

(12) DEMANDE INTERNATIONALE PUBLIÉE EN VERTU DU TRAITÉ DE COOPÉRATION
EN MATIÈRE DE BREVETS (PCT)

(19) Organisation Mondiale de la Propriété
Intellectuelle
Bureau international



(43) Date de la publication internationale
13 novembre 2008 (13.11.2008)

PCT

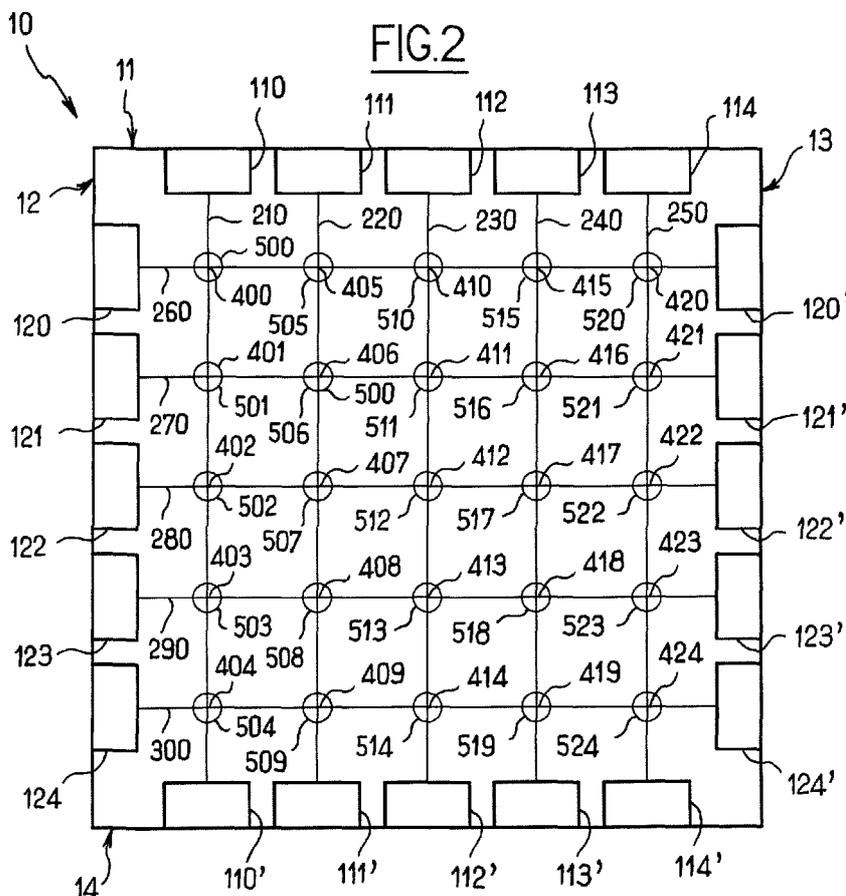
(10) Numéro de publication internationale
WO 2008/135410 A1

- (51) Classification internationale des brevets :
A63F 3/02 (2006.01) A63F 1/10 (2006.01)
A63F 3/04 (2006.01)
- (21) Numéro de la demande internationale :
PCT/EP2008/055052
- (22) Date de dépôt international : 25 avril 2008 (25.04.2008)
- (25) Langue de dépôt : français
- (26) Langue de publication : français
- (30) Données relatives à la priorité :
0754763 27 avril 2007 (27.04.2007) FR
- (71) Déposant et
(72) Inventeur : **BARBIER, Stéphane** [FR/FR]; 15bis, rue de la Forêt, F-78200 Buchelay (FR).
- (74) Mandataire : **WARCOIN, AHNER, TEXIER, LE FORESTIER, CALLON DE LAMARCK, COLLIN, TETAZ-Cabinet Regimbeau**; 20, rue de Chazelles, F-75847 Paris Cedex 17 (FR).
- (81) États désignés (*sauf indication contraire, pour tout titre de protection nationale disponible*) : AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FT, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK,

[Suite sur la page suivante]

(54) Title: GAME BOARD AND ASSOCIATED GAME EQUIPMENT

(54) Titre : PLATEAU DE JEU ET ENSEMBLE DE JEU ASSOCIÉ



(57) Abstract: This invention relates to a game board (10), characterized in that it comprises on the one hand at least a first housing and a second housing (110 114, 15 210 -214) suitable for receiving as desired a piece chosen from a first series of pieces, each having a predetermined value, and on the other hand at least a first series and a second series of locations (500 -524) associated with the first and second housings (110-114, 210 -214) respectively, and suitable for receiving as desired a piece chosen from a second series of pieces, each having a predetermined value, pieces placed on each series of locations (400 424) being intended to form in combination a value corresponding to the value of the selected piece placed on the associated housing (110 114, 210 -214).

(57) Abrégé : La présente invention concerne un plateau de jeu (10), caractérisé en ce qu'il comprend d'une part au moins un premier et un deuxième logements (110 114, 15 210-214) aptes à recevoir sélectivement un pion choisi dans une première série de

pions présentant chacun une valeur prédéterminée et d'autre part au

[Suite sur la page suivante]

WO 2008/135410 A1



LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, **PH**, PL, PT, **RO**, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SV, SY, **TJ**, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW

européen (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, **DK**, EE, ES, FI, FR, GB, GR, **HR**, HU, IE, **IS**, **IT**, LT, LU, LV, MC, MT, NL, NO, PL, PT, **RO**, SE, **SI**, SK, TR), OAPI (BF, **BJ**, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, **MR**, NE, SN, TD, TG).

(84) **États désignés** (*sauf indication contraire, pour tout titre de protection régionale disponible*) : ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), eurasién (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM),

Déclaration en vertu de la règle 4.17 :

— *relative à la qualité d'inventeur (règle 4.17. iv)*

Publiée :

— *avec rapport de recherche internationale*

moins une première et une deuxième séries d'emplacements (500-524) associées respectivement aux premier et deuxième logements (110-114, 210-214) et aptes à recevoir sélectivement un pion choisi dans une deuxième série de pions présentant chacun une valeur prédéterminée, les pions placés sur chaque série d'emplacements (400-424) étant destinés à former en combinaison une valeur correspondant à celle du pion sélectionné placé sur le logement associé (110 114, 210-214).

PLATEAU DE JEU ET ENSEMBLE DE JEU ASSOCIE

La présente invention est relative au domaine du divertissement et se rapporte notamment à un jeu comprenant un plateau de jeu.

5 Le but de l'invention est de proposer un nouveau jeu de plateau pour au moins deux joueurs.

Selon un premier aspect, l'invention propose un plateau de jeu comprenant d'une part au moins un premier et un deuxième logements aptes à recevoir sélectivement un pion choisi dans une première série de pions
10 présentant chacun une valeur prédéterminée et d'autre part au moins une première et une deuxième séries d'emplacements associées respectivement aux premier et deuxième logements et aptes à recevoir sélectivement un pion choisi dans une deuxième série de pions présentant chacun une valeur prédéterminée, les pions placés sur chaque série d'emplacements étant destinés à former en
15 combinaison une valeur correspondant à celle du pion sélectionné placé sur le logement associé.

Selon un second aspect, l'invention propose un ensemble de jeu comprenant le plateau de jeu précité et comprenant en outre une première série de pions et une deuxième série de pions.

20 D'autres caractéristiques, buts et avantages de l'invention ressortiront encore de la description qui suit laquelle est purement illustrative et non limitative et doit être lue en regard des dessins annexés sur lesquels :

- la figure 1 illustre de manière schématique la face supérieure d'un plateau de jeu conforme à une variante de réalisation de la présente invention,
- 25 - la figure 2 illustre la face supérieure d'un plateau de jeu conforme à un mode de réalisation préférentiel de la présente invention,
- la figure 3 illustre une vue en perspective de ce plateau de jeu,
- les figures 4a et 4b illustrent respectivement la face supérieure et une vue en perspective d'un pion d'une première série de pions conforme à la
30 présente invention,
- les figures 5a et 5b illustrent respectivement une vue en perspective et une vue de la face supérieure d'un pion d'une deuxième série de pions conforme à la présente invention,
- la figure 6 illustre un support de pions conforme à la présente

invention, de la deuxième série de pions,

- la figure 7 illustre une table conforme à la présente invention de placement de pions de la deuxième série de pions sur le plateau de jeu, et

- la figure 8 illustre schématiquement une mise en œuvre de la présente invention sous forme d'un jeu électronique.

Variante de réalisation illustrée sur la figure 1

On a représenté sur la figure 1 un plateau de jeu 10 conforme à la présente invention comprenant d'une part au moins un premier et un deuxième logements 110, 120 aptes à recevoir sélectivement un pion 600 choisi dans une première série de pions et d'autre part au moins une première et une deuxième séries d'emplacements 500, 510 associées respectivement aux premier et deuxième logements 110, 120 et aptes à recevoir sélectivement un pion 700 choisi dans une deuxième série de pions.

Chaque pion 600 de la première série de pions présente une valeur prédéterminée, par exemple mais non limitativement comprise entre 15 et 29.

Chaque pion 700 de la deuxième série de pions présente également une valeur prédéterminée, de préférence comprise entre 0 et 9.

L'objectif général du jeu sera décrit plus en détail par la suite. Après que chaque joueur ait placé un pion 600 sélectionné, sur le logement 110 ou 120 qui lui est attribué, le jeu consiste pour chaque joueur à placer des pions 700 de la deuxième série, sur les emplacements 500 ou 510 associés au logement 110 ou 120 qui lui est attribué, voire sur les emplacements 510 ou 500 associés au logement 120 ou 110 de son adversaire. Les pions 700 placés respectivement sur chaque série d'emplacements 500 ou 510 sont destinés à former en combinaison une valeur correspondant à celle du pion 600 sélectionné placé sur le logement 110 ou 120 associé. Par ailleurs le décompte final retenu pour chaque joueur, de la combinaison de pions 700 placés sur la série d'emplacements 500 ou 510 associés dépend de l'identité du joueur qui a posé ces pions 700 : ainsi de préférence les pions 700 posés sur la série d'emplacements 500 par le joueur auquel ces emplacements 500 sont attribués, sont comptabilisés en positif, tandis que les pions 700 posés sur la même série d'emplacements 500 par le joueur adverse, sont comptabilisés en négatif.

Le nombre de logements 110, 120, le nombre d'emplacements 500 ou

510 associés à chaque logement 110, 120, ainsi que la géométrie et la disposition tant des logements 110, 120 et emplacements 500 ou 510 que des pions 600 et 700 peut faire l'objet de nombreuses variantes de réalisation.

On peut prévoir un plateau de jeu comprenant 3 à 7 ou plus de logements 110, 120. Le nombre de joueurs est adapté en conséquence.

On a représenté sur la figure 1 une variante de réalisation selon laquelle 6 emplacements 500 ou 510 sont associés à chaque logement 110, 120. Ce nombre n'est pas limitatif comme on le verra par la suite.

De préférence la géométrie du contour des logements 110, 120 et emplacements 500, 510 est identique à la géométrie du contour des pions 600, 700 respectivement associés.

A titre d'exemple non limitatif selon la représentation donnée sur la figure 1, les logements 110, 120 et les pions 600 ont un contour de base triangulaire, tandis que les emplacements 500, 510 et les pions 700 ont un contour de base octogonal.

Par ailleurs les pions 600, 700 sont de préférence munis sur leur surface supérieure d'une pluralité de marquages de valeurs 610, 706, selon des orientations angulaires différentes pour permettre une observation de ces valeurs selon une pluralité de directions. Ces marquages 610, 706 peuvent être formés sur une surface supérieure plane des pions 600, 700 ou sur les flans inclinés d'une saillie, par exemple en pyramide polygonale ou conique voire tronconique, surmontant ces pions.

Afin de permettre de distinguer facilement les pions 700 placés respectivement par chacun des joueurs (notamment pour permettre le décompte final positif ou négatif selon l'identité du joueur qui a placé chaque pion 700), de préférence les pions 700 possèdent des faces opposées d'aspect visuel différent, par exemple de couleur de fond différentes.

Mode de réalisation préférentiel illustré sur les figures 2 et suivantes

Plateau de jeu

La figure 2 illustre la face supérieure d'un plateau de jeu 10 comprenant quatre côtés 11, 12, 13 et 14.

Le plateau de jeu 10 est par exemple de géométrie parallélépipédique.

Sur la figure 2, le plateau de jeu 10 est de contour carré.

La longueur des côtés 11, 12, 13, 14 est de préférence comprise entre 15 et 50 cm, typiquement égale à 36 cm, tandis que l'épaisseur du plateau 10 est typiquement égale à 1,5 cm. Cependant la présente invention n'est pas limitée à ces valeurs dimensionnelles. Elle s'étend à toute variante fonctionnellement
5 exploitable. La présente invention englobe par exemple un plateau de jeu à taille humaine, c'est-à-dire d'une taille adaptée pour recevoir des pions 600 ou 700 de taille humaine.

Sur sa face supérieure, le plateau de jeu 10, comprend une pluralité, par exemple 5, de premiers logements 110 - 114 et une pluralité, par exemple 5, de
10 deuxièmes logements 120 - 124.

Les pluralités de premiers et deuxièmes logements **110 — 114** et 120 — 124 sont en nombre et de géométrie identiques.

Les premiers logements 110 - 114 sont répartis et espacés entre eux le long d'un premier côté 11 du plateau de jeu 10 et les deuxièmes logements 120 -
15 124 sont répartis et espacés entre eux, le long d'un deuxième côté 12 du plateau de jeu 10 orthogonal au premier côté 11.

De manière avantageuse, il est prévu un troisième côté 13 orthogonal au premier côté 11 et parallèle au deuxième côté 12, ainsi qu'un quatrième côté 14 orthogonal au deuxième côté 12 et au troisième côté 13 et par construction
20 parallèle au premier côté 11.

Une pluralité de troisièmes logements 120' - 124' sont répartis et espacés le long du troisième côté 13 et sont chacun respectivement en regard d'un deuxième logement 120 - 124 du deuxième côté 12.

Enfin, une pluralité de quatrièmes logements 110' - 114' sont répartis et
25 espacés le long du quatrième côté 14 et sont respectivement en regard d'un premier logement 110 - 114 du premier côté 11.

Les logements 110 - 114, 110' - 114', 120 - 124 et 120' - 124' décrits ci-dessus sont formés sur la face supérieure du plateau de jeu 10, de préférence dans l'épaisseur du plateau de jeu 10, et sont aptes chacun à recevoir un pion
30 600 de la première série. Les figures 4a et 4b illustrent un pion 600 de la première série.

Chacun des logements 110 - 114, 110' - 114', 120 - 124, 120' - 124' a par exemple un contour rectangulaire complémentaire de celui des pions 600, défini

par une longueur parallèle aux côtés 11, 12, 13, 14 respectivement adjacents, comprise entre 2 et 5 cm et une largeur comprise entre 1 et 3 cm. Leurs dimensions sont typiquement égales à $4,1 \times 2,1 \times 0,8 \text{ cm}^3$ et ils sont typiquement espacés deux à deux de 0,4 cm.

5 Bien entendu la présente invention n'est pas limitée à l'utilisation de logements de contour rectangulaire.

En variante les logements précités 110 - 114, 110' - 114', 120 - 124 et 120' - 124' peuvent être délimités par un simple marquage sur le plateau 10.

10 Le plateau de jeu 10 de l'invention comprend en outre sur sa surface supérieure une pluralité de premières lignes 210, 220, 230, 240, 250 et une pluralité de deuxièmes lignes 260, 270, 280, 290, 300, chacune dans le prolongement d'un logement précité.

Chaque ligne précitée 210 à 300 est par exemple de couleur noire et de largeur égale à 0,2mm.

15 Chaque première ligne 210, 220, 230, 240, 250 s'étend à partir d'un premier logement 110, 111, 112, 113, 114 vers un quatrième logement 110', 111', 112', 113', 114' en regard, parallèlement aux côtés 12 et 13.

20 Chaque deuxième ligne 260, 270, 280, 290, 300 s'étend à partir d'un deuxième logement 120, 121, 122, 123, 124 vers un troisième logement 120', 121', 122', 123', 124' en regard, parallèlement aux côtés 11 et 14.

Ainsi, les premières et deuxièmes lignes orthogonales entre elles forment une grille définissant des intersections 400 à 424, de lignes, chacune portant un emplacement 500 à 524 apte à recevoir un pion de la deuxième série de pions 700. Les figures 4a et 4b illustrent un pion 700 de la deuxième série.

25 Les emplacements situés sur une même ligne sont associés aux logements placés en extrémité de ladite ligne. Par exemple les emplacements 500 à 504 situés sur la ligne 210 sont associés aux logements 110 et 110'. On notera que le nombre d'emplacements associés à un logement est égal au nombre de logements placés sur un côté commun du plateau.

30 De préférence les emplacements précités sont délimités par un marquage 500 à 524 de même contour que les pions 700 de la deuxième série, centré respectivement sur une intersection 400 à 424 de lignes.

Selon la figure 2, les marquages des emplacements 500 à 524 sont

circulaires.

11 est bien entendu possible pour les marquages 500 à 524 d'utiliser d'autre forme adaptée à la base des pions 700 de la deuxième série. En effet la présente invention n'est pas limitée à l'utilisation d'emplacements de contour
5 circulaire.

Toujours afin de délimiter les emplacements 500 à 524 du plateau de jeu 10 sur lesquels sont déposés les pions 700 de la deuxième série, le marquage 500 à 524 peut-être « coloré », en creux ou en saillie afin d'ajouter un contraste supplémentaire.

10 11 est également possible de matérialiser ces emplacements 500 à 524 par un évidement dans l'épaisseur du plateau 10 ou au contraire par un plot en saillie, centré sur une intersection 400 à 424 de lignes.

Le plateau de jeu 10 peut être formé dans des matériaux de natures diverses : résine transparente ou plexiglas, bois, carton, etc.

15 La figure 3 illustre une vue en perspective du plateau 10 de jeu de l'invention.

Selon un deuxième aspect, l'invention se rapporte à un ensemble comprenant le plateau 10 de jeu ci-dessus décrit ainsi qu'une première série de pions 600 et une deuxième série de pions 700.

20 Le plateau 10 de jeu conforme à la présente invention peut également comprendre une face supérieure aimantée, au moins au niveau des logements 110 - 114, 110' - 114', 120 - 124 et 1204 - 124', avec des pions 600 et 700 également aimantés. Le plateau 10 peut également être pliant.

Pions

25 Dans la suite de la description nous appellerons les pions 600 de la première série « contrat ».

Les figures 4a et 4b illustrent respectivement une vue de la face supérieure et en perspective d'un contrat 600 conforme à un mode de réalisation préférentiel mais non limitatif de la présente invention.

30 Selon la figure 4b les contrats 600 ont une forme parallélépipédique. Ils ne sont cependant pas limités à cette géométrie. Ils pourraient par exemple être de géométrie cubique, voire une toute autre géométrie, par exemple circulaire, triangulaire, etc. ...

Les contrats 600 portent, respectivement, au moins une valeur 610 variable d'un pion à l'autre, par incrément de un, par exemple de 10 à 40, typiquement de 15 à 29.

Comme indiqué précédemment, les pions 600 sont de préférence munis sur leur surface supérieure d'une pluralité de marquages de valeurs 610, selon des orientations angulaires différentes pour permettre une observation de ces valeurs selon une pluralité de directions

Dans ce contexte et afin de délimiter différentes zones destinées à recevoir respectivement l'un des marquages 610 précités, les pions 600 comprennent de préférence sur leur face supérieure, un marquage 620 en forme de « X ».

De manière plus précise le marquage 620 en forme de « X » est effectué selon les diagonales 601, 602 de la face supérieure de chaque contrat 600. Il délimite quatre zones distinctes 603, 604, 605 et 606 recevant chacune un marquage de valeur 610 (identique pour un même pion 600).

Dans chaque zone 603 à 606, le marquage 610 de la valeur numérique du contrat 600 est orienté de sorte que l'on puisse lire la valeur du contrat 600 lorsqu'un utilisateur est en regard d'une des zones 603 à 606. L'orientation des marquages 610 diffère donc de 90° d'une zone 603 - 606 à l'autre.

De manière plus précise un tel marquage 610 rend lisible la valeur du contrat 600 pour chaque utilisateur positionné autour du plateau de jeu 10 quelle que soit la position de cet utilisateur. En effet, il est souhaitable que la valeur de chaque contrat 600 soit visible quelle que soit la position du contrat dans un logement 110 à 114, 110' à 114', 120 à 124, 120' à 124' autour du plateau 10.

Les contrats 600 ont une forme complémentaire - adaptée - aux logements 110 à 114, 110' à 114', 120 à 124 et 120' à 124'. On rappelle qu'ils sont destinés à être positionnés sur ces logements.

Lorsque les logements précités sont réalisés en creux dans le plateau 10, le volume des contrats 600 est de préférence adapté aux logements 110 à 114, 110' à 114', 120 à 124, 120' à 124', pour permettre de préférence un léger dépassement des contrats 600 afin de faciliter leur manipulation. Leurs dimensions sont typiquement égales à 4x2x0,8cm³.

Dans une variante les contrats 600 comprennent une base

parallélépipédique surmontée par exemple d'une pyramide munie sur chacune de ses faces d'un marquage 610.

La valeur 610 de chaque contrat 600 peut être inscrite par tout moyen, par exemple par impression, par gravure ou par ajout de matière pour obtenir une
5 valeur numérique marquée en relief.

Il est également possible de coloriser la valeur 610 de chaque contrat 600 pour en améliorer sa visibilité.

Les figures 5a et 5b illustrent respectivement une vue en perspective et une vue d'une face principale d'un pion 700 de la deuxième série.

10 Les pions 700 de la deuxième série sont destinés à être déposés sur les emplacements 500 à 524 prévus sur la face supérieure du plateau 10.

Les figures 5a et 5b illustrent un pion 700 de géométrie en forme de disque cylindrique de révolution.

Le diamètre de la forme circulaire est de préférence compris entre 0,4 et 4
15 cm, typiquement égal à 2,8cm.

L'épaisseur des pions 700 de la deuxième série est par exemple comprise entre 0,4 et 1,5cm, typiquement égale à 0,6cm.

Les pions 700 de la deuxième série illustrés sur les figures 5a et 5b possèdent deux faces principales opposées 701 et 702, en forme de disque, et
20 une tranche cylindrique de révolution 703, entre ces deux faces principales 701 et 702. Les pions 700 sont destinés à reposer par l'une de leurs faces principales 701 ou 702, sur un emplacement 500 à 524 de sorte que leur face principale opposée 702 ou 701 soit visible.

De préférence les deux faces principales opposées 701 et 702 présentent
25 des aspects visuels différents de sorte que l'on peut les distinguer entre elles à l'œil nu. Cette disposition permet d'identifier les pions 700 déposés par un joueur, des pions 700 déposés par son adversaire, sur les emplacements 500 à 524 associés à un même logement, dès lors que l'on impose un sens de dépôt (l'une ou l'autre des faces principales 701 ou 702 visible) selon l'identité du
30 déposant.

De préférence l'aspect visuel différent des deux faces principales 701 et 702 résulte de couleurs différentes pour une partie au moins des deux faces principales 701 et 702. Une telle différence de couleur peut concerner la couleur

de fond des faces principales 701 , 702, des plages limitées de celles-ci, voire des marquages prévus sur ces faces 701 et 702.

A titre d'exemple non limitatif, les faces 701 et 702 des pions 700 sont à cet effet de couleurs différentes, typiquement une face 701 de couleur noire et
5 une autre face 702 de couleur rouge.

La tranche 703 est bien entendu dans ce cas d'une troisième couleur différente de celle des faces principales 701 et 702, par exemple ivoire satiné.

Bien entendu d'autres couleurs, différentes de celles mentionnées ci-dessus peuvent être utilisées pour les faces principales 701 , 702 et la tranche
10 703.

Chaque face principale 701 et 702 est munie d'au moins un marquage représentatif d'une valeur numérique 706, cette valeur 706 étant identique pour les deux faces 701 et 702 d'un même pion 700, mais variant d'un pion 700 à l'autre (le jeu conforme à la présente invention comprenant cependant plusieurs
15 pions 700 identiques comme on le verra par la suite).

Comme indiqué précédemment, les pions 700 sont munis de préférence sur leurs surfaces principales 701 et 702 d'une pluralité de marquages de valeurs 706, selon des orientations angulaires différentes pour permettre une observation de ces valeurs selon une pluralité de directions.

20 La disposition des marquages 706 peut faire l'objet de nombreuses variantes de réalisation.

On va maintenant décrire le mode de réalisation particulier et non limitatif illustré sur les figures 5a et 5b annexées.

Selon le mode de réalisation illustré sur ces figures, sur chacune de leurs
25 faces 701 et 702, les pions 700 de la deuxième série comprennent un marquage de deux cercles concentriques 710, 712.

Le cercle 710 de plus grand diamètre a un diamètre égal au diamètre du pion 700, tandis que le cercle 712 de plus petit diamètre a un diamètre plus faible, par exemple égal à 1,8cm dans le cadre du mode de réalisation particulier
30 dont les dimensions ont été données précédemment.

Le cercle 712 de plus petit diamètre est formé par exemple par impression, gravure ou par ajout de matière afin de lui donner un aspect en relief.

Les deux cercles concentriques 710, 712 définissent entre eux une couronne 711.

Les valeurs numériques 706 des pions 700 de la deuxième série sont typiquement comprises entre 0 et 9 par incrément de un, d'un pion 700 à l'autre.

5 Un tel marquage 706 est présent à l'intérieur du cercle 712 de plus petit diamètre ainsi que dans la couronne 711 définie entre les deux cercles 710, 712 concentriques.

De manière plus précise, un premier type de marquage 706 est positionné au centre du cercle 712 de plus petit diamètre. En d'autres termes, le premier
10 type de marquage est formé d'un chiffre unique 706 positionné au centre de chaque face principale 701 ou 702 d'un pion 700 de la deuxième série.

Un second type de marquage 706 est présent dans la couronne 711.

Les marquages ainsi décrits sont présents de manière symétrique sur chacune des faces 701 et 702 des pions 700 de la deuxième série.

15 Dans la couronne 711, la valeur numérique 706 est répétée plusieurs fois, par exemple 7 à 10 fois, typiquement 8 fois en appliquant entre deux marquages 706 consécutifs une rotation angulaire égale à 45 degrés.

Un telle rotation permet de lire la valeur numérique 706 située dans la couronne 711 quelle que soit la position du pion 700 sur le plateau 10 de jeu par
20 exemple.

Les marquages 706, qu'ils soient placés au centre du cercle 712 ou qu'ils soient situés sur la couronne 711 peuvent être réalisés selon toute modalité appropriée, par exemple par impression, gravure ou ajout de matière en relief.

En outre sur la tranche 703 des pions 700 de la deuxième série est de
25 préférence rappelée la couleur de la face adjacente 701 ou 702, par des liserés 707 et 708 de couleur identique à ladite face 701 ou 702 dont ils sont le plus proche, voire adjacents (cf. figure 5a).

L'ensemble précédemment décrit conforme à la présente invention comprenant le plateau de jeu 10 et les deux séries de pions 600 et 700 peut-être
30 complété par un support 800 sur lequel on peut disposer les pions 700 de la deuxième série.

La figure 6 illustre un tel support.

Un tel support 800 peut faire l'objet de nombreux modes de réalisation. De

préférence il comprend une pluralité d'étages, typiquement deux étages 810, 820 identiques. Chacun des étages 810, 820 comprend une pluralité de berceaux 830 identiques destinés à recevoir respectivement l'un des pions 700 avant que ceux-ci ne soient déposés sur le plateau 10, typiquement cinq berceaux 830.

5 Le support 800 de la figure 6 peut contenir dix pions 700 de la deuxième série.

Les berceaux 830 sont par exemple et non limitativement en forme de cavités hémicylindriques pour recevoir les pions 700 de la deuxième série.

10 **Règle générale de placement des pions 700 de la deuxième série sur le plateau 10.**

On va maintenant décrire un exemple non limitatif d'utilisation de l'ensemble de jeu conforme à la présente invention, précédemment décrit.

Le jeu met en œuvre l'ensemble comprenant le plateau 10 de jeu conforme à la présente l'invention ainsi que la première série de pions 600 et la
15 deuxième série de pions 700.

En premier lieu, comme on le précisera par la suite, chaque joueur place des pions 600 de la première série sur un ou plusieurs logement(s) 110 à 114, 110' à 114', 120 à 124 ou 120' à 124' qui lui est(sont) adjacent(s).

20 Puis lors du déroulement du jeu, chaque joueur dépose ensuite à tour de rôle, ses pions 700 de la deuxième série sur un emplacement 500 à 524 en regard d'un logement précité.

Le but du jeu pour chaque joueur est de choisir les pions 700 déposés de sorte que la somme des valeurs numériques 706 des pions 700 de la deuxième série déposés sur une série complète d'emplacements associés à un logement
25 donné soit égale à la valeur 610 du contrat (pion 600 de la première série) placé sur ce logement.

Lorsque la somme est atteinte, on dit qu'un « contrat » est réalisé.

Pour réaliser un contrat, il est nécessaire de déposer un pion 700 sur tous les emplacements 500 à 524 associés à un logement donné. Ainsi pour un
30 plateau 10 comprenant 5 emplacements associés à chaque logement, un contrat est à effectuer en « cinq coups » c'est-à-dire qu'un joueur réalisera un contrat en déposant cinq pions 700 de la deuxième série sur le plateau 10 de jeu.

Afin de favoriser la réalisation des différents contrats, la présente invention

comprend en outre de préférence une table 900 de possibilités telle qu'illustrée à titre d'exemple sur la figure 7, fournie aux joueurs.

Une telle table 900 peut avantageusement être inscrite sur chaque côté du plateau 10 pour que chaque joueur puisse y avoir accès.

5 Il est également possible de la fournir indépendamment aux différents joueurs sous forme d'une carte en matière thermoplastique, carton ou autre matériau, imprimé. Une table 900 peut être simplement posée sous le plateau de jeu 10, en regard respectivement de chaque joueur, lorsque le plateau 10 est formé en matériau transparent.

10 Cette table 900 sert notamment à limiter le nombre de possibilités de dépôt de pions 700 et donc le nombre de pions 700 de la deuxième série nécessaires.

La figure 7 illustre un exemple d'une telle table 900 comprenant deux colonnes 51 et 52.

15 La colonne 51 contient la valeur résiduelle des contrats 600 de 0 à 29 restant à jouer et la colonne 52 contient des valeurs des pions 700 de la deuxième série autorisées pour une telle valeur résiduelle.

De manière plus précise, la table 900 des possibilités impose certains pions 700 de la deuxième série pour un contrat 600 donné.

20 Elle impose notamment les pions 700 de la deuxième série pour le dépôt des trois premiers pions 700 de la deuxième série, ceci étant fonction de la valeur du contrat 600 à réaliser.

25 Les deux premiers - ou trois premiers - dépôts de pions 700 de la deuxième série sur le plateau 10 doivent respecter la table 900 des possibilités de la figure 7.

Par exemple selon le mode de réalisation non limitatif illustré sur la figure 7, si un joueur a un contrat 600 de valeur égale à 29, il ne pourra déposer pour le premier coup que les pions 700 de la deuxième série ayant pour valeur numérique 8 ou 9.

30 Par exemple il peut choisir de déposer le pion 700 de la deuxième série de valeur numérique égale à 8. Par conséquent la valeur résiduelle est égale à 21 (29-8).

Il doit alors réaliser 21 au moyen des pions 700 de la deuxième série. Il se

réfère alors à la table des possibilités pour la valeur 21 et devra par conséquent jouer au deuxième tour un pion 700 de valeur 6 ou 7 ou 8.

Exemple d'utilisation de l'ensemble plateau/pions

Le plateau 10 de jeu de l'invention s'utilise au moins par deux joueurs.

5 Comme on l'aura compris il est possible de jouer à quatre joueurs.

Le plateau 10 comprend quatre côtés 11 à 14. Chacun des joueurs est positionné sur un côté respectif 11 à 14 du plateau 10 de jeu.

Le but du jeu est de préférence de réaliser le maximum de contrats 600 parmi la pluralité de pions 600 de la première série lorsque deux joueurs ou
10 quatre joueurs sont présents.

Il y a au total de préférence 10 à 40 contrats 600, typiquement 30 contrats 600 de valeur numérique comprise entre 15 et 29, chacun décuplé deux fois, 40 à 100 pions 700, typiquement 60 pions 700 de la deuxième série de valeur numérique comprise entre 0 et 9, chacun décuplé six fois.

15 Les joueurs tirent aléatoirement chacun leurs contrats 600 au cours du jeu (cinq dans le cas de deux joueurs et deux dans le cas de quatre joueurs) et les déposent dans les logements 110 à 114, 110' à 114', 120 à 124, 120' à 124' correspondant au côté 11 à 14 où ils se trouvent, au fur et à mesure que le jeu avance.

20 Ainsi chaque contrat 600 associé à chaque joueur est en regard d'une ligne 210, 220, 230, 240, 250 ou 260, 270, 280, 290, 300 de la grille.

Pour déterminer quel est le joueur qui commence le premier, chacun tire aléatoirement un contrat 600, placé par exemple dans une bourse, et arbitrairement c'est celui qui a le contrat 600 avec la valeur numérique la plus
25 élevée qui commence le premier.

Si lors de ce tirage les deux contrats 600, ont la même valeur, les joueurs conservent ces contrats et en tirent chacun un autre pour déterminer qui commence avec la valeur la plus forte, puis ils restituent dans la bourse ce dernier.

30 Ensuite, le premier joueur qui commence, tire cinq pions 700 de la deuxième série placés dans une seconde bourse dédiée, et les disposent sur le support 800.

Le joueur suivant effectue la même opération et ainsi de suite pour les

autres joueurs.

Une fois les pions 700 de la deuxième série disponibles pour chacun des joueurs, le premier joueur dispose l'un de ses contrats 600 dans l'un des cinq logements 110 à 114, 110' à 114', 120 à 124, 120' à 124' de son côté du plateau
5 10.

Il est à noter qu'un contrat 600 déposé dans un logement 110 à 114, 110' à 114', 120 à 124, 120' à 124', bloque la ligne associée. Le joueur se trouvant en face de lui ne peut par conséquent mettre un de ses contrats 600 dans le logement situé en regard. Il en va de même pour le placement du deuxième
10 contrat. Ce problème ne se pose pas dans le cas de deux joueurs puisque dans ce cas là les joueurs sont l'un à côté de l'autre et positionnent leurs contrats sur des logements situés le long de côtés orthogonaux du plateau 10.

Une fois tous les contrats 600 déposés dans les logements 110 à 114, 110' à 114', 120 à 124, 120' à 124' du plateau 10, le premier joueur tire un pion
15 700 de la deuxième série dans la bourse correspondante et dépose un pion 700 de la deuxième série de son choix parmi ceux dont il dispose.

Il dépose alors où il veut ce pion 700 sur un emplacement 500 à 524 en regard d'un contrat 600 visé, tout en respectant la table 900 des possibilités précédemment décrite et la face apparente imposée, 701 ou 702.

Ainsi le joueur dépose par exemple un pion 700 de la deuxième série face
20 noire visible pour jouer sur un emplacement 500 à 524 en regard d'un de ses contrats 600 ou face rouge visible s'il le dépose sur un emplacement 500 à 524 en regard d'un des contrats 600 de son adversaire.

Dans le cas où le joueur dépose un pion 700 de la deuxième série sur un
25 emplacement 500 à 524 en regard d'un contrat 600 de son adversaire, on parle de « contre ». A deux joueurs, un contre dessert la réalisation d'un contrat 600 d'un seul adversaire. A quatre joueurs, un contre dessert la réalisation d'un contrat 600 de deux adversaires.

Bien entendu quel que soit le contrat 600 en regard duquel un pion 700 de
30 la deuxième série est placé, un tel dépôt de pion ne peut se faire qu'en respectant la table 900 des possibilités.

Au début du jeu il est possible de déposer librement les pions 700 de la deuxième série sur l'un quelconque des emplacements 500 à 524. Ensuite le

positionnement des pions 700 de la deuxième série s'impose peu à peu, notamment par le fait que le table 900 impose le déroulement du jeu.

Dans le cas où un joueur est dans l'impossibilité de déposer un pion 700 de la deuxième série, il passe son tour.

5 Afin de calculer un contrat, il faut donc avoir déposé cinq pions 700 de la deuxième série tels que la somme de leur valeur faciale soit égale à la valeur du contrat 600 en regard duquel ils se trouvent.

10 Les pions 700 de « contre » (face rouge visible) sont pris en compte pour obtenir la somme du contrat, mais ils sont déduits de la valeur du contrat pour déterminer les points gagnés par chaque joueur.

Par exemple dans le cas où un joueur doit réaliser un contrat de valeur égale à 29 et qu'il a déposé sur les emplacements associés, face noire, des pions 700 de la deuxième série ayant pour valeur 7, 9 et 5, tandis qu'un adversaire a déposé, face rouge, des pions 700 de la deuxième série ayant pour
15 valeur 5 et 3, dans un premier temps le contrat est réalisé puisque $7+5+9+5+3=29$, mais le joueur en question ne gagne que 21 points correspondants à la somme des pions 700 de la deuxième série face noire visible (c'est-à-dire $7+9+5=21$).

20 Il est donc entendu que le fait de contrer un adversaire fait diminuer le score du contrat de cet adversaire.

Le mode d'utilisation que l'on vient de décrire, correspond à un premier niveau de difficulté que l'on peut qualifier de niveau « expert ».

Il est possible d'utiliser l'ensemble de jeu selon des niveaux de difficultés moindres, en particulier selon deux autres niveaux de difficulté.

25 Un deuxième niveau de difficulté est un niveau que l'on peut qualifier de niveau « confirmé ». Dans ce mode d'utilisation, chaque joueur dépose ses pions librement sur sa ligne. Les pions sont uniquement déposés face noire sur le plateau.

30 Un troisième niveau de difficulté est un niveau que l'on peut qualifier de niveau « découverte ». Dans ce mode d'utilisation, chaque joueur pose ses pions de bas en haut afin de réaliser son contrat. Les pions sont uniquement déposés face noire.

Comme on l'aura compris la notion de contre n'est pas utilisée dans les

modes d'utilisation qui correspondent au niveau confirmé et découverte.

Bien entendu la présente invention n'est pas limitée aux modes de réalisation qui viennent d'être décrits, mais s'étend à toutes variantes conformes à son esprit. En particulier on rappelle ici que la géométrie des pions 600 et/ou 5 700 précédemment décrite n'est aucunement limitative.

Selon une variante de réalisation le jeu conforme à la présente invention est adapté pour une utilisation par des non voyants. A cette fin on peut prévoir que l'ensemble des marquages prévus sur le plateau 10 et/ou sur les pions 600 ou 700 sont formés en relief afin d'être identifiables par des non voyants et/ou 10 que le plateau est équipé de moyens de détection et d'identification des pions 600 et 700 déposés et de délivrance d'informations tactiles ou auditives correspondantes.

Selon une autre variante de réalisation de jeu conforme à la présente invention on peut prévoir plusieurs tables 900 différentes définissant des 15 combinaisons autorisées différentes selon la difficulté de jeu recherchée ou l'âge des joueurs et/ou un nombre de pions 600 et/ou 700 mis à disposition des joueurs, voire des pions 600 et/ou 700 mis à disposition des joueurs comprenant des valeurs différentes, selon la difficulté de jeu recherchée ou l'âge des joueurs.

Selon une autre variante de réalisation conforme à la présente invention, 20 illustrée schématiquement sur la figure 8 annexée, le plateau de jeu 10 peut être matérialisé par un afficheur 70 (par exemple mais non limitativement du type à cristaux liquides, écran cathodique ou plasma) associé à une unité centrale 80 associée à des moyens de saisie 81, 82, 83, 84 (par exemple mais non limitativement du type clavier, manette de jeu ou écran tactile) adaptés pour 25 générer des informations représentatives des pions 600 ou 700 sélectionnés et de leur positionnement choisi sur une aire de jeu comprenant des logements et emplacements conformes aux dispositions précédemment décrites, matérialisées sur l'afficheur 70 sous le contrôle de l'unité centrale 80.

REVENDICATIONS

1. Plateau de jeu (10), caractérisé en ce qu'il comprend d'une part au moins un premier et un deuxième logements (110 - 114, 210 - 214) aptes à recevoir sélectivement un pion choisi dans une première série de pions (600) présentant chacun une valeur prédéterminée et d'autre part au moins une première et une deuxième séries d'emplacements (500 - 524) associées respectivement aux premier et deuxième logements (110 - 114, 210 - 214) et aptes à recevoir sélectivement un pion choisi dans une deuxième série de pions (700) présentant chacun une valeur prédéterminée, les pions (700) placés sur chaque série d'emplacements (400 - 424) étant destinés à former en combinaison une valeur correspondant à celle du pion (600) sélectionné placé sur le logement associé (110 - 114, 210 - 214).

2. Plateau de jeu (10) selon la revendication 1, caractérisé en ce qu'il comprend une pluralité de premiers (110-114) et deuxièmes (120-124) logements aptes à recevoir une première série de pions (600), les premiers (110-114) logements étant agencés le long d'un premier côté (11) du plateau de jeu (10) et les deuxièmes (120-124) logements étant agencés le long d'un deuxième côté (12) du plateau (10), ledit plateau (10) comprenant en outre une pluralité de premières (210, 220, 230, 240, 250) et deuxièmes (260, 270, 280, 290, 300) lignes, chaque première ligne s'étendant à partir d'un premier (110-114) logement et chaque deuxième ligne s'étendant à partir d'un deuxième (120-124) logement, les premières et deuxièmes lignes formant une grille définissant des intersections (400-424) de lignes matérialisant des emplacements (500 - 524) aptes à recevoir une deuxième série de pions (700).

3. Plateau de jeu (10) selon la revendication 2, caractérisé en ce que les premières (210, 220, 230, 240, 250) lignes et deuxièmes (260, 270, 280, 290, 300) lignes sont orthogonales entre elles.

4. Plateau de jeu (10) selon l'une des revendications 2 ou 3, caractérisé en ce que le nombre de logements (110-114, 120-124) sur un même côté (11-14) est compris entre 3 et 7, typiquement égal à 5.

5. Plateau de jeu (10) selon l'une des revendications 2 à 4, caractérisé en ce qu'il comprend en outre une pluralité de troisièmes (110'-114') logements et une pluralité de quatrièmes (120'-124') logements disposés respectivement le

long de troisième et quatrième côtés (13, 14) du plateau.

6. Plateau de jeu (10) selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce que les logements (110-114, 120-124) sont formés dans l'épaisseur dudit plateau (10).

5 7. Plateau de jeu (10) selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce que les logements (110-114, 120-124) du plateau ont une longueur comprise entre 2 et 5 cm et une largeur comprise entre 1 et 3 cm.

8. Plateau de jeu (10) selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce que ledit plateau (10) est formé dans un matériau choisi parmi
10 le groupe suivant : résine transparente, plexiglas, bois, carton.

9. Plateau de jeu (10) selon l'une des revendications 1 à 8 prise en combinaison avec la revendication 2, caractérisé en ce qu'il comprend un marquage (500) au niveau des intersections de lignes (210, 220, 230, 240, 250, 260, 270, 280, 290, 300), de même géométrie que le contour des pions (700) de
15 la deuxième série.

10. Plateau de jeu (10) selon l'une des revendications 1 à 9, caractérisé en ce qu'il comprend une série de logements (110-114 ; 120-124) destinés à recevoir des premiers pions (600), répartis en nombre égal respectivement sur chacun de ses quatre côtés (11-14), une grille de premières et deuxièmes lignes
20 (210-250, 260-290) reliant deux à deux les paires de logements précités situés en regard et des marquages (250) disposés au niveau des intersections desdites lignes (210-250, 260-290) et destinés à recevoir des seconds pions (700).

11. Ensemble de jeu comprenant un plateau de jeu (10) tel que défini
25 selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce qu'il comprend en outre une première série de pions (600) et une deuxième série de pions (700).

12. Ensemble de jeu selon la revendication précédente, caractérisé en ce que les pions (600, 700) de l'une au moins des deux séries sont munis sur leur surface supérieure d'une pluralité de marquages de valeurs (610, 706), selon des
30 orientations angulaires différentes pour permettre une observation de ces valeurs selon une pluralité de directions.

13. Ensemble de jeu selon l'une des revendications 11 ou 12, caractérisé en ce que les pions (600) de la première série sont de forme adaptée aux

logements (110-114) du plateau de jeu (10).

14. Ensemble de jeu selon l'une des revendications 11 à 13, caractérisé en ce que les pions (600) de la première série sont de forme parallélépipédique.

15. Ensemble de jeu selon l'une des revendications 11 à 14, caractérisé en ce que les pions (600) de la première série comprennent sur leur face supérieure un marquage (620) en forme de « X » délimitant quatre zones (603-606).

16. Ensemble selon la revendication précédente, caractérisé en ce que les pions (600) de la première série comprennent sur leur face supérieure un marquage (610) représentatif d'une valeur numérique dans chaque zone (603-606) délimitée par le marquage (620) en forme de « X ».

17. Ensemble de jeu selon la revendication précédente, caractérisé en ce que les valeurs numériques (610) présentent des orientations angulaires différentes d'une zone (603-606) à l'autre.

18. Ensemble selon l'une des revendications 11 à 17, caractérisé en ce que les valeurs numériques des pions (600) de la première série sont comprises entre 10 et 40, typiquement de 15 à 29 par incrément de un.

19. Ensemble de jeu selon l'une des revendications 11 à 18, caractérisé en ce que les pions (700) de la deuxième série comprennent deux faces d'aspect visuel différent.

20. Ensemble de jeu selon la revendication précédente, caractérisé en ce que les deux faces principales de chaque pion (700) de la deuxième série sont de couleurs différentes.

21. Ensemble de jeu selon l'une des revendications 11 à 20, caractérisé en ce que les pions (700) de la deuxième série comprennent sur chacune des faces au moins une valeur numérique (710).

22. Ensemble de jeu selon l'une des revendications 11 à 21, caractérisé en ce que les pions (700) de la deuxième série ont une forme cylindrique de révolution.

23. Ensemble selon l'une des revendications 11 à 22, caractérisé en ce que la face supérieure des pions (700) de la deuxième série comprend deux cercles (710,712) concentriques définissant entre eux une couronne (711).

24. Ensemble selon la revendication précédente, caractérisé en ce que les

pions (700) de la deuxième série comprennent un marquage représentatif d'une valeur numérique dans le cercle (71 2) de plus petit diamètre.

25. Ensemble selon l'une des revendications 23 et 24, caractérisé en ce qu'une pluralité de valeurs numériques identiques à la valeur numérique inscrite dans le cercle (71 2) de plus petit diamètre est inscrite dans la couronne (71 1).

26. Ensemble de jeu selon l'une des revendications 11 à 25, caractérisé en ce qu'il comprend en outre une table (900) imposant certaines possibilités de combinaison de pions (700) de la deuxième série associés à un logement commun.

27. Ensemble selon la revendication précédente, caractérisé en ce que la table (900) des possibilités est intégrée au plateau (10) de jeu par marquage sur la face supérieur du plateau (10) de jeu.

28. Ensemble de jeu selon l'une des revendications 11 à 27, caractérisé en ce que les pions (700) de la deuxième série comprennent des lisérés de couleur (701, 702) sur leur tranche, à proximité de leurs faces principales respectivement.

29. Ensemble de jeu selon l'une des revendications 11 à 28, caractérisé en ce que le plateau (10) et les pions (600, 700) sont matérialisés sur un écran d'affichage (70) piloté par une unité centrale (80) associée à des moyens de saisie.

30. Ensemble de jeu selon l'une des revendications 11 à 29, caractérisé en ce qu'il comprend des moyens d'identification tactile ou sonore des pions (600, 700) et de leur positionnement sur le plateau (10).

FIG.1

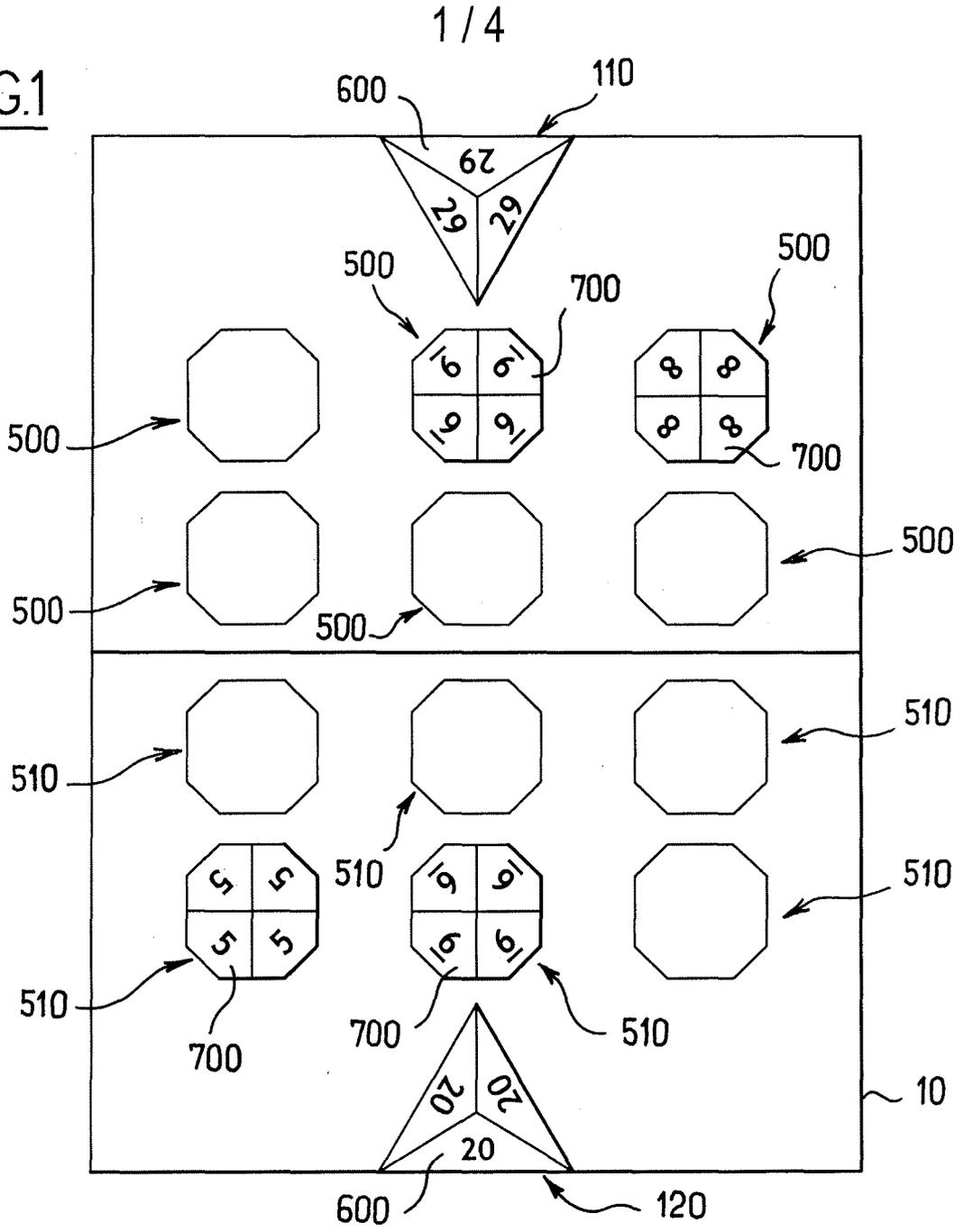


FIG.8

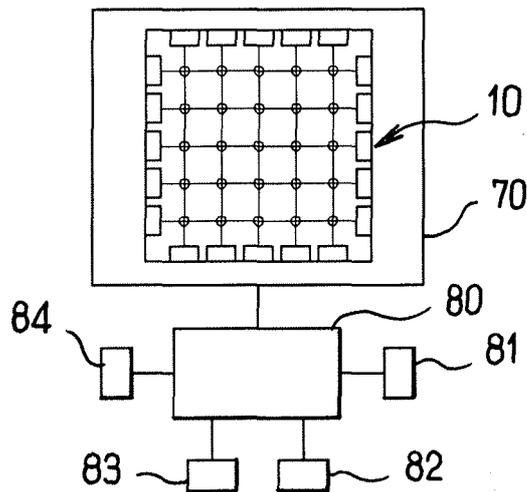


FIG.2

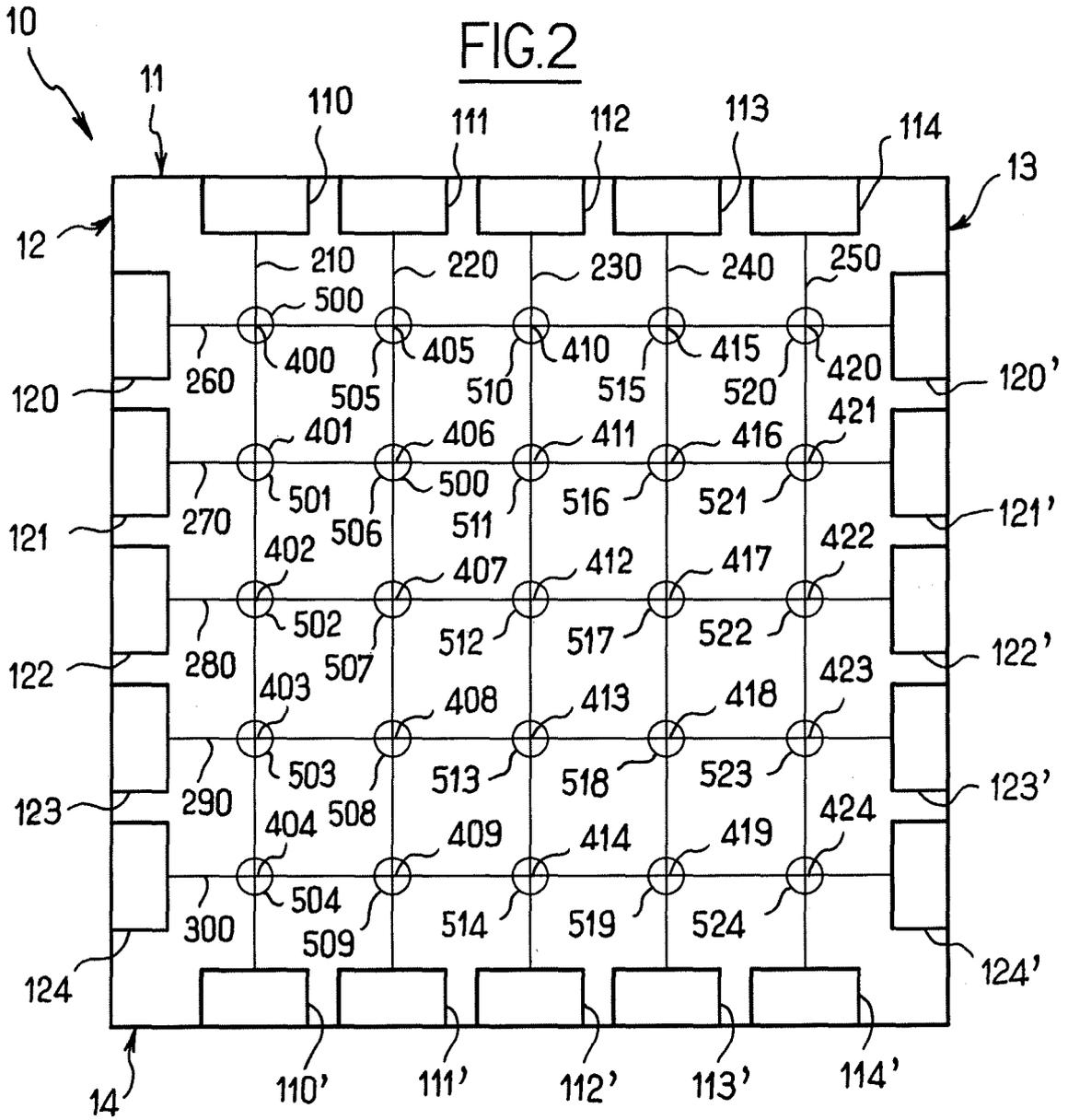
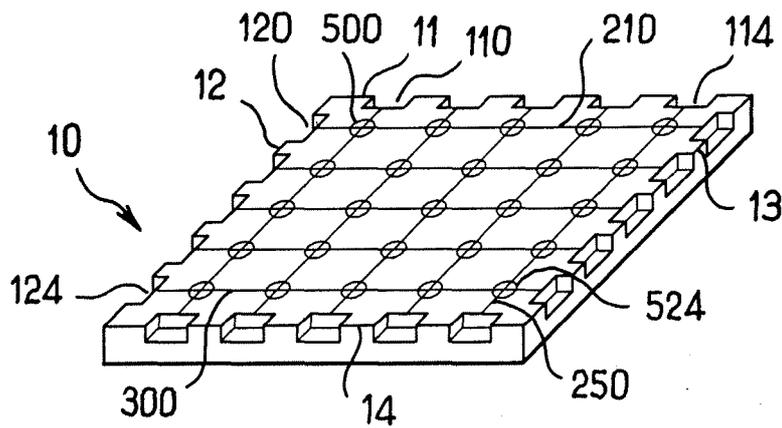


FIG.3



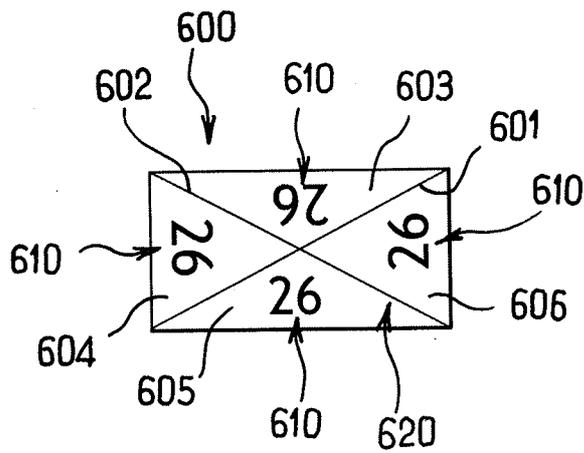


FIG. 4a

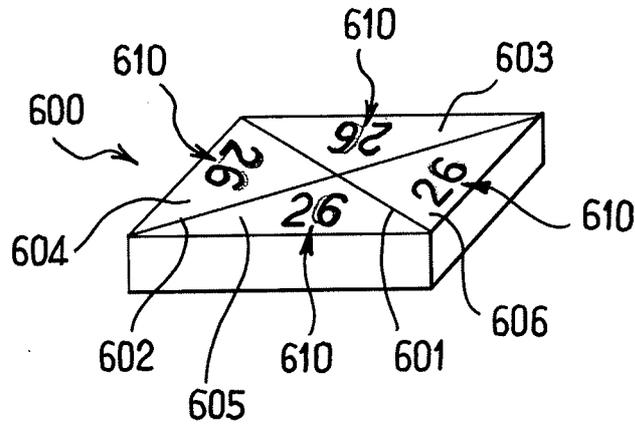


FIG. 4b

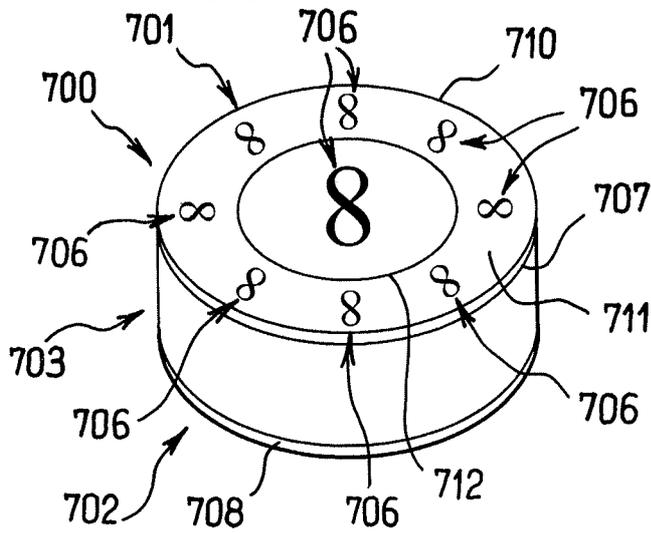


FIG. 5a

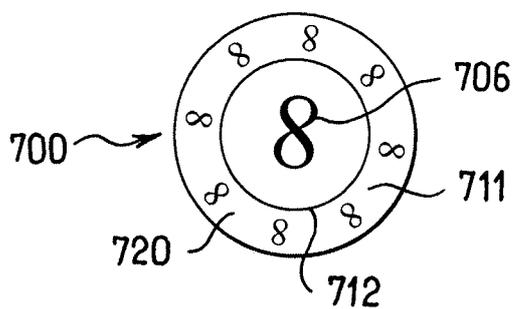


FIG. 5b

FIG.6

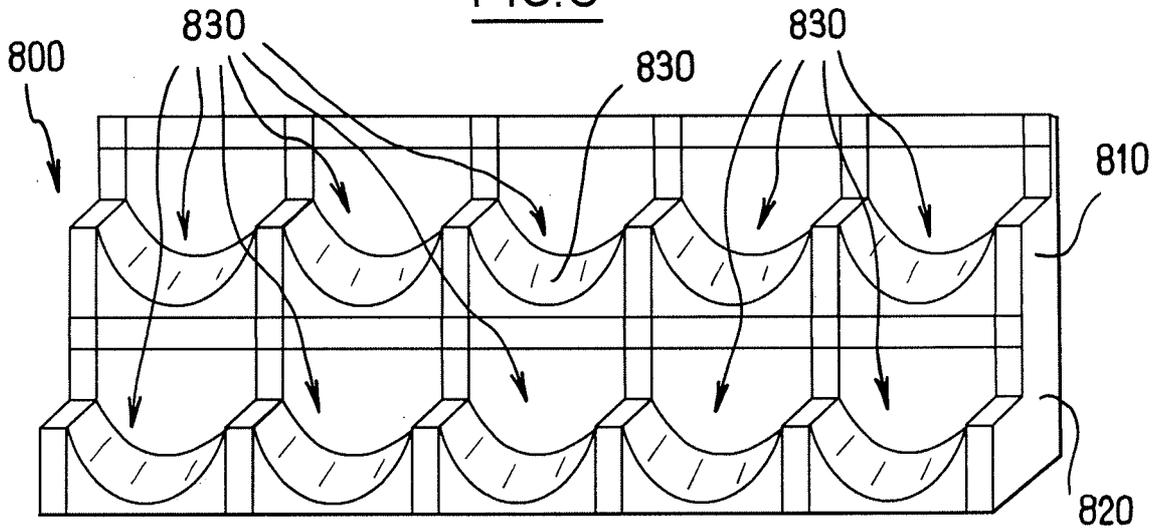
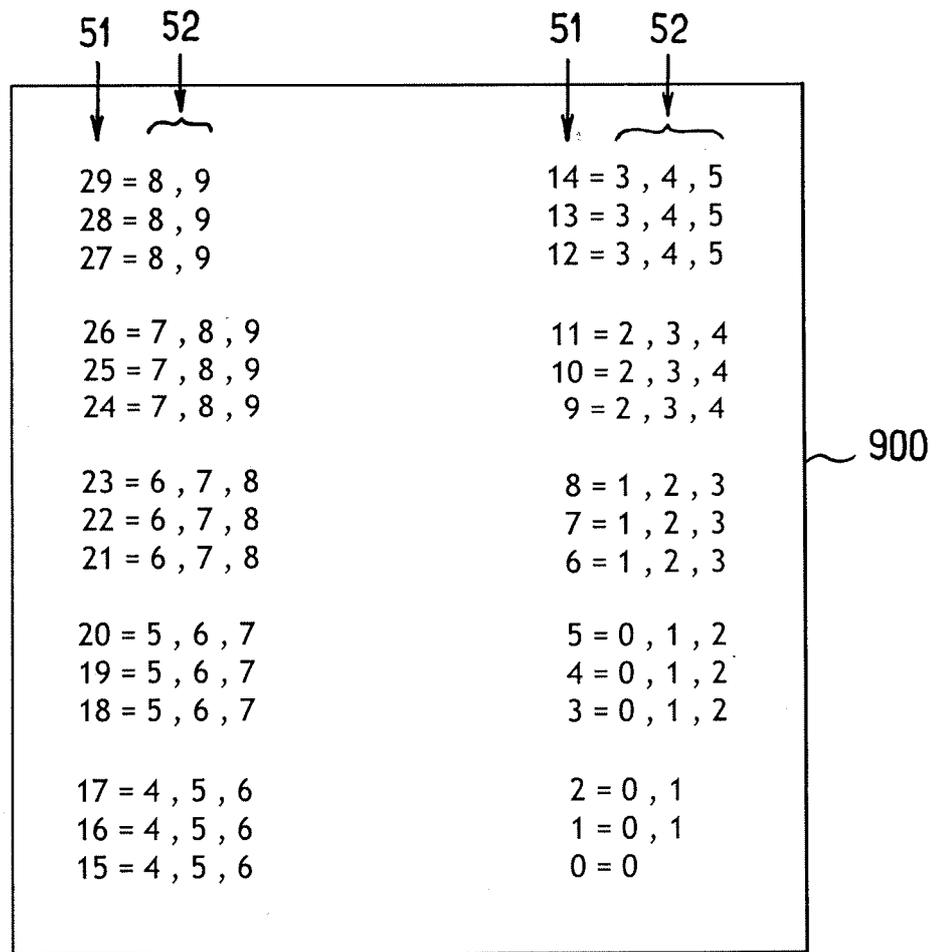


FIG.7



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No

PCT/EP2008/055052

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
INV. A63F3/02 A63F3/04
ADD. A63F1/10

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. RELEDS SEARCHED
 Minimum documentation searched (classification System followed by classification symbols)
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)
EPO-Internal , WPI Data

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category	Citation of document, with indication, where appropriate of the relevant passages	Relevant to claim No
X	US 2004/207155 A1 (JOLICOEUR PIERRE CLAUDE [US]) 21 October 2004 (2004-10-21)	1,9,11, 13,14, 19,22-24
Y	paragraph [0013] - paragraph [0027] figure 2/2	6,12
Y	GB 1 541 537 A (KELSEY K J) 7 March 1979 (1979-03-07) figure VI	6
Y	WO 2006/061568 A (KHAN RASIB [GB]) 15 June 2006 (2006-06-15) figure 1	12
A	GB 181 632 A (RICHARD HOGAN) 22 June 1922 (1922-06-22) the whole document	1-30
	- / - -	

Further documents are listed in the continuation of Box C

See patent family annex

- * Spécial catégories or 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 22 jui llet 2008	Date of mailing of the international search report 01/08/2008
--	---

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 ni, Fax (+31-70) 340-3016	Authorized officer Turmo, Robert
---	--

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No
PCT/EP2008/055052

C(Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	US 3 436 081 A (UNGAR SANDOR A) 1 April 1969 (1969-04-01) the whole document -----	1-30
A	US 2005/077681 A1 (KOWALCZYK PATRICK MICHAEL [US]) 14 April 2005 (2005-04-14) the whole document -----	1-30

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International application No

PCT/EP2008/055052

Patent document cited in search report		Publication date	Patent family member(s)	Publication date
US 2004207155	A 1	21-10-2004	NONE	
GB 1541537	A	07-03-1979	NONE	
WO 2006061568	A	15-06-2006	NONE	
GB 181632	A	22-06-1922	NONE	
US 3436081	A	01-04-1969	NONE	
US 2005077681	A 1	14-04-2005	NONE	

RAPPORT DE RECHERCHE INTERNATIONALE

Demande internationale n°
PCT/EP2008/055052

A. CLASSEMENT DE L'OBJET DE LA DEMANDE INV. A63F3/02 A63F3/04 ADD. A63F1/10		
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) 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 cela est réalisable, termes de recherche utilisés) EPO-Internal , WPI Data		
C. DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS		
Catégorie*	Identification des documents cités, avec, le cas échéant, l'indication des passages pertinents	no. des revendications visées
X	US 2004/207155 A1 (JOLICOEUR PIERRE CLAUDE [US]) 21 octobre 2004 (2004-10-21)	1,9,11, 13,14, 19,22-24
Y	alinéa [0013] - alinéa [0027] figure 2/2	6,12
Y	GB 1 541 537 A (KELSEY K J) 7 mars 1979 (1979-03-07) figure VI	6
Y	WO 2006/061568 A (KHAN RASIB [GB]) 15 juin 2006 (2006-06-15) figure 1	12
A	GB 181 632 A (RICHARD HOGAN) 22 juin 1922 (1922-06-22) le document en entier	1-30
	-/--	
<input checked="" type="checkbox"/>	Voir la suite du cadre C pour la fin de la liste des documents	<input checked="" type="checkbox"/>
		Les documents de familles de brevets sont indiqués en annexe
* Catégories spéciales de documents cités:		
1A' 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	Date d'expédition du présent rapport de recherche internationale	
22 juillet 2008	01/08/2008	
Nom et adresse postale de l'administration chargée de la recherche internationale	Fonctionnaire autorisé	
Office Européen des Brevets, P.B. 5618 Patentlaan 2 NL - 2280 HV Rijswijk Tel. (+31-70) 340-2040, Tx. 31 651 epo ni, Fax- (+31-70) 340-3016	Turmo, Robert	

RAPPORT DE RECHERCHE INTERNATIONALE

Demande internationale n°

PCT/EP2008/055052

C(suite). DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS		
Catégorie*	Identification des documents cités, avec, le cas échéant, l'indication des passages pertinents	no des revendications visées
A	US 3 436 081 A (UNGAR SANDOR A) 1 avril 1969 (1969-04-01) le document en entier -----	1-30
A	US 2005/077681 A1 (KOWALCZYK PATRICK MICHAEL [US]) 14 avril 2005 (2005-04-14) le document en entier -----	1-30

RAPPORT DE RECHERCHE INTERNATIONALE

Renseignements relatifs aux membres de familles de brevets

Demande Internationale n°

PCT/EP2008/055052

Document brevet cité au rapport de recherche		Date de publication	Membre(s) de la famille de brevet(s)	Date de publication
US 2004207155	A1	21-10-2004	AUCUN	
GB 1541537	A	07-03-1979	AUCUN	
UO 2006061568	A	15-06-2006	AUCUN	
GB 181632	A	22-06-1922	AUCUN	
US 3436081	A	01-04-1969	AUCUN	
US 2005077681	A1	14-04-2005	AUCUN	