



**Brevet d'invention délivré pour la Suisse et le Liechtenstein**  
Traité sur les brevets, du 22 décembre 1978, entre la Suisse et le Liechtenstein

⑫ **FASCICULE DU BREVET** A5

⑲ Numéro de la demande: 7255/82

⑦③ Titulaire(s):  
Emmanuel Ganguillet, Genève

⑳ Date de dépôt: 14.12.1982

㉔ Brevet délivré le: 15.10.1985

④⑤ Fascicule du brevet  
publié le: 15.10.1985

⑦② Inventeur(s):  
Ganguillet, Emmanuel, Genève

⑤④ **Jeu de Dames et d'Echecs pour trois joueurs.**

⑤⑦ Il s'agit d'un jeu de Dames et d'Echecs. Il est possible de jouer à deux ou à trois joueurs à l'aide d'un plateau à gamme chromatique et de pièces de couleurs assorties.

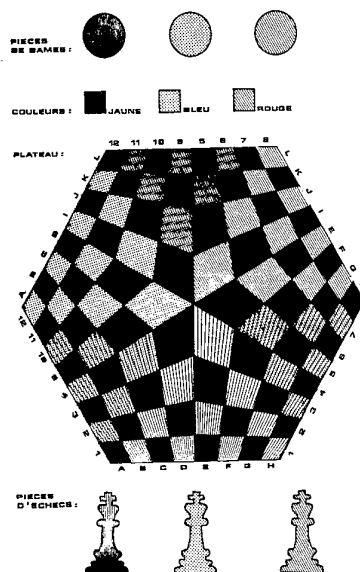
Il comprend un plateau hexagonal divisé en 96 cases quadrangulaires, juxtaposées et alternativement noires et de couleurs, les cases de couleurs se découpant dans un dégradé de couleurs ou gamme chromatique, permettant de définir trois territoires par des dominantes de couleur, soit un territoire bleu, un rouge et un jaune.

Il comprend 3 séries de 16 pièces d'Echecs et 3 séries de 12 pièces de Dames, chacune des trois séries ayant une couleur différente, assortie au territoire de chacun des trois joueurs, soit une série bleue, une rouge et une jaune.

Un système de notation algébrique permet de définir chaque case par des colonnes de A à L et des lignes de 1 à 12.

La gamme chromatique est imprimée à l'aide des trois couleurs principales: bleu, rouge et jaune.

Le jeu permet par son esthétique de relier design et jeu. Elle permet de définir trois territoires distinctifs et facilement identifiable sans briser l'unité de la surface du jeu. Elle permet de rationaliser l'emplacement des pièces sur leur territoire respectif et de faciliter la compréhension de leurs mouvements du début à la fin de la partie.



## REVENDEICATIONS

1. Jeu de dames et d'échecs avec la possibilité de jouer à trois joueurs, caractérisé par des pièces et un plateau de différentes couleurs, les pièces, de couleur différente pour chaque joueur, étant assorties aux trois territoires que le plateau à dégradé de couleurs, ou gamme chromatique, permet de définir par une dominante différente pour chacun des trois territoires, bleu, rouge et jaune.

2. Jeu selon la revendication 1, caractérisé par un plateau hexagonal divisé en 96 cases quadrangulaires, juxtaposées et alternativement noires et de couleur, les cases de couleur se découpant dans un dégradé de couleurs, ou gamme chromatique, définissant un premier territoire par une dominante bleue qui se transforme progressivement, en passant par le violet, en un deuxième territoire à dominante rouge, se transformant enfin, en passant par l'orange, en un troisième territoire à dominante jaune, ce dernier territoire se transformant progressivement, en passant par le vert, en bleu, formant ainsi la gamme chromatique complète.

3. Jeu selon la revendication 1, caractérisé par des pièces de couleur différente pour chaque joueur, soit 16 pièces bleues, 16 pièces rouges et 16 pièces jaunes.

La présente invention concerne le domaine des jeux de dames et d'échecs. Il n'existe pas de jeux de dames à trois joueurs. Des modèles de jeux d'échecs à trois joueurs existent mais, dans ces dispositifs connus, soit la surface du jeu n'est pas homogène, ce qui ne permet pas de respecter les possibilités de mouvement des pièces, soit le jeu est bicolore et les pièces ne sont pas assorties aux territoires, ce qui ne permet pas une compréhension optimale du déroulement et de l'évolution de la partie.

La transformation de ces jeux classiques en jeux à trois joueurs nécessite plus qu'une extension du territoire, il faut concevoir, comme pour un nouveau jeu, un concept offrant une efficacité de compréhension du jeu et permettant de rationaliser la position des pièces sur le terrain et de faciliter la compréhension du mouvement des pièces du début à la fin de la partie. Il faut aussi pouvoir définir trois territoires distinctifs facilement identifiables, sans briser l'unité de la surface du jeu.

Le jeu représenté permet de jouer aux dames et aux échecs à trois joueurs sur le même plateau, à l'aide des pièces appropriées. Il a l'avantage de caractériser chacun des trois territoires par des couleurs dominantes différentes. Les pièces sont assorties à la couleur des territoires de chaque joueur, ce qui facilite leur positionnement respectif. La gamme chromatique qui unit les territoires par un dégradé de couleurs donne une vision claire du mouvement des pièces au long de la partie.

La notation algébrique définissant des colonnes par les lettres A à L et des lignes par les chiffres 1 à 12 permet de distinguer chaque case.

La réalisation du jeu par des pièces assorties au plateau, la gamme chromatique contrastant avec les cases noires, lui confère un caractère esthétique qui relie les notions de design et de jeu.

Le dessin annexé est une représentation du plateau indiquant comment l'impression à l'aide des trois couleurs de base (bleu, rouge et jaune) crée la gamme chromatique; il représente également trois pièces de dames et trois pièces d'échecs, ainsi que la notation algébrique du plateau. Tel qu'il est représenté, le plateau est un hexagone divisé en 96 cases quadrangulaires, juxtaposées et alternativement noires et de couleur. Un tiers du plateau est à dominante rouge, se fondant progressivement par un dégradé en un deuxième tiers à dominante bleue, lui-même devenant progressivement jaune pour former le dernier tiers. Ce dernier devient progressivement rouge, formant ainsi la gamme chromatique. Chaque joueur a des pièces de couleur différente, assorties à son territoire, soit une série rouge, une bleue et la dernière jaune.

Il y a trois séries de 12 pièces pour le jeu de dames et trois séries de 16 pièces pour le jeu d'échecs.

Les règles étant les mêmes que pour un jeu normal, la déformation topologique du plateau apporte certaines extensions aux possibilités de mouvement des pièces.

*Jeu de dames*

Les trois joueurs jouent à tour de rôle en commençant par les jaunes puis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Les 12 pions de chaque joueur avancent en diagonale en restant sur les cases de couleur. L'étoile formée au centre par la conjonction des lignes médianes accentue le pouvoir des dames et des pions.

— Le pion posé sur l'étoile peut avancer ou prendre sur une des trois cases contiguës en avant.

— Les dames placées sur l'étoile peuvent également avancer ou reculer en direction de l'une des 5 cases contiguës.

Le vainqueur est celui qui reste seul sur le jeu.

*Jeu d'échecs*

Les joueurs jouent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par les jaunes. Les reines sont posées sur leur couleur respective. Placées sur l'étoile, les possibilités de mouvement des pièces sont augmentées comme suit:

— Le roi contrôle 9 cases.

— La reine contrôle 31 cases, elle peut choisir une des deux voies de l'autre côté du centre si sa diagonale passe par l'étoile.

— Le fou contrôle 17 cases, il peut également choisir une des deux voies de l'autre côté du centre si sa diagonale passe par l'étoile.

— Le cavalier contrôle 10 cases.

— La tour conserve toutes ses possibilités.

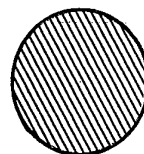
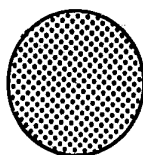
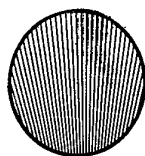
— Le pion peut prendre sur l'une des trois cases contiguës en avant.

Une fois le premier roi mat, celui-ci doit retirer ses pièces du jeu.

Le vainqueur est celui qui a fait mat le deuxième roi.

L'application industrielle est possible dans le domaine des jeux pour enfants et pour adultes, ainsi que dans le domaine du design d'intérieur.

PIECES DE DAMES :



COULEURS :



JAUNE

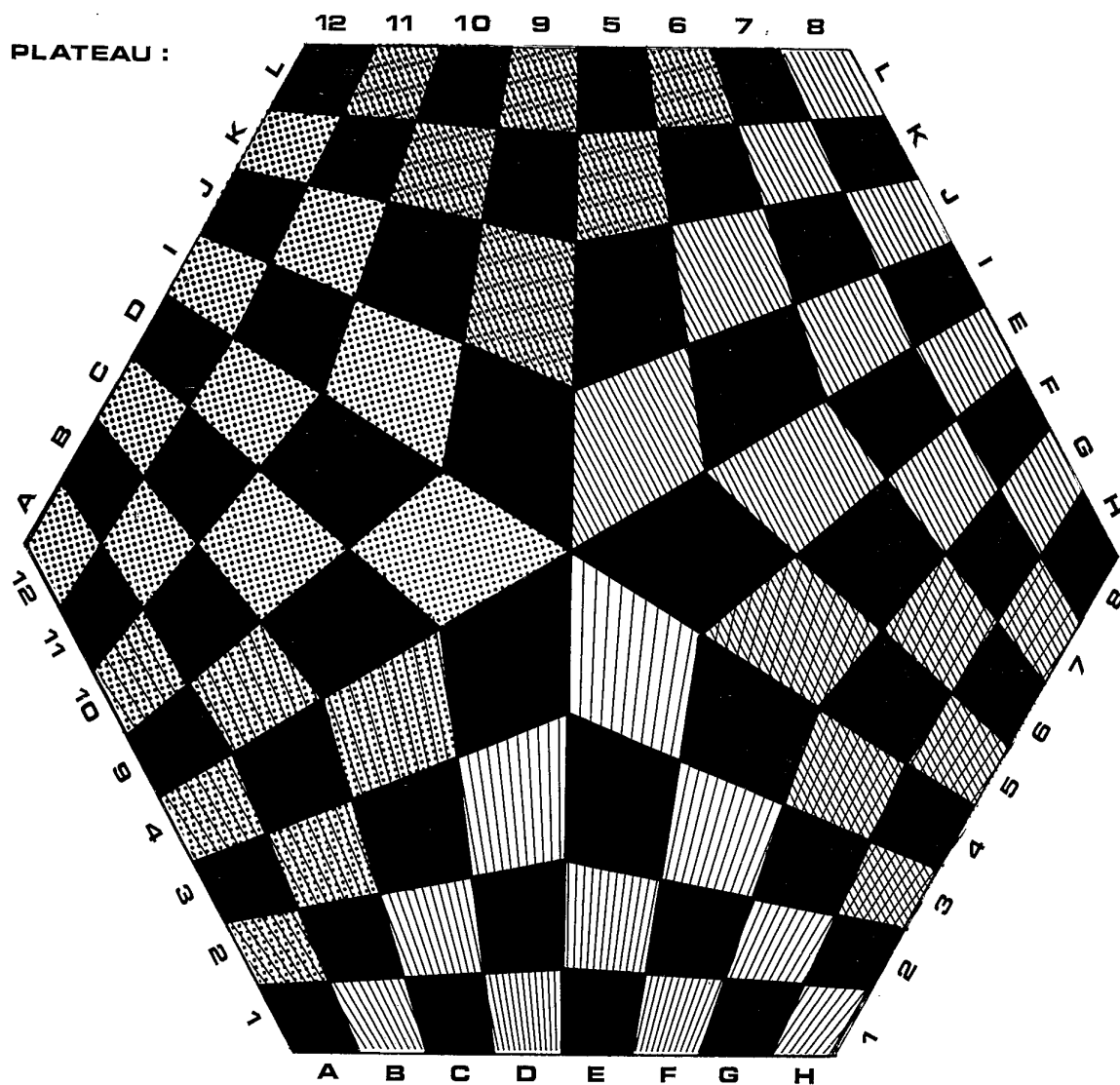


BLEU



ROUGE

PLATEAU :



PIECES D'ECHECS :

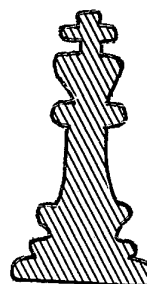
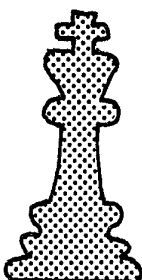
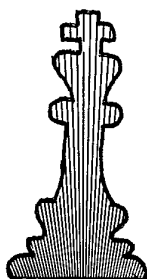


Fig. 1