

(19) RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
—
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
—
PARIS
—

(11) N° de publication :
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

2 551 987

(21) N° d'enregistrement national : **83 14919**

(51) Int Cl⁴ : A 63 F 9/14.

(12) **DEMANDE DE BREVET D'INVENTION**

A1

(22) Date de dépôt : 20 septembre 1983.

(30) Priorité :

(43) Date de la mise à disposition du public de la
demande : BOPI « Brevets » n° 12 du 22 mars 1985.

(60) Références à d'autres documents nationaux appa-
rentés :

(71) Demandeur(s) : *PERRIN Philippe.* — FR.

(72) Inventeur(s) : Philippe Perrin.

(73) Titulaire(s) :

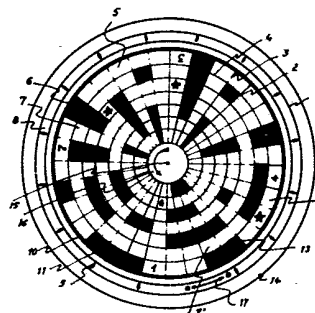
(74) Mandataire(s) : Jean-Claude Loraux.

(54) Jeu de société.

(57) La présente invention concerne un jeu de société.

Le jeu de société de l'invention comprend un premier plateau 1 portant un premier diagramme de jeu 2 constitué de cases libres 5 et interdites 6, et un second plateau 10, transparent, disposé sur le premier plateau 1 et portant un second diagramme de jeu 11 complémentaire du premier 2 et constitué notamment de cases interdites opaques 13, le second plateau 10 étant mobile par rapport au premier, l'ensemble formant un labyrinthe à configuration géométrique variable pendant le cours du jeu.

Ce jeu de société se joue à 2, 3, 4 joueurs ou plus.



FR 2 551 987 - A1

D

La présente invention concerne en général le jeux de société et plus particulièrement un jeu opposant de deux à quatre adversaires. Ce jeu comprend notamment un premier plateau sur lequel est dessiné un premier diagramme de jeu constitué de cases dont certaines sont teintes, en noir par exemple, et un second plateau, transparent, disposé sur le premier plateau et sur lequel est dessiné un second diagramme de jeu complémentaire du premier diagramme et constitué de cases de mêmes dimensions que celles de ce premier diagramme, et dont certaines sont teintes en noir. L'ensemble des deux diagrammes constitue un labyrinthe. L'un des plateaux étant mobile par rapport à l'autre, la configuration géométrique de ce labyrinthe varie à chaque déplacement du plateau mobile au cours du jeu.

Chaque joueur dispose d'un pion primitivement placé sur l'une des quatre cases libres faisant fonction de case de départ et d'une carte "étape" placée dans une case libre déterminée qui peut être, par exemple, la case de départ la plus éloignée. La partie se joue à l'aide de trois dès dont deux seulement sont de la même couleur, deux dès blancs et un dé rouge par exemple. Successivement chacun des joueurs lance les dés et fait progresser son pion dans le sens et dans la direction qui lui conviennent, en empruntant seulement les cases blanches, et d'un nombre de cases qui lui convient, ce nombre étant toutefois limité à six et ne pouvant être supérieur à la somme des trois nombres donnés par les dés.

Le jeu consiste, pour chaque joueur, à atteindre la case contenant la carte "étape" qui lui est attribuée puis à revenir à la case de départ. Selon une variante, lorsque le jeu se joue à quatre, il peut être décidé que le vainqueur est le premier dont le pion rejoint celui de l'adversaire placé à sa gauche, par exemple.

Le plateau mobile est déplacé quand un lancer de dés donne un résultat remarquable. On peut convenir, par exemple, que lorsque deux des trois dés donnent la valeur 1, le plateau mobile est déplacé dans le sens correspondant à la couleur du troisième dé, et d'un nombre de cases identique au nombre indiqué par ce dé. Lorsque les trois dés donnent la valeur 1, le joueur déplace le plateau mobile d'une case, dans le sens qu'il désire.

Ces déplacements du plateau mobile peuvent alors placer sous un ou plusieurs pions une case interdite, c'est-à-dire une case noire. Chaque joueur concerné doit alors retirer son pion pour le mettre sur la première case libre en le déplaçant dans une direction convenue ou, de préférence indiquée sur l'un des plateaux à l'aide d'une flèche "renvoi". On peut également prévoir des cases blanches de "retour" : le joueur dont le pion se trouve sur une case noire à la suite du déplacement du plateau mobile peut soit considérer cette case comme une case blanche ordinaire et y poser son pion, soit la considérer

comme une case de "retour" et remettre son pion sur la case initiale de départ.

La présente invention a donc pour objet un nouveau jeu de société dont l'une des caractéristiques réside dans le fait qu'il comprend notamment un premier plateau sur lequel est dessiné un premier diagramme de jeu constitué de cases dont certaines, d'une première couleur sont dites cases libres et dont d'autres, d'une seconde couleur sont dites interdites, et un second plateau, transparent, disposé sur le premier plateau et sur lequel est dessiné un second diagramme de jeu complémentaire du premier diagramme et constitué de cases de mêmes dimensions que les cases correspondantes de ce premier diagramme et dont certaines sont de la première couleur, les autres étant de la seconde couleur, ces éléments étant disposés de façon à constituer un labyrinthe, l'une des deux plateaux étant mobile par rapport à l'autre et permettant ainsi de modifier la géométrie dudit labyrinthe.

Une autre caractéristique de l'invention réside dans le fait que lesdits premier et second plateaux sont de forme circulaire et disposés sur un troisième plateau circulaire formant socle, lesdites cases des diagrammes étant délimitées par des rayons équidistants et des cercles concentriques équidistants.

Une autre caractéristique de l'invention réside dans le fait que le premier plateau, disposé entre le plateau transparent et le troisième plateau formant socle peut être déplacé par rapport aux second et troisième plateaux fixes l'un par rapport à l'autre, dans un mouvement de rotation dont le centre est le centre commun des trois plateaux.

Une autre caractéristique de l'invention réside dans le fait que les cases interdites du premier plateau sont des parties de secteurs circulaires délimitées chacune par deux rayons consécutifs et deux arcs de cercles concentriques quelconques, deux secteurs de cases interdites étant séparés l'un de l'autre par au moins une case libre.

Une autre caractéristique de l'invention réside dans le fait que les cases interdites du second plateau sont des parties de couronnes circulaires délimitées par deux cercles concentriques consécutifs et deux rayons quelconques, deux séries de cases interdites étant séparées l'une de l'autre par au moins une case libre.

Les différents objets et caractéristiques de l'invention vont maintenant être détaillés dans la description qui va suivre, donnée à titre d'exemple non limitatif, en se référant aux figures annexées qui représentent :

- la figure 1, une vue de dessus d'un exemple de réalisation d'un jeu de société conçu conformément à la présente invention,

- la figure 2, une vue de dessus d'une variante de réalisation du jeu de la figure 1.

On décrira tout d'abord un exemple de réalisation du jeu de l'invention en se reportant à la figure 1.

Le jeu de la figure 1 comprend notamment un plateau circulaire 1 sur lequel est dessiné un premier diagramme de jeu 2 dont, pour clarifier le schéma, on n'a représenté que la partie supérieure. Ce diagramme est constitué de cases définies par des rayons 3 équidistants et des cercles concentriques 4 équidistants. Certaines de ces cases sont des cases libres 5 d'une première couleur (blanc, par exemple). D'autres de ces cases sont des cases interdites 6, d'une seconde couleur (noir, de préférence). Ces cases interdites définissent des secteurs circulaires de une ou plusieurs cases délimités chacun par deux rayons 3 consécutifs et deux arcs de cercles concentriques 4 quelconques. Deux secteurs de cases interdites sont séparés par au moins une case libre 7. Le diagramme de jeu 2 comprend également des cases de renvoi qui sont des cases blanches dans lesquelles est dessiné un motif particulier tel qu'une étoile.

La partie périphérique 8 du plateau circulaire 1 se présente sous la forme d'une couronne ne comportant pas de case. Cette couronne est pourvue de bosselages radiaux équidistants 9 pour faciliter le déplacement du plateau 1 autour de son axe central.

Le jeu de la figure 1 comprend également un plateau circulaire 10 transparent sur lequel est dessiné un second diagramme de jeu 11 dont, pour clarifier le schéma, on n'a représenté que la partie inférieure. Ce plateau est posé sur le premier plateau 1, les deux plateaux étant concentriques. Le rayon du second plateau 10 est égal au rayon du premier plateau 1 diminué de la largeur de la couronne 8 qui n'est donc pas recouverte.

Le second diagramme 11 dessiné sur le plateau circulaire transparent 10 est constitué de cases définies par les mêmes rayons 3 et les mêmes cercles concentriques 4 dessinés sur le plateau circulaire 1. Certaines des cases du plateau 10 sont des cases libres 12 transparentes, d'autres sont des cases interdites 13 rendues opaques, par exemple teintées en noir. Ces cases interdites définissent des couronnes circulaires de une ou plusieurs cases délimitées chacune par deux arcs de cercles concentriques 4 consécutifs et deux rayons 3 quelconques. Deux couronnes interdites sont séparées l'une de l'autre par au moins une case libre 7'.

Quatre cases libres périphériques équidistantes sont numérotées de 1 à 4. Elles constituent les cases de départ.

Les plateaux circulaires 1 et 10 sont posés sur un troisième plateau circulaire concentrique 14 dont le diamètre est supérieur à celui du premier plateau 1.

Le plateau transparent 10 est fixé au troisième plateau 14 par

l'intermédiaire d'un axe central 15 autour duquel peut tourner le plateau 1.

Le jeu de la figure 1 comprend en outre une zone interdite 16 disposée au centre du plateau transparent 10 et portant une flèche "renvoi", ainsi qu'un repère 17 gravé sur la couronne périphérique 8 du plateau mobile 5 1 et identifiant le sens de rotation du plateau 1 en fonction des figures obtenues après chaque jet de dés, comme on l'a vu précédemment.

On décrira maintenant de façon succincte et en se reportant à la figure 2, une variante de réalisation du jeu de la figure 1. Cette variante peut être utilisée dans le cas où le nombre de joueurs est de deux.

10 Le jeu de la figure 2 comprend un plateau supérieur 10' solidaire d'un plateau inférieur 14' et entre lesquels peut se déplacer selon un mouvement de translation, un plateau intermédiaire 1'. Ces trois plateaux sont de forme rectangulaire, la longueur du plateau intermédiaire 1' étant sensiblement égale au double de la longueur de chacun des deux autres plateaux 10' 15 et 14'.

Le plateau intermédiaire 1' porte un diagramme de jeu constitué de cases carrées. Les cases interdites 6' sont, soit des cases isolées, soit des bandes parallèles à la longueur du plateau intermédiaire 1'.

Le plateau supérieur 10' est transparent. Il porte un diagramme de 20 jeu constitué de cases se superposant aux cases du plateau intermédiaire 1'. Les cases interdites 13' sont, soit des cases isolées, soit des bandes perpendiculaires à la longueur du plateau intermédiaire 1'.

Afin de ne pas surcharger la figure 2, on a, comme pour la figure 1, limité le nombre de cases du jeu et a fortiori le nombre des cases interdites. 25 A titre d'exemple, le jeu de la figure 1 peut être réalisé à l'aide d'un plateau transparent d'environ 20 cm de rayon. Il peut comporter de l'ordre de 320 cases délimitées par 32 rayons (3) et 9 cercles concentriques (4).

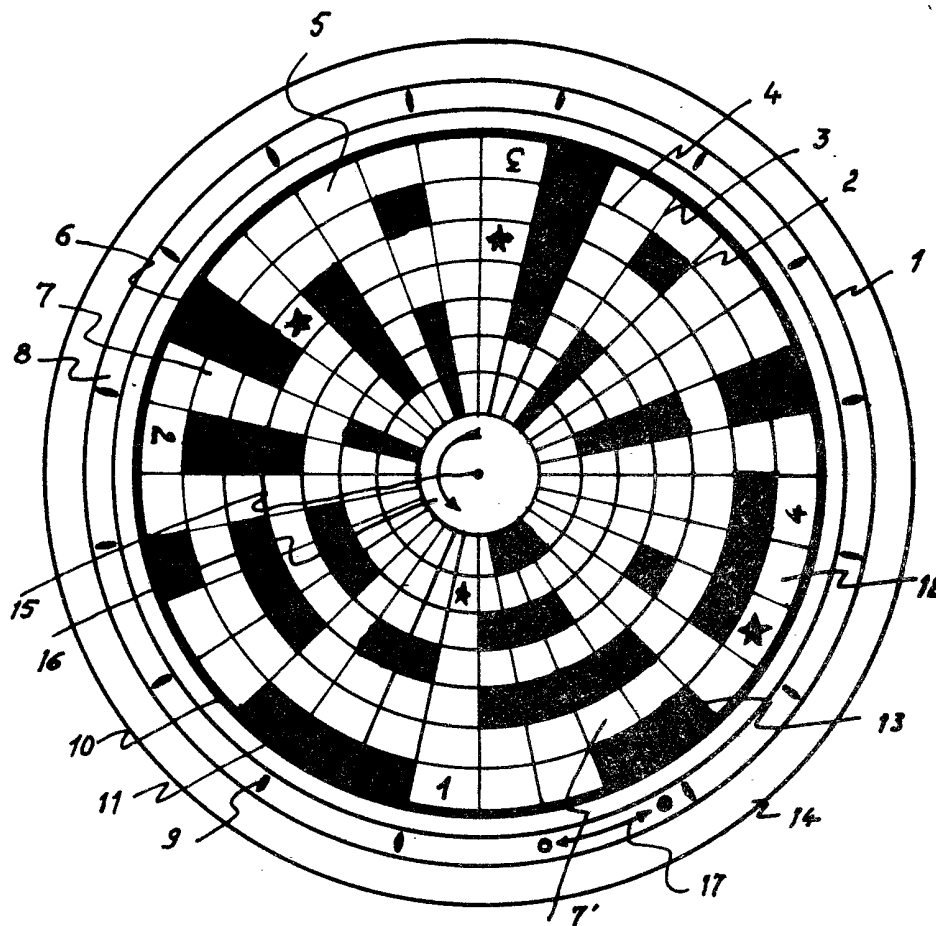
Il est bien évident que la description qui précède n'a été donnée qu'à titre d'exemple non limitatif et que de nombreuses variantes peuvent 30 être envisagées sans sortir pour autant du cadre de l'invention.

REVENDECATIONS

1. Jeu de société caractérisé par le fait qu'il comprend notamment un premier plateau (1) sur lequel est dessiné un premier diagramme de jeu (2) constitué de cases dont certaines (5), d'une première couleur, sont des cases libres et dont les autres (6), d'une seconde couleur, sont des cases interdites, et un second plateau (10), transparent, disposé sur ledit premier plateau (1), et sur lequel est dessiné un second diagramme de jeu (11) complémentaire dudit premier diagramme (2) et constitué de cases de mêmes dimensions que les cases correspondantes de ce premier diagramme (2), et dont certaines (12) sont des cases libres transparentes, les autres (13) sont des cases interdites opaques, et par le fait que l'un (1) des deux plateaux est mobile par rapport à l'autre (10), ces éléments étant arrangés de façon à ce que les deux diagrammes de jeu (2, 11) forment un labyrinthe dont la configuration géométrique est modifiée par le déplacement dudit plateau mobile (1) par rapport à l'autre (10).
2. Jeu de société tel que défini en 1, caractérisé par le fait que lesdits premier (1) et second (10) plateaux sont de forme circulaire, concentriques et disposés sur un troisième plateau circulaire (14) concentrique formant socle, lesdites cases des diagrammes de jeu (2, 11) étant délimitées par des rayons (3) équidistants et des cercles concentriques (4) équidistants.
3. Jeu de société tel que défini en 2, caractérisé par le fait que le deuxième plateau (10) est solidaire du troisième plateau (14) formant socle et que le premier plateau (1), disposé entre les deux précédents, peut être déplacé dans un mouvement de rotation dont le centre est le centre commun (15) aux trois plateaux (1, 10, 14).
4. Jeu de société tel que défini en 3, caractérisé par le fait que lesdites cases interdites (6) de l'un (2) des diagrammes de jeu sont des parties de secteurs circulaires délimitées chacune par deux rayons (3) consécutifs et deux arcs desdits cercles concentriques (4) quelconques, deux secteurs de cases interdites (6) étant séparés. l'un de l'autre par au moins une case libre (7).
5. Jeu de société tel que défini en 4, caractérisé par le fait que lesdites cases interdites (13) de l'autre diagramme de jeu (11) sont des parties de couronnes circulaires délimitées chacune par deux arcs de cercles concentriques (4) consécutifs et deux quelconques desdits rayons (3), deux couronnes de cases interdites (13) étant séparées l'une de l'autre par au moins une case libre (7').
6. Jeu de société tel que défini en 1, caractérisé par le fait que ledit premier plateau (1) et ledit second plateau (10) sont de forme

rectangulaire, qu'ils sont disposés sur un troisième plateau (14) formant socle et étant solidaire du second plateau (10), et que ledit premier plateau peut être déplacé dans un mouvement de translation longitudinale.

PL.UNIQUE

Fig. 1Fig. 2