ部材４２ａ，４２ｂ，４２ｃ，４２ｄを押し下げると、レバー４１ａ，４１ｂ，４１ｃ，４１ｄが回動して跳ね上げ部材４３ａ，４３ｂ，４３ｃ，４３ｄが上昇する一方、押し下げ部材４２ａ，４２ｂ，４２ｃ，４２ｄは各ストッパ４５ａ，４５ｂ，４５ｃ，４５ｄに当たって停止する。遊戯者が押し下げ部材４２ａ，４２ｂ，４２ｃ，４２ｄを解放すると、跳ね上げ装置４ａ，４ｂ，４ｃ，４ｄは元の状態に復帰する。

跳ね上げ装置４ａ，４ｂ，４ｃ，４ｄは、模型飛行機３１がコイン保持部２ａ，２ｂ，２ｃ，２ｄに接近したとき、各遊戯者の操作により跳ね上げ部材４３ａ，４３ｂ，４３ｃ，４３ｄを模型飛行機３１の車輪に当てて跳ね上げることにより、上述の位置Ｐ１に保持されたコインに車輪３４が衝突するのを回避することができる。これにより、遊戯者が模型飛行機３１をタイミングよく跳ね上げることができれば、コイン保持部２ａ，２ｂ，２ｃ，２ｄに保持されたコインの減少を阻止できるので、複数の遊戯者は保持されたコインの数を競うゲームを行うことができる。

図４は、跳ね上げ部材４３ａの機構を示す。他の跳ね上げ部材も同様である。

跳ね上げ部材４３ａは、破線で示す支軸４６ａにより、レバー４１ａに模型飛行機３１の移動方向に対して９０°の範囲で回動自在に取り付けられている。この跳ね上げ部材４３ａを支軸４６ａを中心として反時計方向回りに回動させるときは、レバー４１ａの長手方向と跳ね上げ部材４３ａの長手方向とが平行となる位置で、跳ね上げ部材４３ａの側面に設けられたストッパ４９ａにより回動が規制される。このときのレバー４１ａ及び跳ね上げ部材４３ａの位置を図５（ａ）に示す。

一方、跳ね上げ部材４３ａを支軸４６ａを中心として時計方向回りに回動させるときは、レバー４１ａの長手方向に対し跳ね上げ部材４３ａの長手方向が直角になる位置で、跳ね上げ部材４３ａの一部を切り欠いて示すことで表されたストッパ４８ａにより規制される。このときのレバー４１ａ及び跳ね上げ部材４３ａの位置を図５（ｂ）に示す。

跳ね上げ部材４３ａを図５（ａ）のように設定すると、模型飛行機３１の移動方向において跳ね上げ部材４３ａが模型飛行機３１の車輪３４に当たる幅が短くなるので、遊戯者は模型飛行機３１をタイミングよく跳ね上げるのが相対的に困難になる。逆に、跳ね上げ部材４３ａを図５（ｂ）のように設定すると、跳ね上げ部材４３ａが模型飛行機３１の車輪３４に当たる幅が長くなるので、跳ね上げが相対的に容易になる。

以上のようにして、跳ね上げ部材４３ａ，４３ｂ，４３ｃ，４３ｄの模型飛行機３１の移動方向に対する角度を変えることにより、ゲームの難易度を変えてゲームを楽しむことができる。また、各遊戯者の技量に応じて、各遊戯者ごとに別々に跳ね上げ部材４３ａ，４３ｂ，４３ｃ，４３ｄの角度を変えてゲームを行ってもよい。

図６は、塔部５の内部構成を示す部分分解図である。

塔部５は、一対の側面部５ａ及び５ｂにより構成される。各側面部は、支持部材５１にビス等で固定される。側面部５ａ及び５ｂの内側には、一対の軸５２及び一対のストッパ５３が設けられている。

各軸５２は、アーム３の両側に設けられた一対の軸受け３９に挿入されて、アーム３を鉛直方向に回動自在に支持する。この回動範囲は、後述の図１２に示すように、軸受け３９に設けられた突起部４０がストッパ５３に当接することで規制される。このとき、アーム３は水平に保持される。

図７は、塔部５を回転させるための駆動部の構成を示す。

駆動部８は、図１に示した収納部６内に収納され、モータ８１、減速歯車８２，８３及び外周面に歯車８３と噛み合う歯を形成した筒部材８４を備え、本発明の駆動手段を構成している。モータ８１の回転出力は、減速歯車８２及び８３に

より減速されて筒部材８４に伝達される。

筒部材８４は、外筒部材８４ａと内筒部材８４ｂが下部で結合して構成されており、これにより間隙部８４ｃが形成されている。更に、間隙部８４ｃの底部には複数の歯ｅ１，ｅ２，・・・が設けられている。この間隙部８４ｃには、塔部５を上方に支持して塔部５と一体に回転する支持部材５１の下部に形成された筒部材５１ａが挿入され、内筒部材８４ｂは支持部材５１の中央部に設けられた貫通孔５１ｂを貫通する。

筒部材５１ａの下端には、筒部材８４の複数の歯ｅ１，ｅ２，・・・と噛み合う複数の歯ｆ１，ｆ２，・・・が設けられているので、筒部材８４が回転すると、その回転は支持部材５１に伝達される。それ故、モータ８１が回転すると、塔部５が回転する。

内筒部材８４ｂの内径部には、後述するスイッチ７に支持されるピン９が摺動自在に挿入される。ピン９は、内筒部材８４ｂの下端にストッパ９１が当接するまで押し上げられたとき、図８に示すように錘部材３３に設けられた凹部３３ａにピン９の先端部が嵌合するように形成されている。

従って、図８のように下端部をスイッチ７のＯＦＦ位置で抑止された場合には、ピン９は鉛直方向に回動自在なアーム３を直立状態に係止する。これにより、図９に示すようにアーム３がゲーム開始のスタンバイ状態に保持される。このとき、スイッチ７は図１０に示す位置にある。このスタンバイ状態において、図１１に示すように、スイッチ７をＯＮの位置にすると、ピン９が下降してアーム３の係止を解除する。

図１０及び図１１は収納部６の底面図である。これら図１０及び図１１を参照して上述の係止解除手段としてのスイッチ７の機構を説明する。

スイッチ７は、一端を支点７３により支持され、中央部に拡幅された方形部７１と、支点７３と方形部７１との間に方形に切り欠かれた貫通孔７２とを備えた板状部材であり、図１０に示すＯＦＦ位置と図１１に示すＯＮ位置との間で回動自在となっている。更に、方形部７１の上面には、凹部７１ａが設けられている。貫通孔７２内には、モータ８１の電源スイッチ切換え用突起８５が位置してい

る。

スイッチ７がＯＦＦ位置にあるときは、モータ８１の電源スイッチの突起８５がモータ８１への通電を遮断するとともに、図８に示すようにピン９の下端部が方形部７１の上面の隆起部７１ｃの上にあり、ゲーム玩具１は非作動状態にある。

スイッチ７をＯＮ位置に切り替えると、モータ８１の電源スイッチの突起８５が移動してモータ８１に通電するとともに、スイッチ７の方形部７１の凹部７１ａがピン９の下に移動するので、ピン９は傾斜面７１ｂをスライドして下降し、アーム３の係止を解除する。この結果、支持部材５１が回転し始めるが、この時アーム３の直立状態の係止が解除されているので、アーム３は、図１２（ａ）に示すように直立状態から横方向に倒れ始める。そして、図１２（ｂ）に示すように、アーム３が水平位置まで倒れた時、軸受け３９に設けられた突起部４０がストッパ５３に当接することで、アーム３は水平位置に保持され、支持部材５１と共に水平方向に回動する。

上記のように係止が解除された時には、モータ８１が始動して塔部５も回転を始め、その回転力がアーム３に作用する。この回転力が作用することで、直立状態のアーム３は横方向のどちらかに倒れる。つまり、ゲームを開始する時にアーム３の倒れる方向は予想し難い。これにより、遊戯者間にゲームを開始するときの有利、不利はなく、ゲームを公正に行うことができる。

尚、実施例では、各遊戯者が失わずに保持するコインの数を競うゲームが行えるが、ゲームは、これら遊戯者の中で最初に持ち駒全てを失った者が出た時に終了としてもよいし、予めゲーム実行時間を設定して終了するようにしてもよく、適宜のルールを設定して行うことができる。

以上の通り、本発明は、遊戯者が持ち駒を失うことを回避することで持ち駒の数を競うように構成したので、単に実際の競技を模倣した得点を競うゲーム玩具では得られない遊興性を有する。

請 求 の 範 囲

1．遊戯者の持ち駒を所定の位置に保持する駒保持手段と、

前記持ち駒に衝突することによってその持ち駒を前記所定の位置から移動させる移動物と、

該移動物が前記持ち駒に接近したとき、前記遊戯者の操作により前記移動物が前記持ち駒に衝突するのを回避させる衝突回避手段と、

前記移動物を鉛直方向に回動自在に支持する支持手段と、

該支持手段を鉛直軸方向を中心として回転させる駆動手段と

を備えたことを特徴とするゲーム玩具。

2．前記移動物を直立状態に保持するように係止する係止手段と、遊戯者の操作により前記係止を解除する係止解除手段とを備えたことを特徴とする請求項1記載のゲーム玩具。

3．前記係止手段は、移動可能に設けられたピンで構成され、その先端部が前記移動物に設けられた凹部または穴に嵌合することにより前記移動物を係止することを特徴とする請求項2記載のゲーム玩具。

4．前記移動物は、その先端部に前記持ち駒に衝突する衝突部を、その後端部には錘部材を備え、前記後端部の近傍位置を支点として回動自在に支持されていることを特徴とする請求項1乃至3のいずれか記載のゲーム玩具。

5．前記衝突回避手段は、上下方向に回動自在に支持されたレバーと、該レバーの一端に前記移動物の移動方向に対して所定の角度範囲を回動自在に取り付けられた跳ね上げ部材とを備え、前記レバーの他端を遊戯者が押し下げることで前記移動物を前記跳ね上げ部材で跳ね上げるように構成されたことを特徴とする請求項1記載のゲーム玩具。

FIG. 1

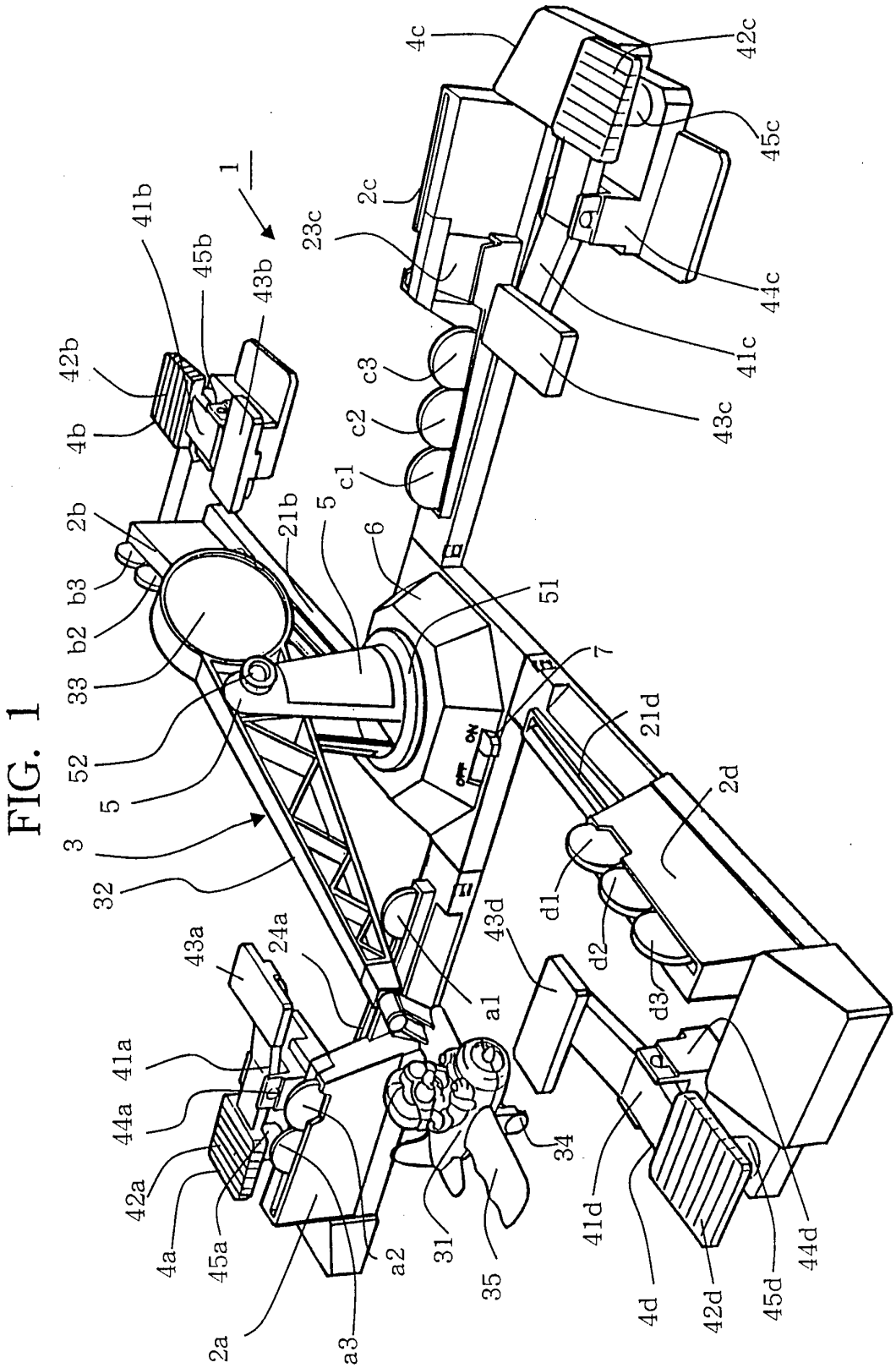

1
2a
2b
2c
2d
3
4a
4b
4c
4d
5
6
7
21b
21d
23c
24a
31
32
33
34
35
41a
41b
41c
41d
42a
42b
42c
42d
43a
43b
43c
43d
44a
44c
44d
45a
45b
45c
45d
51
52
a1
a2
a3
b2
b3
c1
c2
c3
d1
d2
d3

FIG. 2

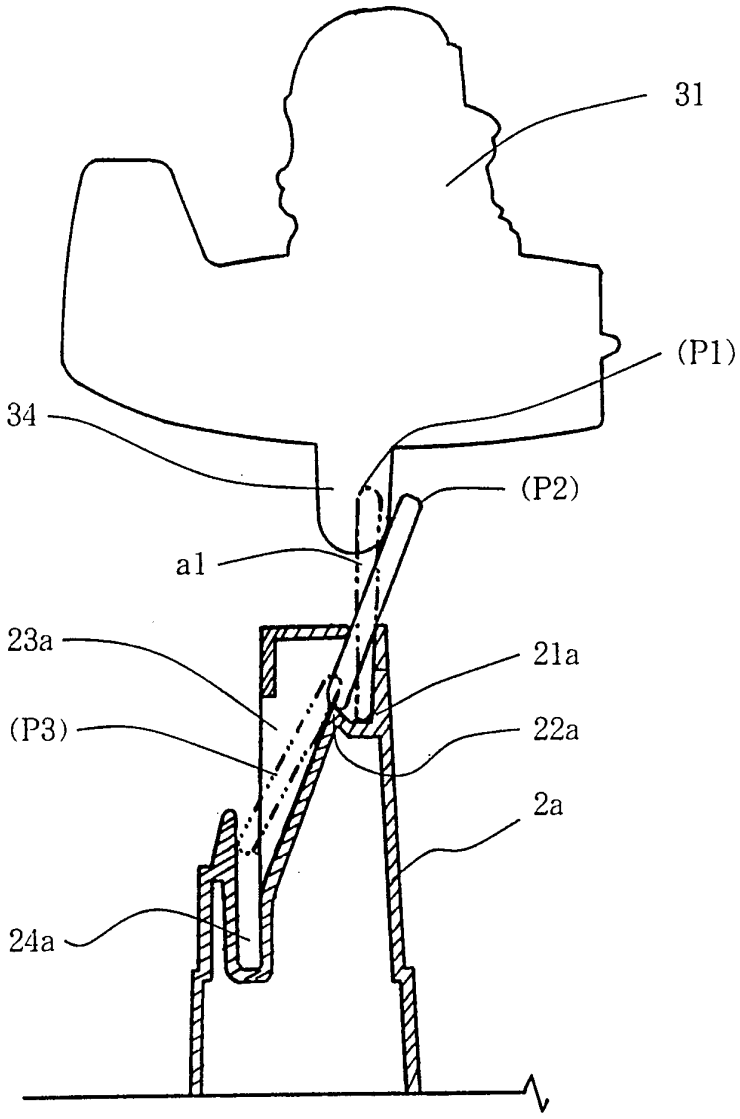


FIG. 3

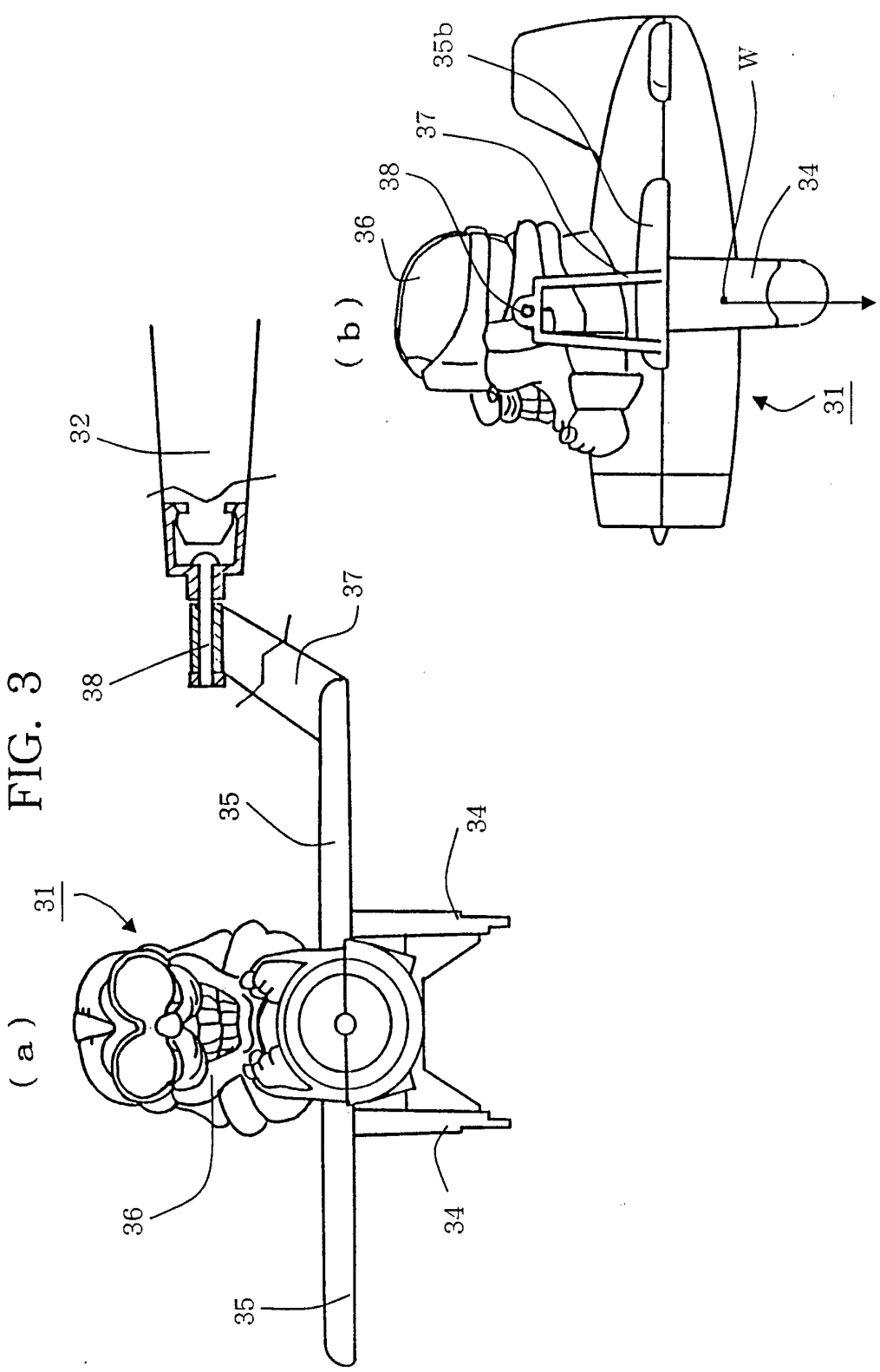


FIG. 4

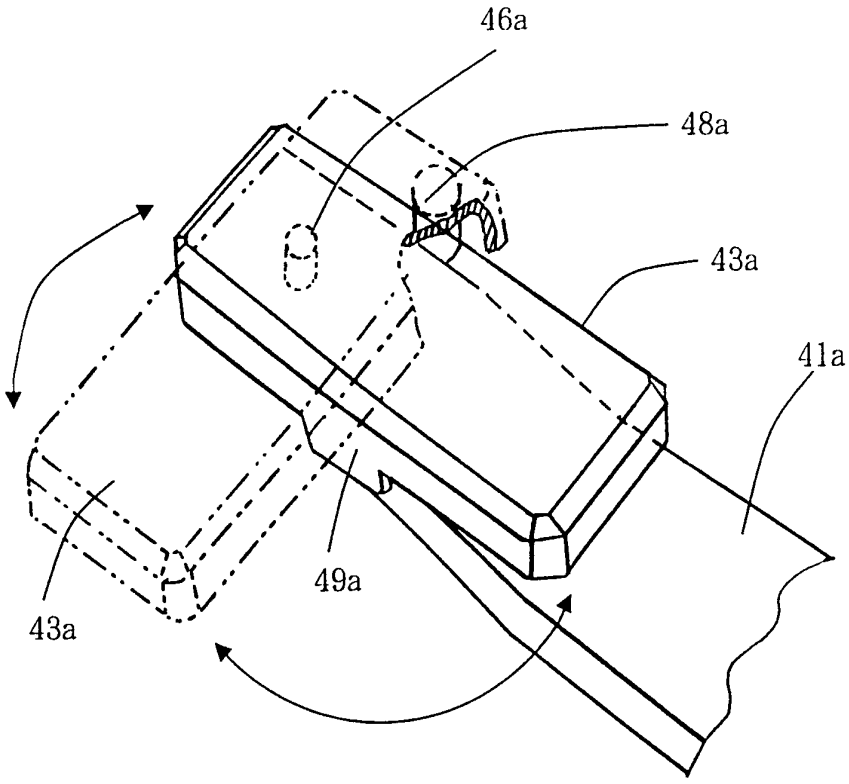
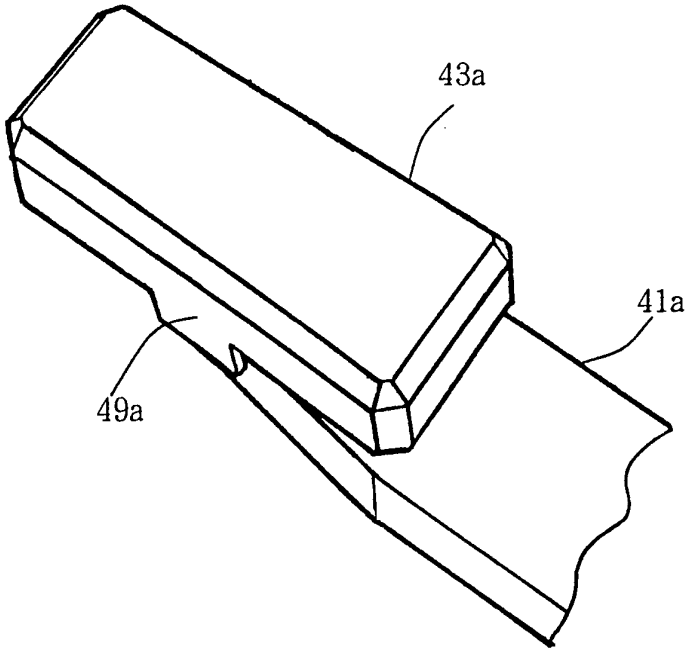


FIG. 5

(a)



(b)

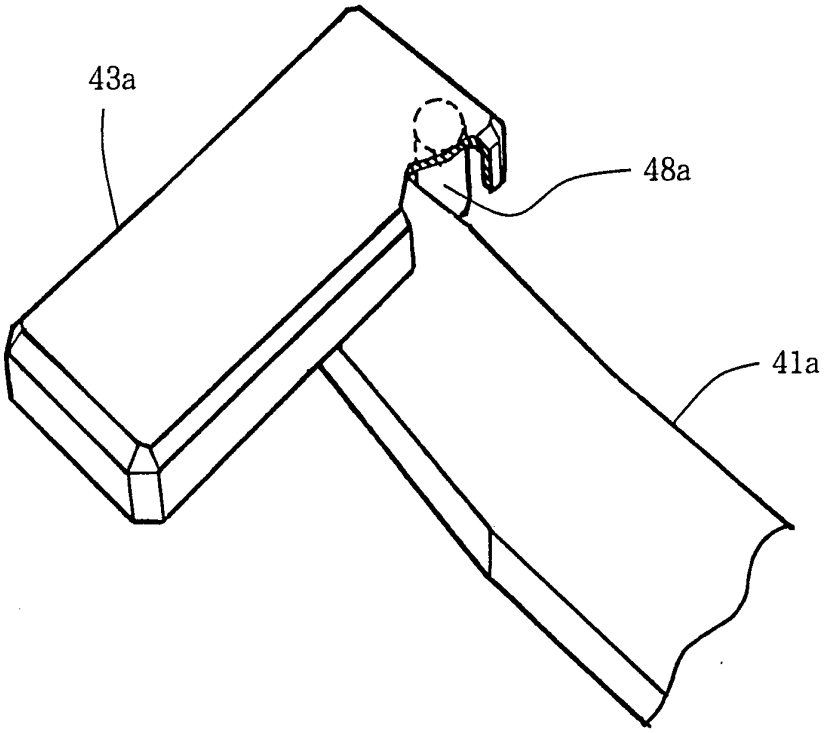


FIG. 6

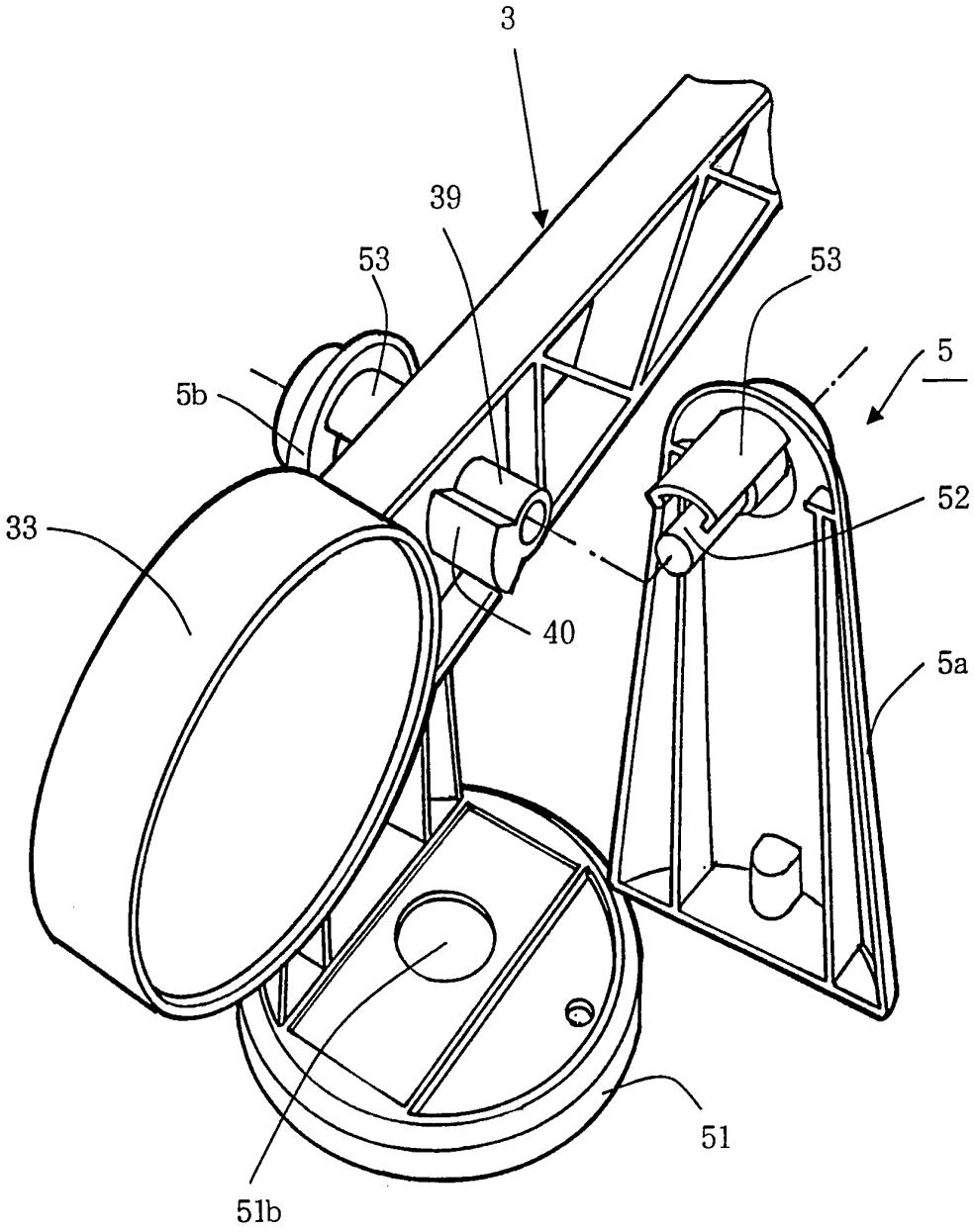


FIG. 7

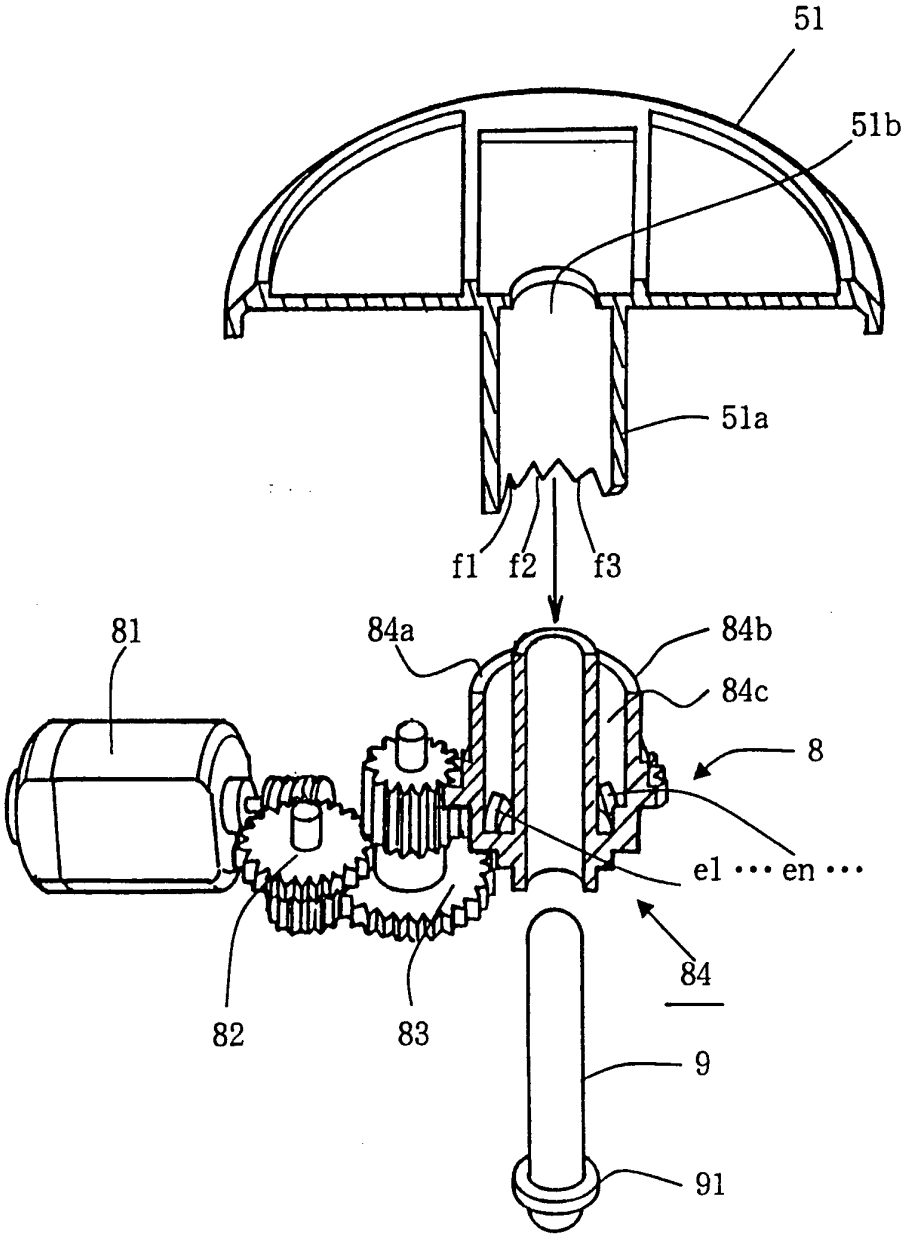


FIG. 8

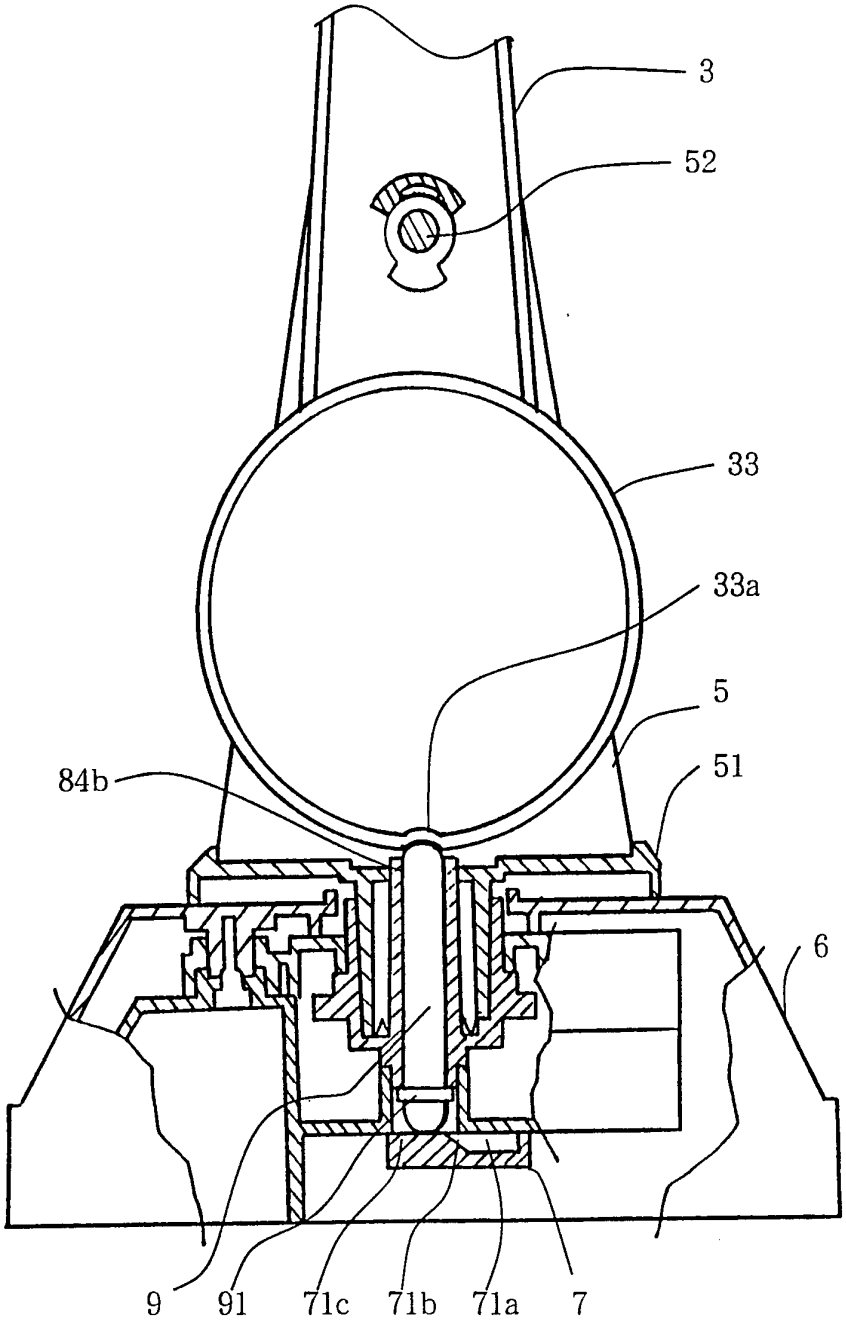


FIG. 9

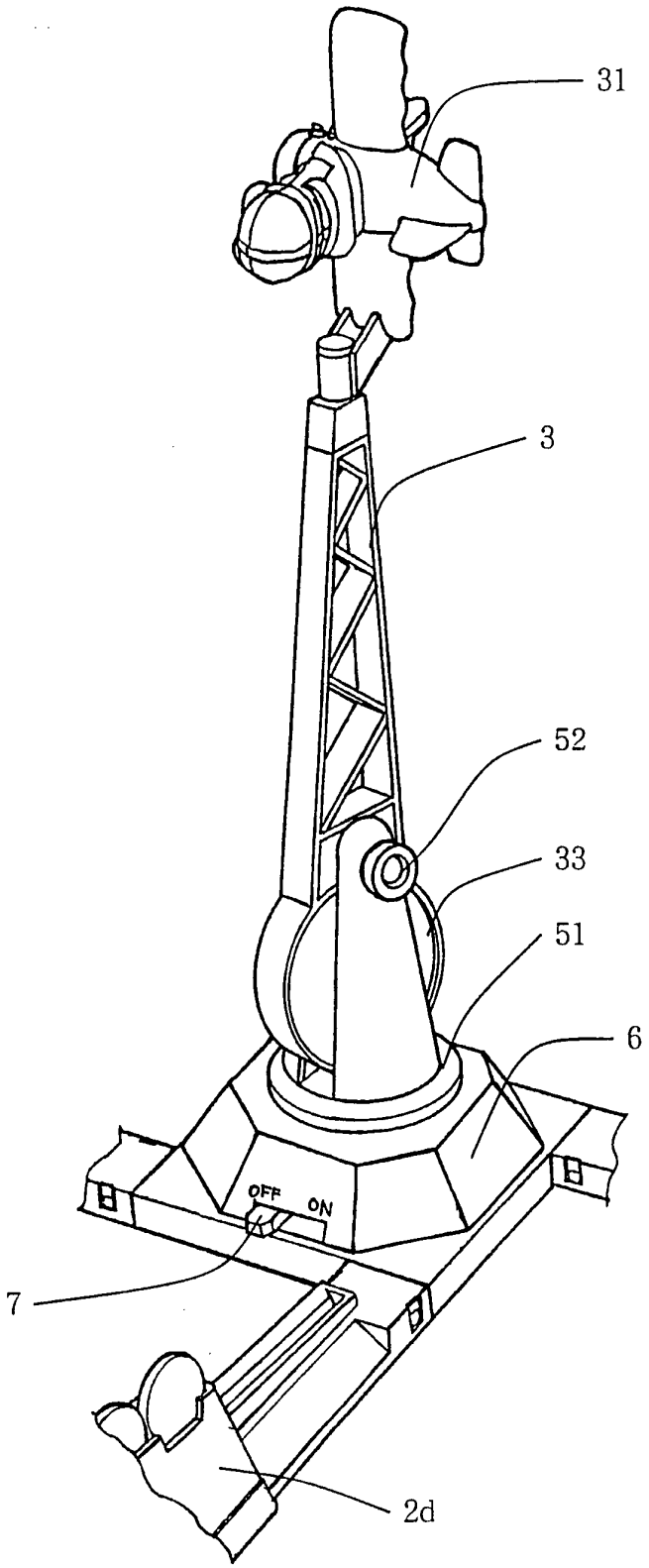


FIG. 10

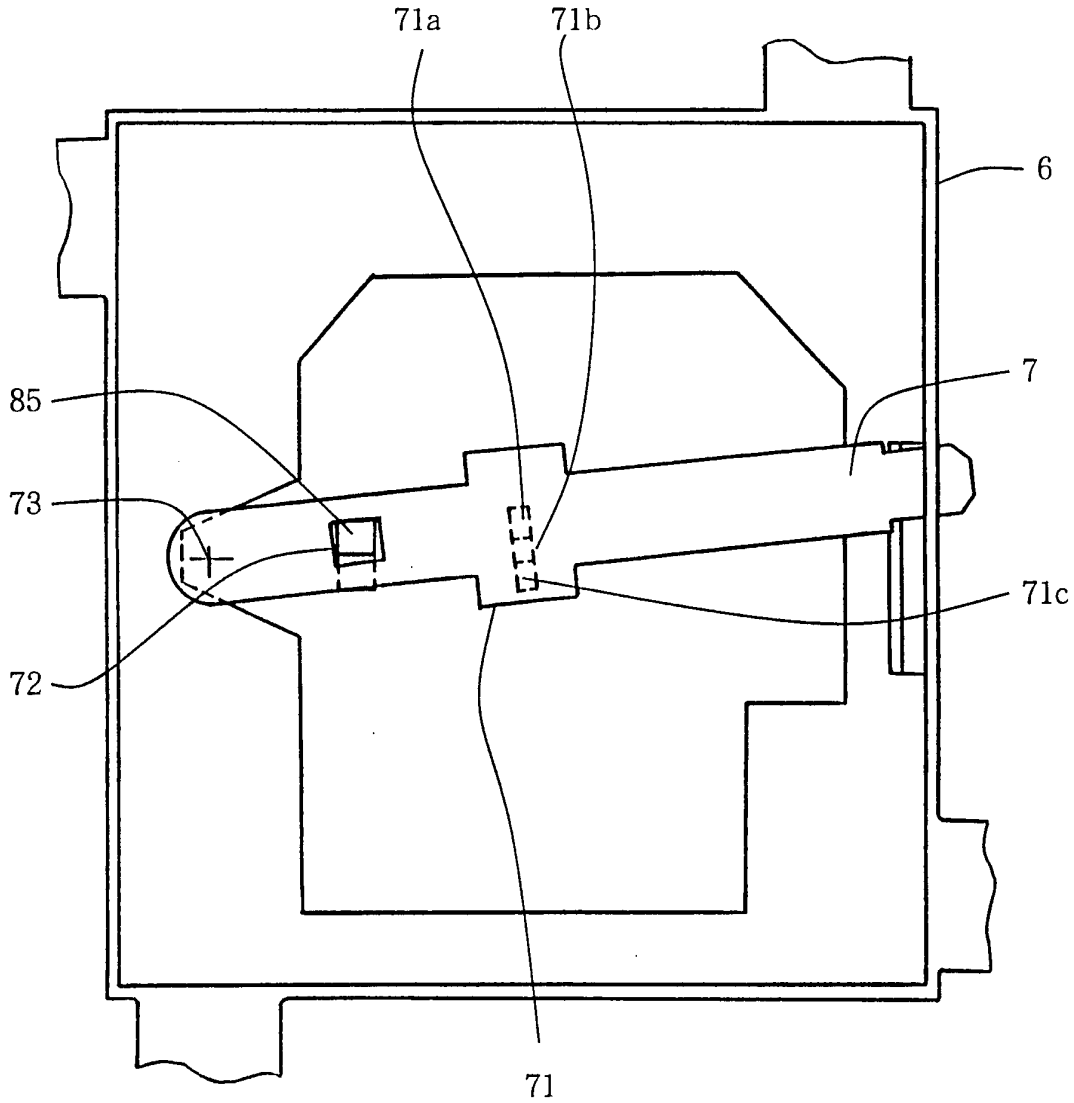


FIG. 11

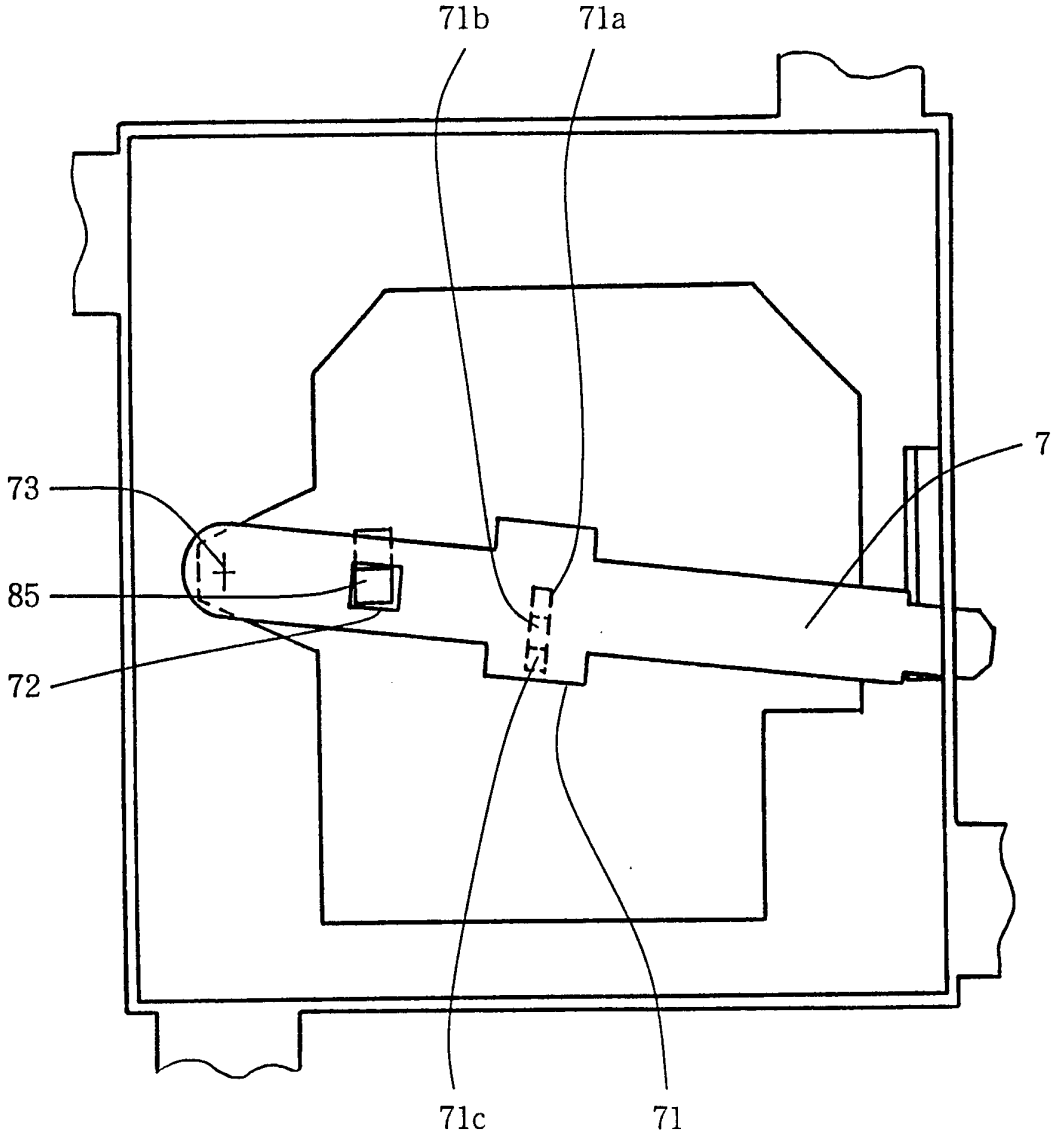
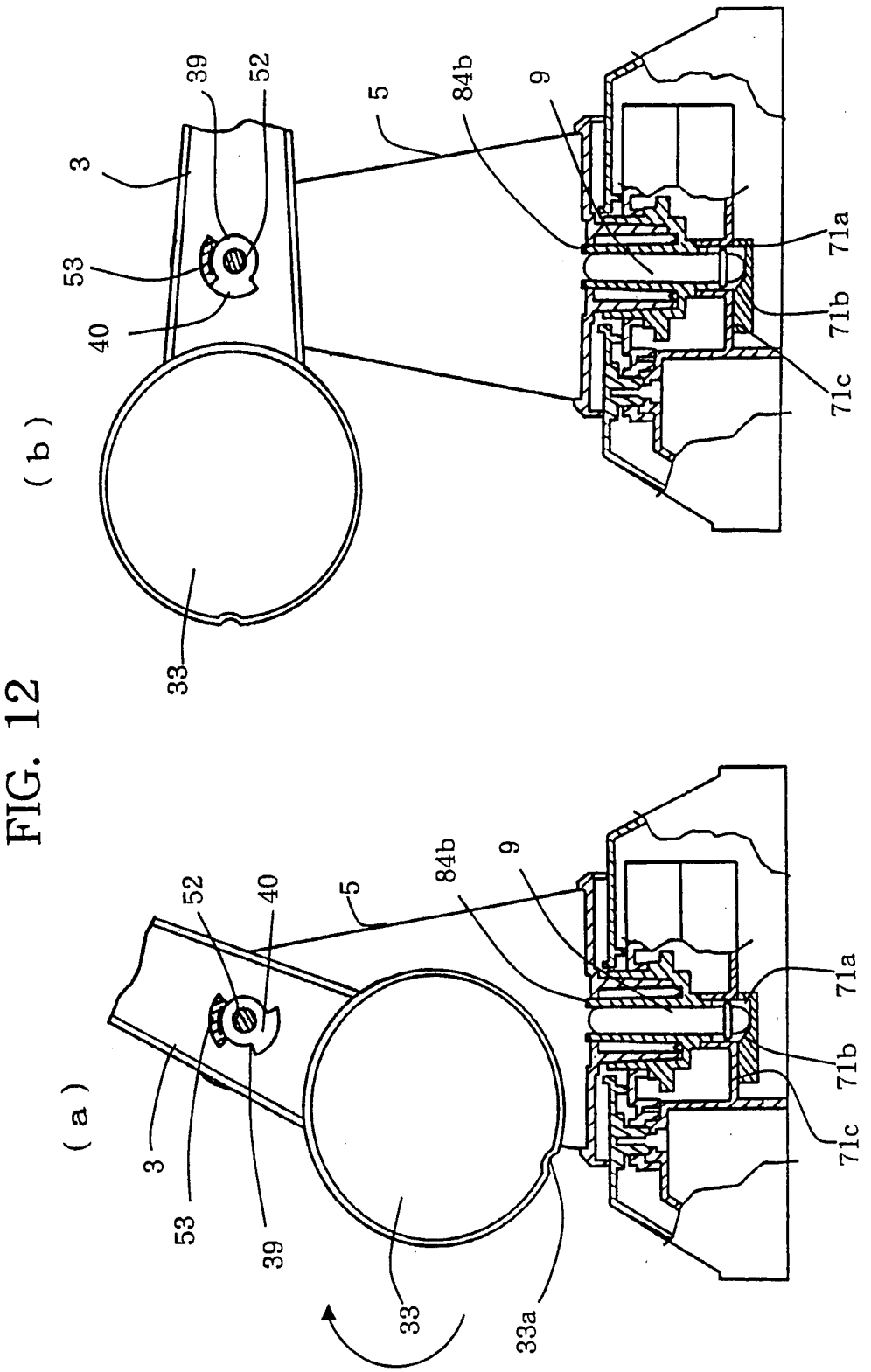


FIG. 12


(a)
3
52
40
5
84b
9
71a
71b
71c
53
39
33
33a
(b)
3
39
52
5
84b
9
71a
71b
71c
53
40
33

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP94/00137

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int. Cl^5 A63F9/00, 9/02, A63H27/04

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int. Cl^5 A63F9/00, 9/02, A63H27/04

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho 1926 - 1994
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971 - 1994

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP, A, 50-72742 (Toshihisa Suga), June 16, 1975 (16. 06. 75), Full descriptions, (Family: none)	1-5
A	Microfilm of the specification and drawings annexed to the written application of Japanese Utility Model Application No. 55484/1989 (Laid-Open No. 147192/1990) (Bandai Co., Ltd.), September 13, 1990 (13. 12. 90), Full descriptions, (Family: none)	1-5

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier document but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
April 26, 1994 (26. 04. 94)	May 17, 1994 (17. 05. 94)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office Facsimile No.	Authorized officer Telephone No.

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 1992)

国際調査報告

国際出願番号 PCT/JP 94/00137

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））

Int. Cℓ⁵ A63F9/00, 9/02, A63H27/04

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC））

Int. Cℓ⁵ A63F9/00, 9/02, A63H27/04

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1926－1994年
日本国公開実用新案公報 1971－1994年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献のカテゴリー＊	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する請求の範囲の番号
A	JP, A, 50－72742（須賀 寿久）, 16. 6月. 1975（16. 06. 75）, 全文（ファミリーなし）	1－5
A	日本国実用新案登録出願1－55484号(日本国実用新案登録出願公開2－147192）の願書に添付された明細書及び図面のマイクロフィルム（株式会社 バンダイ）, 13. 12月. 1990（13. 12. 90）, 全文（ファミリーなし）	1－5

☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

＊ 引用文献のカテゴリー
「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」先行文献ではあるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献
「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日
26. 04. 94

国際調査報告の発送日
17.05.94

名称及びあて先
日本国特許庁（ISA/JP）
郵便番号100
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）
荒巻慎哉 印
2C8703

電話番号 03－3581－1101 内線 3221

様式PCT/ISA/210（第2ページ）（1992年7月）