

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
—
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
—
PARIS
—

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

2 459 061

A1

**DEMANDE
DE BREVET D'INVENTION**

⑫

N° 80 13318

⑤4 Appareil destiné à la pratique d'un jeu de société basé sur le déséquilibre de bascules.

⑤1 Classification internationale (Int. Cl.³). A 63 F 9/00; A 63 H 33/30.

②2 Date de dépôt..... 16 juin 1980.

③3 ③2 ③1 Priorité revendiquée : *EUA, 18 juin 1979, n° 49.782.*

④1 Date de la mise à la disposition du
public de la demande..... B.O.P.I. — « Listes » n° 2 du 9-1-1981.

⑦1 Déposant : Société dite : HASBRO INDUSTRIES, INC., résidant aux EUA.

⑦2 Invention de : Oded Berman et Ned Strongin.

⑦3 Titulaire : *Idem* ⑦1

⑦4 Mandataire : Cabinet Simonnot,
49, rue de Provence, 75442 Paris Cedex 09.

La présente invention concerne un jeu de société consistant à manipuler un certain nombre de pions de manière à faire basculer certaines parties d'une table de jeu en répartissant convenablement sur elles le poids de pions. Les
5 brevets suivants des Etats-Unis d'Amérique concernent des jeux de ce type très général : n° 1 186 801, n° 1 201 974, n° 1 215 033 et n° 3 188 089. Il semble que les jeux en question puissent être inclus dans le même domaine général que celui qui fait l'objet de la présente invention.

10 Malgré l'intérêt que peuvent présenter les jeux du type précité, il semble particulièrement intéressant d'imaginer un nouveau jeu qui, basé sur l'appréciation correcte d'un équilibre pondéral, implique de la part de joueurs adverses des décisions d'ordre "tactique". La présente in-
15 vention concerne donc essentiellement un jeu de société présentant les caractéristiques précitées et permettant aux joueurs de constater aussitôt le résultat de leurs initiatives grâce au mouvement de certaines parties de l'appareil destiné à pratiquer le jeu en question.

20 Au cours de ce jeu, les joueurs doivent, chacun à leur tour et suivant un trajet déterminé, placer des pions sur la moitié qui leur est attribuée de l'appareil selon l'invention, de manière à modifier à leur avantage l'équilibre de cette appareil, ce qui leur impose continuellement,
25 dans une compétition amusante, de choisir une disposition de leurs pions meilleure que celle de l'adversaire.

L'appareil destiné à pratiquer le jeu selon l'invention comporte plusieurs bascules ou "balançoires" disposées
30 côte à côte en équilibre sur un pivot linéaire transversal qui les croise en leur milieu et les divise en deux surfaces de jeu opposées. Sur chacune de ces surfaces est indiqué un trajet complexe qui traverse un nombre prédéterminé de logements de pions. Les adversaires doivent tour à tour placer
35 des pions le long de ces trajets et dans ces logements afin de faire basculer de leur côté plus de balançoires que l'adversaire.

L'invention sera décrite plus en détail en regard des dessins annexés à titre d'exemple nullement limitatif et sur lesquels :

la figure 1 représente en plan la face supérieure de l'appareil selon l'invention ;

la figure 2 est une vue en bout de l'extrémité gauche de l'appareil de la figure 1 ;

5 la figure 3, qui est un agrandissement d'une partie de la figure 1, montre des pions placés sur les bras opposés d'une des balançoires de l'appareil ;

10 la figure 4, qui est une coupe selon la ligne 4-4 de la figure 3, montre comment les balançoires sont normalement en équilibre et peuvent être déséquilibrées par une modification du nombre ou de la position des pions qu'elles supportent ;

15 la figure 5, schématiquement analogue à la figure 4, montre une autre manière de maintenir la balançoire en équilibre au moyen d'une autre répartition de pions sur chacun de ses bras ;

la figure 6, analogue à la figure 5, montre comment il est possible de faire basculer la balançoire en plaçant deux pions dissymétriquement sur ses deux bras ; et

20 la figure 7 représente partiellement et assez schématiquement en plan une façon avantageuse et facultative de déplacer les pions.

Comme le montrent ces dessins, l'appareil 10 destiné à pratiquer le jeu selon l'invention comporte deux montants 12 transversalement espacés qui soutiennent entre eux les extrémités opposées d'une traverse 14 dont les flancs 16 se rapprochent l'un de l'autre de bas en haut pour former une arête supérieure 18 à surface lisse et arrondie qui fait fonction de pivot linéaire le long duquel sont disposées 30 côte à côte des bascules ou "balançoires" parallèles 20.

Chacune de ces balançoires 20 comporte un corps oblong 22 dont la surface supérieure 24 sensiblement plane forme de part et d'autre de son axe transversal de symétrie un même nombre de cavités circulaires ou cases 26 longitudinalement équidistantes. La surface inférieure de chacune de ces balançoires forme en son milieu une rainure transversale 28 destinée au passage de l'arête supérieure 18 de la traverse 14, de sorte que chaque balançoire 20 est normalement en équilibre sur ce pivot linéaire et peut basculer d'un côté

ou de l'autre selon la répartition pondérale d'un ou de plusieurs pions discoïdaux 30 placés dans une ou plusieurs des cases 26. Les deux montants 12 soutiennent aussi par ses extrémités un couvercle immobile 32 qui croise à distance en les surplombant en leur milieu les balançoires 20.

La surface supérieure d'un des montants 12 forme en outre les logements oblongs opposés 34 de deux groupes de pions juxtaposés 30, et, entre ces deux logements, celui d'une paire de dés 36 destinés à déterminer le nombre d'intervalles entre cases que chacun des joueurs peut faire franchir à ses pions selon des règles de jeu qui seront définies plus loin. Les balançoires ou bascules 20 sont séparées les unes des autres par des pièces d'espacement 38 qui les empêchent de se déplacer latéralement pendant leur basculement dans un sens ou dans l'autre.

Pour pratiquer le jeu en question, les deux adversaires sont placés face à face, chacun devant l'une des surfaces opposées que constituent les moitiés correspondantes des balançoires 20, moitiés que sépare les unes des autres la traverse 14. Sur le fond 42 de chacune des cases 26 est par exemple peinte ou marquée en relief une flèche 40, l'ensemble de ces flèches indiquant le sens suivant lequel le joueur considéré doit déplacer ses pions à partir d'un point de départ voisin de la partie médiane de la bascule 20 qui est proche des logements 34. Le trajet à faire suivre aux pions sur chacune des surfaces opposées de jeu a donc une forme sinueuse et il est possible de le faire suivre à chaque pion autant de fois qu'il est nécessaire à partir du point de départ.

Le nombre des pions 30 de chaque joueur est de préférence égal à celui des bascules 20, c'est-à-dire neuf en l'occurrence, bien que l'appareil puisse évidemment comporter plus au moins de pions et de bascules. De plus, les intervalles, qui séparent les unes des autres les cases 26 de chaque bascule 20, sont déterminés de manière qu'un seul pion placé dans le case proche de l'extrémité libre d'une moitié d'une bascule puisse équilibrer deux pions placés respectivement dans les cases médiane et intérieure de l'autre moitié de la même bascule (voir figure 5). La résultante des moments

des forces correspondant au poids des pions placés dans les cases des deux moitiés d'une même balançoire 20 maintient cette dernière en équilibre ou la fait basculer dans un sens ou dans l'autre, par exemple comme le montre la figure 6. Le jeu consiste à placer ses pions de manière à faire basculer vers soi un plus grand nombre de balançoires 20 que l'adversaire, et il est donc préférable à cet égard que l'appareil comporte un nombre impair de ces balançoires ou bascules 20.

Le jeu peut se dérouler ainsi : chaque joueur à son tour détermine au moyen d'un ou de deux dés le nombre d'intervalles entre cases qu'il peut faire franchir à un ou à plusieurs de ses pions 30. Bien qu'il ne les utilise que de son côté de l'appareil, ces pions peuvent différer, par exemple par leur couleur, de ceux de son adversaire. Après avoir fait rouler le ou les dés, le joueur considéré fait franchir à l'un de ses pions le nombre correspondant d'intervalles entre cases en suivant le trajet sinueux indiqué par exemple par les flèches 40. Son adversaire procède ensuite de la même façon, et le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait fait basculer de son côté la majorité des balançoires 20, c'est-à-dire en l'occurrence au moins cinq.

En principe, la règle du jeu interdit de superposer deux pions dans une même case, mais elle autorise le déplacement d'un pion intermédiaire. Comme le montre par exemple la figure 7, le pion a ne peut franchir ni trois ni cinq intervalles entre cases, car cela l'amènerait sur un autre pion b ou c. Par conséquent, si le chiffre indiqué par les dés ne lui permet pas d'effectuer un tel déplacement, le joueur doit déplacer un ou plusieurs autres pions de façon que le nombre total de ces déplacements corresponde à celui indiqué par les dés. Dans l'exemple représenté sur la figure 7, on peut faire franchir trois intervalles au pion b, ou bien un intervalle au pion c et deux au pion a, ou un au pion b et deux au pion c. La règle du jeu peut aussi préciser d'autres manières de déplacer les pions 30 soit séparément soit successivement.

Il semble donc qu'un appareil 10 correspondant à la description précédente réponde au but poursuivi dans le cadre de la présente invention en permettant de pratiquer un jeu

2459061

5

intéressant, amusant et suscitant l'émulation.

Il va de soi que de nombreuses modifications peuvent être apportées à l'appareil décrit et représenté sans sortir du cadre de l'invention.

REVENDEICATIONS

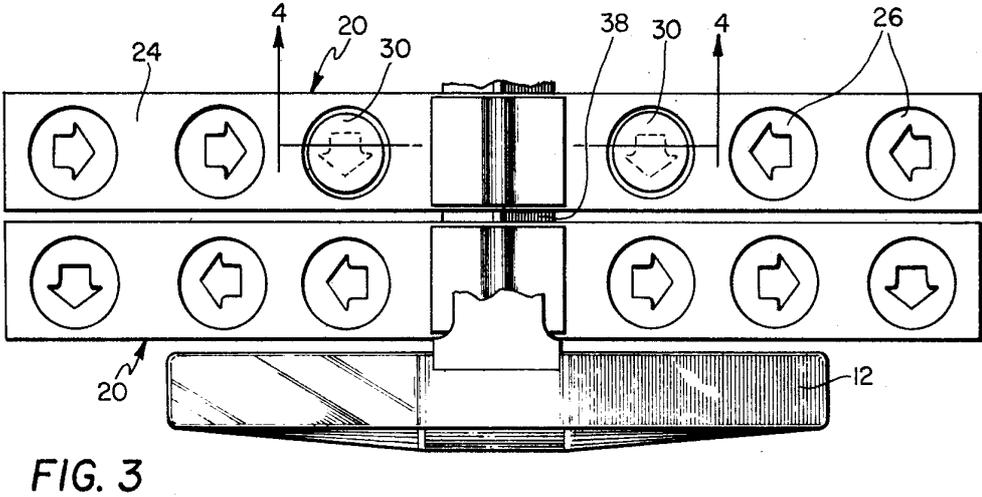
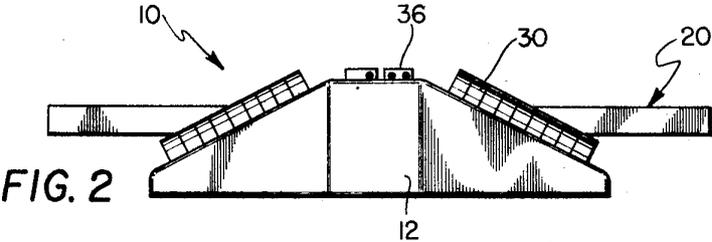
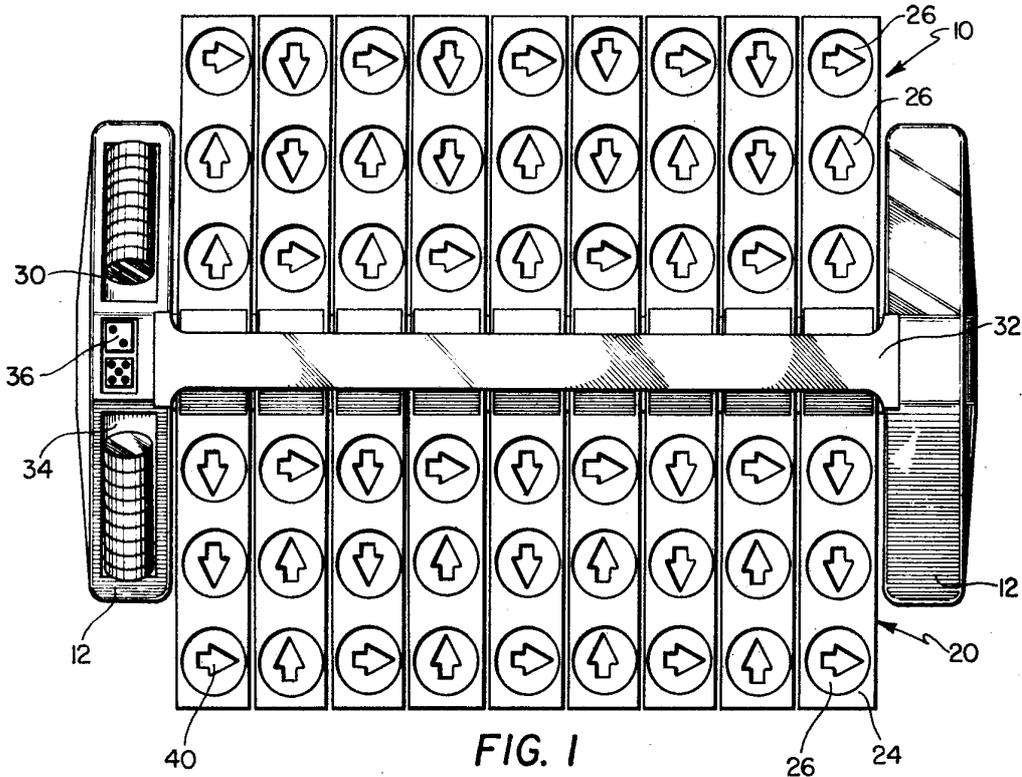
1. Appareil destiné à la pratique d'un jeu de société, caractérisé en ce qu'il comporte en son milieu un pivot linéaire transversal (18) le long duquel sont perpendiculairement disposées côte à côte et normalement en équilibre des balançoires ou bascules (20) dont une partie au moins de la surface des moitiés longitudinales respectives forment symétriquement de part et d'autre du pivot (18) un même nombre de cases (26) longitudinalement espacées et destinées chacune à contenir l'un de plusieurs pions amovibles (30) ayant tous le même poids, chacune de ces balançoires (20) pouvant ainsi séparément basculer longitudinalement dans un sens ou dans l'autre si la résultante des moments des forces correspondant au poids des pions que supportent ses deux moitiés provoque son déséquilibre.

2. Appareil selon la revendication 1, caractérisé en ce que les balançoires (20), dont la surface supérieure est dans l'ensemble plane, reposent sur une traverse (14) d'un bâti, traverse dont le sommet forme le pivot linéaire (18) sur lequel, après avoir été déséquilibrées, ces balançoires basculent dans un sens ou dans l'autre.

3. Appareil selon la revendication 2, caractérisé en ce que les cases (26) formées par la surface supérieure de chaque moitié d'une même balançoire (20) sont équidistantes.

4. Appareil selon l'une des revendications 1 et 3, caractérisé en ce que chaque case (26) est une cavité et chaque pion (30) a la forme d'un disque.

5. Appareil selon la revendication 2, caractérisé en ce que le bâti comporte deux montants (12) transversalement espacés qui soutiennent entre eux la traverse (14) et auxquels est relié par ses deux extrémités un couvercle immobile (32) qui croise en les surplombant à distance en leur milieu les balançoires ou bascules (20).



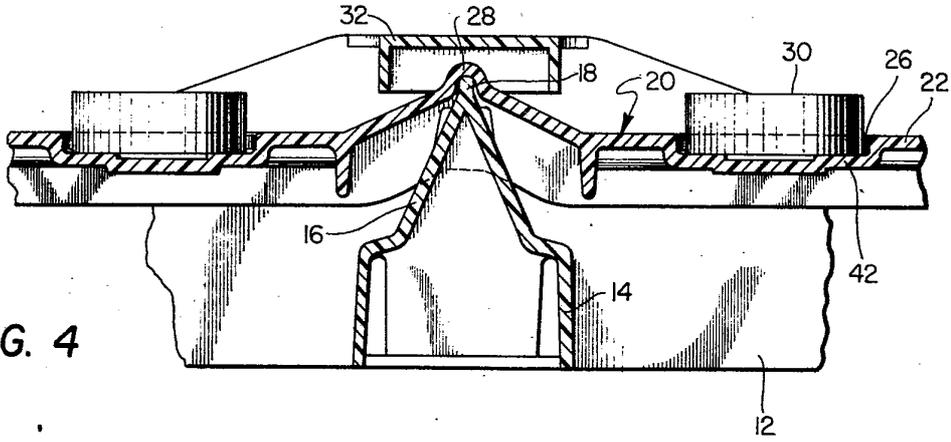


FIG. 4

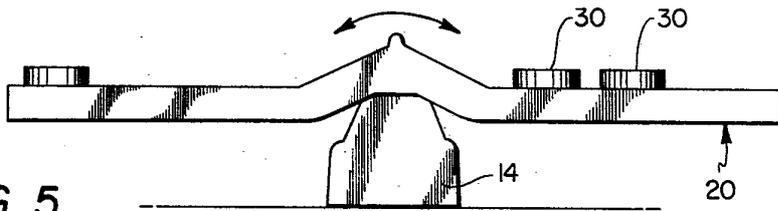


FIG. 5

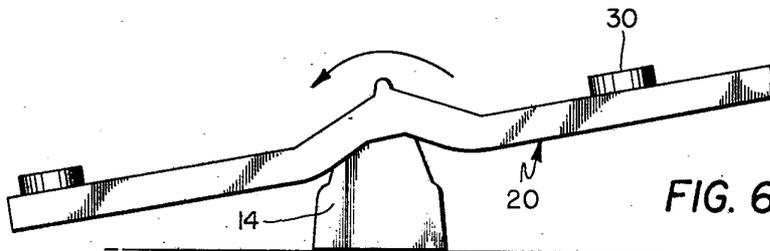


FIG. 6

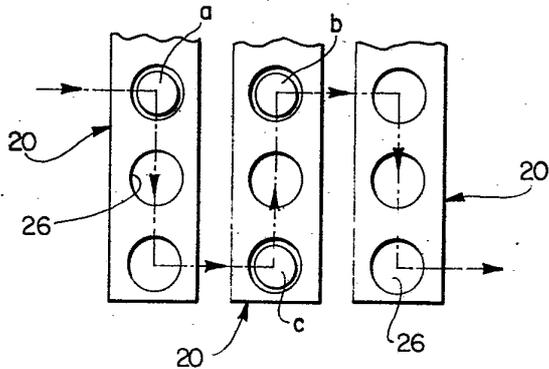


FIG. 7