

ROYAUME DE BELGIQUE

BREVET D'INVENTION



MINISTRE DES AFFAIRES ECONOMIQUES

NUMERO DE PUBLICATION : 1002335A6

NUMERO DE DEPOT : 9000946

Classif. Internat.: A63F

Date de délivrance : 18 Décembre 1990

Le Ministre des Affaires Economiques,

Vu la loi du 28 Mars 1984 sur les brevets d' invention, notamment l' article 22;

Vu l' arrêté royal du 2 Décembre 1986 relatif à la demande, à la délivrance et au maintien en vigueur des brevets d' invention, notamment l' article 28;

Vu le procès verbal dressé le 05 Octobre 1990 à 14h20
à l' Office de la Propriété Industrielle

ARRETE :

ARTICLE 1,- Il est délivré à : GAELIC CONQUEST LTD.
St. Kevin's Gardens 1 Dartry, DUBLIN 6(IRLANDE)

représenté(e)s par : PLUCKER Guy, OFFICE KIRKPATRICK, Square de Meeus, 4
- 1040 BRUXELLES.

un brevet d' invention d' une durée de 6 ans, sous réserve du paiement des taxes annuelles, pour : JEU DE SOCIETE.

ARTICLE 2.- Ce brevet est délivré sans examen préalable de la brevetabilité de l' invention, sans garantie du mérite de l' invention ou de l' exactitude de la description de celle-ci et aux risques et périls du(des) demandeur(s).

Bruxelles, le 18 Décembre 1990
PAR DELEGATION SPECIALE :

CROTYTS L.
Directeur.

Jeu de société.

La présente invention concerne un jeu de société à plateau destiné à deux ou plus de deux joueurs, plus particulièrement un jeu de société de type didactique faisant appel à l'habileté et à la chance. Elle est
5 principalement destinée à procurer un jeu qui utilise et vérifie les connaissances en géographie physique d'un joueur et qui constitue une source de divertissement et un défi pour des joueurs de tous âges.

L'invention a également pour but de procurer un
10 format de base pour un jeu qui peut être facilement modifié en vue de thèmes différents ou pour fournir un ou plusieurs jeux entièrement nouveaux.

Conformément à l'invention, un plateau servant de surface de jeu est prévu sur lequel est dessinée une carte géographique détaillée d'une région déterminée, qui, dans
15 la forme d'exécution préférée, est une carte d'Irlande. La carte géographique présente des divisions géographiques qui représentent des comtés, des symboles représentant des villes, des rivières, des montagnes, des îles et des baies.
20 Il est prévu un paquet de 52 cartes à jouer, numérotées de 1 à 52, et portant les noms des particularités géographiques susmentionnées et leurs spécifications correspondantes dans sept séries différentes. Il est évident que les noms figurant sur les cartes à jouer ne sont pas repris sur le
25 plateau. Des pièces de jeu ainsi que différents tableaux d'indications clés, qui indiquent l'emplacement correct des particularités géographiques sur le plateau, sont prévus.

Le jeu peut être joué par un nombre quelconque de
30 2 à 6 ou de 2 à 6 x 2 participants, dont l'âge s'échelonne d'environ dix ans à l'âge adulte. Les cartes à jouer sont distribuées en nombre égal aux joueurs et le jeu se déroule avec référence à une série sélectionnée sur les cartes à jouer. Chaque joueur, à tour de rôle, joue sa carte à jouer portant le numéro le plus bas et place ensuite son pion sur

le plateau là où se trouve, selon lui, le lieu figurant sur la carte à jouer. Le joueur qui situe correctement le lieu figurant sur sa carte à jouer et qui joue la carte portant le numéro le plus bas remporte le pli. On marque des points
5 en fonction du nombre de plis remportés. A la fin de chaque manche, les cartes à jouer sont mêlées et redistribuées et le jeu continue avec référence à une série différente.

Les règles du jeu sont les suivantes.

REGLES DU JEU :

- 10 1. Choisissez un pion.
2. Enlevez les 4 cartes vierges du paquet. Mêlez convenablement les 52 autres cartes à jouer et distribuez-les en nombre égal aux joueurs. Mettez les éventuelles cartes à jouer de côté.
- 15 3. Pour la première manche, on utilise les noms de lieux figurant en premier sur la liste des cartes à jouer (série 1).
4. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur, à commencer par celui qui a distribué et en tournant dans le sens des
20 aiguilles d'une montre :
 - a) joue une carte à jouer (c'est-à-dire la place, face au-dessus, devant lui, sur la table) qui est sa carte de la VALEUR LA PLUS HAUTE (c'est-à-dire la carte portant le numéro le plus bas), et
 - 25 b) place son pion sur le plateau là où il croit que se situe le lieu figurant en premier sur la liste de SA PROPRE carte à jouer.
5. Vérifiez le tableau d'indication clé (c'est-à-dire le tableau d'indication clé 1) qui indique l'emplacement
30 correct des lieux figurant en premier sur la liste des cartes à jouer.
6. C'est le joueur qui joue la carte de la VALEUR LA PLUS HAUTE parmi toutes les cartes jouées dans chaque tour qui remporte le pli (c'est-à-dire le nombre de cartes
35 jouées à chaque tour) POUR AUTANT qu'il situe

correctement le lieu figurant en première position sur la liste de sa propre carte à jouer. Chaque pli remporté par un joueur doit être mis de côté.

- 5 7. Si le joueur qui a joué la carte de la VALEUR LA PLUS HAUTE ne parvient pas à situer correctement le lieu figurant en première position sur la liste de sa PROPRE carte, il perd le pli au profit du joueur qui a joué la carte de la valeur la plus haute suivante (c'est-à-dire la carte portant le deuxième numéro le plus bas), pour autant que, comme mentionné précédemment, ce joueur indique correctement sur le plateau l'emplacement du lieu figurant en première position sur la liste de sa PROPRE carte à jouer (et ainsi de suite, au profit du joueur suivant si le joueur précédent n'a pas fourni la réponse correcte).
- 10 8. Chaque pli remporté vaut un point, il faut donc prévoir des crayons et blocs-notes. Si aucun joueur ne parvient à situer correctement le lieu figurant en première position sur la liste de sa PROPRE carte à jouer, aucun point n'est attribué et le pli est mis de côté.
- 15 9. A la fin de la première manche, toutes les cartes à jouer (y compris les cartes éventuellement mises de côté) sont mêlées et à nouveau redistribuées en nombre égal aux joueurs. Cette fois, on utilise les noms figurant en deuxième position sur la liste des cartes à jouer (série 2) et on prend comme référence le tableau d'indications clés 2.
- 20 10. A la fin de chaque manche, les cartes sont mêlées et redistribuées et le jeu continue en utilisant les noms des lieux suivants de la liste des cartes à jouer.
- 25 11. Il n'est pas obligatoire d'utiliser, selon un ordre précis, les noms figurant sur les listes des cartes à jouer. Avant que les cartes ne soient distribuées, les joueurs peuvent décider, par exemple, de jouer la première manche en utilisant les noms de lieux figurant
- 30 35 en deuxième position sur la liste et d'utiliser

ensuite, pour la manche suivante, les noms de lieux figurant en sixième position. Toutefois, il n'est pas permis de passer d'une série à une autre au milieu d'une manche.

- 5 12. Le gagnant est le joueur qui compte le plus grand nombre de points à la fin du jeu.

Bien que divers modes et détails de réalisation aient été décrits pour illustrer la présente invention, celle-ci est susceptible de nombreuses variantes et
10 modifications sans sortir de son cadre.

R E V E N D I C A T I O N S

1.- Jeu de société à plateau comprenant une surface de jeu, sur laquelle est dessinée une carte géographique d'une région donnée avec des particularités géographiques sans leur nom, et des cartes à jouer qui portent le nom des particularités géographiques représentées sur le plateau.

2.- Jeu de société à plateau suivant la revendication 1, dans lequel les particularités géographiques sont des comtés, des villes, des rivières, des montagnes, etc.

3.- Jeu de société à plateau suivant la revendication 2, dans lequel les particularités géographiques sont prévues sur les cartes à jouer en différentes séries selon un ordre d'importance.

4.- Jeu de société à plateau suivant la revendication 1, dans lequel les noms des particularités géographiques figurant sur les cartes à jouer sont accompagnés de spécifications correspondantes, à savoir la longueur des rivières, la hauteur des montagnes, etc.

5.- Jeu de société à plateau et à cartes à jouer suivant la revendication 2, dans lequel sont prévus un ou plusieurs tableaux d'indications clés qui indiquent l'emplacement correct des différentes particularités géographiques figurant sur les cartes à jouer.

6.- Jeu de société à plateau, en substance suivant l'une quelconque des revendications précédentes et adapté ou modifié pour permettre le jeu selon les règles indiquées.

7.- Jeu de société comprenant un plateau, des cartes à jouer et des tableaux d'indications clés, en substance comme décrit avec référence à l'une quelconque des revendications précédentes.

8.- Toutes les particularités décrites ou leur équivalent dans n'importe quelle nouvelle sélection.