



DEMANDE INTERNATIONALE PUBLIÉE EN VERTU DU TRAITE DE COOPERATION EN MATIÈRE DE BREVETS (PCT)

(51) Classification internationale des brevets ⁷ : A63F 9/06, 3/06, 13/00	A1	(11) Numéro de publication internationale: WO 00/50138 (43) Date de publication internationale: 31 août 2000 (31.08.00)
(21) Numéro de la demande internationale: PCT/FR00/00445 (22) Date de dépôt international: 23 février 2000 (23.02.00) (30) Données relatives à la priorité: PCT/FR99/00413 24 février 1999 (24.02.99) FR PCT/FR99/02389 6 octobre 1999 (06.10.99) FR (71)(72) Déposant et inventeur: LAURENT, Jacques [FR/FR]; Les Collines d'Estanove, 146, rue du Lavandin, F-34070 Montpellier (FR). (74) Mandataire: BONNEAU, Gérard; Cabinet Bonneau, 7, Avenue Gazan, F-06600 Antibes (FR).		(81) Etats désignés: AE, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, CA, CH, CN, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, NO, NZ, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, SL, TJ, TM, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VN, YU, ZA, ZW, brevet ARIPO (GH, GM, KE, LS, MW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZW), brevet eurasiatique (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), brevet européen (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE), brevet OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG). Publiée <i>Avec rapport de recherche internationale.</i>
(54) Title: ARRANGEMENT FOR LEISURE PURPOSES AND ITS IMPLEMENTATION IN AN ELECTRONIC BOX		
(54) Titre: ARRANGEMENT DESTINE A SERVIR DE PASSE-TEMPS ET SON IMPLEMENTATION DANS UN BOITIER ELECTRONIQUE		
(57) Abstract		
The invention concerns an arrangement for leisure purposes consisting of different transparent elements which can be made in polypropylene, polyester or any other suitable material, having any shape, preferably related to mystic, esoteric themes or themes relating to the concept of chance or luck. On all the surface areas of said elements is found a plurality of signs such as lines apparently randomly arranged, and whereof the juxtaposition causes a figurative graphic design as well as an alphanumeric or digital control code to appear when the elements are properly superposed. The elements can be manipulated manually or by using an electronic box.		
(57) Abrégé Arrangement destiné à servir de passe-temps constitué de différents éléments transparents qui peuvent être en polypropylène, polyester ou tout autre matériau adéquat, pouvant avoir n'importe quelle forme, de préférence associés à des thèmes mystiques, ésotériques ou à ceux liés aux notions de chance ou fortune. Sur toutes les surfaces de ces éléments se trouve une pluralité de signes tels que des traits disposés de manière apparemment aléatoire, et dont la juxtaposition laisse apparaître un graphisme figuratif ainsi qu'un code de contrôle alphanumérique ou numérique lorsque les éléments sont superposés de façon adéquate. La manipulation des éléments peut se faire soit manuellement, soit à l'aide d'un boîtier électronique.		

UNIQUEMENT A TITRE D'INFORMATION

Codes utilisés pour identifier les Etats parties au PCT, sur les pages de couverture des brochures publiant des demandes internationales en vertu du PCT.

AL	Albanie	ES	Espagne	LS	Lesotho	SI	Slovénie
AM	Arménie	FI	Finlande	LT	Lituanie	SK	Slovaquie
AT	Autriche	FR	France	LU	Luxembourg	SN	Sénégal
AU	Australie	GA	Gabon	LV	Lettonie	SZ	Swaziland
AZ	Azerbaïdjan	GB	Royaume-Uni	MC	Monaco	TD	Tchad
BA	Bosnie-Herzégovine	GE	Géorgie	MD	République de Moldova	TG	Togo
BB	Barbade	GH	Ghana	MG	Madagascar	TJ	Tadjikistan
BE	Belgique	GN	Guinée	MK	Ex-République yougoslave de Macédoine	TM	Turkménistan
BF	Burkina Faso	GR	Grèce	ML	Mali	TR	Turquie
BG	Bulgarie	HU	Hongrie	MN	Mongolie	TT	Trinité-et-Tobago
BJ	Bénin	IE	Irlande	MR	Mauritanie	UA	Ukraine
BR	Brésil	IL	Israël	MW	Malawi	UG	Ouganda
BY	Bélarus	IS	Islande	MX	Mexique	US	Etats-Unis d'Amérique
CA	Canada	IT	Italie	NE	Niger	UZ	Ouzbékistan
CF	République centrafricaine	JP	Japon	NL	Pays-Bas	VN	Viet Nam
CG	Congo	KE	Kenya	NO	Norvège	YU	Yougoslavie
CH	Suisse	KG	Kirghizistan	NZ	Nouvelle-Zélande	ZW	Zimbabwe
CI	Côte d'Ivoire	KP	République populaire démocratique de Corée	PL	Pologne		
CM	Cameroun	KR	République de Corée	PT	Portugal		
CN	Chine	KZ	Kazakstan	RO	Roumanie		
CU	Cuba	LC	Sainte-Lucie	RU	Fédération de Russie		
CZ	République tchèque	LI	Liechtenstein	SD	Soudan		
DE	Allemagne	LK	Sri Lanka	SE	Suède		
DK	Danemark	LR	Libéria	SG	Singapour		
EE	Estonie						

**Arrangement destiné à servir de passe-temps et son
implémentation dans un boîtier électronique**

Domaine technique :

5 La présente invention concerne un arrangement destiné à servir de passe-temps basé principalement sur la patience des participants et sur des principes de rationalité, intelligence, bon sens, perspicacité, sagacité, culture générale l'empêchant ainsi d'être assimilé à un jeu de
10 hasard, et son implémentation à l'aide d'un boîtier électronique sous contrôle d'un ordinateur.

Etat de la technique :

15 Un arrangement destiné à servir de passe-temps a été décrit dans la demande de brevet français 2.757.076. Cet arrangement consiste à superposer de façon adéquate des éléments aléatoires transparents pour faire apparaître une énigme. Malheureusement, cet arrangement est inexploitable commercialement dans la mesure où il ne prévoit aucun
20 mécanisme de contrôle permettant d'une part à l'organisateur de s'assurer de l'authenticité du résultat et de programmer le nombre des prix qu'il désire mettre en jeu dans chaque zone de distribution, et confirmant d'autre part aux participants qu'ils ont réellement effectué une superposition
25 dotée de prix.

Exposé de l'invention :

30 Le but de l'invention est donc de fournir un arrangement composé d'éléments comportant chacun des signes semblant disposés de façon aléatoire destinés à être superposés, soit manuellement, soit sur un écran de boîtier électronique de manière à faire apparaître un graphisme figuratif par la juxtaposition des signes se trouvant sur chacun des éléments.

35 Dans un mode de réalisation manuel, les éléments de l'arrangement sont des feuilles transparentes, par exemple en matière plastique, possédant des tailles, surfaces et formats variables et possédant des formes et présentations qui

peuvent être associées à des thèmes mystiques, ésotériques ou liées aux notions de chance et fortune comme par exemple une carte au trésor, un parchemin, une main, le numéro 7, une étoile, la lune, la soleil, un fer à cheval, un dé à jouer, une carte à jouer, une pyramide, un trèfle à quatre feuilles, le coeur, un carré magique, etc.. et dont les surfaces sont recouvertes par des signes tels que des traits, des symboles, des lettres, des numéros ou n'importe quel autre genre d'indices.

L'utilisateur doit, pour trouver la solution de l'énigme proposée, éventuellement après avoir reçu plusieurs pistes et orientations ayant pour but de le mettre dans la bonne direction et de rendre plus rapide la découverte du graphisme figuratif et dont la solution pourra être un mot, un numéro, un dessin ou n'importe quel type de représentation graphique se trouvant cachée dans les éléments du jeu en leur possession, faire glisser les éléments les uns sur les autres dans tous les sens et positions incluant recto verso par des translations et/ou des rotations, jusqu'à ce qu'ils obtiennent une parfaite, rigoureuse et exacte superposition de ces éléments leur permettant la lecture claire et instantanée de la solution recherchée.

Dans un mode de réalisation électronique, un boîtier électronique comprenant un microprocesseur permet de contrôler la manipulation des éléments sur un écran d'affichage, et un bouton permet d'effectuer la rotation d'un élément dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens contraire, un bouton permet d'effectuer la translation d'un élément selon l'axe vertical ou l'axe horizontal dans un sens ou dans l'autre, et un bouton permet d'effectuer la translation d'un élément selon les axes à 45° par rapport aux axes vertical et horizontal dans un sens ou dans l'autre.

Brève description des dessins :

Pour une meilleure compréhension de l'arrangement selon l'invention, il est fait référence aux dessins dans lesquels: les figures 1A, 1B, 1C et 1D représentent respectivement les 3 éléments d'un arrangement selon

l'invention comportant des signes disposés de façon aléatoire et le graphisme obtenu après juxtaposition des éléments de façon adéquate,

la figure 2 est un exemple d'arrangement selon l'invention dans lequel le graphisme est un signe du zodiaque,

la figure 3 est un exemple d'arrangement selon l'invention dans lequel le graphisme est constitué de deux étoiles,

les figures 4A, 4B, 4C représentent des éléments comportant peu de signes et les figures 4D, 4E, 4F représentent des éléments comportant beaucoup de signes pulvérisés, la superposition de l'un ou l'autre des arrangements permettant d'aboutir au même graphisme représenté sur la figure 4G,

les figures 5A, 5B, 5C représentent respectivement un élément avec des signes n'ayant pas subi de rotation, un élément avec des signes ayant subi une rotation et un élément avec des signes inversés,

les figures 6A à 6D représentent les mêmes éléments que ceux des figures 1A à 1D mais avec des signes supplémentaires pour augmenter la difficulté de la recherche,

les figures 7A à 7D montrent des exemples de graphismes pouvant être obtenus par superposition des éléments se trouvant sur des emballages mais donnant lieu à des prix différents,

les figures 8A à 8D montrent d'autres exemples de graphismes donnant lieu à des prix différents dans la même application que pour les figures 7A à 7D,

les figures 9A, 9B et 9C représentent respectivement les deux premiers éléments parmi les trois éléments d'un arrangement et le graphisme partiel obtenu,

les figures 10A, 10B et 10C représentent respectivement les deux premiers éléments parmi les trois éléments d'un arrangement et le graphisme partiel obtenu qui est identique à celui de la figure 9C,

les figures 11A, 11B et 11C représentent respectivement les deux premiers éléments parmi les trois éléments d'un

arrangement et le graphisme partiel obtenu qui est identique à celui de la figure 9C,

les figures 12A, 12B, 12C représentent respectivement le graphisme partiel obtenu avec les deux premiers éléments
5 des figures 9, 10 ou 11, le troisième élément à superposer aux deux premiers éléments et le graphisme définitif à obtenir,

les figures 13A à 13D et 13F à 13I représentent les graphismes partiels obtenus respectivement par la
10 superposition des deux éléments représentés sur les figures 13E et 13J, lorsque le troisième élément n'est pas transparent et non visible pour l'utilisateur,

la figure 14 représente un graphisme comportant un code de contrôle imparfait,

15 les figures 15A, 15B et 15C représentent trois éléments d'un arrangement comportant un code de sécurité alphanumérique,

les figures 16A, 16B et 16C représentent trois éléments d'un arrangement comportant un code barres,

20 la figure 17 est une vue en perspective d'un boîtier électronique implémentant les principes de l'invention, et

la figure 18 est un bloc-diagramme du boîtier électronique représenté sur la figure 17.

25 Description détaillée de l'invention :

L'arrangement destiné à servir de passe-temps selon l'invention est constitué de différents éléments transparents qui peuvent être en polypropylène, polyester ou n'importe quel autre matériau adéquat et peuvent avoir une forme
30 quelconque. Ainsi, les quatre éléments représentés sur les figures 1A, 1B et 1C ont une forme carrée. Ces éléments comportent des signes ayant ici la forme de traits apparemment disposés de manière aléatoire et dont la juxtaposition obtenue par manipulation et superposition de
35 façon adéquate des 3 éléments constitue le graphisme figuratif illustré sur la figure 1D. En l'occurrence, ce graphisme représente un gardien de but de football dans sa cage et un ballon de football. Les éléments transparents

peuvent cependant avoir n'importe quelle autre forme, de préférence des formes associées à des symboles mystiques, ésotériques ou rattachés aux notions de chance et de fortune.

Des exemples de thèmes avec les formes éléments associés et la graphisme à découvrir sont donnés dans le tableau suivant :

	THEMES	ELEMENTS DE JEU EN FORME DE	GRAPHISMES A DECOUVRIR
10	<u>AMOUR / SEDUCTION</u>		
	• Partez avec elle	Cœurs	Couple enlacé
	<u>AVENTURE</u>		
	• Découvrez l'île au trésor	Cartes au trésor	Ile au trésor
	• Chasse au trésor	Cartes au trésor	Trésor
15	• Survolez l'Antarctique	Montgolfières	Ours polaire
	• Renflouez le géant des mers	Bouées	Titanic à flot
	<u>ENIGME</u>		
	• Percez le mystère des Pyramides	Pyramides	Pharaons
	<u>ESOTERISME</u>		
20	• Interrogez l'au-delà	Boules de cristal	Etoiles
	• Forcez la chance banque	Fers à cheval	Billets de
	• Dites la bonne aventure feuilles	Mains	Trèfle à 4
25	• Questionnez les astres zodiaque	Ciels cosmiques	Signes du
	<u>FANTASTIQUE/SURNATUREL</u>		
	• Ressuscitez les dinosaures dinosaur	Œufs	Naissance d'un
30	• Les dinosaures sont de retour dinosaur	Œufs	Naissance d'un
	• Filmez le monstre du Loch Ness	Caméras	Nessie
	• Posez-vous sur Mars	Soucoupes volantes	Martiens
	• Poursuite dans les galaxies	Fusées	E.T.
35	• Rencontrez le Père Noël	Etoiles filantes	Père Noël
	<u>INSTITUTIONNEL</u>		
	• Achetez notre produit	Bouteilles de boisson gazeuse	Jet/bulles, etc...
	• Achetez notre produit	Capsules de boisson gazeuse	Jet/bulles, etc...
	<u>JEU</u>		
40	• Empochez le jackpot	Machines à sous	Trois 7
	• Raflez la mise	Cartes à jouer	Un carré d'as
	<u>SPORT</u>		
	• Marquez un but filets	Ballons de foot-ball	Ballon dans les
45	• Jeux olympiques	Anneaux	Athlètes
	• Basket ball	Panneaux	Points marqués

Des exemples de réalisation de l'invention sont représentés sur la figure 2 montrant un signe du zodiaque (lion) et les numéros de la chance obtenus par superposition de deux éléments de forme circulaire, et sur la figure 3 montrant deux étoiles obtenues par superposition de trois pyramides.

Les éléments constituant l'arrangement et destinés à reconstituer un graphisme figuratif peuvent comporter un nombre de signes plus ou moins important. Un nombre de signes réduit comme illustré sur les figures 4A, 4B, 4C facilite la découverte de la solution illustrée sur la figure 4G représentant une carte au trésor et un coffre rempli de pièces alors qu'une pulvérisation en nombre très important de signes illustrée sur les figures 4D, 4E, 4F rend évidemment la découverte du graphisme 46 plus longue et plus difficile.

Lors de la constitution des éléments, on peut faire subir une rotation comprise en 0 et 360° des signes constituant l'élément. Ainsi, le premier élément de la cage du gardien de football représenté sur les figures 1A et 1D peut être droit comme représenté sur la figure 5A ou avoir subi une rotation, ici de 45°, comme représenté sur la figure 5B. De même, il est possible d'inverser totalement l'élément comme représenté sur la figure 5C. On doit noter que cette inversion revient à considérer l'élément transparent illustré sur la figure 5B par son verso.

Il est également possible de répéter des signes, sans aucune utilité, sur chacun des éléments de manière à dérouter l'utilisateur lorsque les éléments de jeu sont utilisés sur des emballages de produits. Ainsi, dans les figures 6A à 6D, les éléments sont identiques à ceux représentés sur les figures 1A à 1D, mais il y a deux ballons sur le troisième élément.

Une application intéressante de l'arrangement selon l'invention est en effet de placer les éléments sur les emballages de produits commercialisés (il est alors judicieux de représenter une paire de ciseaux comme sur les figures 5A-5C). Un seul élément peut être placé sur chaque produit, auquel cas l'acheteur sera incité à acheter

plusieurs produits pour pouvoir reconstituer le graphisme et se faire attribuer un prix. Mais, chaque produit peut également comporter le nombre exact d'éléments permettant de reconstituer le graphisme si l'acheteur a la chance que les
5 éléments sont les éléments adéquats, car il est possible de placer sur l'emballage du produit des éléments ayant un aspect similaire aux bons éléments mais ne permettant pas d'aboutir au graphisme recherché.

Une utilisation judicieuse consiste à donner à
10 l'acheteur la possibilité de reconstituer un graphisme parmi plusieurs graphismes, chacun des graphismes correspondant à un prix différent. Chaque produit acheté comportera sur l'emballage un ou plusieurs éléments. Ainsi, il pourra s'agir des 4 graphismes représentés sur les figures 7A à 7D
15 représentant un coffre (1^{er} prix), une île (2^{ème} prix), un bateau (3^{ème} prix), une tête de pirate (4^{ème} prix). Mais il pourra s'agir également de la cage du gardien de football représentée sur les figures 8A à 8D dans lesquelles le ballon peut être à droite de la cage et en haut (1^{er} prix), à gauche
20 de la cage et en bas (2^{ème} prix), à gauche de la cage et en haut (3^{ème} prix), à droite de la cage et en bas (4^{ème} prix)

La facilité ou la difficulté pour l'acheteur de se procurer les éléments sur les emballages peut dépendre des variantes suivantes.

25 Dans une première variante, les deux premiers éléments (ils pourraient être plus nombreux) transparents reconstituent toujours de la même manière, la quasi-totalité de l'un des graphismes à découvrir. Ainsi, les deux éléments peuvent être ceux représentés sur les figures 9A et 9B pour
30 aboutir au graphisme de la figure 9C représentant une carte au trésor et un coffre rempli de pièces. Les deux éléments illustrés sur les figures 10A et 10B aboutissent au même graphisme représenté sur la figure 10C. Enfin, les deux éléments des figures 11A et 11B aboutissent également au
35 graphisme représenté sur la figure 11C identique aux figures 9C et 10C. Le troisième élément n'est pas transparent contrairement aux deux premiers éléments, mais opaque, et les signes se trouvent au verso et ne sont donc pas visibles pour

l'acheteur. Lorsque ce dernier achète le produit il ne sait pas si le troisième élément permet de reconstituer l'un des graphismes à découvrir où s'il ne mène à aucune solution. Un exemple de troisième élément est illustré sur les figures 12A, 12B, 12C représentant respectivement le graphisme incomplet des figures 9C, 10C ou 11C, le troisième élément non visible par l'acheteur et le graphisme définitif obtenu par superposition du troisième élément (Figure 12B) avec les deux premiers éléments 9A, 9B ou 10A, 10B ou 11A, 11B.

Selon une deuxième variante, les deux premiers éléments transparents possèdent des signes communs à tous les graphismes à découvrir. La superposition de ces deux éléments avec le troisième élément peut alors reconstituer n'importe lequel des graphismes à découvrir. Le troisième élément n'est pas transparent mais opaque, et ses signes sont placés au verso de l'élément et donc invisibles par l'acheteur créant ainsi une incertitude sur l'élément trouvé par l'acheteur de la même façon que précédemment. Ainsi, le graphisme à obtenir peut être un des 4 graphismes représentés respectivement sur la figure 13A ou 13F, la figure 13B ou 13G, la figure 13C ou 13H et la figure 13D ou 13I. Le premier élément illustré sur la figure 13E comporte des signes qui ont été mis en évidence sur les figures 13A à 13D, et le deuxième élément illustré sur la figure 13J comporte des signes qui ont été mis en évidence sur les figures 13F à 13I. Le troisième élément (non visible par l'acheteur) comportera alors la majorité des signes nécessaires pour découvrir l'un des graphismes illustrés sur les figures 13A à 13D ou 13F à 13I.

Enfin, dans une troisième variante, l'un des éléments peut être échangé entre les participants ou acheteurs pour que ceux-ci puissent découvrir l'une des solutions proposées par l'organisateur. Cet élément de jeu considéré comme un joker, n'est pas transparent et les signes sont placés au verso comme dans les deux autres variantes. Dans ce cas, les deux premiers éléments transparents sont superposés au verso du troisième élément pour découvrir le graphisme formé par les signes des trois éléments. On doit noter que dans toutes ces variantes, on pourrait prévoir que deux (ou plus)

éléments ne soient pas transparents et comportent des signes imprimés au verso.

Selon une caractéristique essentielle de l'invention, il est prévu qu'une partie des signes juxtaposés grâce à la
5 superposition réussie des éléments fasse simultanément apparaître un code alphanumérique ou numérique tel que « OK » qui est un symbole universel sur la figure 1D, « 48115 » sur la figure 2 ou encore « 99911 » sur la figure 3 afin que l'utilisateur puisse prouver qu'il a véritablement découvert
10 le graphisme recherché par sagacité et perspicacité en reportant ce code sur son bulletin réponse ou en l'indiquant par téléphone. Ce code de contrôle permet à l'organisateur de s'assurer de l'authenticité du résultat et de programmer le nombre des prix qu'il désire mettre en jeu dans chaque zone
15 de distribution. Il peut permettre également aux participants de connaître la nature des prix gagnés.

Lorsque les éléments superposés n'aboutissent à aucune solution dotée de prix, le code de contrôle apparaît alors de manière incomplète. Ainsi, dans la figure 14, le graphisme
20 obtenu est une cage de gardien de football avec un ballon au dessus de la barre et donc n'aboutissant pas à une solution acceptable contrairement aux graphismes des figures 8A à 8D. Dans ce cas, le code de contrôle « OK » n'est pas correctement reconstitué dans un cercle.

25 On peut prévoir également un code de sécurité destiné aux contrôles internes et administratifs de l'organisateur et imprimé sur tous les éléments comme illustré sur les figures 15A, 15B et 15C. Ce code de sécurité pourra également apparaître au verso des éléments.

30 Dans une variante, le code de sécurité peut être un code barres imprimé sur tous les éléments tel qu'illustré sur les figures 16A, 16B et 16C. On doit noter que ces codes barres pourraient être différents sur chaque élément, leur combinaison prouvant alors l'authenticité du prix gagné. Les
35 codes barre ne se combinant pas entre eux seront détectés par lecteur optique et rejetés. Cette caractéristique qui pourrait remplacer l'apparition d'un code alphanumérique

n'oblige pas le participant à montrer la superposition réussie.

Comme on l'a vu précédemment en référence aux figures 12 et 13, un des éléments peut ne pas être transparent. Il
5 comporte des signes comme les autres éléments transparents et la recherche du graphisme à découvrir se fait en superposant les éléments transparents sur l'élément non transparent placé comme élément inférieur.

Selon un mode de réalisation électronique, la
10 manipulation des éléments peut se faire à l'aide d'un boîtier électronique représenté en perspective sur la figure 17 et dont le bloc-diagramme est représenté sur la figure 18.

Dans ce mode de réalisation, l'utilisateur dispose d'un boîtier électronique 10 comprenant principalement un
15 microprocesseur 12 contrôlé par un logiciel 14 emmagasiné dans la mémoire du microprocesseur. Le boîtier dispose d'un écran d'affichage sur lequel l'utilisateur peut faire apparaître les éléments du jeu après avoir appuyé sur le bouton marche/arrêt (ON/OFF) 18. Il peut ensuite à sa guise
20 manipuler chacun des éléments, par exemple les trois éléments des figures 4A, AB, 4C ou 4D, 4E 4F, en sélectionnant cet élément en positionnant un bouton 20 sur le numéro de l'élément. On doit noter que tout autre moyen de sélection actionné manuellement par l'utilisateur pourrait être utilisé
25 à la place du bouton représenté sur la figure 17.

Lorsque l'élément a été sélectionné, sa manipulation s'effectue facilement à l'aide des boutons 22, 24 et 26. L'utilisateur peut ainsi faire effectuer une rotation de 360° de l'élément choisi en tournant le bouton 22 dans le sens des
30 aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire. Il peut également effectuer une translation de l'élément suivant les axes horizontal et vertical, dans les 2 sens en pressant le bouton 24 à l'emplacement de l'une des 4 flèches. Enfin, la translation de l'élément suivant les directions à 45° peut se
35 faire en pressant le bouton 26 sur l'une des flèches qui sont disposées à 45° par rapport aux axes horizontal et vertical. Bien sûr, il va de soi que les boutons 22, 24 et 26

pourraient être remplacés par des moyens équivalents sans sortir du cadre de l'invention.

De la même façon que dans le mode de réalisation manuel, une partie des signes juxtaposés sur l'écran
5 d'affichage du boîtier électronique fait simultanément apparaître un code alphanumérique destiné à prouver que l'utilisateur a réellement découvert le graphisme recherché en reportant ce code sur le bulletin réponse.

On doit noter qu'en dehors de l'application consistant
10 à imprimer les éléments de jeu sur l'emballage de produits commercialisés, ou d'utiliser un boîtier électronique, d'autres possibilités sont offertes pour mettre en application les principes de l'invention. Ainsi, il est possible que les éléments soient accessibles sur un site
15 spécifique du réseau Internet. Dans ce cas, les participants peuvent imprimer les éléments sur leur imprimante, ou commander les éléments à l'organisateur, ou effectuer la superposition directement sur leur ordinateur selon un programme fourni par l'organisateur.

REVENDICATIONS

1. Arrangement destiné à servir de passe-temps comprenant une pluralité d'éléments transparents (1) en polyester, polypropylène ou tout autre matériau adéquat, chacun desdits éléments transparents comportant des signes
5 semblant disposés de façon aléatoire pour l'utilisateur, lesdits éléments étant superposés après avoir subi des translations et/ou des rotations de manière à ce qu'une partie des signes desdits éléments superposés fasse apparaître un graphisme figuratif formé par la juxtaposition
10 des signes se trouvant sur chacun desdits éléments superposés et qu'une deuxième partie des signes desdits éléments superposés fasse apparaître un code alphanumérique ou numérique destiné au contrôle de l'authenticité du résultat de la superposition desdits éléments.

15 2. Arrangement selon la revendication 1, comprenant en outre un élément non transparent placé sous lesdits éléments transparents et comportant des signes destinés à être juxtaposés avec les signes se trouvant sur lesdits éléments transparents pour faire apparaître ledit graphisme figuratif
20 et ledit code.

3. Application de l'arrangement selon la revendication 1, à des emballages de produits commercialisés, dans laquelle au moins un desdits éléments est imprimé sur chaque emballage, tout acheteur desdits produits ayant la faculté de
25 pouvoir faire apparaître ledit graphisme en superposant ladite pluralité d'éléments découpés sur au moins un desdits produits commercialisés dans le but d'obtenir un prix

4. Application selon la revendication 3, dans laquelle lesdits éléments à découper sur lesdits produits
30 commercialisés comportent des signes qui, par superposition, permettent d'obtenir une pluralité de graphismes figuratifs différents correspondant à des prix différents.

5. Application selon la revendication 3, dans laquelle plusieurs combinaisons d'éléments comportant des signes
35 différents à découper sur lesdits produits commercialisés permettent d'obtenir le même graphisme figuratif.

6. Application selon l'une des revendications 3, 4 ou 5, dans laquelle au moins un desdits éléments à découper sur lesdits produits commercialisés n'est pas transparent et comporte des signes imprimés au verso de sorte que lesdits
5 signes ne soient pas visibles pour l'acheteur d'un desdits produits

7. Application selon la revendication 6, dans laquelle lesdits éléments transparents et non visibles par l'acheteur sont des jokers pouvant être échangés avec ceux d'autre
10 acheteurs.

8. Application selon l'une des revendications 3 à 7, dans laquelle chacun desdits éléments à découper sur les emballages des produits commercialisés permettant d'obtenir ledit graphisme comporte un code alphanumérique de sécurité
15 destiné aux contrôles internes et administratifs de l'organisateur.

9. Application selon l'une des revendications 3 à 7, dans laquelle chacun desdits éléments à découper sur les emballages des produits commercialisés permettant d'obtenir
20 ledit graphisme comporte un code barres destiné aux contrôles internes et administratifs de l'organisateur.

10. Boîtier électronique (10) comprenant un écran d'affichage (16) sur lequel l'utilisateur superpose les éléments de l'arrangement selon la revendication 1, à l'aide
25 de moyens de manipulation des éléments.

11. Boîtier électronique (10) selon la revendication 10, comprenant en outre un microprocesseur (12) pour contrôler la manipulation desdits éléments sur ledit écran d'affichage (16), et dans lequel lesdits moyens de
30 manipulation comprennent un bouton (22) pour effectuer la rotation d'un élément dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens contraire, un bouton (24) pour effectuer la translation d'un élément selon l'axe vertical ou l'axe horizontal dans un sens ou dans l'autre, et un bouton (26)
35 pour effectuer la translation d'un élément selon les axes à 45° par rapport aux axes vertical et horizontal dans un sens ou dans l'autre.

12. Boîtier électronique (10) selon la revendication 11, comportant en outre un moyen de sélection (20) destiné à sélectionner un desdits éléments pour effectuer sa manipulation sur ledit écran d'affichage (16).

5 13. Arrangement selon la revendication 1 ou 2, dans lequel ledit code alphanumérique ou numérique est remplacé par un code barres différent sur chacun desdits éléments dont la combinaison permet de contrôler le résultat de la manipulation desdits éléments.



FIG. 1A



FIG. 1B



FIG. 1C

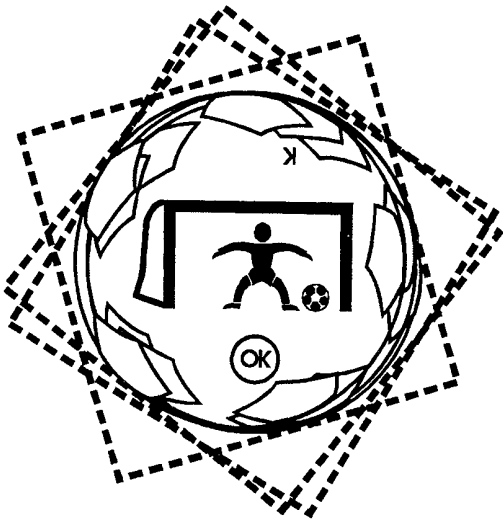


FIG. 1D

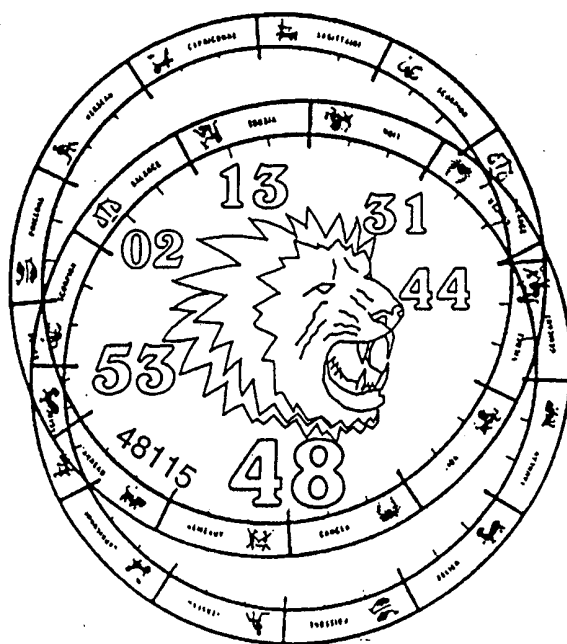


FIG. 2

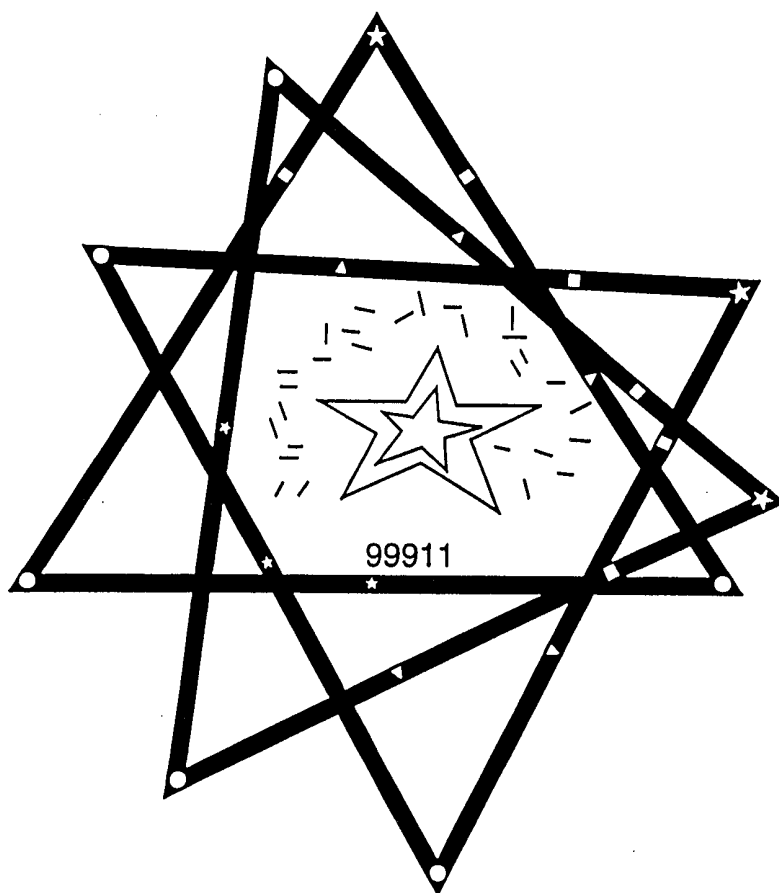


FIG. 3

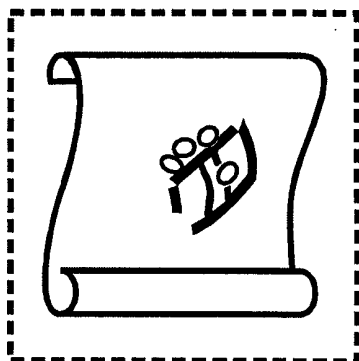


FIG. 4A

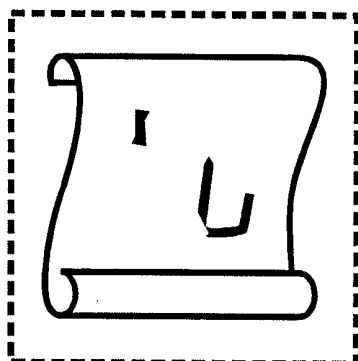


FIG. 4B

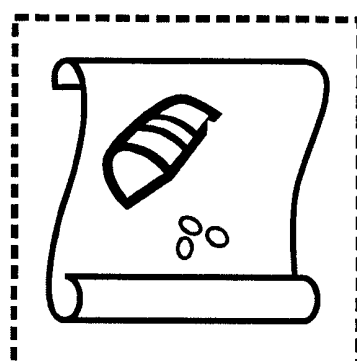


FIG. 4C

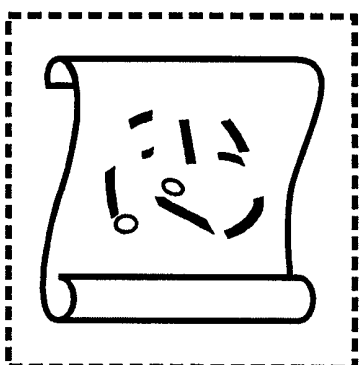


FIG. 4D

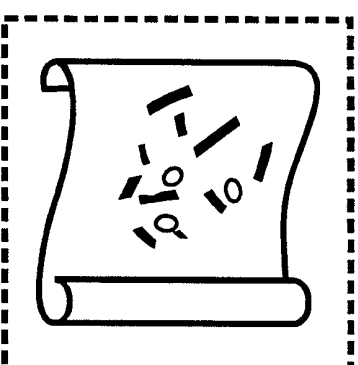


FIG. 4E

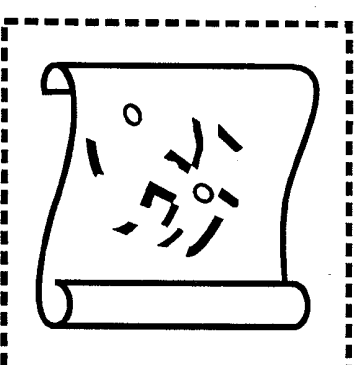


FIG. 4F

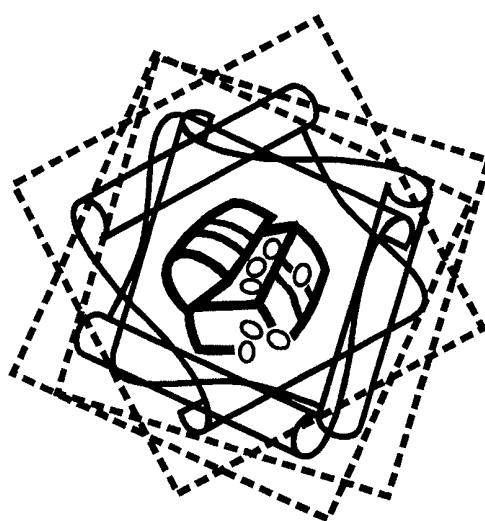


FIG. 4G

4/10

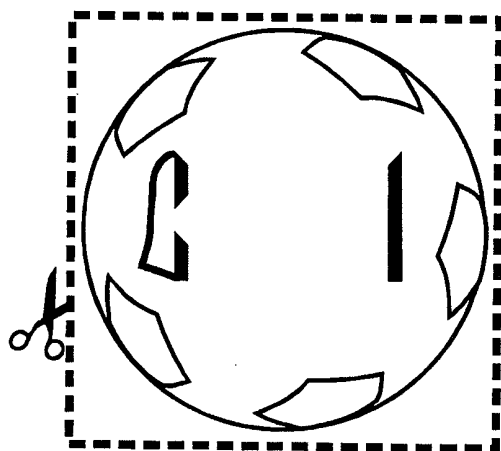


FIG. 5A

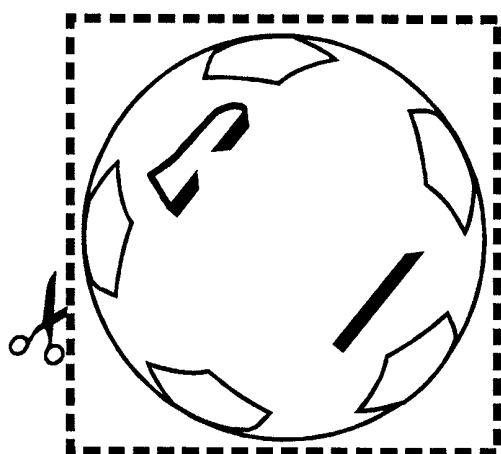


FIG. 5B

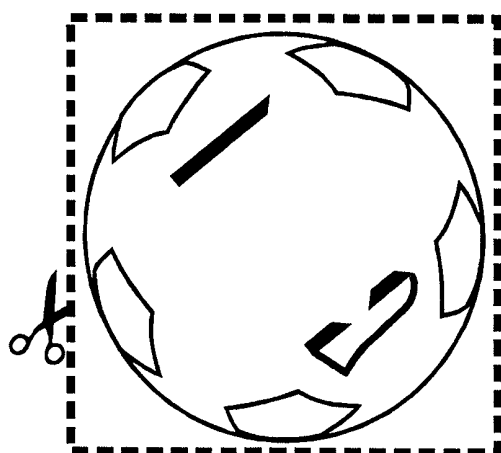


FIG. 5C



FIG. 6A

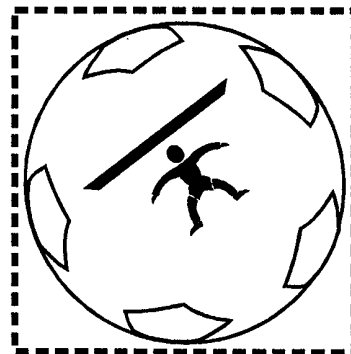


FIG. 6B



FIG. 6C

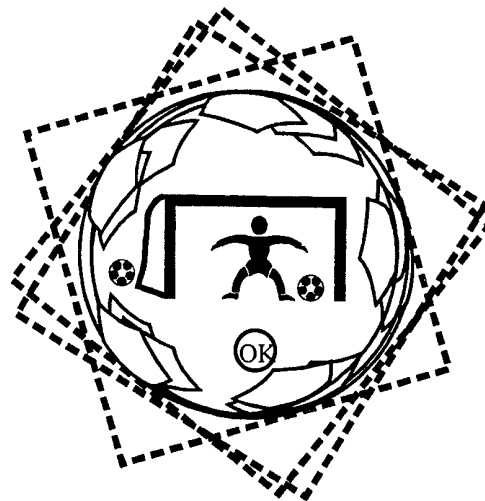


FIG. 6D

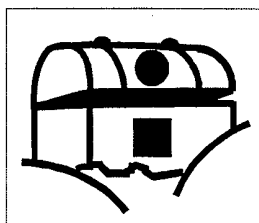


FIG. 7A

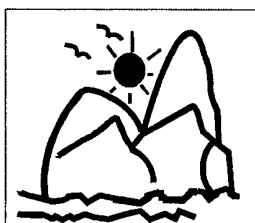


FIG. 7B

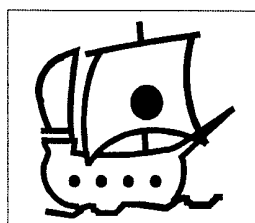


FIG. 7C

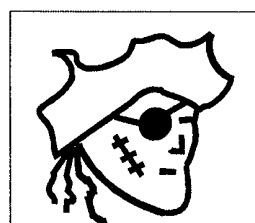


FIG. 7D

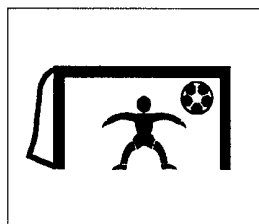


FIG. 8A

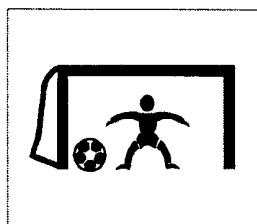


FIG. 8B

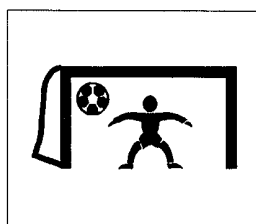


FIG. 8C

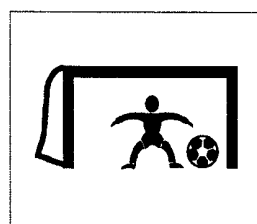


FIG. 8D

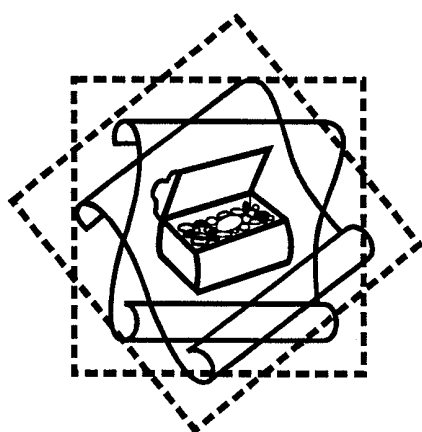


FIG. 12A

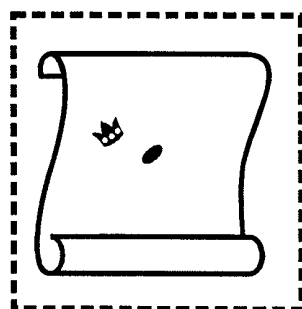


FIG. 12B

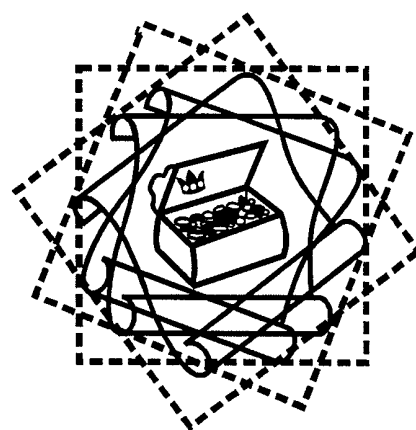


FIG. 12C

7/10

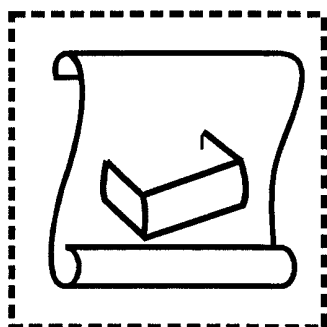


FIG. 9A

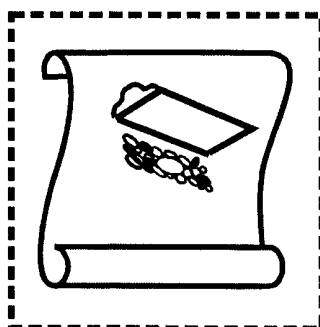


FIG. 9B

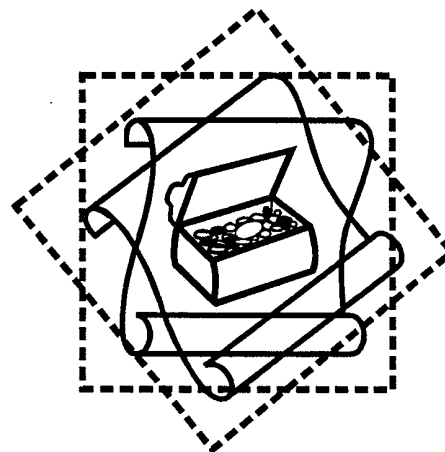


FIG. 9C

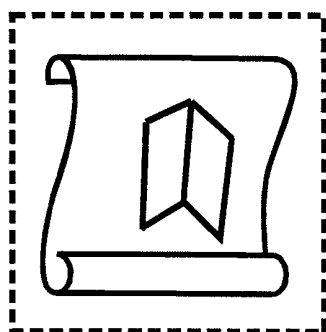


FIG. 10A

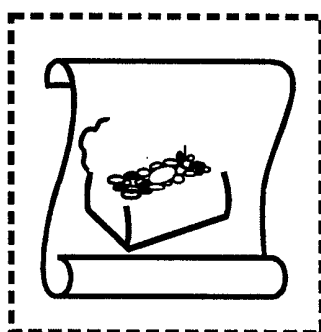


FIG. 10B

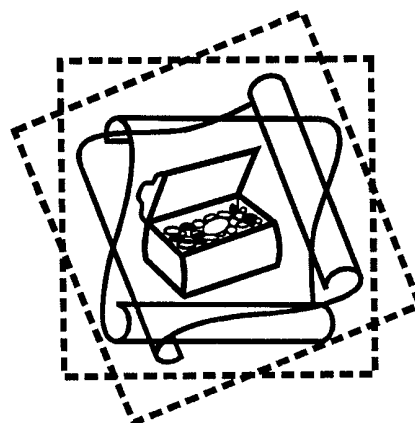


FIG. 10C

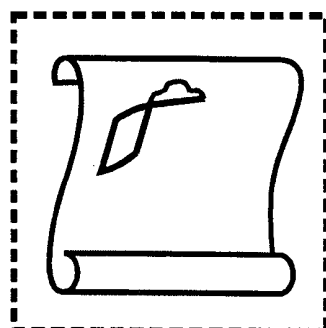


FIG. 11A

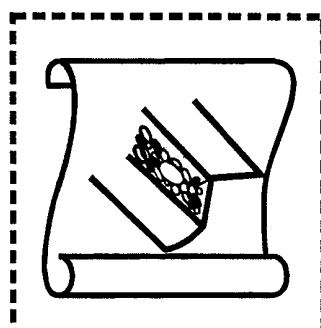


FIG. 11B

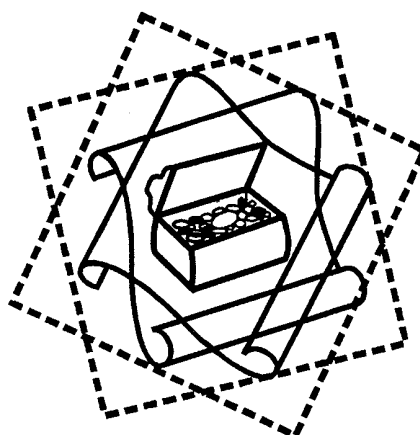


FIG. 11C

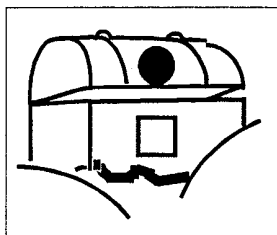


FIG. 13A

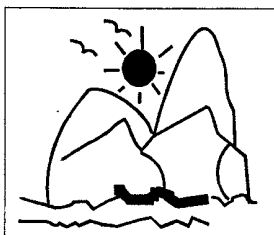


FIG. 13B

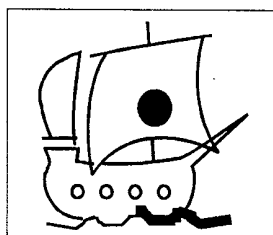


FIG. 13C

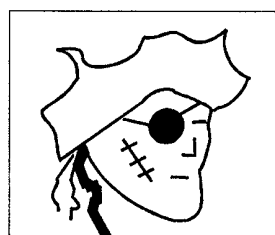


FIG. 13D

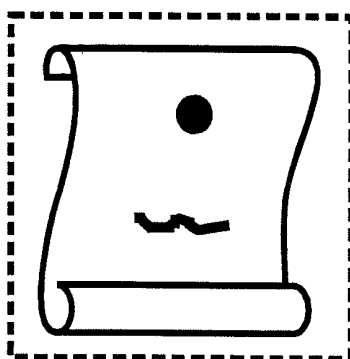


FIG. 13E

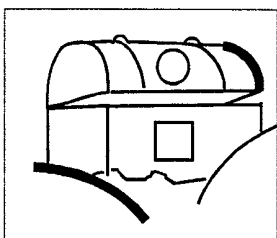


FIG. 13F

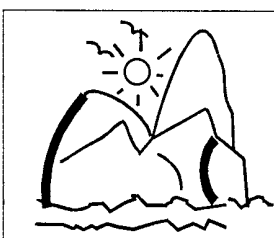


FIG. 13G

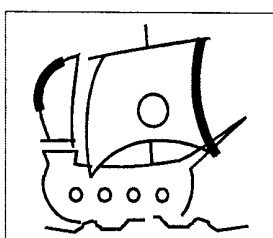


FIG. 13H

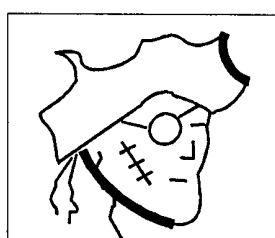


FIG. 13I

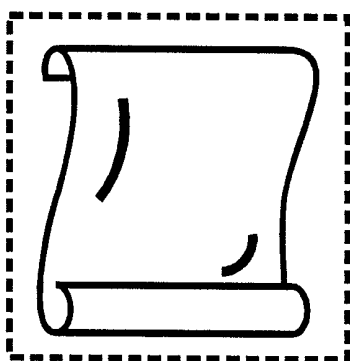


FIG. 13J

9/10

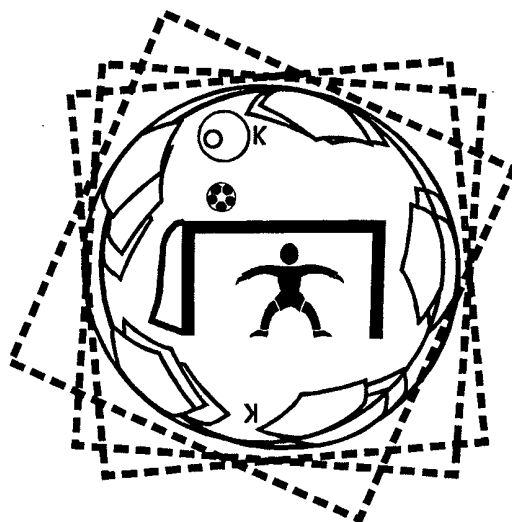


FIG. 14

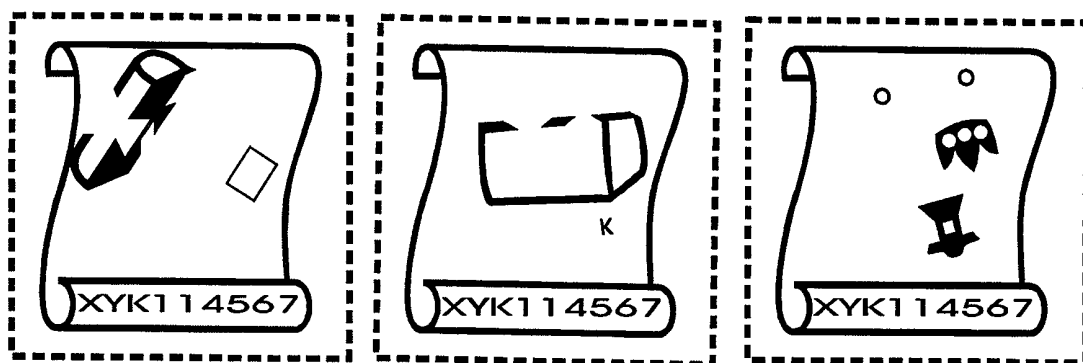


FIG. 15A

FIG. 15B

FIG. 15C

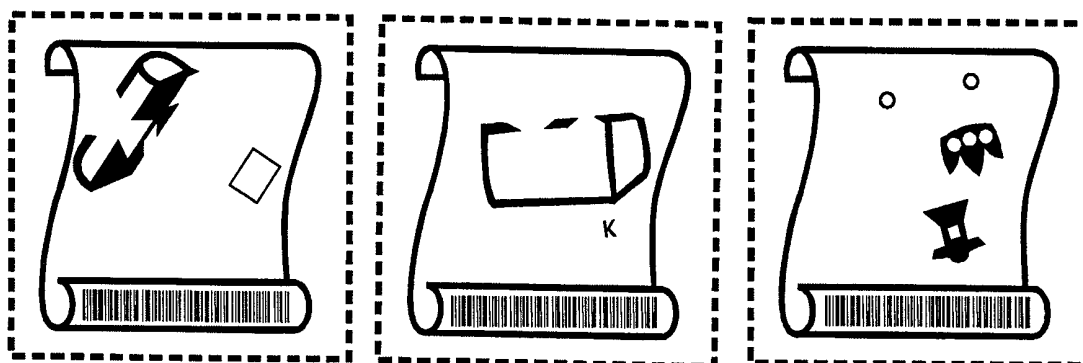


FIG. 16A

FIG. 16B

FIG. 16C

10/10

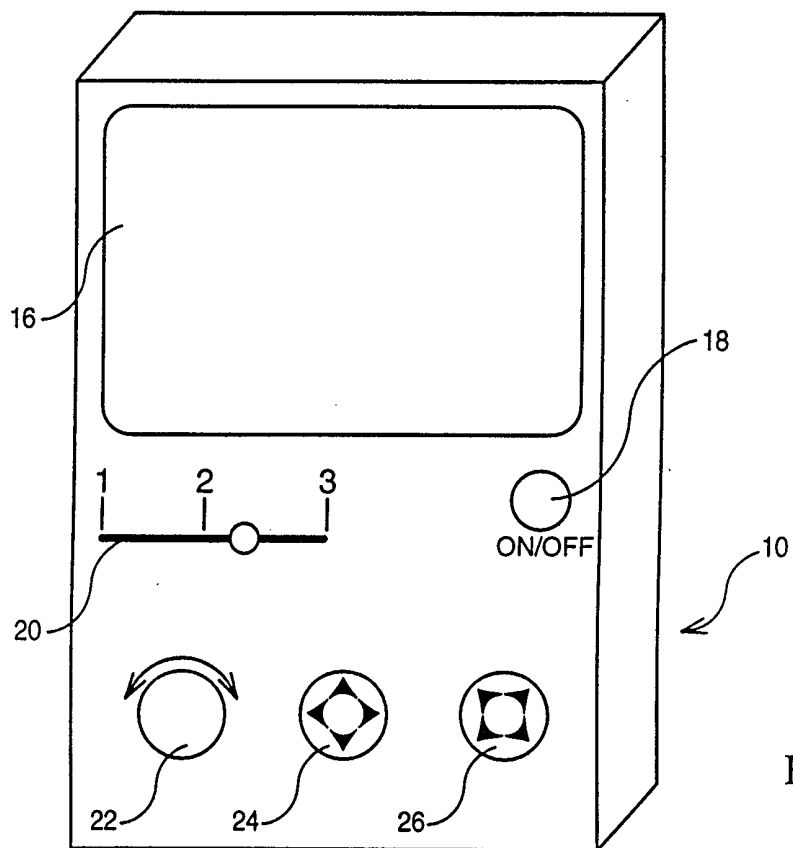


FIG. 17

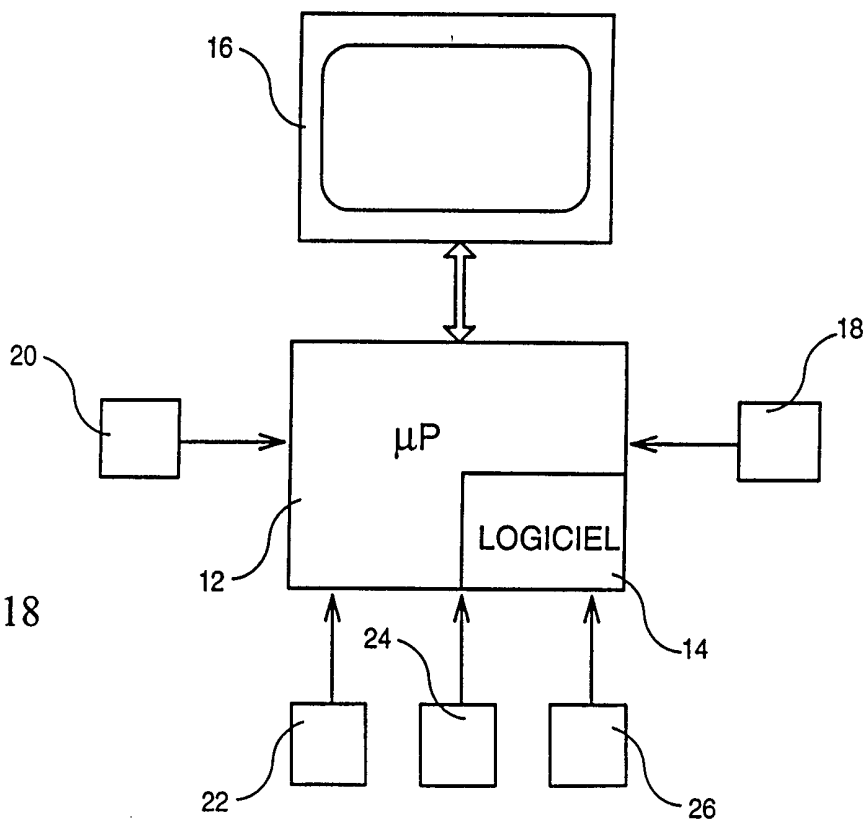


FIG. 18

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International Application No

PCT/FR 00/00445

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

IPC 7 A63F9/06 A63F3/06 A63F13/00

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)

IPC 7 A63F

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

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practical, 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.
X	FR 2 757 076 A (LAURENT) 19 June 1998 (1998-06-19) cited in the application	1,2
Y	the whole document	3-10
Y	US 5 076 613 A (KOVACS) 31 December 1991 (1991-12-31) the whole document	3-9
Y	US 5 288 075 A (KELLEY) 22 February 1994 (1994-02-22) column 9, line 64 -column 10, line 18; figure 29	10
X	GB 2 230 228 A (SOMERSET GALLERIES) 17 October 1990 (1990-10-17) abstract; claims; figures	1
	--- -/--	



Further documents are listed in the continuation of box C.



Patent family members are listed in 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

8 June 2000

Date of mailing of the international search report

16/06/2000

Name and mailing address of the ISA

European Patent Office, P.B. 5818 Patentlaan 2
NL - 2280 HV Rijswijk
Tel. (+31-70) 340-2040, Tx. 31 651 epo nl,
Fax: (+31-70) 340-3016

Authorized officer

Raybould, B

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Intern al Application No

PCT/FR 00/00445

C.(Continuation) DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category °	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	DE 32 31 266 A (WILL) 21 July 1983 (1983-07-21) the whole document ---	1
A	US 4 919 427 A (KEIDAR ET AL.) 24 April 1990 (1990-04-24) claim 1 ---	1
A	FR 1 585 166 A (KAMPS) 9 January 1970 (1970-01-09) the whole document ---	1
A	US 4 781 381 A (HEIN) 1 November 1988 (1988-11-01) claim 1 ---	1
A	US 3 245 687 A (IRWIN) 12 April 1966 (1966-04-12) claim 1; figures ---	1
A	US 5 295 695 A (TAMANINI) 22 March 1994 (1994-03-22) column 7, line 57 -column 8, line 52; figure 12 -----	3

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International Application No

PCT/FR 00/00445

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member(s)	Publication date
FR 2757076 A	19-06-1998	NONE	
US 5076613 A	31-12-1991	NONE	
US 5288075 A	22-02-1994	NONE	
GB 2230228 A	17-10-1990	NONE	
DE 3231266 A	21-07-1983	NONE	
US 4919427 A	24-04-1990	NONE	
FR 1585166 A	09-01-1970	BE 703260 A	15-01-1968
US 4781381 A	01-11-1988	NONE	
US 3245687 A	12-04-1966	NONE	
US 5295695 A	22-03-1994	NONE	

RAPPORT DE RECHERCHE INTERNATIONALE

Dema Internationale No
PCT/FR 00/00445

A. CLASSEMENT DE L'OBJET DE LA DEMANDE CIB 7 A63F9/06 A63F3/06 A63F13/00		
Selon la classification internationale des brevets (CIB) ou à la fois selon la classification nationale et la CIB		
B. DOMAINES SUR LESQUELS LA RECHERCHE A PORTE Documentation minimale consultée (système de classification suivi des symboles de classement) CIB 7 A63F		
Documentation consultée autre que la documentation minimale dans la mesure où ces documents relèvent des domaines sur lesquels a porté la recherche		
Base de données électronique consultée au cours de la recherche internationale (nom de la base de données, et si réalisable, termes de recherche utilisés)		
C. DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS		
Catégorie °	Identification des documents cités, avec, le cas échéant, l'indication des passages pertinents	no. des revendications visées
X	FR 2 757 076 A (LAURENT) 19 juin 1998 (1998-06-19) cité dans la demande	1,2
Y	le document en entier ---	3-10
Y	US 5 076 613 A (KOVACS) 31 décembre 1991 (1991-12-31) le document en entier ---	3-9
Y	US 5 288 075 A (KELLEY) 22 février 1994 (1994-02-22) colonne 9, ligne 64 -colonne 10, ligne 18; figure 29 ---	10
X	GB 2 230 228 A (SOMERSET GALLERIES) 17 octobre 1990 (1990-10-17) abrégé; revendications; figures --- -/-	1
☒ Voir la suite du cadre C pour la fin de la liste des documents ☒ Les documents de familles de brevets sont indiqués en annexe		
° Catégories spéciales de documents cités: "A" document définissant l'état général de la technique, non considéré comme particulièrement pertinent "E" document antérieur, mais publié à la date de dépôt international ou après cette date "L" document pouvant jeter un doute sur une revendication de priorité ou cité pour déterminer la date de publication d'une autre citation ou pour une raison spéciale (telle qu'indiquée) "O" document se référant à une divulgation orale, à un usage, à une exposition ou tous autres moyens "P" document publié avant la date de dépôt international, mais postérieurement à la date de priorité revendiquée "T" document ultérieur publié après la date de dépôt international ou la date de priorité et n'appartenant pas à l'état de la technique pertinent, mais cité pour comprendre le principe ou la théorie constituant la base de l'invention "X" document particulièrement pertinent; l'invention revendiquée ne peut être considérée comme nouvelle ou comme impliquant une activité inventive par rapport au document considéré isolément "Y" document particulièrement pertinent; l'invention revendiquée ne peut être considérée comme impliquant une activité inventive lorsque le document est associé à un ou plusieurs autres documents de même nature, cette combinaison étant évidente pour une personne du métier "&" document qui fait partie de la même famille de brevets		
Date à laquelle la recherche internationale a été effectivement achevée 8 juin 2000		Date d'expédition du présent rapport de recherche internationale 16/06/2000
Nom et adresse postale de l'administration chargée de la recherche internationale Office Européen des Brevets, P.B. 5818 Patentlaan 2 NL - 2280 HV Rijswijk Tel. (+31-70) 340-2040, Tx. 31 651 epo nl, Fax: (+31-70) 340-3016		Fonctionnaire autorisé Raybould, B

RAPPORT DE RECHERCHE INTERNATIONALE

Dema Internationale No
PCT/FR 00/00445

C.(suite) DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS		
Catégorie	Identification des documents cités, avec, le cas échéant, l'indication des passages pertinents	no. des revendications visées
X	DE 32 31 266 A (WILL) 21 juillet 1983 (1983-07-21) le document en entier ----	1
A	US 4 919 427 A (KEIDAR ET AL.) 24 avril 1990 (1990-04-24) revendication 1 ----	1
A	FR 1 585 166 A (KAMPS) 9 janvier 1970 (1970-01-09) le document en entier ----	1
A	US 4 781 381 A (HEIN) 1 novembre 1988 (1988-11-01) revendication 1 ----	1
A	US 3 245 687 A (IRWIN) 12 avril 1966 (1966-04-12) revendication 1; figures ----	1
A	US 5 295 695 A (TAMANINI) 22 mars 1994 (1994-03-22) colonne 7, ligne 57 -colonne 8, ligne 52; figure 12 -----	3

RAPPORT DE RECHERCHE INTERNATIONALE

Renseignements relatifs aux membres de familles de brevets

Demande Internationale No

PCT/FR 00/00445

Document brevet cité au rapport de recherche	Date de publication	Membre(s) de la famille de brevet(s)	Date de publication
FR 2757076 A	19-06-1998	AUCUN	
US 5076613 A	31-12-1991	AUCUN	
US 5288075 A	22-02-1994	AUCUN	
GB 2230228 A	17-10-1990	AUCUN	
DE 3231266 A	21-07-1983	AUCUN	
US 4919427 A	24-04-1990	AUCUN	
FR 1585166 A	09-01-1970	BE 703260 A	15-01-1968
US 4781381 A	01-11-1988	AUCUN	
US 3245687 A	12-04-1966	AUCUN	
US 5295695 A	22-03-1994	AUCUN	