

A1

**DEMANDE
DE BREVET D'INVENTION**

⑫

N° 79 25974

⑮ Coffret-classeur pour jeu de table.

⑯ Classification internationale (Int. Cl.³). B 65 D 25/02; A 63 F 3/00; B 65 D 85/00.

⑰ Date de dépôt..... 19 octobre 1979.

⑱ ⑳ ㉑ Priorité revendiquée :

㉒ Date de la mise à la disposition du
public de la demande..... B.O.P.I. — « Listes » n° 18 du 30-4-1981.

㉓ Déposant : BOHEC Henri, résidant en France.

㉔ Invention de : Henri Bohec.

㉕ Titulaire : *Idem* ㉓

㉖ Mandataire : Office Picard,
134, bd de Clichy, 75018 Paris.

La présente invention concerne les jeux de table, et plus particulièrement un coffret-classeur, permettant le classement des pièces utilisées pour le jeu, telles que lettres, chiffres ou symboles divers, et le transport de l'ensemble pièces-plateau de jeu-classeur-coffret.

5 En l'état actuel, les jeux sont généralement livrés en boîtes de carton, et les pièces nécessaires sont présentées sous emballage précaire, uniquement pour le transport et la livraison. Après le premier usage, celles-ci sont stockées en vrac dans la boîte ou dans un sac de plastique ou tissu prévu à cet effet.

10 Quand le classement est nécessaire, celui-ci est effectué par chaque joueur, juste avant le début de la partie, soit dans la boîte si elle est disponible, dans son couvercle ou directement sur la table de jeu. En effet, dans ces conditions, un classement des pièces avant leur transport éventuel, en l'effectuant pourtant avec toutes les précautions possibles, ne résiste
15 pas au premier faux-mouvement.

La présente invention a pour objet un coffret-classeur évitant les inconvénients mentionnés ci-dessus, assurant le classement des pièces d'une manière simple et efficace et permettant en outre le transport de l'ensemble sans risque de dérangement des pièces.

20 Le coffret-classeur conforme à la présente invention est constitué par la combinaison d'un classeur prévu pour recevoir des pièces de jeu, et d'un coffret, dont la structure et les dimensions sont déterminées de façon à assurer un positionnement stable des pièces de jeu sur le classeur, ainsi que de l'ensemble pièces-plateau de jeu-classeur-coffret.

25 Le classeur est constitué par une plaque rectangulaire comportant un rebord dont la hauteur sur trois côtés correspond sensiblement à l'épaisseur des pièces de jeu, et est inférieure sur le quatrième côté, et une surface divisée en plusieurs rangées, de largeur correspondant à la dimension des pièces, par des règles parallèles au rebord de moindre hauteur, et de
30 même hauteur que celui-ci.

Le coffret est un parallélépipède pouvant s'ouvrir en deux parties, dont la longueur et la largeur sont telles que l'on puisse y placer le plateau de jeu, et comportant des moyens disposés pour assurer le maintien du plateau, des pièces rangées sur le classeur et, le cas échéant, d'un ou
35 plusieurs accessoires avec un encombrement minimal.

Suivant une forme préférentielle de mise en oeuvre de l'invention, le plateau de jeu est un carré pliable suivant une médiane, la longueur

du classeur est égale au côté du carré, le plateau et le classeur contenant les pièces de jeu peuvent être rangés dans le coffret l'un contre l'autre de telle sorte que le plateau, dont les bords viennent s'appliquer contre les rebords du classeur, maintienne les pièces de jeu sur le classeur et soit lui-même maintenu par le couvercle du coffret.

Il peut être avantageux de prévoir des supports dans le fond du coffret, sur lesquels s'appuie le classeur, ménageant ainsi entre le dessous du classeur et le fond du coffret un volume permettant le rangement d'accessoires tels que chevalet ou fiches servant dans le cours du jeu.

Suivant une variante de l'invention le plateau de jeu est constitué par un damier carré rigide et le coffret est également carré de telle sorte que son couvercle puisse recevoir le plateau tandis que le classeur occupe la moitié de la surface du fond du coffret, et l'autre moitié sert au rangement des accessoires.

Bien entendu, la surface du classeur, dans cette variante, peut ne pas être égale à la moitié de la surface du coffret, suivant la dimension des pièces et le nombre de rangées dans le classeur.

Les caractéristiques et avantages de l'invention apparaîtront plus en détail de la description ci-après de plusieurs modes de réalisation donnés à titre d'exemples non limitatifs, en références aux dessins annexés qui représentent.

Figure 1: coupe longitudinale d'un coffret-classeur suivant l'invention.

Figure 2: coupe transversale du coffret-classeur de la figure 1.

Figure 3: vue de dessus du coffret-classeur de la figure 1, coffret ouvert et classeur en place.

Figure 4: vue de dessus montrant le fond du classeur

Figure 5: coupe d'un coffret-classeur carré, suivant une variante de l'invention.

Figure 6: vue de dessus du coffret-classeur de la figure 5.

Figure 7: coupe d'un coffret-classeur carré, suivant une autre variante de l'invention.

Figure 8: vue de dessus du coffret-classeur de la figure 7.

La planche 1/3 montre le cas d'un jeu à grille de forme carrée 6, pliée en deux suivant une médiane. Le fond 4 du coffret 1 sert de casier de stockage des pièces en vrac, des feuilles de marque, du ou des chevalets 3 et autres accessoires nécessaires.

5 Ce casier est limité en hauteur par des tasseaux 5 servant en même temps de support à la bonne hauteur, du classeur 2 proprement dit portant les pièces 7 qui se trouve ainsi calé par la grille pliée 6 et le couvercle du coffret une fois fermé.

10 Les figures 1 et 2 montrent par les coupes A.A et B.B la position des éléments dans le coffret fermé 1, classeur 2, grille 6, chevalet 3 et pièces de jeu 7.

Comme le montre la figure 2, les rebords du classeur 2 ont une hauteur égale à l'épaisseur des pièces 7, à l'exception d'un rebord dont la hauteur, moindre, est égale à celle des réglettes de séparation des rangées de pièces

15 La figure 3, coffret ouvert, fait voir le classeur vu de dessus avec les marques d'emplacement des lettres et signes (ici il s'agit des lettres du ^{jeu déposé sous la marque} "SCRABBLE", pour le jeu en DUPLICATE), par rangées. En bas et à droite un emplacement libre permet d'y apposer des marques personnelles (initiales, nom ou autre).

20 La figure 4 situe les dimensions du casier 4 de stockage.

Il est à noter que le calage et la position en plan du chevalet 3 sont les mêmes, que les pièces soient disposées sur le classeur ou stockées dans le casier ou ailleurs, grâce à la hauteur des rebords du classeur prévus à cet effet.

Les planches 2 et 3 adaptent les dispositions précédentes aux variantes de jeux à grille monobloc (non pliable). Le casier de stockage 4 se trouve alors à côté du classeur et non en-dessous, le calage des pièces est le même, par la grille qui est maintenue dans le couvercle du coffret par des clips 10 qui s'escamotent pour en permettre le démontage si on le souhaite. Il 30 devient ainsi possible d'utiliser directement la grille et/ou le classeur, sans les extraire du coffret, lorsque celui-ci est ouvert.

La planche 2 représente un jeu dit "DE LUXE" de grand encombrement, mais avec ce dispositif celui-ci se trouve limité au seul emplacement du coffret ouvert et prêt à jouer sans aucune manipulation.

La charnière 8 de ce coffret est prévue amovible pour pouvoir éventuellement détacher le couvercle du corps du coffret, si on le juge utile.

5 Le classeur est le même que dans le premier jeu présenté et décrit précédemment.

La planche 3 représente un jeu de voyage où l'application des dispositifs exposés permet de jouer dans le train, en avion, en voiture, ou en tout autre lieu, les pièces ne pouvant être déplacées que par le joueur lui-même.

10 Le coffret, le classeur, les pièces, le plateau et les accessoires peuvent être réalisés en divers matériaux tels que bois, matières plastiques, etc.

REVENDEICATIONS

1. Coffret-classeur adapté au rangement et au transport de pièces de jeu utilisables sur un plateau, caractérisé en ce qu'il comporte

5 - un classeur constitué par une plaque rectangulaire comportant un rebord dont la hauteur sur trois côtés correspond sensiblement à l'épaisseur des pièces de jeu, et est inférieure sur le quatrième côté, et une surface divisée en plusieurs rangées de largeur correspondant à la dimension des pièces, par des réglettes parallèles au rebord de moindre hauteur, et de même hauteur que celui-ci;

10 - et un coffret parallélépipédique pouvant s'ouvrir en deux parties dont la longueur et la largeur sont telles que l'on puisse y placer le plateau de jeu, et comportant des moyens disposés pour assurer le maintien du plateau, des pièces rangées sur le classeur, et, le cas échéant, d'un ou plusieurs accessoires avec un encombrement minimal.

2. Coffret-classeur selon la revendication 1, caractérisé en

15 ce que le plateau de jeu est un carré pliable suivant une médiane, la longueur du classeur est égale au côté du carré, le plateau et le classeur contenant les pièces de jeu peuvent être rangés dans le coffret l'un contre l'autre de telle sorte que le plateau dont les bords viennent s'appliquer contre les rebords du classeur, maintienne les pièces de jeu sur le

20 classeur et soit lui-même maintenu par le couvercle du coffret.

3. Coffret-classeur selon l'une quelconque des revendications 1 et 2, caractérisé en ce que des supports sont placés dans le fond du coffret, sur lesquels s'appuie le classeur, ménageant ainsi entre le dessous du classeur et le fond du coffret un volume permettant le rangement d'accessoires.

25 4. Coffret-classeur selon la revendication 1 caractérisé en ce que le plateau est constitué par un damier carré rigide et le coffret est également carré, de telle sorte que le couvercle puisse recevoir le plateau tandis que le classeur occupe au moins la moitié de la surface du fond du coffret, et l'autre partie sert au rangement des accessoires.

30 5. Coffret-classeur selon la revendication 4, caractérisé en ce que le plateau est maintenu dans le couvercle du coffret de façon à être directement utilisable lorsque le coffret est ouvert.

35 6. Coffret-classeur selon l'une quelconque des revendications précédentes caractérisé en ce que le coffret s'ouvre en deux parties d'égale épaisseur.



