

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

PARIS

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

2 513 530

A2

**DEMANDE
DE CERTIFICAT D'ADDITION**

(21)

N° 81 18087

Se référant : au brevet n° 81 11110 du 4 juin 1981.

(54) Jeu d'observation et de patience.

(51) Classification internationale (Int. Cl. 3). A 63 F 9/06.

(22) Date de dépôt 25 septembre 1981.

(33) (32) (31) Priorité revendiquée :

(41) Date de la mise à la disposition du
public de la demande B.O.P.I. — « Listes » n° 13 du 1-4-1983.

(71) Déposant : HALIMI Lucien. — FR.

(72) Invention de : Lucien Halimi.

(73) Titulaire : *Idem* (71)

(74) Mandataire : Office Blétry,
2, bd de Strasbourg, 75010 Paris.

Certificat(s) d'addition antérieur(s) :

D

Vente des fascicules à l'IMPRIMERIE NATIONALE, 27, rue de la Convention — 75732 PARIS CEDEX 15

Le brevet principal a pour objet un jeu d'observation et de patience, qui comprend des éléments de forme géométrique polyédrique, dont les différentes faces sont marquées de divers signes, un casier sous forme d'un réceptacle divisé par des cloisons de séparation en autant de cases que le jeu comprend d'éléments, lesdits éléments étant destinés à être placés dans lesdites cases, et au moins une grille sous forme d'une feuille sur laquelle est représentée une grille, le nombre de cases de la grille étant égal au nombre de cases du casier.

La présente invention concerne des perfectionnements apportés à la structure de ce jeu.

C'est ainsi que les cloisons de séparation du casier peuvent être sous forme de croisillons amovibles ou que le casier peut présenter une fente latérale, immédiatement au-dessus de son fond, les cloisons de séparation étant alors fixées, à l'intérieur du casier, au-dessus du niveau de cette fente, ce qui ménage un logement entre le fond du casier et les cloisons de séparation. Ces deux structures permettent de placer une grille sur le fond du casier; on en verra plus loin l'intérêt.

Un couvercle est avantageusement associé au casier, l'ensemble casier-couvercle constituant une boîte de rangement du jeu, dans laquelle sont enfermés les éléments polyédriques, les grilles et une notice indiquant la règle du jeu. Le couvercle peut être appliqué à frottement doux sur le casier; il peut aussi être lié à celui-ci par des charnières et un fermeoir. La notice donnant la règle du jeu peut être fixée au fond du couvercle, tandis que le dessus du couvercle peut être recouvert d'inscriptions multiples se rapportant aux caractéristiques et aux avantages du jeu.

De préférence, la grille est une feuille qui comporte la représentation d'une grille à la fois sur son recto et sur son verso et les cases de la grille sont numérotées pour faciliter le repérage des cases, qui peut être utile au cours du jeu. De préférence également, le jeu comprend un lot de grilles, bien que les grilles soient récupérables, si on y porte des inscriptions au crayon.

Bien entendu, la boîte (donc le casier), les grilles, les cases du casier et des grilles peuvent avoir des formes quelconques, adaptées toutefois en ce qui concerne les cases aux formes des éléments polyédriques; ces éléments sont généralement cubiques, ou prismatiques avec base

hexagonale ou octogonale, pour des raisons de simplification de la fabrication.

Les signes marqués sur les faces de ces éléments peuvent aussi être quelconques; on peut citer, sans que cette énumération soit aucunement restrictive, les lettres latines, grecques ou autres, les chiffres arabes ou romains, les sigles, les signes mathématiques, les signes typographiques, les figures géométriques et les combinaisons de ces divers signes. Le marquage des signes peut être effectué par impression, gravure, peinture, pyrographie, moulage en creux ou en relief dans le cas d'éléments en plastique, ou par toute autre technique appropriée. Les matériaux en lesquels sont réalisées les diverses pièces du jeu peuvent également être très divers: la boîte et les éléments polyédriques peuvent être en bois, plastique, métal, carton ou similaires et les grilles peuvent être en papier, carton, plastique ou tous autres matériaux, sur lesquels il est possible de reproduire manuellement des signes par écriture ou peinture; c'est ainsi que, sur un plastique, on peut écrire avec une pointe feutre, une telle inscription étant d'ailleurs effaçable.

La règle du jeu est la suivante :

On range les éléments polyédriques dans un ordre quelconque dans le casier.

Lorsque le casier est rempli, on reproduit sur une grille les signes lus sur les faces supérieures des éléments, dans l'ordre où ils se présentent dans le casier.

On retire les éléments du casier et on les mélange.

On introduit éventuellement la grille recouverte des signes sur le fond du casier, quand la structure du jeu le permet, c'est-à-dire par la fente latérale du casier, lorsqu'elle est prévue à cet effet, ou en soulevant l'ensemble des cloisons de séparation du casier, lorsque cet ensemble est amovible.

On met les éléments, prélevés successivement et au hasard, en place sur la grille, le signe apparaissant sur la face supérieure de chaque élément devant coïncider avec le signe reproduit sur la case de la grille, où on pose cet élément.

Lorsqu'un élément n'a aucune place possible sur la grille, ce qui peut se produire au fur et à mesure que le jeu avance, on l'échange contre un autre élément déjà placé et dont le signe de la face supérieure correspond à l'un des signes de l'élément à échanger par lequel on le remplace et, s'il y a lieu, on poursuit l'échange de la même manière jusqu'à ce que l'un des

éléments déplacés présente un signe correspondant au signe de l'une des cases encore libres de la grille; c'est alors qu'intervient la recherche, qui fait l'intérêt et la difficulté du jeu.

La reconstitution complète sur la grille de l'arrangement initial des 5 éléments dans le casier est obligatoirement possible; il faut faire preuve d'esprit d'observation et de recherche, de concentration et de patience.

Ce jeu est un divertissement, facteur de détente, dans la mesure où il amène le joueur à oublier ses autres préoccupations. Il présente l'avantage que l'on peut y jouer aussi bien seul qu'avec l'aide de partenaires.

Si les signes sont reproduits sur la grille au crayon, on peut les effacer à la fin du jeu, pour récupérer une grille vierge, réutilisable.

Une forme particulière d'exécution du jeu suivant l'invention est décrite ci-après, à titre d'exemple purement indicatif et nullement 15 limitatif, en référence au dessin annexé sur lequel :

La figure 1 est une vue en perspective du jeu, sur laquelle une partie seulement des éléments polyédriques est représentée rangée dans le casier.

La figure 2 est une vue en coupe verticale du casier selon la ligne II-II de la figure 1.

20 La figure 3 est une vue en perspective du jeu, sur laquelle une partie seulement des éléments polyédriques est représentée éparpillée autour du casier et qui montre la mise en place de la grille dans le casier, grille sur laquelle on a reproduit les signes, tels qu'ils se présentent sur les faces supérieures des éléments polyédriques rangés dans le casier représenté à la figure 1.

Le jeu illustré par le dessin comprend une boîte parallélépipédique, constituée d'un casier 1 et d'un couvercle 2, lié au casier par des charnières 3 et un fermoir 4. Le casier comprend quarante cases 5 délimitées par des cloisons de séparation 6 transversales et longitudinales 30 constituant des croisillons. Des éléments cubiques 7, dont les six faces sont marquées de signes divers 13, sont rangés dans les cases 5; deux colonnes seulement d'éléments cubiques sont représentées à la figure 1, pour laisser visible la structure du casier. Le jeu comprend encore au moins une grille rectangulaire 8 présentant un quadrillage de quarante 35 cases 9 au recto ainsi qu'au verso. Les cases sont numérotées comme représenté, seulement partiellement d'ailleurs, à la figure 1.

Sur le côté droit du casier 1 est prévue une fente 10 s'étendant sur toute la largeur interne du fond 11 du casier, immédiatement au-dessus de ce fond, et les cloisons de séparation 6 transversales et longitudinales sont fixées à l'intérieur du casier au-dessus du niveau de la fente 10, 5 pour laisser entre le fond 11 et les cloisons 6 un logement 12, dans lequel on peut introduire une grille 8 par la fente 10, comme on le voit à la figure 3. Selon la règle du jeu, indiquée précédemment, on a reproduit sur cette grille les signes 13 visibles sur les faces supérieures des cubes, tels qu'ils étaient initialement rangés dans la boîte (figure 1). Pour simplifier la figure 3, les signes 13 ne sont reproduits que sur deux colonnes 10 de la grille 8.

Une notice 14 donnant la règle du jeu est collée au fond du couvercle 2 et le jeu comprend généralement une série de grilles 8 quadrillées recto-verso, que l'on met en réserve dans le couvercle 2, lorsque le 15 jeu n'est pas utilisé. Le dessus du couvercle n'est pas montré sur le dessin; il peut porter des inscriptions telles que "des millions de combinaisons!", "se joue en solitaire ou aidé de partenaires", "pas de mots à former", "pas de calculs numériques", qui sont relatives aux caractéristiques et aux avantages du jeu.

20 Les cloisons de séparation 6 longitudinales et transversales peuvent ne pas être liées aux parois latérales du casier, être seulement liées entre elles et former alors un ensemble amovible reposant sur le fond 11 du casier et qu'il suffit de soulever, pour mettre en place, entre ledit fond et ledit ensemble amovible, une grille 8 couverte des signes 25 reproduits. Ce mode de réalisation est une variante de la structure avec fente latérale 10 et logement 12. Dans les deux cas, à la fin d'une partie, toutes les pièces du jeu se trouvent automatiquement rangées dans la boîte, d'où l'intérêt de ces structures.

30 Bien entendu, d'autres modifications de structure, du domaine des équivalents techniques, peuvent être imaginées, sans que l'on sorte pour cela du domaine de la présente invention.

R E V E N D I C A T I O N S

1.- Jeu d'observation et de patience suivant la revendication du brevet principal, comprenant des éléments (7) de forme géométrique polyédrique, dont les différentes faces sont marquées de divers signes (13), un casier (1) sous forme d'un réceptacle divisé par des cloisons de séparation (6) en autant de cases (5) que le jeu comprend d'éléments, lesdits éléments étant destinés à être placés dans lesdites cases, et au moins une grille (8) sous forme d'une feuille sur laquelle est représentée une grille, le nombre de cases (9) de la grille étant égal au nombre de cases du casier, caractérisé en ce que lesdites cloisons de séparation (6) du casier sont sous forme de croisillons amovibles, ou bien sont fixées, à l'intérieur du casier, au-dessus du niveau d'une fente latérale (10) du casier, prévue immédiatement au-dessus du fond (11) de celui-ci, pour permettre de placer de façon amovible une grille (8) entre le fond du casier et lesdites cloisons de séparation.

2.- Jeu d'observation et de patience suivant la revendication 1, caractérisé en ce qu'un couvercle (2) est associé au casier, l'ensemble casier-couvercle constituant une boîte de rangement du jeu, dans laquelle sont logés lesdits éléments (7) de forme polyédrique, les grilles (8) et une notice (14) indiquant la règle du jeu.

3.- Jeu suivant la revendication 2, caractérisé en ce que le couvercle est lié au casier par des charnières (3) et un fermoir (4).

4.- Jeu suivant l'une quelconque des revendications 1 à 3, caractérisé en ce que ladite grille (8) est sous forme d'une feuille comportant la représentation d'une grille au

recto et au verso.

5.- Jeu suivant l'une quelconque des revendications 1 à 4, caractérisé en ce que les cases (9) de ladite grille (8) sont numérotées.

5 6.- Jeu suivant l'une quelconque des revendications 1 à 5, caractérisé en ce qu'il comprend un lot de grilles (8).

7.- Jeu suivant l'une quelconque des revendications 1 à 6, caractérisé en ce que les signes (13) marqués sur les faces des éléments polyédriques (7) sont des lettres, des chiffres, 10 des sigles, des signes mathématiques, des signes typographiques, des figures géométriques, des combinaisons de ces divers signes.

8.- Jeu suivant l'une quelconque des revendications 1 à 7, caractérisé en ce que lesdits éléments polyédriques (7) ont une forme cubique.

15 9.- Jeu suivant la revendication 11, caractérisé en ce qu'il comprend quarante éléments (7) de forme cubique et un lot de grilles (8) rectangulaires présentant un quadrillage de quarante cases (9) au recto ainsi qu'au verso, et en ce que le casier est parallélépipédique et comprend quarante cases (5).

111

Fig. 1

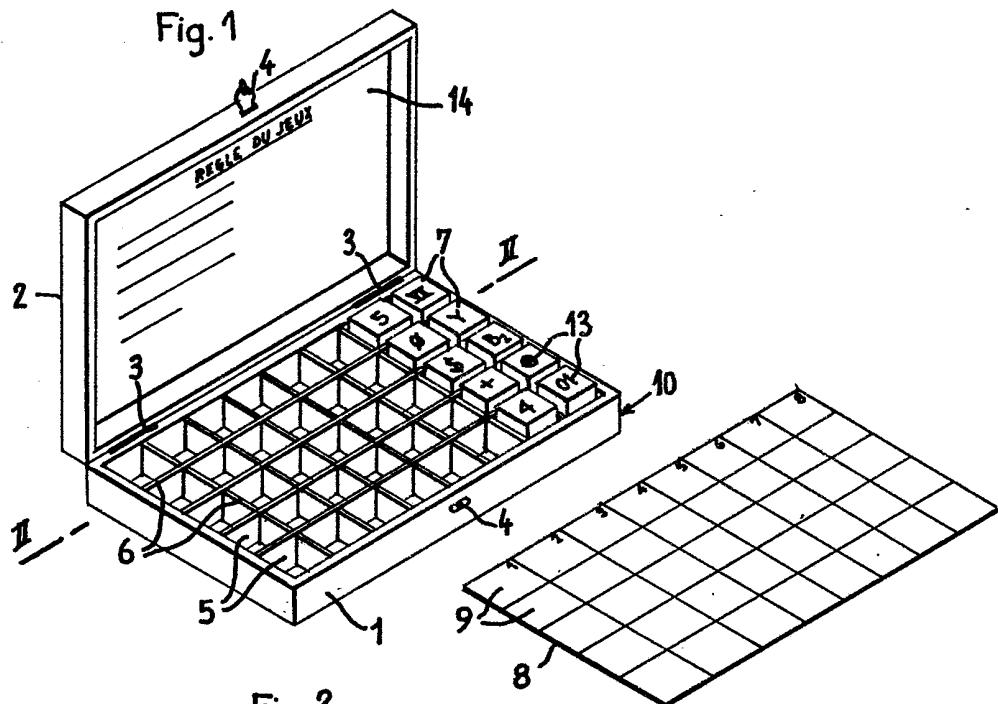


Fig. 2

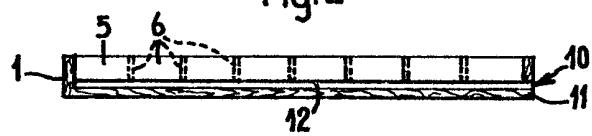


Fig. 3

