

A1

**DEMANDE
DE BREVET D'INVENTION**

②①

N° 81 20418

⑤④ Dispositif de jeu, notamment du type dans lequel on effectue un lancer d'objets.

⑤① Classification internationale (Int. Cl. ³). A 63 F 9/02.

②② Date de dépôt..... 30 octobre 1981.

③③ ③② ③① Priorité revendiquée : *EUA, 31 octobre 1980, n° 06/202 620.*

④① Date de la mise à la disposition du
public de la demande..... B.O.P.I. — « Listes » n° 18 du 7-5-1982.

⑦① Déposant : ORSER Garry Dennis, Sr, résidant au Canada.

⑦② Invention de : Garry Dennis Orser Sr.

⑦③ Titulaire : *Idem* ⑦①

⑦④ Mandataire : Rinuy, Santarelli,
14, av. de la Grande-Armée, 75017 Paris.

D'une manière générale on connaît, dans la technique antérieure, des jeux dans lesquels on effectue un lancer d'objets et dans lesquels un joueur se tenant à une certaine distance d'une cible essaie de lancer des balles à l'intérieur d'ouvertures ou de cases situées dans la cible et possédant une taille apte à recevoir la balle ou un autre projectile. On connaît également des variantes de tels jeux dans l'art antérieur.

L'objet de la présente invention est de perfectionner l'art antérieur connu en rapport avec des jeux, dans lesquels on effectue un lancer d'objets, en réalisant un jeu qui soit intéressant à utiliser et qui permette une modification plus grande des règles de jeu, moyennant l'utilisation de la même structure ou du même dispositif de jeu.

L'invention concerne un dispositif de jeu, dans lequel on effectue un lancer d'objets, qui est extrêmement simple, d'une fabrication économique et présente un aspect attrayant et unique. Les pièces du jeu, placées avec succès dans des cases, affleurent la face supérieure de la cible de telle façon qu'elles ne gênent en aucune manière les pièces de jeu lancées ultérieurement.

Les pointes inférieures de l'ensemble des cases de forme pyramidale servent également de support du plateau ou de la cible du jeu sur une surface horizontale.

D'autres objets et avantages de la présente invention ressortiront de la description qui va suivre, faite en référence au dessin annexé sur lequel:

- La figure 1 est une vue en perspective d'un dispositif de jeu, dans lequel on effectue un lancer d'objets, conforme à la présente invention;

- La figure 2 est une vue en plan du plateau ou de la cible du jeu;

- La figure 3 est une vue similaire d'une pièce du jeu, en forme de pyramide;

- La figure 4 est une vue en élévation latérale de la cible représentée sur la figure 2; et

- La figure 5 est une vue en coupe à plus grande échelle de la cible prise suivant la ligne 5-5 de la figure 2 et montrant une pièce du jeu pénétrant une case de la cible.

5 En se référant d'une manière détaillée aux figures, sur lesquelles des chiffres identiques désignent des pièces identiques, on y voit représenté un dispositif de jeu, dans lequel on effectue un lancer d'objets et qui comporte un plateau ou une cible de jeu 10 et plusieurs pièces de jeu 10 11, de préférence au nombre de cinq, conformées de façon identique et en forme de pyramides calibrées. La cible et les différentes pièces du jeu peuvent être constituées en matière plastique ou en un autre matériau approprié.

La cible 10 contient cinq cases pyramidales 15 équidistantes 12 possédant la même taille et la même forme que chaque pièce de jeu 11 en forme de pyramide. Lorsqu'une pièce de jeu 11 est lancée avec succès par un joueur à l'intérieur de l'une des cases 12 de la cible, sa face supérieure sera de niveau dans le même plan qu'une collerette ou 20 surface supérieure pentagonale de la cible 10. Cette caractéristique interdit que des pièces de jeu lancées avec succès dans des cases ne gênent l'insertion de pièces de jeu 11 lancées ultérieurement dans des cases.

Les cases de forme pyramidale 12 ont une forme 25 rétrécie vers le bas jusqu'à des pointes ou sommets inférieurs 14 qui sont situés dans un plan commun, ce qui permet aux différentes cases d'agir en tant que pieds de support pour la cible 10 sur n'importe quelle surface horizontale ou de niveau. Les différentes pièces de jeu 11 et les cases pyramidales 12 sont de préférence réalisées de manière à 30 présenter des triangles équilatéraux sur toutes leurs surfaces triangulaires. L'agencement est tel que, lorsque la pièce pyramidale 11 est lancée vers la cible par un joueur situé à une distance appropriée, comme par exemple quelques mètres, 35 n'importe quel angle ou sommet de la pièce peut s'engager dans une case 12 et descendre dans cette dernière comme cela

est représenté sur la figure 5. A partir du moment où cette introduction commence à s'effectuer, il est pratiquement certain que la pièce de jeu pénétrera complètement à l'intérieur de la case, et la forme pyramidale garantit une

5 action d'auto-centrage et de venue de la pièce de jeu en position coïncidante à l'intérieur de la case 12.

De nombreuses variantes d'utilisation du jeu sont possibles. Dans sa forme simple, la cible et les pièces de jeu ne sont pas marquées et le joueur, pour lequel
10 le nombre le plus faible de lancers est nécessaire pour remplir les cases 12, est le gagnant du jeu. Selon une version un peu plus complexe, les cases 12 peuvent être diversement colorées sur leurs parois latérales et les pièces 11 peuvent être colorées de manière à être assorties à la couleur
15 des cases, un joueur utilisant ce jeu essayant de lancer une pièce du jeu d'une couleur dans une case de la cible présentant la même couleur. Selon une autre variante, une ou plusieurs faces de chaque pièce de jeu peut porter un nombre indiquant une valeur de score. Si une telle pièce
20 est lancée avec succès dans une case 12 de manière qu'elle soit disposée avec sa face portant le nombre, tournée vers le haut, de niveau avec la surface 13, le joueur fera comme score ce nombre particulier et, en utilisant de cette manière le jeu, le joueur possédant le total chiffré le
25 plus important sera le gagnant. De nombreuses autres variantes intéressantes d'utilisation du jeu sont possibles. Ce jeu est amusant et intéressant et requiert de l'habileté. Il sert de dispositif éducatif pour les enfants. Il est d'un aspect attrayant, pratique et économique à fabriquer.

30 On comprendra que la forme de réalisation de la présente invention représentée sur le dessin annexé et décrite précédemment doit être considérée comme un exemple préféré de ladite invention et que l'on peut y apporter toute modification de forme, de taille et d'agencement
35 des différentes pièces, sans sortir du cadre de l'invention.

REVENDEICATIONS

1. Dispositif de jeu, dans lequel on effectue un lancer d'objets, caractérisé en ce qu'il comporte une cible (10) pouvant reposer sur une surface de niveau et comportant plusieurs cases pyramidales (12) s'ouvrant vers le haut et un nombre correspondant de pièces de jeu (11) conformées de façon identique et possédant la forme de pyramides calibrées, pouvant être lancées à partir d'une certaine distance par un joueur dans les cases (12).
2. Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce que la cible (10) possède une surface supérieure plane (13) de niveau avec les parties supérieures ouvertes des cases pyramidales (12) et que les parties supérieures des pièces de jeu (11), qui sont lancées avec succès dans les cases (12), affleurent ladite surface supérieure (13) dans un plan commun contenant cette dernière.
3. Jeu selon la revendication 2, caractérisé en ce que les sommets (14) des cases pyramidales (12) sont définis par des pointes situées dans un plan horizontal commun, ce qui permet à la cible (10) de prendre appui au moyen desdites pointes sur une surface horizontale de support.
4. Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce que les cases pyramidales (12) sont disposées dans ladite cible (10) en étant équidistantes circonférentiellement.
5. Jeu selon la revendication 4, caractérisé en ce que les parois latérales des cases (12) et des pièces de jeu (11) ont la forme de triangles équilatéraux.
6. Jeu selon la revendication 4, caractérisé en ce que ladite surface supérieure plane (13) de la cible (10) est de forme pentagonale et qu'il est prévu cinq cases (12) et cinq pièces de jeu (11).
7. Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce que la cible (10) est constituée en un matériau rigide à paroi mince et que les pièces de jeu (11) de forme pyramidale sont creusées.

