

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2011-234958

(P2011-234958A)

(43) 公開日 平成23年11月24日(2011.11.24)

(51) Int.Cl.

A63F 1/02 (2006.01)

F 1

A63F 1/02

テーマコード (参考)

Z

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願2010-110086 (P2010-110086)
 (22) 出願日 平成22年5月12日 (2010.5.12)

(71) 出願人 000002897
 大日本印刷株式会社
 東京都新宿区市谷加賀町一丁目1番1号
 (71) 出願人 595113440
 三洋紙業株式会社
 東京都足立区西伊興3-15-25
 (74) 代理人 100096600
 弁理士 土井 育郎
 (72) 発明者 竹下 竜太
 東京都新宿区榎町7番地 大日本印刷株式
 会社内
 (72) 発明者 神野 綾子
 東京都新宿区榎町7番地 大日本印刷株式
 会社内

最終頁に続く

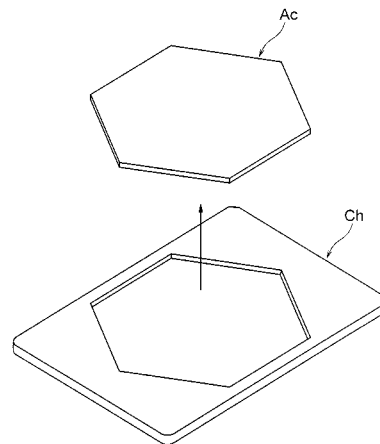
(54) 【発明の名称】 ゲームカード

(57) 【要約】

【課題】ゲーム機で使用する以外にも様々な楽しみ方ができるという面白味のあるゲームカードを提供すること。

【解決手段】貼り合わせられた表側台紙と裏側台紙とからなり、表側台紙には少なくとも2箇所に破断可能なつなぎを残してチップAcが打ち抜かれており、そのチップAcの部分は裏側台紙と剥離可能になっている。カード本体ChとチップAcに分かれるので、ゲーム機で使用する以外に、2つに分離したカード本体ChとチップAcとの組合せに様々なアイデアを施して楽しく遊ぶことができる。

【選択図】 図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

貼り合わせられた表側台紙と裏側台紙とからなり、表側台紙には少なくとも 2 箇所破断可能なつなぎを残してチップが打ち抜かれており、そのチップの部分は裏側台紙と剥離可能になっていることを特徴とするゲームカード。

【請求項 2】

つなぎがチップの対向する 2 箇所に設けられていることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームカード。

【請求項 3】

チップの対向する 2 箇所のつなぎがゲーム機の払出し方向になっていることを特徴とする請求項 2 に記載のゲームカード。

10

【請求項 4】

チップの形状が異なる向きで再度嵌め込める形状であることを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れかに記載のゲームカード。

【請求項 5】

表側台紙が 3 枚で裏側台紙が 1 枚の同じカード用紙を 4 枚貼り合わせた合紙からなっていることを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れかに記載のゲームカード。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は、遊技場に設置されたゲーム機にて各種のゲームを行うために用いられるゲームカードに関するものである。

【背景技術】

【0002】

近年、子供向けの遊技場では、電子機器をベースとした様々なゲーム機を設置しているが、子供達が好むカードを利用した新しいゲーム機として、例えば 100 円硬貨を当該ゲーム機に投入してカードを購入し、そのカードを用いて各種のデジタルカードゲームを楽しむという態様のゲーム機が知られている。

【0003】

このようなゲーム機で使用されているゲームカードは、キャラクター等の図柄を印刷したものであり、ゲーム機にかざしたり差し込んだりすると、バーコード等によりカード情報を読み取られ、そのカードに描かれた戦士キャラクター等をゲーム機に出てくる対戦相手と戦わせたり、カードに描かれた人形キャラクター等にゲーム機上で様々な洋服に着せ替えさせたりして遊ぶようになっている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2006 - 174979 号公報

【特許文献 2】特開 2002 - 22443 号公報

【特許文献 3】特開 2005 - 270169 号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記のゲームカードは、カード台紙にキャラクターを印刷し、これに併せてゲーム情報としてバーコード等を印刷してあり、基本的にはゲーム機にかざしたり差し込んだりして遊ぶために用いられるものであって、それ以外には、例えばトレーディングカードとして楽しむことができる。そのため、ホログラム等の印刷に工夫を凝らしたものも多く作製されている。一方、遊戯業界も、常に新商品を出さなければならないという状況にあるところ、このようなゲームカードに対しても、別の楽しい使い方もできるようにすることが模索されているが、企画して実施に移すのが中々難しいのが現状である。

50

【0006】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、ゲーム機で使用する以外にも様々な楽しみ方ができるという面白味のあるゲームカードを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係るゲームカードは、貼り合わせられた表側台紙と裏側台紙とからなり、表側台紙には少なくとも2箇所破断可能なつなぎを残してチップが打ち抜かれており、そのチップの部分は裏側台紙と剥離可能になっていることを特徴とする。

【0008】

この構成からなるゲームカードは、カード本体とチップに分かれるので、ゲーム機で使用する以外に、2つに分離したカード本体とチップとの組合せに様々なアイデアを施して楽しく遊ぶことができる。

【0009】

また、このようなゲームカードにおいて、つなぎがチップの対向する2箇所に設けられているとよい。この構成により、カード本体からチップが不用意に外れるということがなく、しかも、手でカード本体を少し曲げてつなぎの部分を破断することにより簡単に外すことができる。

【0010】

また、このようなゲームカードにおいて、さらに、チップの対向する2箇所のつなぎがゲーム機の払出し方向になっているとよい。この構成により、仮に反っていても、ゲーム機から出るときにつなぎの部分で引っ掛かることがない。

【0011】

また、このようなゲームカードにおいて、チップの形状が異なる向きで再度嵌め込める形状であるとよい。この構成により、カード本体から外したチップをそのまま戻したり向きを変えて戻したりすることが可能となり、絵柄の変化や組合せなどによって遊ぶことができる。

【0012】

また、このようなゲームカードは、カード全体が表側台紙が3枚で裏側台紙が1枚の合計4枚の同じカード用紙を貼り合わせた合紙からなっているとよい。この構成により、カードの反りを軽減することができる。

【発明の効果】

【0013】

本発明に係るゲームカードによれば、カード本体からチップを外して、ゲーム機で使用する他に、通常の単なるカード状のもの以上の様々な楽しみ方ができることから、面白味のあるゲームカードを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明に係るゲームカードの一例を示す斜視図である。

【図2】図1に示すゲームカードを構成する4枚のカード用紙を離間状態で示す説明図である。

【図3】図1のゲームカードからチップを取り外した状態を示す斜視図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

次に、本発明の実施の形態について図面を参照しながら詳細に説明する。

【0016】

図1に示すゲームカードCは、大きさは通常のカードサイズで、使用されているカード台紙は、図2に示すように、3枚の同じカード用紙1~3を貼り合わせた表側台紙Aとこれも同じ1枚のカード用紙4からなる裏側台紙Bとを貼り合わせた積層構造をしており、表側台紙Aには打抜き線 によって対向する2箇所に破断可能なつなぎaを残して正六角

10

20

30

40

50

形のチップ A c が区画されている。

【 0 0 1 7 】

そして、チップ A c の部分は裏側台紙 B と剥離可能になっていて、カード自体を手で少し曲げてつなぎ a の部分を破断することにより、図 3 に示すように、ゲームカード C はカード本体 C h とチップ A c に分かれるようになっている。

【 0 0 1 8 】

このゲームカード C の製造手順を図 2 で説明すると次のようである。まず、3 枚の同じカード用紙 1 ~ 3 を糊で貼り合わせた表側台紙 A の外面側に UV オフセット印刷等で装飾 1 1 を施し、内面側におけるチップ A c に相当する領域にも UV オフセット印刷等で装飾 1 2 を施す。一方、1 枚のカード用紙 4 からなる裏側台紙 B には、その外面側に UV オフセット印刷等で装飾 1 3 を施し、内面側におけるチップ A c に相当する領域には、オフセット印刷等で装飾 1 4 を施し、それを覆って当該領域に剥離ニスを印刷して剥離層 1 5 を形成する。また、1 枚目のカード用紙 1 表面と 4 枚目のカード用紙 4 裏面にスベリ用のニスを印刷しておくようにする。そして、これらの印刷処理を施した表側台紙 A と裏側台紙 B を糊で貼り合わせて合紙とした後、打抜き機にかけて、カード形状に打ち抜くとともに、表側台紙 A の方からチップ A c の形状につなぎ a を残して打抜き線 を形成する。

10

【 0 0 1 9 】

このようにして製造されたゲームカード C は、表裏両側にそれぞれ絵柄等があつて、表側の方には正六角形のチップ A c の部分に対向するつなぎ a で連結されており、曲げるなどの力を掛けないとチップ A c はカードから不用意には外れないものになっている。

20

【 0 0 2 0 】

ゲームカード C は、デジタルカードゲーム機に複数枚がセットされる。そして、コインを入れることで、当該ゲーム機の取出し口から一枚ずつ排出される。取り出した後、手で少し曲げるなどの力を加えると、図 3 に示す如く、つなぎ a の部分が破断されてカード本体 C h とチップ A c に分かれる。

【 0 0 2 1 】

このゲームカード C は、通常のトレーディングカードと同様な楽しみ方ができることはもちろん、カード本体 C h とチップ A c が分かれることで、その他にも種々の楽しみ方を組み込むことができる。例えば、裏側台紙 B の内面側に当たり外れを印刷しておけば、チップ A c を取り外した時に当たり外れが判るので、めくる度にワクワクするという「くじ」を組み込むことができる。また、ポイントを印刷して購買意欲を高めたり、ゲームの攻略法や情報を印刷してゲーム機との連繋を持たせたり、さらには、各種コードを印刷しておいて、携帯電話など親の協力が必要な情報を入れ込んでおき、子供の遊びに関心を持たせたりすることもできる。また、チップ A c の裏面にゲーム機と連動させるコードを印字しておけば、チップ単体でゲーム機において遊ぶことができ、カード本体 C h にチップ A c を嵌め込んだ状態のときに、表面の装飾を見栄えをよくすることもできる。また、外したチップ A c を組み合わせると種々の絵柄を現させるといような、子供の興味を引くような新しい遊びを組み込むことができる。

30

【 0 0 2 2 】

打抜き機における打抜き工程では、打抜き線 の途中につなぎ a を残すが、このつなぎ a の幅は外れにくさと外しやすさを考慮して適宜決めればよく、実際には 0 . 1 mm 程度にするのが好ましい。また、破断後に残った部分で手に傷が付かないように、幅もさることながら、つなぎ a を残す場所についても考慮を払うべきである。

40

【 0 0 2 3 】

また、図 1 のゲームカード C のように、チップ A c の対向する 2 箇所のつなぎ a がカードの長手方向、すなわちゲーム機の払出し方向とするのが好ましい。なぜなら、ゲームカード C に反りがあつてチップ A c の部分が盛り上がっていたとしても、ゲーム機から出るときにつなぎの部分で引っ掛かることがなくなる。

【 0 0 2 4 】

チップ A c の形状は、上記のような正六角形に限定されるものではない。遊び方等に

50

じて適宜な形状とすることができる。この場合、異なる向きで再度嵌め込める形状であるとよい。例えば、正多角形、円形、楕円形、星形等が挙げられる。このようにチップ A c をカード本体 C h に異なる向きで嵌め込めるようにすると、単に嵌め外すだけの遊びだけでなく、さらに絵柄の変化や組合せなどによっても遊ぶことができ、より広いゲーム性を持たせることができる。また、つなぎ a の幅を小さくすることにより、つなぎ a を破断させたときに、チップ A c の周縁部をきれいに揃えることができる。

【 0 0 2 5 】

また、本発明のゲームカードは、剥離可能なチップを形成するため、カード台紙が表側台紙と裏側台紙とを積層したものであればよい。したがって、上記したゲームカード C のように、表側台紙 A が 3 枚で裏側台紙 B が 1 枚の合計 4 枚の同じカード用紙を貼り合わせた合紙とすることに限定されるものではなく（例えば、表側台紙 A が 1 枚で裏側台紙 B が 2 枚の合計 3 枚構成でもよい）、反りや厚みを考慮して表側台紙と裏側台紙の構成を適宜決めればよいものである。

10

【 0 0 2 6 】

以上、本発明を実施するための形態について詳細に説明してきたが、本発明によるゲームカードは、上記の形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において種々の変更が可能である。

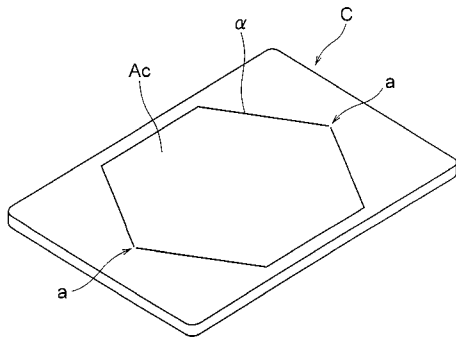
【 符号の説明 】

【 0 0 2 7 】

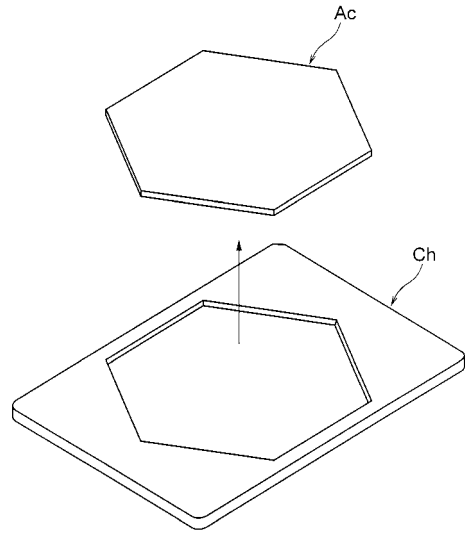
- C ゲームカード
- C h カード本体
- A 表側台紙
- A c チップ
- B 裏側台紙
- 1 ~ 4 カード用紙
- 1 1 ~ 1 4 装飾
- 1 5 剥離層
- 打抜き線
- a つなぎ

20

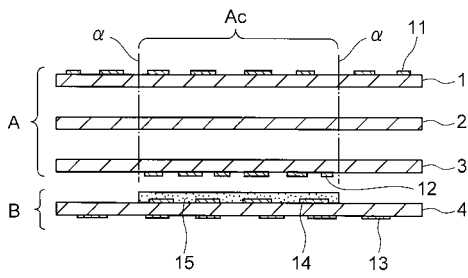
【 図 1 】



【 図 3 】



【 図 2 】



フロントページの続き

- (72)発明者 宮田 康司
東京都新宿区榎町7番地 大日本印刷株式会社内
- (72)発明者 土田 裕之
東京都新宿区榎町7番地 大日本印刷株式会社内
- (72)発明者 齊田 洋三
東京都足立区西伊興三丁目15番25号 三洋紙業株式会社内