

①⑨ RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

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

2 589 075

②① N° d'enregistrement national :

85 16253

⑤① Int Cl⁴ : A 63 F 3/00.

①②

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

②② Date de dépôt : 25 octobre 1985.

③① Priorité :

④③ Date de la mise à disposition du public de la
demande : BOPI « Brevets » n° 18 du 30 avril 1987.

⑥① Références à d'autres documents nationaux appa-
rentés :

⑦① Demandeur(s) : *ANDRE François Jean-Louis.* — FR.

⑦② Inventeur(s) : *François Jean-Louis André.*

⑦③ Titulaire(s) :

⑦④ Mandataire(s) :

⑤④ Jeu de société de stratégie.

⑤⑦ Jeu de stratégie à 2, 3, 4 ou 5 joueurs, se jouant sur une
carte composée de cases de 3 types (continentales, côtières et
pleine mer). La carte est divisée en pays; chaque joueur
possède de façon équivalente un pays défendu par une armée
de pièces de différents types. Les pièces se déplacent sur les
cases pour envahir les territoires adverses et combattre les
pièces ennemies qu'elles rencontrent. Les combats se jouent
aux dés ou à une monnaie de jeu suivant la formule choisie en
début de partie. Les résultats des combats tiennent également
compte du type de la pièce, et des cases occupées ou
perdues par le joueur. Le gagnant est le joueur restant le
dernier à posséder des pièces.

FR 2 589 075 - A1

DESCRIPTION

Jeu de stratégie à 2,3,4 ou 5 joueurs, assez simple pour être compris rapidement; présentant 2 formules :dés ou monnaie, suivant que les joueurs veulent faire entrer ou non une part de hasard.

Les éléments du jeu

- 5 Carte composée de cases hexagonales de 3 types : continentales, pleine mer et côtières. Elle est divisée en pays, chaque joueur possède un ou plusieurs pays, ayant chacun une case capitale marquée par un symbole. On peut avoir plusieurs types de cartes suivant le nombre de joueurs.
- 10 Chaque pays possède une armée composée de pièces de différents types, par exemple : Avions(A), Bâteaux(B), Chars(C) et Fantassins (F); il n'y a pas plus d'une pièce par case (sauf en cas de transport).

But

- 15 En déplaçant leurs pièces, les joueurs essaient d'envahir les cases des pays adverses et de détruire les pièces adverses par des combats, le gagnant est celui qui reste le dernier à posséder des pièces.

Déroulement

- 20 Avant de commencer, les joueurs font le choix entre deux formules: dés ou argent.

Règles communes aux 2 formules

Les joueurs commencent d'abord par tirer au sort leur pays et l'ordre dans lequel ils jouent.

- 25 Chacun place ses pièces comme il l'entend sur le territoire qui lui est donné initialement.

Quand vient son tour, le joueur déplace autant de ses pièces qu'il le désire, suivant leur type elles avancent jusqu'à 2 cases (Bateau, Char et Fantassin) , 0 à 6 cases(Avions) .

- 30 Une pièce ne peut passer au dessus d'une case occupée par une

autre pièce que si le joueur qui possède celle-ci l'autorise.
Les Bâteaux ne peuvent emprunter les cases continentales; Chars
et Fantassins ne peuvent traverser la mer. Les avions peuvent
survoler des cases de pleine mer mais ne peuvent s'y poser.

- 5 Quand une pièce pénètre dans une case occupée par une pièce ennemie, il se produit un combat, qui se joue aux dés ou à l'argent suivant la formule choisie en début de partie. La pièce perdante est éliminée. En cas de combat nul les joueurs recommencent, au bout de 3 nullités, les 2 pièces sont éliminées.

- 10 Les joueurs peuvent faire combattre autant de leurs pièces qu'ils le désirent mais à raison d'un combat au plus, par pièce à chaque tour.

- Le seul cas où une pièce est autorisée à avancer après avoir combattu est l'Avion qui ayant attaqué un Bâteau en pleine mer
15 doit ensuite se poser (le total de ses mouvements devant rester inférieur ou égal à 6).

Lorsqu'une pièce s'arrête sur une case adverse, le joueur prend possession de cette case en y mettant un carton à sa couleur.
La case reste occupée jusqu'à ce qu'une pièce adverse s'y arrête.

- 20 Les joueurs sont pénalisés lorsque leur capitale est occupée, et favorisés lorsqu'ils occupent un grand nombre de cases adverses. Au cours de la partie, les joueurs peuvent s'allier comme ils l'entendent, de façon officielle ou secrète.

- Règle facultative du transport : certaines pièces peuvent en
25 transporter d'autres, ajoutant ainsi leur déplacement à celui de la pièce transportée, ainsi, les Bâteaux peuvent transporter un A, C, ou F, les Avions peuvent transporter un C ou F. Le transport se déroule ainsi : transporteur et ou transporté se déplacent pour se trouver dans une même case, le transporteur avance avec
30 le transporté dont cette partie du déplacement n'est pas comptabilisée, le transporté et ou le transporteur peut ensuite avancer pour se séparer.

Une pièce ne peut être transportée 2 fois au cours d'un même tour.

- 35 En cas de combat avec un transporteur chargé d'un transporté, seul le transporteur combat, en cas de défaite, le transporté qui est dans ses soutes est également perdu.

Règles propres à la formule dès

Lors des combats, chaque joueurs fait rouler 2 dés ; le total des points obtenus par chacun en additionnant les 2 chiffres, est pondéré par :

- 5 - le type de la pièce : les Bâteaux ajoutent 1 à ce total
 les Avions doublent leur chiffre le plus faible
 les Chars doublent leur chiffre le plus fort
- les cases occupées : un joueur dont la capitale est occupée enlève 2 à son total
- 10 - un joueur qui a augmenté son territoire initial d'au moins
 - 5 cases ajoute 1
 - 15 cases ajoute 2 à son total

Le joueur ayant le total pondéré le plus faible a perdu le combat, sa pièce est éliminée du jeu.

- 15 - Si un joueur a fait un double, il tire une carte chance qui fait intervenir un évènement aléatoire.
- En fin de partie, si un joueur fuit l'autre, après 5 tours sans combat, le joueur qui possède le plus de cases est déclaré vainqueur.

20 Règles propres à la formule monnaie

- L'argent de jeu se gagne à chaque tour, avant que le joueur ne déplace ses pièces, en proportion du nombre de cases possédées. Il s'utilise lors des combats et pour racheter éventuellement des pièces quand vient son tour. Le capital possédé par les joueurs
- 25 n'est pas caché, il ne peut dépasser un certain seuil.

- Lors des combats, chaque adversaire met dans une enveloppe une certaine somme, connue de lui seul; cette somme est pondérée par le type de la pièce (A,B,C,F) le nombre de combats qu'elle a déjà remportés(vétérans) et le fait que sa capitale soit occupée
- 30 ou libre. Le joueur qui a obtenu le plus fort total pondéré a gagné le combat, la pièce vaincue est éliminée.

Le gagnant du combat dépose l'argent qu'il a joué au talon, et récupère celui de l'enveloppe du perdant.

- 35 Quand vient son tour, le joueur peut racheter des pièces perdues suivant un barème préétabli.

REVENDICATIONS

- 1 - Jeu de société de stratégie , caractérisé en ce qu'il se joue sur une carte composée de cases hexagonales de trois types : continentales, côtières, et de pleine mer;.
- 2 - Jeu de stratégie suivant la revendication n° 1 , caractérisé en ce que les armées sont composées de pièces de 4 types : Avions , Bâteaux, Chars et fantassins .
- 3 - Jeu de stratégie suivant la revendication n° 1 , caractérisé en ce que les joueurs marquent la prise de possession de cases adverses, en y mettant un carton à leur couleur .