

①2

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

②2 Date de dépôt : 01.10.92.

③0 Priorité :

④3 Date de la mise à disposition du public de la demande : 08.04.94 Bulletin 94/14.

⑤6 Liste des documents cités dans le rapport de recherche préliminaire : *Ce dernier n'a pas été établi à la date de publication de la demande.*

⑥0 Références à d'autres documents nationaux apparentés :

⑦1 Demandeur(s) : SCHLIFFER Igor — FR.

⑦2 Inventeur(s) : SCHLIFFER Igor.

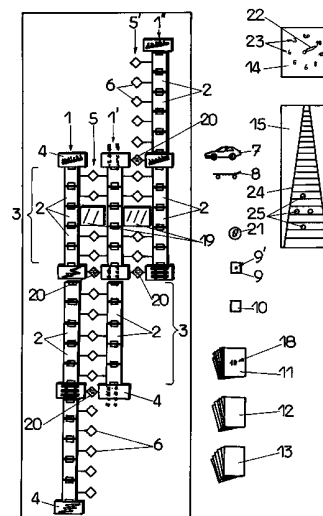
⑦3 Titulaire(s) :

⑦4 Mandataire : Cabinet Nuss.

⑤4 Jeu de société.

⑤7 La présente invention a pour objet un jeu de société.

Jeu de société essentiellement constitué par un support de jeu comportant, d'une part, au moins trois pistes principales (1, 1', 1''), composées de cases (2) et, d'autre part, au moins deux pistes secondaires (5, 5') dont les cases (6) constitutives sont disposées chacune en face d'au moins une case (2), par des pions principaux (7) et des pions secondaires (8) dont un de chaque type est affecté à chaque joueur, par un premier dé (9) déterminant la valeur de l'amplitude du déplacement des pions (7 et 8) et un second dé (10) autorisant ou non le déplacement des pions principaux (7), par plusieurs jeux de cartes (11, 12, 13) permettant, d'assigner des objectifs ou d'influencer le déplacement des pions (7, 8) et, enfin, par un ensemble (14, 15) de détermination des points par partie et de classement des joueurs.



Jeu de société

La présente invention concerne le domaine des divertissements et des loisirs, en particulier des jeux collectifs, et a pour objet un jeu de société.

Actuellement, la plupart des jeux de société mettent en oeuvre
5 une piste, sans fin ou limitée par des cases de départ et d'arrivée, sur laquelle sont déplacés un ou plusieurs pions par joueurs en fonction de résultats de lancement d'un ou de plusieurs dés.

Néanmoins, ces jeux connus favorisent en tant que principal
10 acteur de la réussite, le facteur chance lors du lancement du ou des dés.

Certains jeux, en tentant de contrebalancer la prépondérance
du facteur chance, ont introduit une pluralité de cartes à questions ou à gages, ces jeux nécessitant toutefois, pour conserver leur intérêt, de
15 faire appel à un nombre très élevé de cartes, d'où résulte un coût de revient élevé.

La présente invention a notamment pour but de pallier
l'ensemble de ces inconvénients.

Elle a, en effet, pour objet un jeu de société caractérisé en ce
qu'il est essentiellement constitué par un support de jeu comportant,
20 d'une part, au moins trois pistes principales sensiblement parallèles entre elles, composées chacune d'un alignement de cases et subdivisées chacune en plusieurs portions comportant chacune plusieurs cases et délimitées par des bornes, réparties en ensembles de bornes identiques, lesdites pistes principales présentant des
25 portions disposées à un même niveau et mutuellement en regard, et, d'autre part, au moins deux pistes secondaires intercalées chacune entre deux pistes principales successives et dont les cases constitutives sont disposées chacune en face d'au moins une case d'une des pistes principales, par des pions principaux et des pions
30 secondaires différenciés dont un de chaque type est affecté à chaque joueur, par un premier dé déterminant la valeur de l'amplitude du

déplacement des pions sur leurs pistes respectives et un second dé autorisant ou non le déplacement des pions principaux, par plusieurs jeux de cartes permettant, selon leur nature, d'assigner des objectifs aux joueurs, de solliciter et d'influencer le déplacement des pions ou
5 encore de procurer des avantages, des handicaps ou des gages aux joueurs entrant en leur possession et, enfin, par un ensemble de détermination des points par partie et de classement des joueurs.

L'invention sera mieux comprise grâce à la description ci-après, qui se rapporte à un mode de réalisation préféré, donné à titre
10 d'exemple non limitatif, et expliqué avec référence aux dessins schématiques annexés, dans lesquels:

la figure 1 est une vue en élévation plane du jeu conforme à l'invention, et,

la figure 2 est une vue en perspective des dés faisant partie du
15 jeu représenté à la figure 1.

Le jeu de société, représenté aux figures 1 et 2 des dessins annexés, est essentiellement constitué par un support de jeu comportant, d'une part, au moins trois pistes principales 1, 1', 1" sensiblement parallèles entre elles, composées chacune d'un
20 alignement de cases 2 et subdivisées chacune en plusieurs portions 3 comportant chacune plusieurs cases 2 et délimitées par des bornes 4, réparties en ensembles de bornes 4 identiques, lesdites pistes principales 1, 1', 1" présentant des portions 3 disposées à un même niveau et mutuellement en regard, et, d'autre part, au moins deux
25 pistes secondaires 5, 5' intercalées chacune entre deux pistes principales 1, 1', 1" successives et dont les cases 6 constitutives sont disposées chacune en face d'au moins une case 2 d'une des pistes principales 1, 1', 1", par des pions principaux 7 et des pions secondaires 8 différenciés dont un de chaque type est affecté à
30 chaque joueur, par un premier dé 9 déterminant la valeur 9' de l'amplitude du déplacement des pions 7 et 8 sur leurs pistes 1, 1', 1" et 5, 5' respectives et un second dé 10 autorisant ou non le déplacement des pions principaux 7, par plusieurs jeux de cartes 11, 12, 13

permettant, selon leur nature, d'assigner des objectifs aux joueurs, de solliciter et d'influencer le déplacement des pions 7, 8 ou encore de procurer des avantages, des handicaps ou des gages aux joueurs entrant en leur possession et, enfin, par un ensemble 14, 15 de
5 détermination des points par partie et de classement des joueurs.

Selon une première caractéristique de l'invention et comme le montre plus particulièrement la figure 2 des dessins annexés, le premier dé 9 et le second dé 10 portent sur l'une au moins de leurs faces une représentation symbolique 16 préférentiellement
10 identique, les autres faces du second dé 10 portant des références 17 correspondant à une portion 3 de l'une des pistes principales 1, 1', 1" ou à plusieurs portions 3 en regard.

Les jeux de cartes 11, 12 et 13, faisant partie du jeu de société
15 conforme à l'invention, comprennent notamment, d'une part, des cartes 11 correspondant chacune à l'une des cases 2 de l'une des pistes principales 1, 1', 1" et portant un nombre 18 fonction de l'emplacement de la case 2 concernée, et, d'autre part, des cartes 12 autorisant le déplacement du pion principal 7 en coopération avec le
20 premier dé 9 et en fonction de la compatibilité desdites cartes 12 avec la portion 3 de piste principale 1, 1' ou 1" sur laquelle se trouve ledit pion 7.

Afin de pouvoir fournir une référence de départ au jeu de société, ce dernier comporte, avantageusement, au moins deux cases
25 d'origine 19 situées entre les pistes principales 1, 1', 1" au niveau de leurs portions 3 disposées toutes à la même hauteur, les valeurs des nombres 18 inscrits sur les cartes 11 étant sensiblement proportionnels aux distances séparant les cases 2 correspondantes des pistes principales 1, 1' ou 1" desdites cases d'origine 19.

30 Comme le montre également la figure 1 des dessins annexés, les pistes secondaires 5, 5' présentent des cases particulières 20 disposées chacune entre deux bornes 4 en regard de deux pistes principales 1, 1' ou 1" consécutives, lesdites cases particulières 20

constituant des lieux de passage contrôlé pour les pions secondaires 8.

Conformément à une autre caractéristique de l'invention, les jeux de cartes 11, 12, 13 comprennent également des cartes 23 mentionnant des instructions pénalisantes ou avantageuses pour les joueurs entrant en leur possession tels que, notamment, l'acquisition d'au moins une pastille 21 pénalisante pour les autres joueurs. Lesdites pastilles 21 pourront, par exemple, entraîner l'évacuation des pions principaux 7 d'une portion 3 au moins d'une des pistes principales 1, 1' ou 1".

Le jeu de société conforme à l'invention comprend, en outre, un dispositif 14 d'indication du coefficient 23 de pondération de chaque partie de chaque joueur, comportant un organe d'affichage 22 actionné après la fin de partie du premier joueur à avoir terminé chaque joueur, de manière à afficher des coefficients 23 successivement de valeurs décroissantes par l'intermédiaire dudit organe d'affichage 22, ce pour chaque tour de jeu supplémentaire effectué par les joueurs restants.

Selon une caractéristique supplémentaire de l'invention également représentée à la figure 1 des dessins annexés, le jeu de société comprend, par ailleurs, un dispositif 15 d'affichage du nombre de points de chaque joueur, se présentant préférentiellement sous la forme d'un support plan comportant une échelle graduée 24, sur laquelle sont disposés des pions 25 correspondant chacun à un joueur, lesdits pions 25 pouvant, le cas échéant, correspondre aux pions principaux 7.

Le jeu conforme à l'invention sera décrit ci-après plus précisément, appliqué à la réalisation d'objectifs imposés par l'intermédiaire des pions principaux 7.

30 Chaque joueur ayant choisi un pion principal 7 et un pion secondaire 8, mis en place sur les cases d'origine 19, il reçoit, après avoir mélangé les différents jeux de cartes 11, 12 et 13, un certain nombre de cartes 11, indiquant chacune une case 2 à atteindre

successivement au moyen de son pion principal 7 et le gain 18 en point réalisé après avoir atteint ladite case 2, et un certain nombre de cartes 12 autorisant, le cas échéant, le déplacement du pion principal 7 en coopération avec le seul résultat du lancer du premier dé 9.

5 Après détermination du joueur commençant la partie, celle-ci se déroule au rythme des lancers successifs des deux dés 9 et 10 qui conditionnent les déplacements des pions principaux 7.

 Chaque lancer des dés 9 et 10 aboutit à l'une des quatre configurations suivantes, à savoir, deux représentations symboliques
10 16, une valeur 9' d'amplitude de déplacement (premier dé 9) et une représentation symbolique (second dé 10), une représentation symbolique 16 (premier dé 9) et une référence 17 (second dé 10) ou encore une valeur 9' d'amplitude de déplacement (premier dé 9) et une référence 17 (second dé 10).

15 La première configuration précitée peut, par exemple, entraîner, pour le joueur ayant effectué le lancer, l'obligation de tirer une carte 13 et de se conformer immédiatement aux instructions mentionnées (retour à la case d'origine 19, obtention de cartes 12 supplémentaires, obtention d'une ou de plusieurs pastille 21, etc.).

20 Les deux configurations suivantes, résultant d'un lancer de dés 9 et 10, n'entraînent aucune action ou déplacement de pions 7 ou 8, donc n'a pas effet sur l'avancement du jeu pour le joueur concerné qui passe son tour.

 La quatrième configuration possible après un lancer de dés 9 et
25 10 entraîne un déplacement du pion principal 7 d'un nombre de cases 2 égal à la valeur 9' indiquée par le premier dé, mais ce uniquement lorsque la référence 17 affichée par le deuxième dé 10 correspond à la portion 3 de la piste principale 1, 1' ou 1" portant ledit pion 7 au moment du lancer.

30 Dans le cas contraire, le joueur peut toutefois quand même déplacer son pion principal 7 d'un nombre de cases 2 égal à la valeur 9', si ledit joueur possède au moins une carte 12 correspondant à la

portion 3 de la piste principale 1, 1' ou 1" portant le pion principal 7 et accepte de rendre une carte 12.

Cette disposition permet de pallier un résultat d'un jet ou lancer de dés 9 et 10 appartenant à la quatrième configuration mais n'autorisant pas un déplacement du pion principal. Cette solution de rattrapage ne peut néanmoins être mise en oeuvre que tant que le joueur concerné est en possession d'au moins une carte 12 appropriée.

Lorsqu'un joueur n'a plus de carte 12 appropriée ou estime, par stratégie, devoir en acquérir d'autres, il pourra s'en procurer un certain nombre, en fonction de l'éloignement de son pion principal 7 des cases d'origine 19, en utilisant son pion secondaire 8.

A cet effet, il place ce dernier sur la case 6 disposée en regard de la case 2 sur laquelle se trouve le pion principal 7 et, par des lancers successifs du seul dé 9, tente de rejoindre les cases d'origine 19 en progressant, après chaque lancer, d'un nombre de cases 6 égal à la valeur 9' indiquée par le dé 9. Dès que le pion secondaire 8 aura rejoint l'une des cases d'origine 19, le joueur se verra remettre un certain nombre de cartes 12 retirées au hasard dans la pile restante du jeu de cartes 12, le déplacement du pion principal 7 ne pouvant toutefois intervenir que lorsque ledit pion secondaire 8 aura rejoint la case 6 disposée à la hauteur de la case 2 portant ledit pion principal 7.

En cas de non conformité des cartes 12 récupérées avec les besoins du joueur, il est possible d'effectuer un nouveau trajet vers les cases d'origine 19 au moyen du pion secondaire 8.

En outre, les cases particulières 20 intégrées aux pistes secondaires 5, 5' ne peuvent être traversées que lorsque la valeur 9' d'amplitude de déplacement indiquée par le dé 6 est supérieure à une valeur donnée, par exemple à la moyenne des valeurs 9' disponibles.

Les différentes bornes 4 faisant partie des pistes principales 1, 1', 1" pourront avantageusement permettre aux pions principaux 7 qui y prennent place, d'être déplacées directement vers une autre borne 4

appartenant au même ensemble, c'est-à-dire, par exemple, portant un dessin ou un graphisme similaire.

Dans le cas contraire, les bornes 4 sont équivalentes aux cases 2 pour ce qui est du déplacement du pion principal 7.

5 Les pastilles 21, pouvant être acquises une par une par les joueurs lors d'un tirage d'une carte 13 appropriée, pourront, par exemple, après leur mise en place sur une case 2 d'une des pistes principales 1, 1', ou 1" entraîner une obligation d'évacuation de la portion 3 considérée pour les pions principaux 7 qui y sont présents,
10 ce au moyen d'un unique lancer de dés 9 et 10.

Les joueurs dont les pions principaux 7 n'ont pas évacué la portion 3 précitée après un jet, pourront, par exemple, se voir retirer l'ensemble de leurs cartes 12.

Par ailleurs, lorsque deux pions principaux 7 se retrouvent sur
15 une même case 2, les joueurs correspondants se verront remettre, par exemple, deux cartes 11 supplémentaires.

Lorsqu'un joueur a atteint l'ensemble de ses objectifs, en étant parvenu consécutivement à toutes les cases 2 mentionnées par les cartes 11 en sa possession, il déplace son pion principal de manière à
20 rejoindre l'une des cases d'origine 19.

Après cela, il se verra attribuer un coefficient 23 affiché par le dispositif 14 et fonction de son rang dans l'ordre d'accomplissement des objectifs imposés par les différents joueurs.

Enfin, lorsque le dernier joueur aura accompli l'ensemble de
25 ses objectifs, chaque joueur fera le total de ses points en additionnant les valeurs des nombres 18 présents sur les différentes cartes 11 en sa possession et en multipliant cette somme par le coefficient 23 qui lui aura été attribué.

Le classement des joueurs peut alors être visualisé en
30 positionnant leurs pions 25 respectifs à la graduation ou à proximité d'une graduation de l'échelle 24, correspondant à leurs totaux de points respectifs.

Selon un mode de réalisation préférentiel, les portions 3 pourront avantageusement correspondre à des périodes temporelles et les cases 2 à des jours particuliers de ces périodes, les déplacements des pions 7 et 8 consistant alors en des voyages dans le
5 temps.

Bien entendu, l'invention n'est pas limitée aux modes de réalisation décrits et représentés aux dessins annexés. Des modifications restent possibles, notamment du point de vue de la constitution des divers éléments, ou par substitution d'équivalents
10 techniques, sans sortir pour autant du domaine de protection de l'invention.

REVENDEICATIONS

1. Jeu de société caractérisé en ce qu'il est essentiellement constitué par un support de jeu comportant, d'une part, au moins trois pistes principales (1, 1', 1'') sensiblement parallèles entre elles, composées chacune d'un alignement de cases (2) et subdivisées
5 chacune en plusieurs portions (3) comportant chacune plusieurs cases (2) et délimitées par des bornes (4), réparties en ensembles de bornes (4) identiques, lesdites pistes principales (1, 1', 1'') présentant des portions (3) disposées à un même niveau et mutuellement en regard, et, d'autre part, au moins deux pistes secondaires (5, 5')
10 intercalées chacune entre deux pistes principales (1, 1', 1'') successives et dont les cases (6) constitutives sont disposées chacune en face d'au moins une case (2) d'une des pistes principales (1, 1', 1''), par des pions principaux (7) et des pions secondaires (8) différenciés dont un de chaque type est affecté à chaque joueur, par un premier dé
15 (9) déterminant la valeur (9') de l'amplitude du déplacement des pions (7 et 8) sur leurs pistes (1, 1', 1'' et 5, 5') respectives et un second dé (10) autorisant ou non le déplacement des pions principaux (7), par plusieurs jeux de cartes (11, 12, 13) permettant, selon leur nature, d'assigner des objectifs aux joueurs, de solliciter et
20 d'influencer le déplacement des pions (7, 8) ou encore de procurer des avantages, des handicaps ou des gages aux joueurs entrant en leur possession et, enfin, par un ensemble (14, 15) de détermination des points par partie et de classement des joueurs.

2. Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce que le premier
25 dé (9) et le second dé (10) portent sur l'une au moins de leurs faces une représentation symbolique (16) préférentiellement identique, les autres faces du second dé (10) portant des références (17) correspondant à une portion (3) de l'une des pistes principales (1, 1', 1'') ou à plusieurs portions (3) en regard.

30 3. Jeu selon l'une quelconque des revendications 1 et 2, caractérisé en ce que les jeux de cartes (11, 12, 13) comprenant

notamment, d'une part, des cartes (11) correspondant chacune à l'une des cases (2) de l'une des pistes principales (1, 1', 1'') et portant un nombre (18) fonction de l'emplacement de la case (2) concernée, et, d'autre part, des cartes (12) autorisant le déplacement du pion principal (7) en coopération avec le premier dé (9) et en fonction de la compatibilité desdites cartes (12) avec la portion (3) de piste principale (1, 1' ou 1'') sur laquelle se trouve ledit pion (7).

4. Jeu selon la revendication 3, caractérisé en ce qu'il comporte au moins deux cases d'origine (19) situées entre les pistes principales (1, 1', 1'') au niveau de leurs portions (3) disposées toutes à la même hauteur, les valeurs des nombres (18) inscrits sur les cartes (11) étant sensiblement proportionnels aux distances séparant les cases (2) correspondantes des pistes principales (1, 1' ou 1'') desdites cases d'origine (19).

5. Jeu selon l'une quelconque des revendications 1 à 4, caractérisé en ce que les pistes secondaires (5, 5') présentent des cases particulières (20) disposées chacune entre deux bornes (4) en regard de deux pistes principales (1, 1' ou 1'') consécutives, lesdites cases particulières (20) constituant des lieux de passage contrôlé pour les pions secondaires (8).

6. Jeu selon l'une quelconque des revendications 1 à 5, caractérisé en ce que les jeux de cartes (11, 12, 13) comprennent également des cartes (23) mentionnant des instructions pénalisantes ou avantageuses pour les joueurs entrant en leur possession tels que, notamment, l'acquisition d'au moins une pastille (21) pénalisante pour les autres joueurs.

7. Jeu selon l'une quelconque des revendications 1 à 6, caractérisé en ce qu'il comprend un dispositif (14) d'indication du coefficient (23) de pondération de chaque partie de chaque joueur, comportant un organe d'affichage (22) actionné après la fin de partie du premier joueur à avoir terminé, de manière à afficher des coefficients (23) successivement de valeurs décroissantes par l'intermédiaire dudit organe d'affichage (22).

8. Jeu selon l'une quelconque des revendications 1 à 7, caractérisé en ce qu'il comprend un dispositif (15) d'affichage du nombre de points de chaque joueur, se présentant préférentiellement sous la forme d'un support plan comportant une échelle graduée (24),
5 sur laquelle sont disposés des pions (25) correspondant chacun à un joueur.

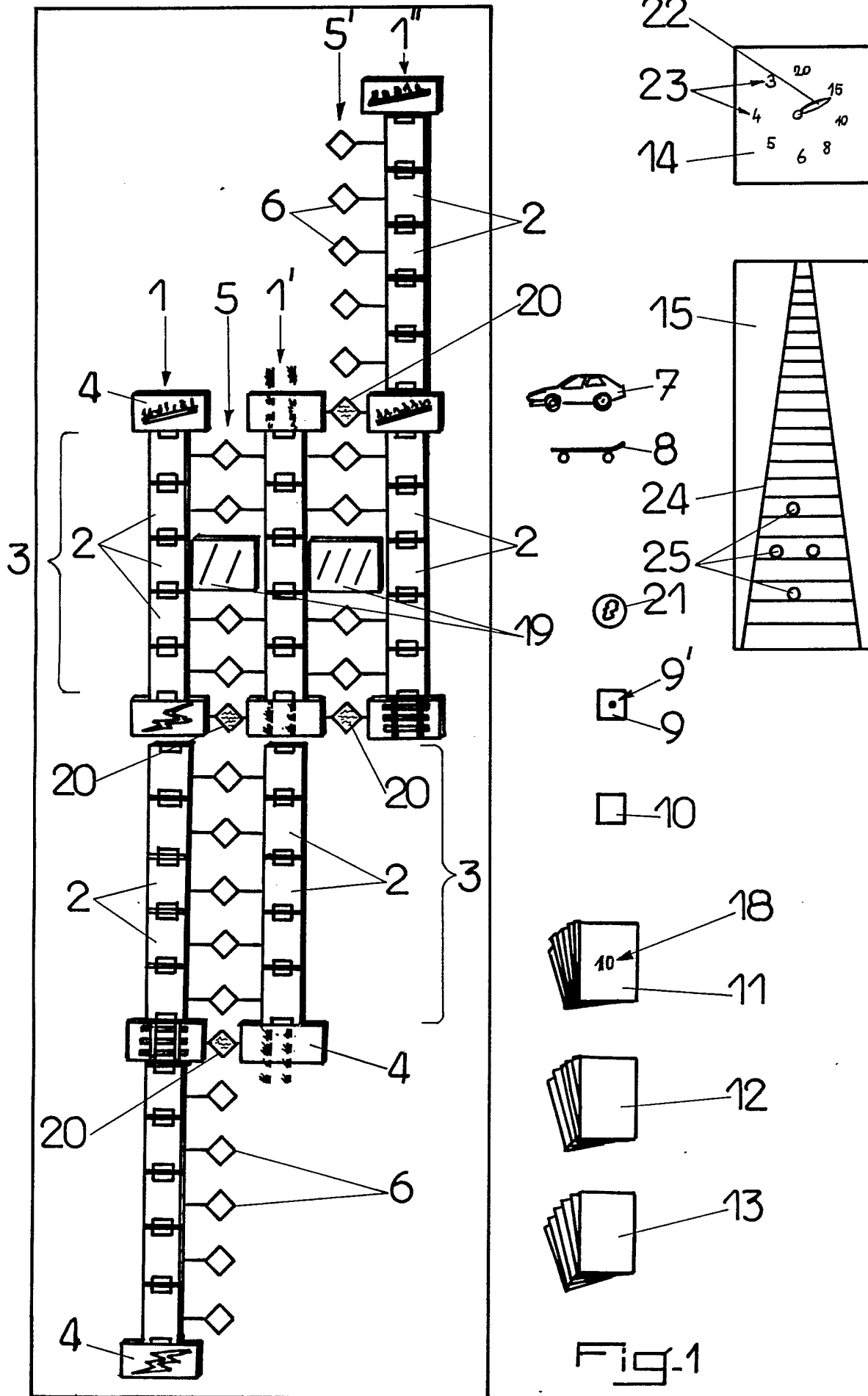


Fig-1

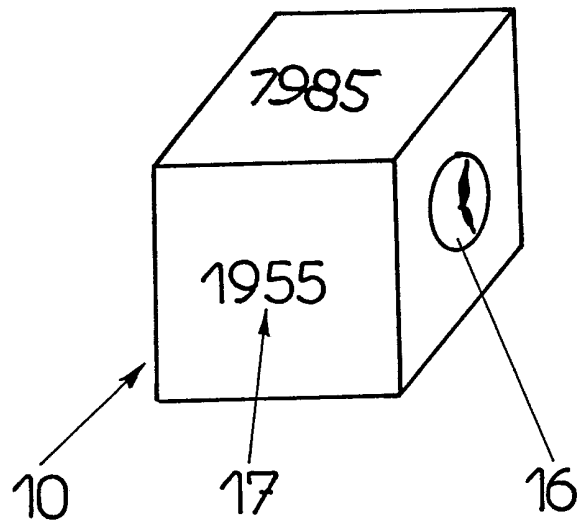
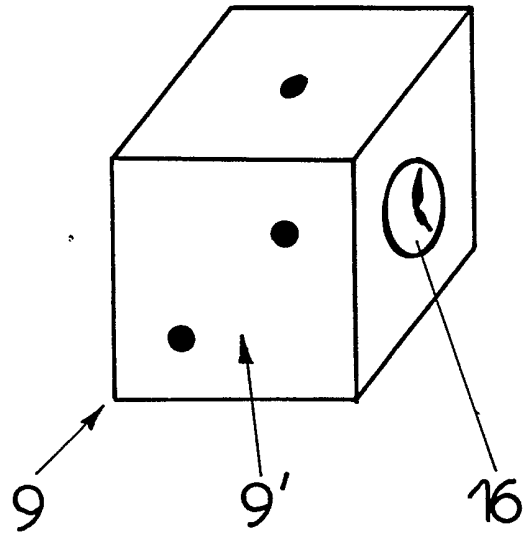


Fig-2