



N° 898.635

Classif. Internat.: A 63 F

Mis en lecture le:

02 -05- 1984

LE Ministre des Affaires Economiques,

*Vu la loi du 24 mai 1854 sur les brevets d'invention;**Vu la Convention d'Union pour la Protection de la Propriété Industrielle;**Vu le procès-verbal dressé le 9 janvier 19 84 à 14 h. 50*

au Service de la Propriété industrielle

ARRÊTE :

Article 1. - Il est délivré à Mr. Marc CALEWAERT
Biartstraat, 51 à Anvers

repr. par le Cabinet Bede à Bruxelles

un brevet d'invention pour: Jeu d'adresse à pratiquer sur table

qu'il déclare avoir fait l'objet d'une demande de modèle
d'utilité déposée en Espagne le 10 janvier 1983,
n° 269.638

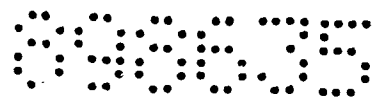
Article 2. - Ce brevet lui est délivré sans examen préalable, à ses risques et périls, sans garantie soit de la réalité, de la nouveauté ou du mérite de l'invention, soit de l'exactitude de la description, et sans préjudice du droit des tiers.

Au présent arrêté demeurera joint un des doubles de la spécification de l'invention (mémoire descriptif et éventuellement dessins) signés par l'intéressé et déposés à l'appui de sa demande de brevet.

Bruxelles, le 31 janvier 19 84
PAR DELEGATION SPECIALE:

Le Directeur


L. WUYTS



La présente invention concerne un jeu d'adresse à pratiquer sur table.

Le jeu comporte une série de pièces qui doivent être rangées d'une façon déterminée sur un damier.

5 Ce rangement constitue un jeu amusant dans lequel intervient une grande dose d'intuition et qui contribue à développer la capacité de raisonnement, ainsi que la vision analytique et d'ensemble. Le jeu convient aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

10 A cet effet, le jeu d'adresse en question est constitué par une pluralité de pièces qui présentent une surface rectangulaire et qui sont disposées sur un damier, en l'occupant totalement. Le damier est délimité de préférence par un cadre à l'intérieur du contour duquel on
15 range les pièces selon des variables d'identification, l'une de ces variables étant déterminée par des signes, des chiffres et des lettres, tandis que l'autre variable est déterminée de façon avantageuse par des couleurs qui, délimitées par des bissectrices des pièces, donnent lieu
20 à la formation de trois zones dans chacune d'elles.

Les pièces sont dotées d'une poignée qui facilite leur maniement sur le damier dont la surface est géométriquement régulière et présente toute forme dans laquelle les pièces de surface rectangulaire peuvent
25 s'adapter totalement.

D'autres caractéristiques et avantages de l'invention seront mieux compris à la lecture de la description qui va suivre d'un exemple de réalisation et en se référant aux dessins annexés dans lesquels :

30 la figure 1 représente une vue en perspective du damier et de l'une des pièces de surface triangulaire, la figure 2 représente, en perspective, l'une des pièces de surface triangulaire, et permet de voir les principaux éléments qui la composent, et
35 la figure 3 représente une vue en plan de

l'ensemble, dans laquelle on voit la disposition des pièces de surface rectangulaire sur le damier.

Dans les figures en question on peut observer les pièces triangulaires 1, le damier 2, le cadre périphérique 3 du damier, les signes, les chiffres ou les lettres d'identification 4, les zones 5 des pièces triangulaires et les poignées 6 des pièces.

Les pièces 1 qui composent le jeu présentent une surface d'appui en forme de triangle équilatéral et chacune d'elles est dotée de trois zones 5 délimitées par les respectives bissectrices des angles de la pièce 1. Les zones 5 en question sont identifiées de façon indépendante au moyen de deux variables, qui sont combinées de façon appropriée pour que les pièces 1 puissent être juxtaposées de façon à faire coïncider les deux variables qui correspondent aux deux zones 5 situées côte à côte.

L'une des variables des zones 5 est identifiée par des signes, des chiffres ou des lettres 4, tandis que l'autre variable est identifiée de préférence par une couleur, Par conséquent les zones 5 des pièces 1 situées côte à côte doivent présenter le même signe, le même chiffre ou la même lettre 4 et la même couleur.

Les pièces 1 doivent être placées sur le damier 2 lequel est doté d'un cadre périphérique 3 qui délimite l'extension de l'ensemble, et dont la surface a la forme d'un triangle, d'une étoile, d'un sosange ou de toute autre figure géométrique, à condition que la totalité des pièces triangulaires 1 puissent y être logées.

Pour faciliter la manipulation des pièces 1 sur le damier 2, elles sont dotées d'une poignée 6 constituée par un manche qui émerge perpendiculairement à partir de la surface visible des pièces 1 en question.

Comme on peut le voir à la lecture de la description et dans les dessins inclus dans le présent mémoire descriptif, les éléments qui composent le jeu sont

obtenus par des opérations de formation et d'impression
simples et n'exigent pratiquement aucun montage. Le tout
contribue à réduire le coût de la matière et de la main
d'oeuvre nécessaires pour réaliser un ensemble extrêmement
5 compétitif et particulièrement efficace.

Bien entendu, diverses modifications peuvent
être apportées par l'homme de l'art aux dispositifs qui
viennent d'être décrits uniquement à titre d'exemple non
limitatif sans sortir du cadre de l'invention.

REVENDICATIONS

1. Jeu d'adresse à pratiquer sur table, caractérisé essentiellement en ce qu'il est constitué par une pluralité de pièces de surface triangulaire qui sont placées sur un damier, en l'occupant totalement, ce damier étant constitué de préférence par un cadre à l'intérieur duquel on range les pièces selon deux variables d'identification, l'une de ces variables étant constituée par des signes, des chiffres ou des lettres, tandis que l'autre est identifiée avantageusement par des couleurs qui forment dans chaque pièce triangulaire trois zones délimitées par ses bissectrices, les pièces étant dotées de poignées qui permettent de les manipuler sur le damier dont la surface est géométriquement régulière et présente une forme quelconque à condition que les pièces de surface triangulaire puissent y être adaptées totalement.

2. Jeu d'adresse à pratiquer sur table, en substance, tel que décrit dans le présent mémoire.

Bruxelles, le 9 janvier 1984
P.Pon. Marc Calewaert
P.Pon. CABINET BEDE, R. van Schoonbeek

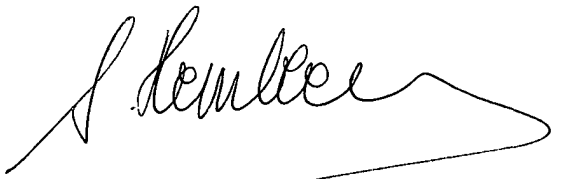



Fig. 1

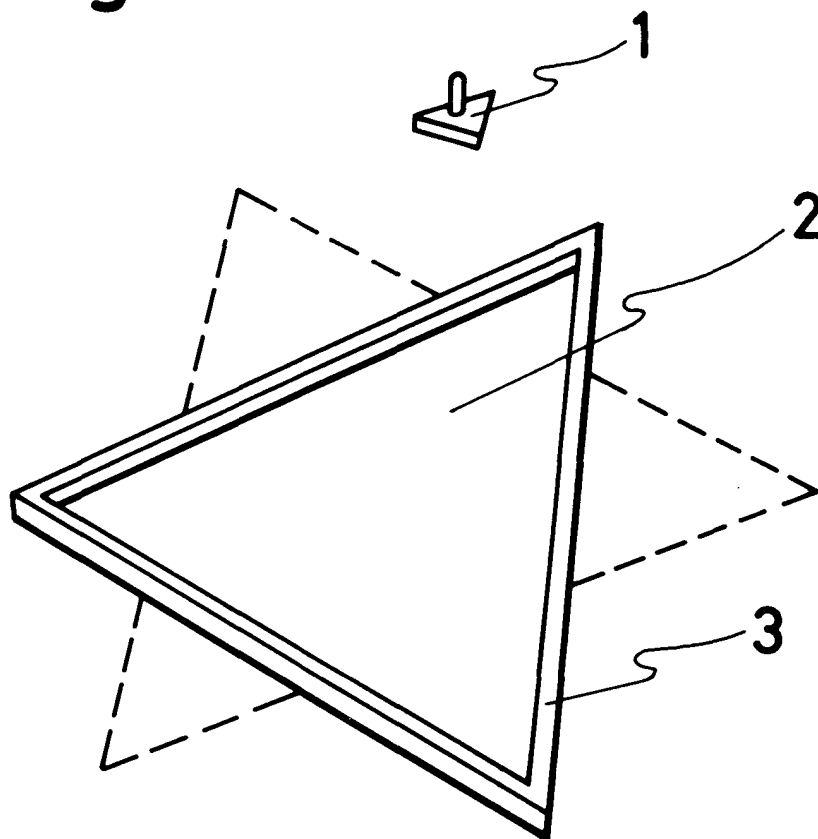
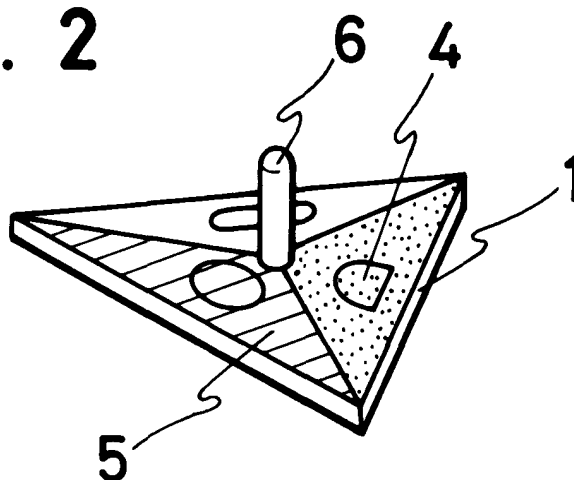


Fig. 2



Bruxelles, le 9 janvier 1984
P.Pon. Marc Calewaert
P.Pon. CABINET BEDE, R. van Schoonbeek

[Signature]

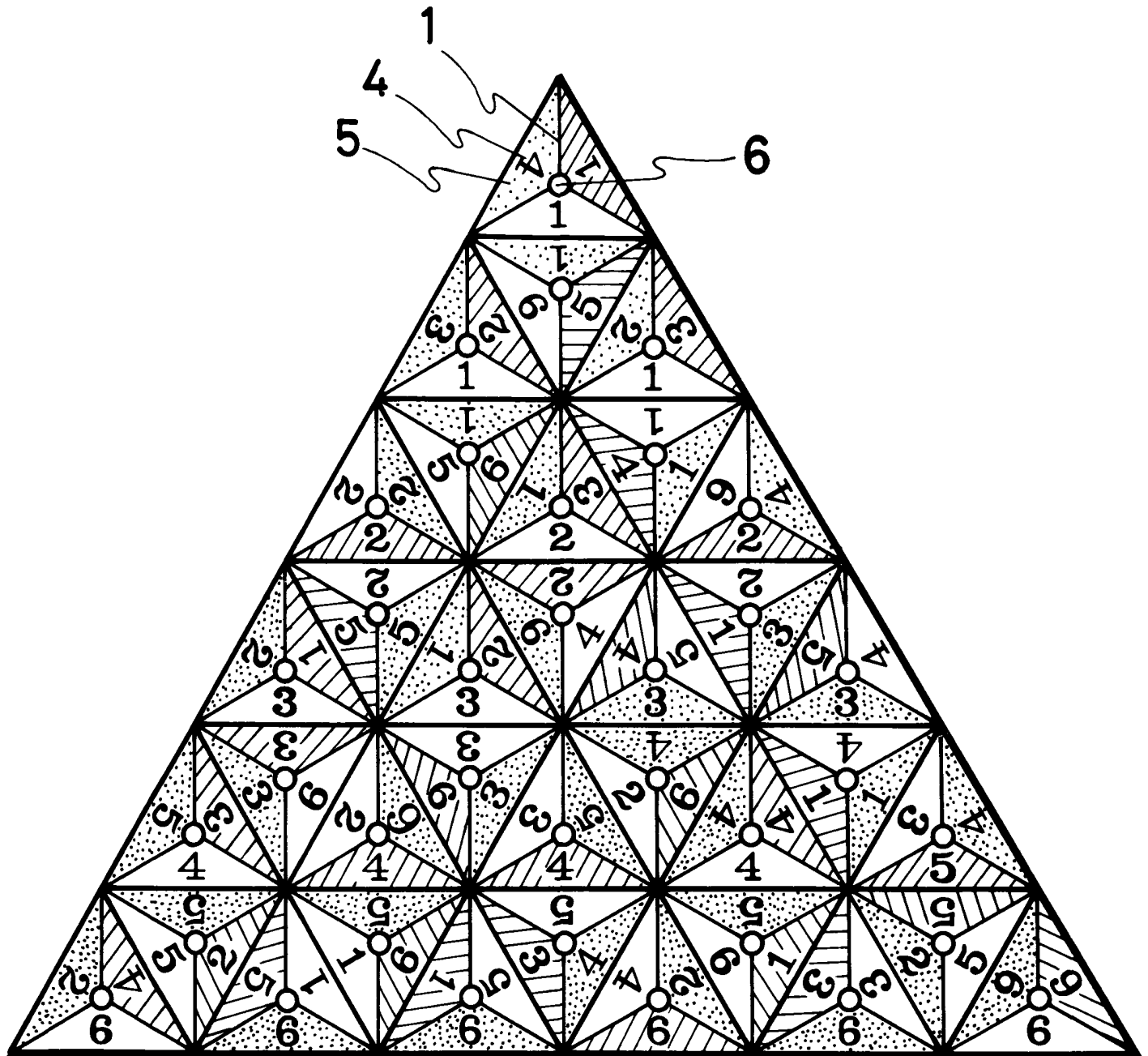


Fig. 3

Bruxelles, le 9 janvier 1984
 P.Pon. Marc CALEWAERT
 P.Pon. CABINET BEDE, R. van Schoonbeek

S. Houllier