

19) RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

11) N° de publication : 2 896 999
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

21) N° d'enregistrement national : 07 00753

51) Int Cl⁸ : A 63 F 1/02 (2006.01), A 63 F 3/04

12)

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

22) Date de dépôt : 02.02.07.

30) Priorité : 03.02.06 US 60765429; 26.01.07 US
11627543.

43) Date de mise à la disposition du public de la
demande : 10.08.07 Bulletin 07/32.

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) : MATTEL INC — US.

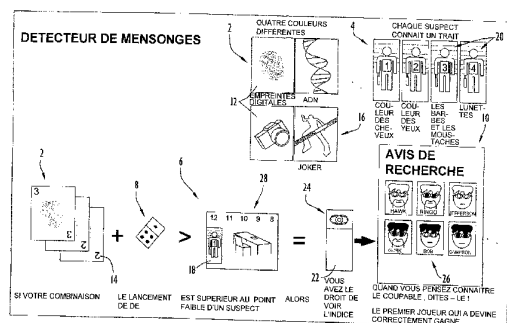
72) Inventeur(s) : YU BRIAN.

73) Titulaire(s) :

74) Mandataire(s) : NUSS.

54) KIT POUR JOUER A JEU DE CARTES, PILE DE CARTES ET PROCEDE POUR JOUER.

57) La présente invention concerne des jeux de cartes, et plus particulièrement des jeux de cartes dans lesquels les joueurs jouent pour former certaines combinaisons de cartes ou "combinaisons" afin de recueillir des informations permettant aux joueurs de résoudre à leur tour une énigme.



FR 2 896 999 - A1



DESCRIPTION

La présente invention concerne des jeux de cartes, et plus particulièrement des jeux de cartes dans lesquels des joueurs jouent pour réaliser certaines combinaison de cartes ou “ combinaisons ” pour recueillir des informations permettant aux joueurs de résoudre une énigme .

5 Par exemple, certains modes de réalisation peuvent comprendre différentes cartes à jouer, des cartes-information avec des bouts d'information relatifs à une solution possible, et une carte-solution indiquant les solutions possibles. Dans un procédé exemplaire de jeu, on peut choisir au hasard, avant le jeu, un nombre prédéterminé de cartes-
10 information ; l'information contenue sur les cartes sélectionnées indiquant ensemble une des nombreuses solutions possibles. Pendant le jeu, la réalisation d'une combinaison de cartes à jouer peut permettre au joueur d'essayer de découvrir le bout d'information sur l'une des cartes-
15 information, par exemple en essayant de répondre à une demande liée à un bout d'information particulier. Dans un procédé de ce type, le but du joueur qui a réussi à découvrir suffisamment de bouts d'information, peut être de déterminer correctement la solution en se basant sur l'information découverte afin de gagner le jeu.

Les jeux de cartes traditionnels dans lesquels les joueurs
20 essaient de former des combinaisons sont le rami et ses variantes comme le Gin Rami, la Canasta, Five Hundred/500, Go Fish, et Old Maid. Des paquets de cartes spécialisées ont été développées pour être utilisées dans certains jeux de cartes, comme le Mille Bornes® (Parker Brothers, Inc.), Le Uno® (Mattel, Inc.), et le jeu de cartes à mélanger révélé dans le brevet
25 U.S. No. 6,247,697. Certains paquets spécialisés comportent des cartes qui ont certains effets sur le jeu. Par exemple, le jeu Uno, comprend des cartes qui obligent un joueur à faire une action, comme piocher un nombre de cartes, tirer un nombre de cartes supplémentaires.

D'autres exemples de paquets de cartes et/ou de jeux dans
30 lesquels des objets ou des cartes sont associés pour former des groupes ou des sous – groupes des jeux et des paquets de cartes sont révélés dans les brevets U.S. nr. 3,734,510, 3,990,698, 4,243,226, 4,369,976, 4,846,480, 4,915,393, 5,037,110, 5,106,100, 5,213,334, 5,374,067, 5,380,012, 5,451,062, 5,711,526, 5,772,212, 5,810,361, 5,816,576, 5,863,043,

- 2 -

5,887,873, 6,142,475, 6,332,615, 6,454,265, 6,588,756, et la demande de brevet britannique GB 2,230,962A.

Les documents mentionnés ci-dessus font partie de l'état de la technique pris en compte par l'homme du métier en relation avec l'invention
5 objet de la présente.

Les jeux de cartes de la présente invention seront plus facilement compris après avoir pris connaissance des dessins et de la description détaillée ci-après.

Dans les dessins annexés :

10 La fig. 1 est une feuille de présentation du concept du produit montrant plusieurs composants de jeux exemplaires y compris des cartes à jouer, des cartes-information, une carte-requête exemplaire, un dé, et une carte-solution ;

15 La fig. 2 est une photo d'un prototype de cartes à jouer adapté à une utilisation avec les jeux de la présente invention, qui comprennent des indices d'instruction ;

La fig. 3 est une photo d'un mode de réalisation exemplaire d'une carte solution adaptée à une utilisation avec les jeux de la présente invention ;

20 La fig. 4 est une photo d'un prototype de cartes-information et de cartes-requête adaptées à une utilisation avec les jeux de la présente invention ;

25 Les figures 5 et 6 sont des photos d'une des cartes-information et d'une des cartes-requête de la Fig. 4, montrant un procédé exemplaire de déplacement de la carte-information par rapport à la carte-requête ;

Les figures 7-10 sont des modes de réalisation alternatifs de cartes à jouer selon la présente invention ;

Les figures. 11 et 12 sont des modes de réalisation alternatifs de cartes-requête selon la présente invention ;

30 La fig. 13 est une vue frontale d'un mode de réalisation d'une carte-information selon la présente invention ;

La fig. 14 est une vue arrière de la carte-information illustrée sur la Fig. 13 ;

35 Les figures. 15-21 sont des vues arrière de modes de réalisation alternatifs de cartes-information selon la présente invention ;

La fig. 22 est un mode de réalisation d'une solution possible selon la présente invention ;

- 3 -

La fig. 23 est une vue d'une combinaison exemplaire de cartes à jouer selon la présente invention ;

La fig. 24 est une vue d'une carte-information associée à une carte-requête, selon la présente invention ;

5 La fig. 25 est un diagramme de flux d'un procédé de redémarrage de jeu exemplaire selon la présente invention ;

Les figures. 26 et 27 sont des diagrammes de flux d'un déroulement de jeu exemplaire selon la présente invention ;

10 La fig. 28 est un diagramme de flux d'une partie d'un déroulement de jeu alternatif selon la présente invention et,

La fig. 29 est un diagramme de flux d'une autre partie d'un déroulement de jeux alternatif selon la présente invention.

15 En se référant à la Fig. 1, les composants d'un jeu de carte selon un mode de réalisation de la présente invention sont montrés de manière à inclure plusieurs types de cartes à jouer 2, de cartes-information 4, d'une carte-requête exemplaire 6, un dé 8, et une carte-solution 10.

20 Les cartes à jouer exemplaires montrées peuvent avoir chacune une face recto comprenant des indices de couleur 12 indiquant une ou plusieurs couleurs ou catégories de cartes, et peuvent également comprendre des indices de valeurs de carte 14 indiquant un chiffre ou une autre valeur de la carte. Des indices de couleur 12" peuvent avoir toute forme appropriée permettant de distinguer des cartes d'une couleur des cartes d'une autre couleur , et peut donc comprendre un ou plusieurs indices comme la couleur, les symboles, etc..

25 Les indices de couleur 12, ainsi que les autres caractéristiques ou composants du dispositif de jeu peuvent refléter un thème ou une histoire associés au jeu. Par exemple, un mode de réalisation commercial du jeu illustré sur les figures est appelé "détecteur de mensonges " et les différents composants de jeu mettent en valeur les indices de jeu et d'autres
30 éléments ressemblant à des indices décoratifs, réglages , et caractères en accord avec le thème de l'enquête criminelle, comme des empreintes, des appareils photo, des lieux d'interrogation, des suspects, des criminels, des enquêteurs, et d'autres dispositifs similaires, des symboles et des indices. Un dictionnaire fantaisiste en accord avec ce thème, est utilisé dans un jeu
35 d'instructions et les règles qui accompagnent le mode de réalisation de ce jeu. Cependant, des modes de réalisation en accord avec les concepts du jeu et les composants exposés dans ce texte, peuvent comprendre des

- 4 -

composants de jeu et/ou des règles qui reflètent n'importe quel thème ou regroupement de thèmes, ou aucun thème, avec tous les indices appropriés.

5 Ainsi, par exemple, les cartes à jouer 2 comportent toutes les deux, une couleur (comme du bleu, du vert, etc.) et un symbole (comme une empreinte, un appareil de photo, etc.) pour distinguer les différentes couleurs. Une couleur est indiquée comme étant une couleur joker dont les cartes peuvent être utilisées dans certains aspects du jeu à la place d'autres cartes couleurs.

10 Les cartes joker 16 comprennent des indices désignant la carte comme carte-joker (montrée sur la Fig. 1 comme contours d'un corps).

15 L'indice de valeur de carte 14 sur la face recto de quelques cartes à jouer 2 peut être indiquée, par exemple, par un chiffre, comme cela est montré sur les cartes de combinaison exemplaires de la Fig. 1. Comme cela est expliqué plus en détail ci-dessous, lorsqu'un joueur forme une combinaison de cartes pendant le déroulement du jeu, les valeurs peuvent être utilisées pour déterminer s'il est possible de révéler au joueur un élément d'information.

20 Dans quelques modes de réalisation du jeu, le côté recto de quelques-unes ou de toutes les cartes à jouer peut comprendre d'autres indices, comme des instructions pour entreprendre une certaine action, par exemple, si la carte à jouer est écartée ou jouée. La fig. 2 montre un mode de réalisation prototype d'une variante du jeu qui comprend quelques cartes à jouer ou des combinaisons de cartes 30 avec des indices d'instruction 32 de ce type.

25 Le côté verso des cartes à jouer (non montré) peut comprendre des indices généraux, des indices de tenue, et/ou d'autres indices, ou peut être laissé vierge afin de ne pas pouvoir distinguer les cartes à jouer lorsqu'elles sont vues du côté verso.

30 En se référant à nouveau à la Fig. 1, le mode de réalisation exemplaire du jeu de cartes comprend également plusieurs cartes-information 4. Comme mentionné ci-dessous, l'information indiquée par les cartes-information peut permettre aux joueurs du jeu de résoudre un problème ou une énigme (en tant que partie du jeu). En accord avec le thème de l'enquête criminelle des modes de réalisation décrits, l'énigme peut déterminer lequel parmi les nombreux criminels ou personnages
35 principaux a commis le crime.

- 5 -

Chaque carte-information 4 est montrée pour comprendre une face recto 18 avec une catégorie ou d'autres indices 20, et une face verso 22 avec des indices d'information 24. Les indices de catégorie 20 indiquent le type d'information sur la face verso 22. L'information, ainsi que les catégories peuvent refléter un thème de jeu, comme il est expliqué ci-dessus. Par exemple, dans le mode de réalisation exemplaire montré, les catégories d'information peuvent indiquer les suspects impliqués dans le crime à résoudre, chacun détenant un bout d'information sur le criminel ou "le coupable " qui se cache derrière le crime. L'information peut donc correspondre à des traits physiques du criminel, comme « la couleur des yeux », « la couleur des cheveux », etc. Les indices-informations 24 sur la face verso 22 d'une carte-information 4 peuvent indiquer une ou plusieurs possibilités dans la catégorie indiquée sur la face recto 18. Par exemple, une carte-information sur la "couleur des yeux " peut indiquer des indices d'information comme « yeux bleus », ou une autre couleur des yeux.

Le mode de réalisation illustré décrit dans ce texte comprend quatre catégories d'information, avec deux possibilités pour chaque catégorie. Ainsi, il existe huit cartes-information 4 différentes, deux de chaque catégorie, comme illustré par la figure 30 :

Dans un déroulement du jeu, une carte parmi le lot des cartes-information peut être choisie au hasard au début du jeu. L'information sur les cartes-information choisies, décrit un de 24, ou 16, combinaisons possibles parmi les quatre catégories ou traits. Chaque combinaison peut donc correspondre à un des 16 " coupables " différents. Les joueurs peuvent être autorisés à découvrir l'information indiquée sur une ou plusieurs cartes-information 4 pendant le jeu, et essayer de trouver la solution du problème ou de l'énigme, par déduction de l'identité du personnage principal.

Ainsi, le mode de réalisation exemplaire peut également comprendre une carte-solution 10 qui contient des indices de solution 26 indiquant les différentes combinaisons de catégories ou de traits. La carte-solution 10 indiquée sur la Fig. 1 est un prototype illustratif, mais la Fig. 3 montre une autre carte- solution 40 exemplaire en accord avec les catégories et information listées ci-dessus, ayant 16 indices de solution 42 comme les illustrations des différents personnages principaux avec les traits indiqués par l'information sur cartes-information 4. Par exemple, chaque coupable est illustré pour avoir soit des cheveux blonds ou des cheveux

- 6 -

noirs, des yeux bleus ou des yeux marron, etc. Chaque coupable est également qualifié par un nom qui peut servir de marque appropriée pour se référer à la combinaison de traits associée au coupable. Ainsi, dans le mode de réalisation illustré, la solution de l'énigme peut être le nom du personnage principal ayant la combinaison de traits indiquée sur les cartes d'information 4 choisies.

Ainsi, on peut voir que d'autres modes de réalisation du jeu peuvent comporter un nombre différent de catégories d'information, un nombre différent de possibilités dans chaque catégorie, un nombre différent de solutions, etc., approprié pour atteindre le niveau de difficulté choisi pour les joueurs.

En se référant à nouveau à la Fig. 1, on montre une carte - requête 6 comportant les indices de requête 28, montrés comme une série de nombres imprimés sur bord sur le bord supérieur de la carte. Comme expliqué plus en détail requête qui doit être satisfaite pendant le jeu afin de permettre au joueur de découvrir l'information sur la face verso 22 de la carte - information 4 associée à la carte - requête 6. Par exemple, dans un procédé exemplaire du jeu prêt pour l'usage avec le mode de réalisation illustré, la préparation du jeu peut comprendre le placement de chaque carte - information 4 choisie au hasard, la face recto au dessus sur une carte - requête 6, pour indiquer la requête à satisfaire et permettre au joueur de « découvrir » l'information sur la carte - information 4.

Par exemple, la carte information 4 sur la carte - requête 6 sur la Fig. 1 est associée avec les indices de requête 28 indiqués par le chiffre "12," car la carte - information 4 est prête à être placée sur la carte - requête 6 dans un alignement visuelle avec les indices de requête 28 indiquant le chiffre 12. Dans d'autres modes de réalisation, comme les cartes d'information exemplaires prototype montrées sur les figures 4-6, chacune comprenant une petite encoche sur son bord supérieur, les indices de requête 28 peuvent être indiqués par le chiffre aligné avec l'encoche.

Comme cela est expliqué plus en détail ci-dessous, dans certains aspects du jeu prêt à être utilisés avec le mode de réalisation illustré, la découverte de l'information sur une carte - information par le joueur peut être liée à la combinaison de cartes formée par le joueur et les indices de requête 28 associées avec la carte information 4. Par exemple, lorsque le joueur a formé un regroupement de cartes, un joueur peut ajouter la somme des valeurs des cartes à jouer 2 dans le regroupement et comparer

- 7 -

la valeur qui en résulte avec le chiffre indiqué par les indices de requête 28 associés avec une carte - information 4 choisie. De façon optionnelle, le joueur peut également jeter un ou plusieurs dés pour obtenir une valeur supplémentaire à ajouter à la somme.

5 Fig. 1 illustre ce concept en montrant une combinaison exemplaire de cartes à jouer 2 avec des valeurs de carte 3-2-2. En ajoutant ces cartes valeur ensemble, on obtient un total de 7, ce qui peut alors être ajouté au chiffre indiqué par le jet d'un dé 8. La somme des cartes valeurs et le lancé de dé peut alors être comparé avec les indices de requête 28, qui sont indiqués dans cet exemple par le chiffre "12."

Selon un jeu de règles, si la somme est supérieure à la valeur de la carte - requête 6, la requête est jugée être satisfaite, et le joueur peut regarder l'information sur la face verso 22 de la carte - information 4.

15 Consistent avec le thème du jeu mentionné ci-dessus, la carte - requête 6 peut donc comprendre des indices de décoration indiquant « le local d'interrogation », dans lequel le suspect est interrogé (sur une carte - information). Le point faible du suspect (la requête à satisfaire) peut être indiqué par un des indices de requête 28, par exemple, le chiffre indiqué immédiatement au-dessus de la carte - information 4 lorsqu'elle est placée sur la carte - requête 6. La valeur de la combinaison de cartes du joueur, additionné au chiffre indiqué par le lancé du dé, peut correspondre à la tentative du joueur d'interroger le suspect. en cas de réussite, le suspect est "découvert," et révèle des informations sur le "coupable" – et le joueur peut donc être autorisé à regarder l'information sur la face verso 22 de la carte information 4.

25 En outre, dans certains aspects du jeu, une carte information 50 peut être bougée, pendant le jeu, par rapport à sa carte - requête 60 associée, de manière à changer la requête qui doit être satisfaite par un joueur tentant de découvrir les informations sur la carte information 50. Par exemple, sur les figures . 5 et 6, la carte information 50 est bougée pour indiquer que les indices de requête 62 changent du chiffre "20" au chiffre "19." Ceci peut être effectué pendant un jeu, par exemple, après les tentatives d'un joueur de découvrir les informations sur la carte information 50.

35 En outre, dans certains modes de réalisation, les différentes cartes de requête 60 peuvent être associées avec une ou plusieurs catégories de cartes d'information 50. Les cartes de requête 60 de Fig. 4 comportent

- 8 -

des bords colorés, chacun pouvant indiquer une association prédéterminée avec les cartes d'information 50 d'une catégorie particulière.

Des variations dans les composants et concepts du jeu mentionnés ci-dessus rentrent dans le cadre de la présente invention. Par exemple, on peut utiliser, bien que les indices de requête et les indices des valeurs de carte ont été décrits en termes de chiffres ou des valeurs numériques, chaque indice adaptée à une représentation d'une requête ou d'une condition. Par exemple, chaque carte valeur peut être indiquée par n'importe quel symbole approprié ou groupe de symboles; un mode de réalisation alternative peut comprendre des cartes à jouer qui comprennent chacune des formes colorées et des cartes de requête avec des indices de requête indiqués par un jeu de formes colorées. Toutes les variations de ce type sont considérées comme faisant partie du cadre de cette invention.

Un procédé exemplaire, non-limitatif de jeu utilisant les composants et les concepts décrits ci-dessus est souligné dans les paragraphes ci-dessous. Les jeux peuvent être joués par deux ou trois joueurs qui reçoivent séparément un nombre prédéterminé de cartes et qui les jouent sur une surface de jeu selon un ensemble de règles. Comme décrit plus en détail ci-dessous, lorsqu'on forme une combinaison de cartes, un joueur peut essayer de découvrir les informations indiquées par une carte - information 4 dans une tentative de résoudre le crime en identifiant le coupable correspondant aux informations sur les cartes d'information 4.

Un procédé exemplaire du jeu pour les modes de réalisation montrés sur les figures prévoit de battre toutes les cartes d'information 4 avant le début du jeu, et une carte de chaque catégorie est choisie au hasard. Chaque carte - information 4 est placée, face recto 18 découverte, sur une carte - requête 6, soit au hasard ou selon une disposition prédéterminée, pour indiquer un des indices de requête 28 sur la carte - requête 6. Par exemple, chaque carte - information 4 peut être placée pour indiquer la valeur numérique la plus élevée sur la carte - requête 6. Les cartes à jouer 2 sont battues ensemble, un nombre prédéterminé de cartes est octroyé à chaque joueur, et le reste est placé face cache (c'est-à-dire, montrant la face verso 22) pour former une pioche. La carte du dessus est retournée (c'est-à-dire, montrant la face recto 18) pour former une pioche.

Tout procédé adapté peut être utilisé pour choisir le joueur qui débute la partie, et les joueurs jouent chacun à leur tour.

- 9 -

Pendant un tour, un joueur tire un nombre prédéterminé de cartes soit à partir du tas de cartes et / ou de la pioche et essaie de combiner ou former certaines combinaisons de cartes appelées combinaisons de cartes, en en étalant une combinaison de cartes à jouer 2 sur la surface de jeu. De manière traditionnelle, les combinaisons de cartes comprennent des séquences de cartes de rangs consécutifs d'une couleur spécifiques, un groupe de cartes du même rang dans différentes couleurs, etc. Cependant, un ensemble de règles pour le jeu peut indiquer toute combinaison souhaitée ou combinaisons de cartes qui peuvent être considérées comme une combinaison de cartes. Par exemple, selon un jeu exemplaire de règles prêt à être utilisé avec le mode de réalisation et le procédé illustrés, une combinaison de cartes peut être constituée d'une des combinaisons de cartes suivantes :

- trois cartes de la même couleur plus une carte joker, ou;
- Deux cartes de la même couleur plus une carte joker; ou
- deux cartes joker plus n'importe quelle carte

Lorsqu'on forme une combinaison de cartes, le joueur place les cartes à jouer 2 combinées sur la surface de jeu et choisit le suspect qu'il veut essayer de découvrir. En d'autres termes, le joueur choisit une carte - information 4, et tente de découvrir les informations indiquées sur la carte choisie. Pour réaliser cela, le joueur note les indices de requête 28 sur la carte - requête 6 indiquées par la carte - information 4 et détermine s'il a rempli la requête. Par exemple, il peut jeter un dé, ajouter le nombre indiqué sur le dé à la somme des valeurs des cartes à jouer combinées, et compare le total à la valeur numérique indiquée par les indices de requête 28 sur la carte - requête 6.

Selon un jeu exemplaire de règles, si le total est supérieur au point faible du suspect indiqué par les indices de requête 28, le joueur peut regarder les informations sur la face verso 22 de la carte - information 4. Le joueur note alors les informations et replace la carte information 4 sur la carte requête 6. Dans certains procédés, la carte information 4 peut alors être glissée sur la carte - requête 6 pour indiquer une valeur inférieure sur la carte - requête 6, par exemple, pour indiquer qu'une fois le suspect découvert, les tentatives suivantes de découvrir des informations sur le suspect par les autres joueurs seront moins difficiles.

Si le total du joueur n'est pas supérieur au point faible du suspect, le jeu peut sauter au joueur suivant. Dans certains procédés, la carte

- 10 -

4 peut alors être glissée sur la carte - requête 6 pour indiquer une valeur inférieure sur la carte - requête 6, par exemple, pour indiquer que le suspect peut être plus facile à découvrir si plusieurs tentatives ont été réalisées. Certains procédés peuvent comprendre le glissement de la carte information
5 4 sur une carte - requête 6 à plus ou moins grande échelle selon si le joueur réussit à découvrir le suspect.

On peut donner une opportunité à un joueur, par exemple avant que le jeu passe à un autre joueur en le laissant deviner l'identité du coupable, sur la base de l'information que le joueur a découvert au cours du
10 jeu. Dans un jeu de règles exemplaire, un joueur peut être éliminé du jeu lorsqu'il se trompe lors de la devinette et il peut gagner le jeu s'il réussit. Pour ne pas gâcher la joie des autres joueurs, le joueur qui devine peut déterminer s'il a correctement deviné en regardant en privé les informations disponibles sur les cartes d'information qui révèle aux joueurs
15 qu'il a correctement deviné, ou on peut les remplacer (sans les montrer aux autres joueurs) s'il n'a pas correctement deviné. Dans le dernier cas, les joueurs qui restent peuvent continuer de jouer jusqu'à ce que quelqu'un trouve le coupable.

En se référant à la fig. 7, un mode de réalisation exemplaire
20 d'une carte à jouer de la fig. 1 est représenté. Dans ce mode de réalisation, la carte à jouer 100 a un côté 102 qui comporte un symbole 104 qui distingue la couleur de la carte à jouer 100. La carte à jouer 100 comporte l'indice de valeur de carte 106, qui est dans ce mode de réalisation le chiffre
2.

25 D'autres modes de réalisation de cartes à jouer de la figure 1 sont représentés sur les figures 8-10. Comme il est représenté sur la figure 8, la carte à jouer 110 a un côté 112 qui comporte un symbole 114 et un indice de valeur de carte 116, qui est le chiffre 3 dans ce mode de réalisation. Dans la figure 9, la carte à jouer 120 a un côté 122 qui
30 comporte un symbole 124 et un indice de valeur de carte 126. Dans la figure 10, la carte à jouer 130, qui comporte un symbole 132 et un indice de valeur de carte 134 qui représente ce mode de réalisation la couleur du joker.

En se référant à la figure 11, un mode de réalisation d'une carte
35 - requête des figures 4-6 est représenté. Dans ce mode de réalisation, la carte - requête 140 comporte un indice de requête 142, qui est montré comme une série de chiffres imprimés à travers le bord supérieur de la carte

140. Comme il a été décrit auparavant, l'indice de requête peut indiquer une requête qui doit être satisfaite pendant le jeu pour un joueur qui est autorisé de découvrir l'information sur une carte - information associée à la carte - requête.

5 En se referant à la figure 12, un mode de réalisation alternatif d'un carte - requête est représenté. Dans ce mode de réalisation, la carte - requête 150 comporte un indice de requête 152. L'indice de requête 152 de la carte - requête 150 peut être différent de l'indice de requête 142 de la carte - requête 140.

10 En se referant aux figures 13 et 14, un mode de réalisation d'une carte - information de la figure 1 est représenté. Dans ce mode de réalisation, la carte - information 160 comporte une face recto 162 avec l'indice de catégorie 163, qui, dans cet exemple, est "les yeux," et une face verso 164 avec l'indice d'information 166 et 168, qui, dans cet exemple,
15 concerne "les yeux bleus ». La carte-information 160 comprend une petite encoche 165 sur son bord supérieur.

D'autres modes de réalisation de cartes-information sont illustrés sur les figures 15-21. Comme illustré sur la Fig. 15, la carte-information 170 a une face verso 174 avec l'indice d'informations 176 et
20 178, qui, dans cet exemple, concerne le suspect ou la personne qui a les yeux marron. Sur la Fig. 16, la carte-information 180 a une face verso 184 avec les indices d'information 186 et 188, qui concernent le suspect avec les lunettes. Sur la Fig. 17, la carte-information 190 comprend une face verso 194 avec l'indice d'information 196, qui concerne le suspect sans
25 lunettes. Sur la Fig. 18, la carte-information 200 comprend une face verso 204 avec les indices d'information 206 et 208, qui concernent le suspect ayant une moustache. Sur la Fig. 19, la carte-information 210 a une face verso 214 avec l'indice d'information 216, qui concerne le suspect bien rasé. Sur la Fig. 20, la carte-information 220 a une face verso 224 avec les
30 indices d'information 226 et 228, qui concernent le suspect avec les cheveux blonds. Sur la Fig. 21, la carte-information 230 a une face verso 234 avec les indices d'information 236 et 238, qui concernent le suspect avec les cheveux noirs.

Sur la Fig. 22, il est montré un des coupables de la carte-solution illustrée sur la Fig. 3. Ce coupable 300 comprend les traits 310, 320, 330, et 340, correspondent respectivement à : "sans lunettes", "cheveux blonds", yeux bleus", et "moustache".

- 12 -

Comme décrit auparavant, il existe plusieurs façons de former une combinaison de cartes à jouer. La fig. 23 illustre la combinaison exemplaire de la Fig. 1. La combinaison 400 est formée de trois cartes à jouer 410, 420, et 430, qui sont de la même séquence, comme indiqué par l'indice de séquence 405 (par exemple, une empreinte digitale). Chaque carte de jeu comprend un indice de valeur de la carte. Dans cet exemple, la somme des indices des valeurs de carte de la combinaison de cartes est de 7.

En se référant à la Fig. 24, on illustre une association d'une carte-information et d'une carte-requête (comme montré sur les figures 4-6). La carte-requête 150 comprend l'indice de requête 152. Lorsque la carte-information 160 est placée sur la carte-requête 160, l'encoche 165 permet à un indice de requête particulier parmi les indices de requête 154 d'être affiché dans l'encoche 165.

On va maintenant décrire plusieurs procédés exemplaires de la présente invention. En se référant à la Fig. 25, on décrit un processus de préparation de jeu exemplaire 500. Dans l'étape 502, un des joueurs détermine les catégories des cartes-information à utiliser dans le jeu. Comme décrit auparavant, les catégories peuvent comprendre la couleur des yeux, des cheveux et des lunettes.

Dans l'étape 504, le joueur choisit une carte parmi chacune des catégories de carte-information. De préférence, le joueur choisit les cartes sans regarder la face verso de toute carte-information.

Dans l'étape 506, le joueur prend une des cartes-information choisies.

Dans l'étape 508, le joueur prend une des cartes-requête et dans l'étape 510, le joueur choisit un indice de requête sur la carte-requête.

Dans l'étape 512, la carte-information particulière est associée à la carte-requête choisie et, en particulier, avec l'indice de requête choisi. Un exemple d'une association de ce type est illustré sur les figures 4-6 et plus spécifiquement sur la fig. 24 où l'indice de requête de 19 a été choisi et associé avec la carte-information particulière 160.

Dans l'étape 514, le joueur détermine si toutes les cartes-information choisies au début ont été associées à une carte-requête. Si c'est le cas, le déroulement continue jusqu'à l'étape 516 où le jeu débute. Si ce n'est pas le cas, le déroulement retourne à l'étape 506 et le déroulement

- 13 -

consistant à associer les cartes-information avec les cartes-requête est répété jusqu'à atteindre l'étape 516.

Un mode de réalisation exemplaire d'un déroulement de jeu en accord avec la présente invention est illustré sur les figures 26 et 27. Dans ce mode de réalisation, le déroulement du jeu 600 est essentiellement à titre d'exemple et plusieurs déroulements de jeu peuvent comprendre quelques-unes et non la totalité des étapes illustrées.

Dans l'étape 602, un nombre prédéterminé de cartes à jouer est distribué à chaque joueur dans le jeu.

Dans l'étape 604, le premier joueur choisit un nombre prédéterminé de cartes provenant de la pioche.

Dans l'étape 606, le joueur détermine s'il est possible de former une combinaison de cartes à jouer. Comme décrit auparavant, les conditions pour réaliser une combinaison dans un jeu peuvent varier et devraient être établies par les joueurs au début du jeu. Si le joueur peut former une combinaison (étape 608), alors le déroulement continue jusqu'à l'étape 612. Si le joueur ne peut pas former une combinaison, alors à l'étape 610 le jeu continue avec le joueur suivant et le déroulement retourne à l'étape 604.

Dans l'étape 612, le joueur calcule la somme des valeurs des cartes à jouer en combinaison. Comme décrit auparavant, la somme peut être l'addition des indices de valeur de la carte avec les cartes à jouer en combinaison (sans avoir à lancer le dé).

Dans l'étape 614, le joueur choisit une carte-information pour "casser." Casser une carte-information signifie que le joueur essaie de répondre ou de dépasser l'indice de requête associé avec la carte-information.

Dans l'étape 616, le joueur détermine l'indice de requête particulier pour la carte-information choisie.

Dans l'étape 618 (voir Fig. 27), le joueur détermine si la somme de la combinaison correspond ou dépasse l'indice de requête. Si la somme de la combinaison ne correspond pas ou ne dépasse pas l'indice de requête, alors le jeu continue avec le joueur suivant et le déroulement retourne à l'étape 610. Si la somme ne correspond pas ou dépasse l'indice de requête, le déroulement continue jusqu'à l'étape 620.

- 14 -

Dans l'étape 620, le joueur regarde l'indice d'information sur la carte-information. De préférence, le joueur ne permet à aucun autre joueur de regarder l'indice d'information.

5 Dans l'étape 622, le joueur replace la carte-information sur la carte-requête. Dans cet exemple, la carte-information est placée sur la carte-requête avec l'indice de requête visible grâce à une encoche dans la carte-information.

10 Dans l'étape 624, le joueur détermine si le joueur veut donner la solution du jeu. Dans ce mode de réalisation, la solution du jeu est l'identification d'un des coupables sur la carte-solution. Si le joueur ne veut pas donner la solution à ce moment, le jeu continue avec le joueur suivant et le déroulement retourne à l'étape 610. Si le joueur veut donner une solution, alors le déroulement continue jusqu'à l'étape 626.

15 Dans l'étape 626, le joueur fait une suggestion quant à la solution du jeu.

20 Dans l'étape 628, le joueur détermine si la suggestion est correcte. Cette détermination peut être faite par le joueur qui regarde les cartes-information qui ont été choisies au début. Si la suggestion du joueur est incorrecte, alors le joueur est éliminé du jeu (étape 630) et le jeu continue avec le joueur suivant et le déroulement retourne à l'étape 610. Dans ce cas, le joueur qui a donné une solution incorrecte ne peut plus participer au jeu qui est en train de se dérouler. Si la solution du joueur est correcte, alors le jeu est terminé (étape 632).

25 Un mode de réalisation exemplaire d'une partie alternative du déroulement d'un jeu est illustré sur la Fig. 28. Dans ce mode de réalisation, le déroulement du jeu 700 comprend plusieurs étapes qui ont été décrites auparavant par rapport au déroulement 600 (figures 26 et 27). En particulier, les étapes de 712, 714, 716, 718, et 720 correspondent aux étapes 612, 614, 616, 618, et 620 du déroulement 600.

30 Dans l'étape 718, le joueur détermine si la somme correspond ou dépasse l'indice de requête. Si la somme correspond à l'indice de requête ou le dépasse, le déroulement continue jusqu'à l'étape 720. Cependant, si la somme ne correspond pas ou dépasse l'indice de requête, alors le joueur a comme option de lancer un dé (étape 734).

35 Dans l'étape 736, le joueur ajoute le montant du dé lancé à la somme des cartes à jouer en combinaison.

- 15 -

Dans l'étape 738, le joueur détermine si le total revu révisé correspond ou dépasse l'indice de requête. Si le total révisé est suffisant, alors le joueur regarde l'indice d'information sur la carte-information (étape 720). Si le total révisé est insuffisant, alors le jeu continue avec le
5 joueur suivant (étape 740).

Un mode de réalisation exemplaire d'une partie alternative du déroulement d'un jeu est illustré sur la Fig. 29. Dans ce mode de réalisation, le déroulement du jeu 800 comprend plusieurs étapes qui ont été décrites auparavant par rapport au déroulement 600 (figures 26 et 27). En
10 particulier, les étapes de 820 et 822 correspondent aux étapes 620 et 622 du déroulement 600.

Dans l'étape 821, le joueur détermine le bon indice de requête diminué à utiliser avec la remise en place de la carte-information sur la carte-requête. Comme décrit auparavant, dans un déroulement de jeu, dès
15 qu'une carte-information a été vue, on peut diminuer l'indice de requête associé l'information. Par exemple, lorsque la carte-information est remise sur la carte-requête dans l'étape 822, l'indice de requête particulier sur la carte-requête, visible dans l'encoche de l'information, est plus faible qu'avant. Dans un exemple, si la carte-information a été alignée avec le
20 chiffre 19 sur la carte-requête, alors elle peut être placée sur la carte-requête avec le chiffre 17 visible dans l'encoche.

Plusieurs aspects des procédés exemplaires du jeu peuvent être modifiés dans ce qui a été révélé ci-dessus, et peuvent être représentés dans l'ensemble de règles qui accompagne le jeu. Par exemple, les règles
25 peuvent indiquer le nombre de cartes qui doivent être distribuées au début, ou déposées pendant un tour, différentes options de jeu offertes à chaque joueur dans un tour, un ordre différent d'actions ou de phases pendant le tour d'un joueur, les règles du timing, etc.

De façon optionnelle, comme mentionné ci-dessus, la configuration des composants du jeu peut être modifiée pour obtenir l'effet
30 souhaité, en liaison avec les règles du jeu. Le dispositif et/ou les règles du jeu peuvent donc donner au jeu un degré souhaité de complexité ou de difficulté, par exemple, pour adapter le jeu à des joueurs d'une tranche d'âge déterminée, et/ou pour ajuster les degrés relatifs selon lesquels la
35 chance et la stratégie déterminent le gagnant du jeu.

On estime, que l'invention décrite ci-dessus comprend plusieurs inventions distinctes avec une utilité indépendante. Alors que

- 16 -

chacune a été révélée sous une forme préférée, les modes de réalisation spécifiques de l'invention tels qu'ils ont été révélés et illustrés dans ce texte ne doivent pas être considérés comme limitatifs car de nombreuses variantes sont possibles. Le sujet des inventions comprend toutes les
5 combinaisons nouvelles et non évidentes et les sous-combinaisons des différents éléments, caractéristiques, fonctions et/ou qualités révélés dans ce texte. De façon similaire, là où toute description comprend un ou "un premier " élément ou quelque chose d'équivalent de ces termes, cette description devrait être interprétée comme indicateur pour incorporer un ou
10 plusieurs éléments de ce type, sans exiger ni exclure deux ou plusieurs éléments de ce type.

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

REVENDICATIONS

1. Kit pour jouer à un jeu de cartes, le jeu de cartes comprenant la détermination d'une solution, notamment une solution à un mystère sous la forme de l'identification d'un criminel, kit caractérisé en ce qu'il comprend :

- 5 un jeu de cartes à jouer (2), chacune des cartes à jouer comportant un indice de valeur (14) sur ladite carte;
 un jeu de cartes-information (4), chacune des cartes-information comportant un indice d'information (24) sur la carte;
 un jeu de cartes-requête (6), chacune des cartes-requête
 10 comportant un indice de requête (28), sur la carte et chacune des cartes-information étant configurée pour être associée à une carte-requête afin de pouvoir identifier un des indices de requête; et
 une carte-solution (10), la carte-solution comportant une
 15 multitudes de solutions potentielles pour le jeu de cartes, les indices-information étant liés à chacune des solutions potentielles.

2. Kit selon la révision 1, caractérisé en ce qu'il comprend également au moins une carte joker (16) comportant des indices et/ou une couleur permettant de l'identifier, en ce que les cartes-information
 20 comportent un parmi au moins deux types d'indices d'information liés à une caractéristique de la solution et permettant de les diviser en au moins deux types ou catégories, en ce que les cartes-solution comportent une multitude de solutions potentielles correspondant à différentes combinaisons de caractéristiques, chaque solution correspondant à une combinaison unique de ces caractéristiques, et ce que chacune des cartes à jouer comporte un
 25 indice de valeur sous forme de chiffre et un indice de couleur, permettant de former des combinaisons de carte à jouer avec le même indice de couleur.

3. Kit selon la revendication 1 ou 2, caractérisé en ce qu'il comprend en outre :

- un dé (8); et
 30 un jeu de règles pour jouer à un jeu de cartes, chacune des cartes à jouer comportant des indices de couleur sur une couleur parmi la multitude de couleurs, et les règles spécifiant que :

- 18 -

un joueur peut former une combinaison de cartes à jouer d'une même couleur, la valeur de la combinaison étant la somme des indices de valeur des cartes à jouer en combinaison;

5 le joueur peut lancer un dé et ajouter la somme lancée en utilisant le dé, à la valeur des cartes à jouer en combinaison; et

le joueur peut voir des cartes-information associées à une carte-requête si la somme des indices de valeur des cartes à jouer de la combinaison et la somme lancée correspond ou dépasse les indices de requête identifiés par une carte-information choisie.

10 4. Kit selon la revendication 1, caractérisé en ce que le jeu de cartes comporte un mystère, la solution étant l'identité d'un criminel et la carte-solution identifiant les suspects potentiels pouvant constituer le criminel; en ce que chacun des suspects potentiels a une combinaison
15 différente de quatre caractéristiques physiques, en ce que les cartes-information peuvent être séparées en quatre catégories sur la base des indices d'information liés à quatre caractéristiques physiques constitués par une couleur de cheveux, une couleur des yeux, la présence de lunettes et la
20 présence d'une barbe et / ou d'une moustache, en ce que les cartes-requête comportent des indices de requête, c'est-à-dire une série de chiffres, en ce que une carte-information parmi chaque catégorie de cartes-information est configurée pour être associée à un indice de requête particulier sur une des
25 cartes-requête, l'indice de requête particulier étant un chiffre et formant une requête à laquelle une ou plusieurs combinaisons de cartes à jouer doivent répondre pour voir une carte-information associée à une carte-requête, en ce que chacune des cartes à jouer présente une couleur et un chiffre
correspondant à son indice de valeur de carte, les cartes à jouer pouvant être combinées avec d'autres cartes à jouer de la même couleur pour former une combinaison de cartes et la valeur de la combinaison des cartes à jouer étant la somme des indices de valeur des cartes à jouer en combinaison.

30 5. Kit selon la revendication 1, caractérisé en ce que chaque carte-information (4 ; 160) comporte une encoche (165) formée dans le bord supérieur, l'encoche étant configurée afin de rendre visible dans l'encoche un indice de requête particulier lorsqu'une carte-information est placée sur une carte-requête (6 ; 150).

35 6. Pile de cartes, caractérisée en ce qu'elle comprend:

- 19 -

des cartes à jouer (2), chaque carte à jouer comportant des indices de valeur de carte et des indices de couleur; les cartes à jouer pouvant être séparées en une multitude de couleurs;

5 des cartes-requête (6), chacune des cartes-requête comportant des indices de requête sur ladite carte; et

des cartes-information (4), chacune des cartes-information comportant des indices d'information sur ladite carte, chacune des cartes-information étant configurée pour être associée à un indice de requête spécifique sur la carte-requête et en ce que les cartes à jouer sont
10 susceptibles d'être combinées pour former une ou plusieurs combinaison de cartes à jouer utilisant des indices de couleur, une valeur d'une combinaison de cartes étant déterminée par une somme des indices de valeur de la carte des cartes à jouer en combinaison, et une carte-information choisie étant
15 susceptible d'être vue par un joueur si la somme des indices de valeur de la carte d'une ou plusieurs combinaisons de cartes correspond ou dépasse les indices de requête spécifiques associés à la carte-information choisie.

7. Pile de cartes selon la revendication 6, caractérisée en ce que les indices de valeur de la carte sur les cartes à jouer sont des chiffres, et la somme des indices de valeur de la carte d'une combinaison de cartes est la
20 somme des chiffres sur les cartes à jouer en combinaison.

8. Pile selon la revendication 7, caractérisée en ce que l'indice de requête est une série de chiffres, et la carte-information associée à la carte-requête est configurée pour être associée avec le chiffre sur la carte-requête associée.

25 9. Pile selon la revendication 7, caractérisée en ce que l'indice de requête est une série de chiffres, chaque carte-information comportant une encoche formée sur son côté supérieur et l'encoche étant configurée afin de rendre visible dans l'encoche un chiffre sur la carte-requête lorsqu'une carte-information est placée sur la carte-requête.

30 10. Pile selon la revendication 6, caractérisée en ce que chacune des cartes-requête ressemble à un local d'interrogation et l'indice de requête est une multitude de chiffres.

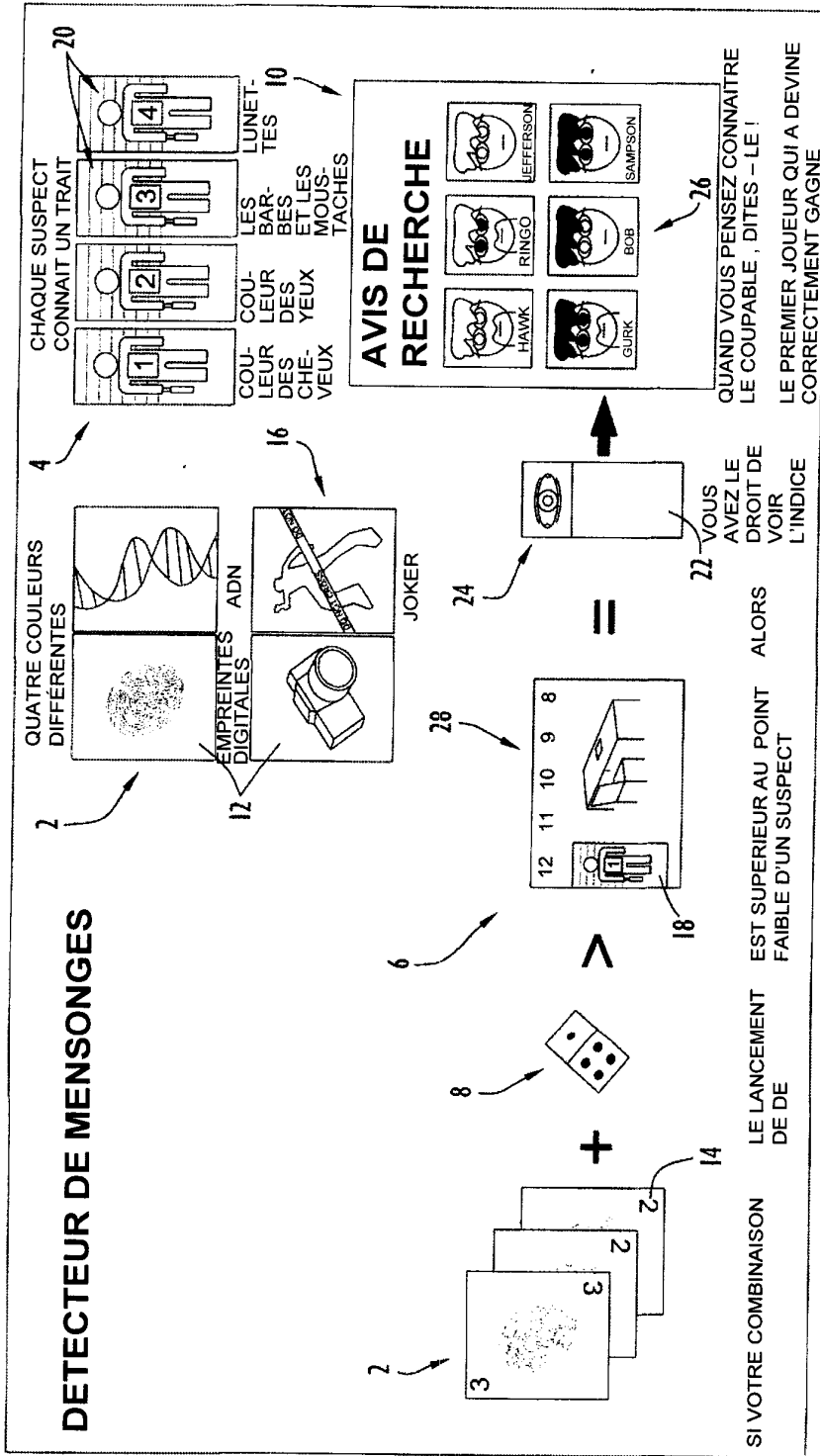


FIG.1

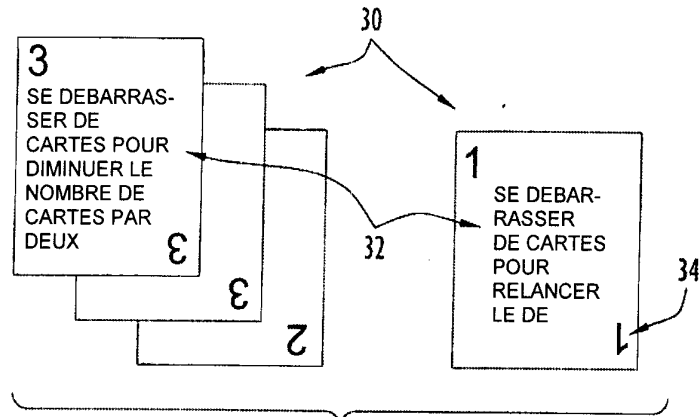


FIG.2



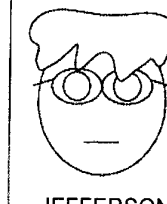


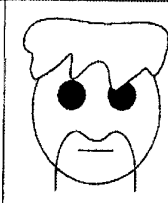



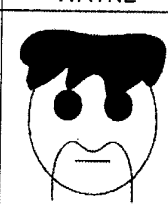

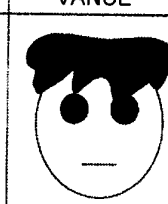


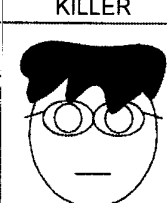
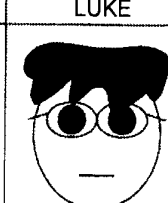
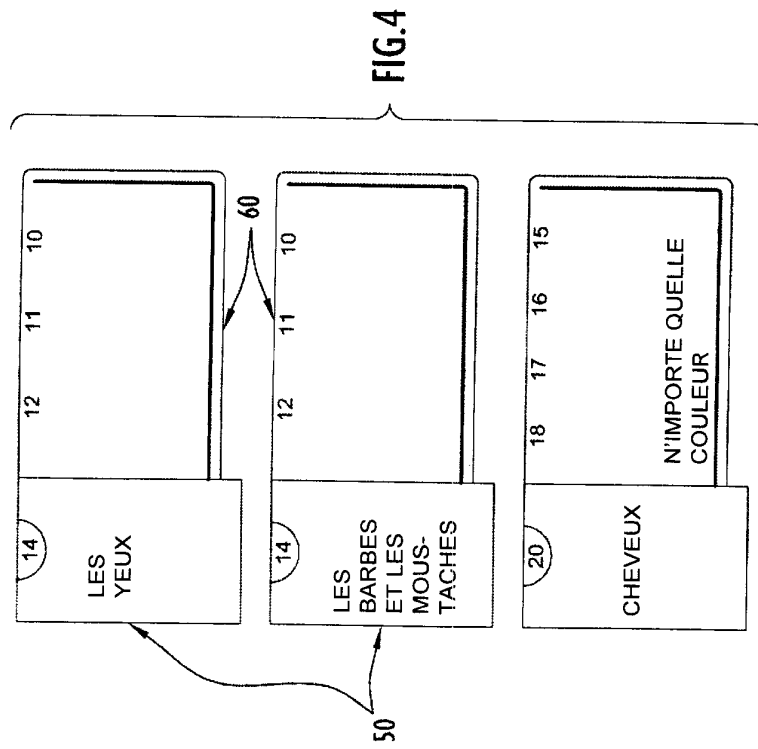
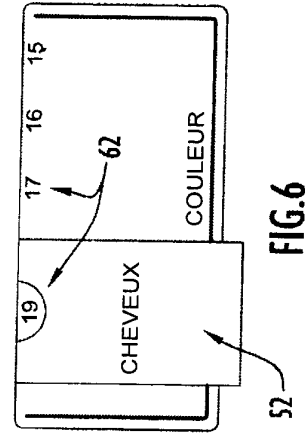
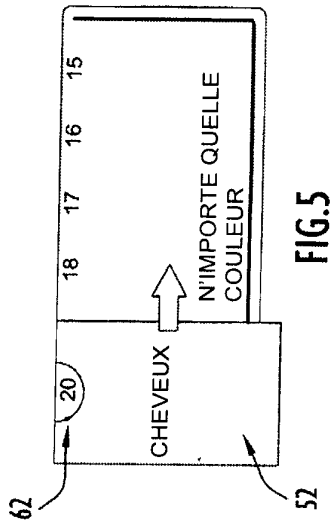
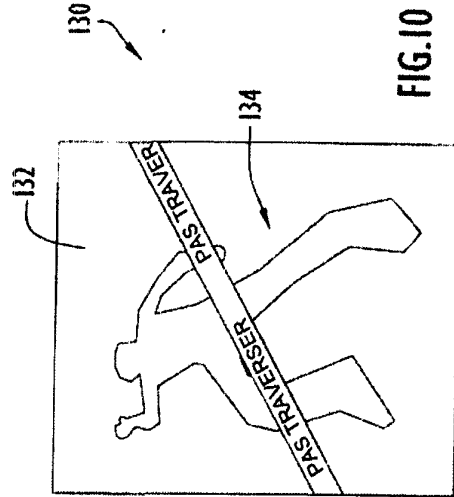
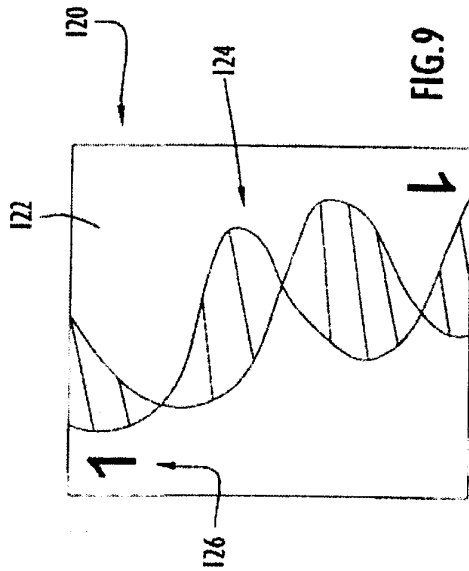
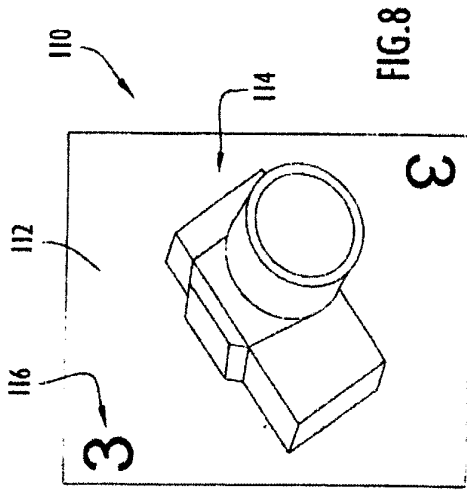
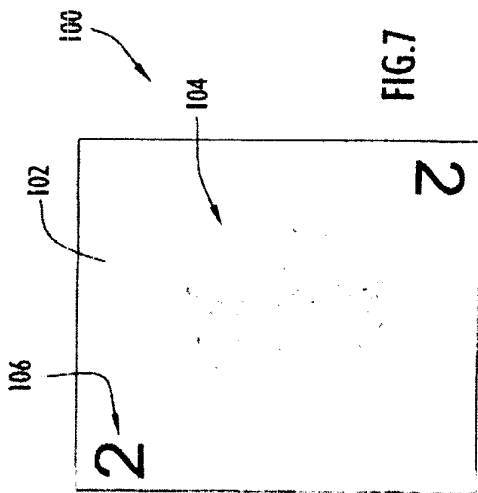
| | | | |
|---|--|---|---|
|  HAWK |  RINGO |  JEFFERSON |  IGMAR |
|  SNAKE |  WAYNE |  COY |  VANCE |
|  JONESY |  SQUATCH |  KILLER |  LUKE |
|  WILLAM |  GURK |  BOB |  SAMPSON |

FIG.3





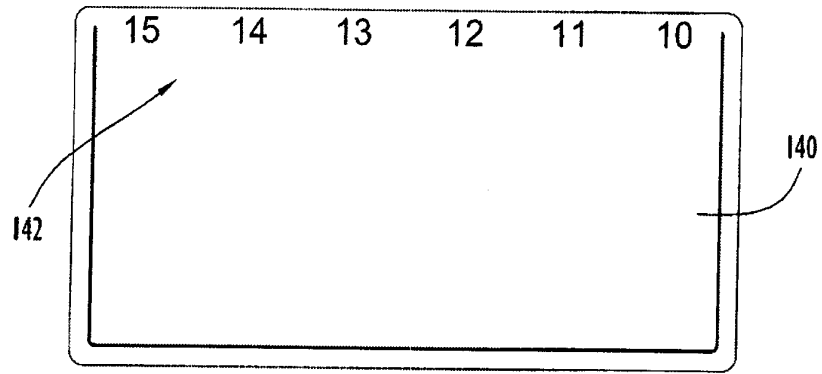


FIG.11

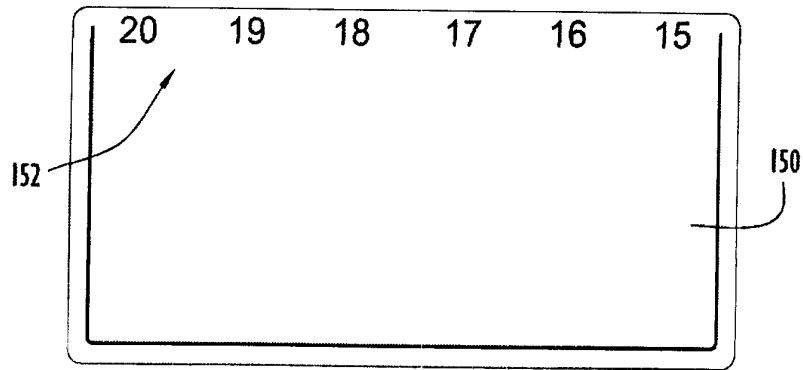


FIG.12

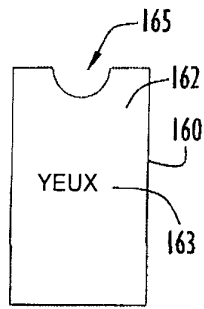


FIG. 13

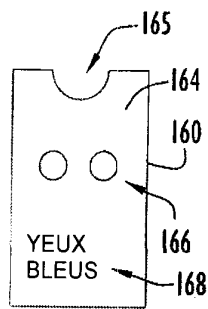


FIG. 14

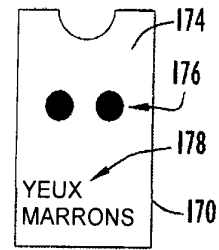


FIG. 15

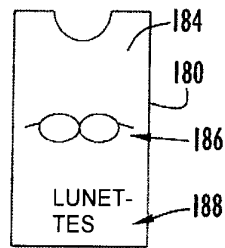


FIG. 16

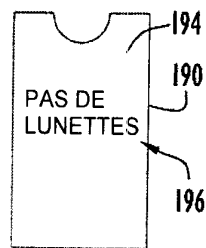


FIG. 17

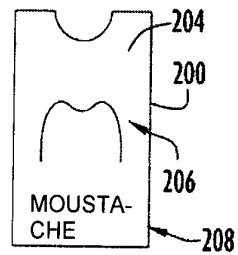


FIG. 18

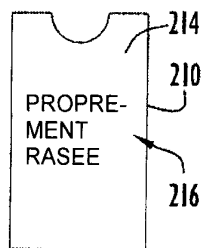


FIG. 19

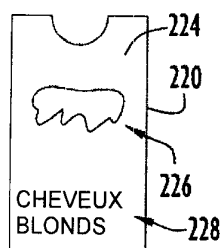


FIG. 20

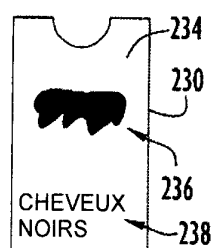


FIG. 21

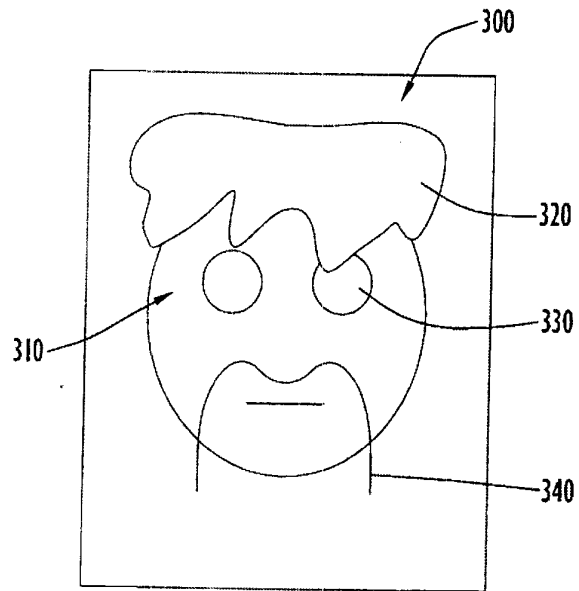


FIG. 22

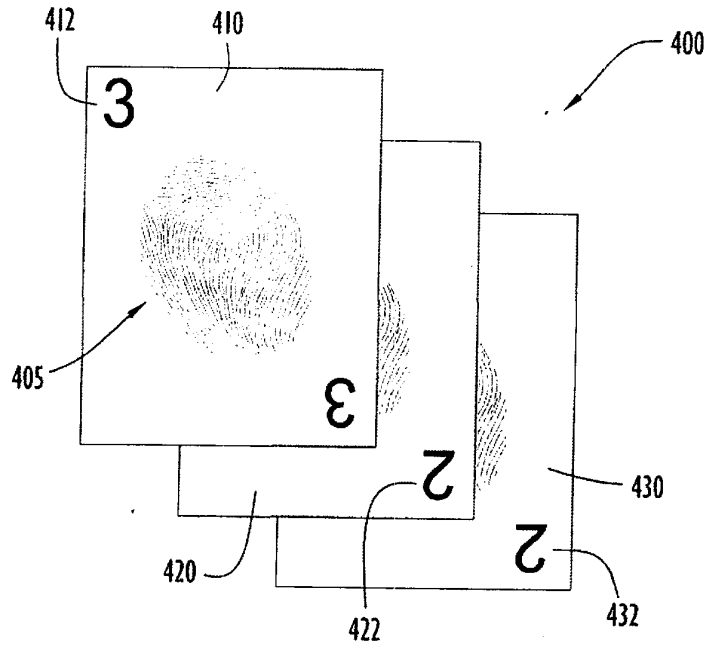


FIG.23

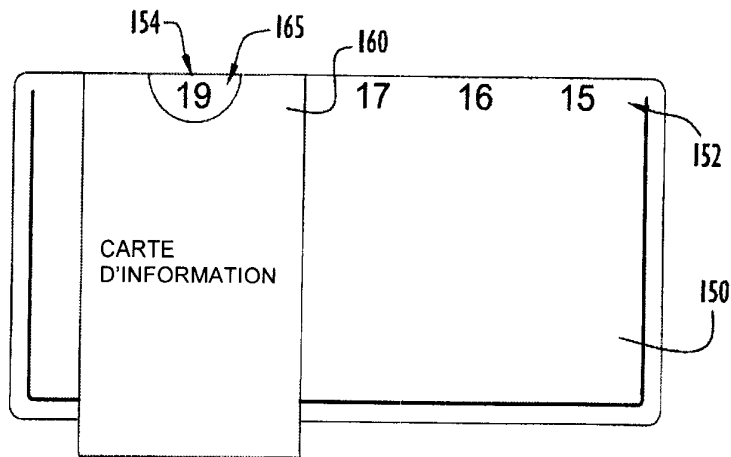


FIG.24

9/13

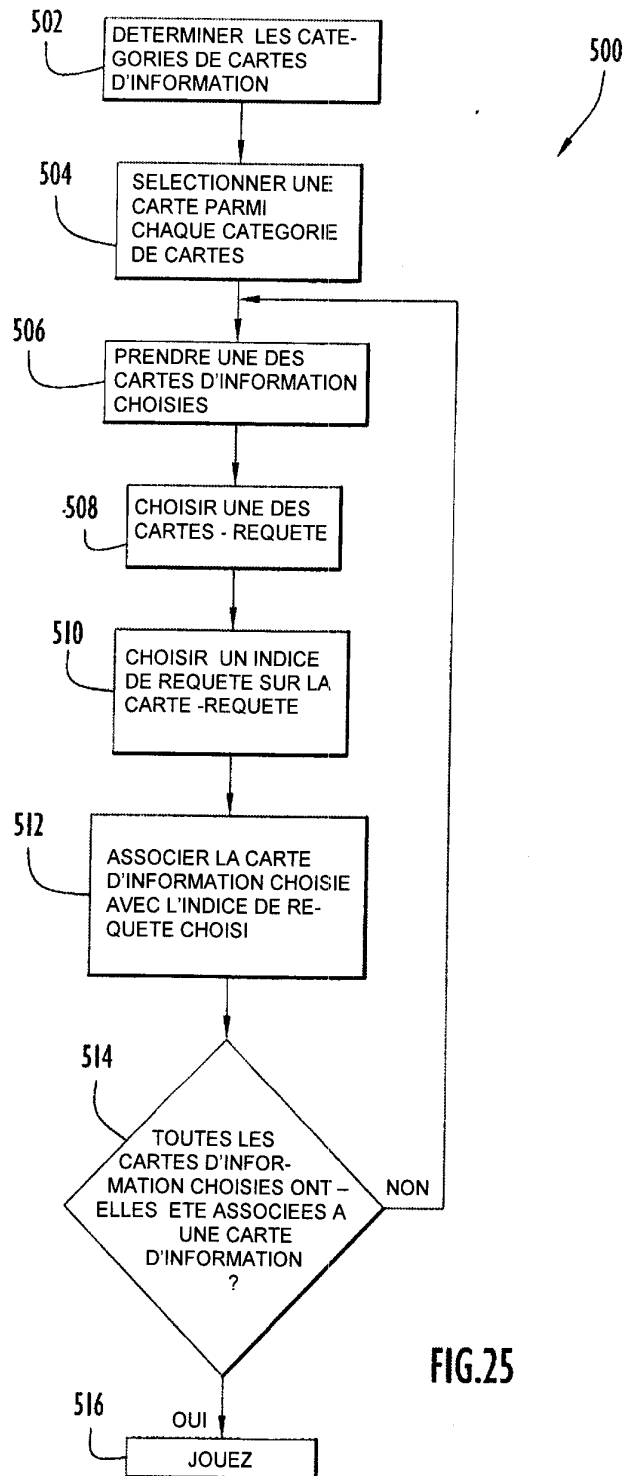
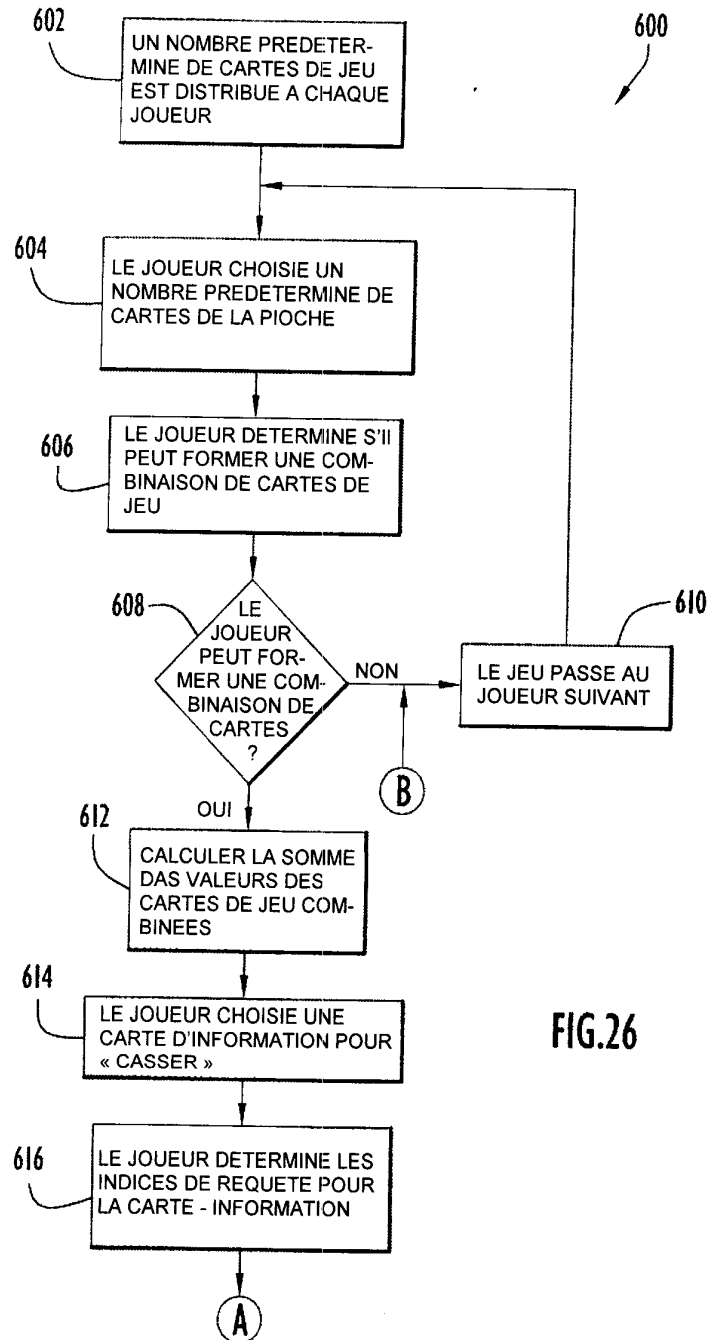


FIG.25



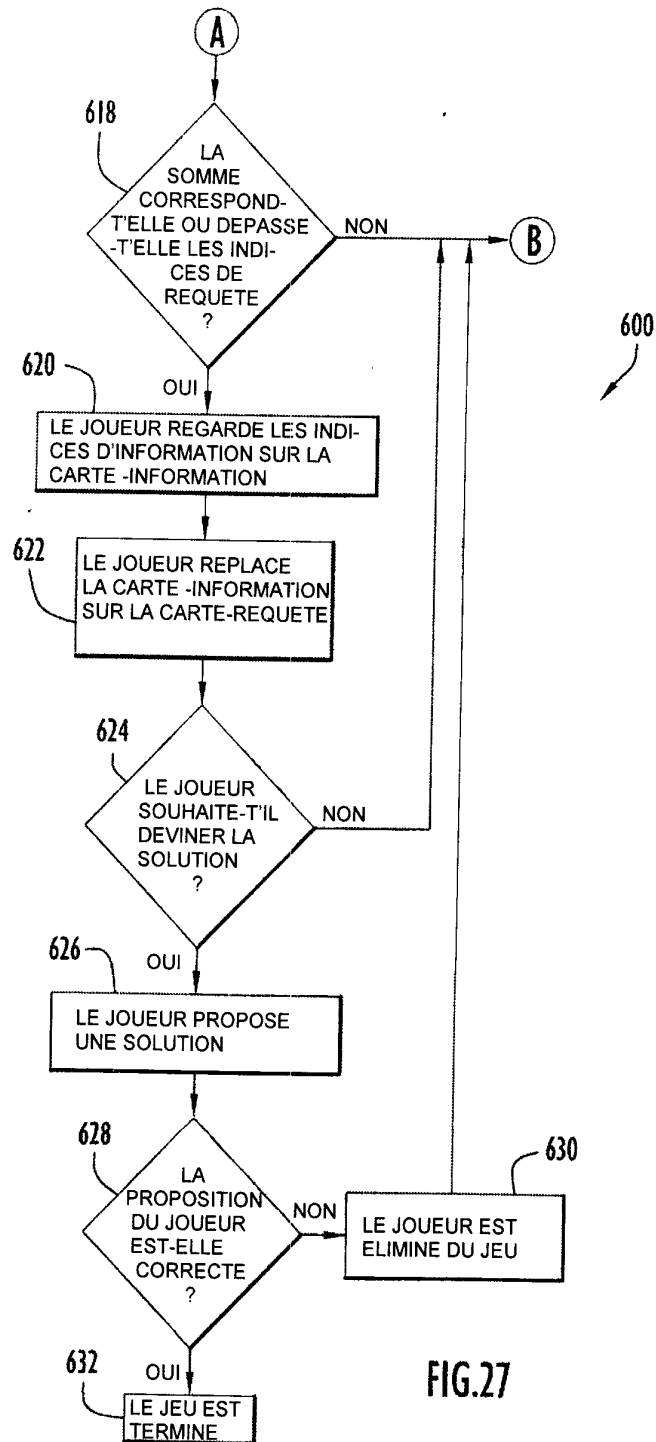
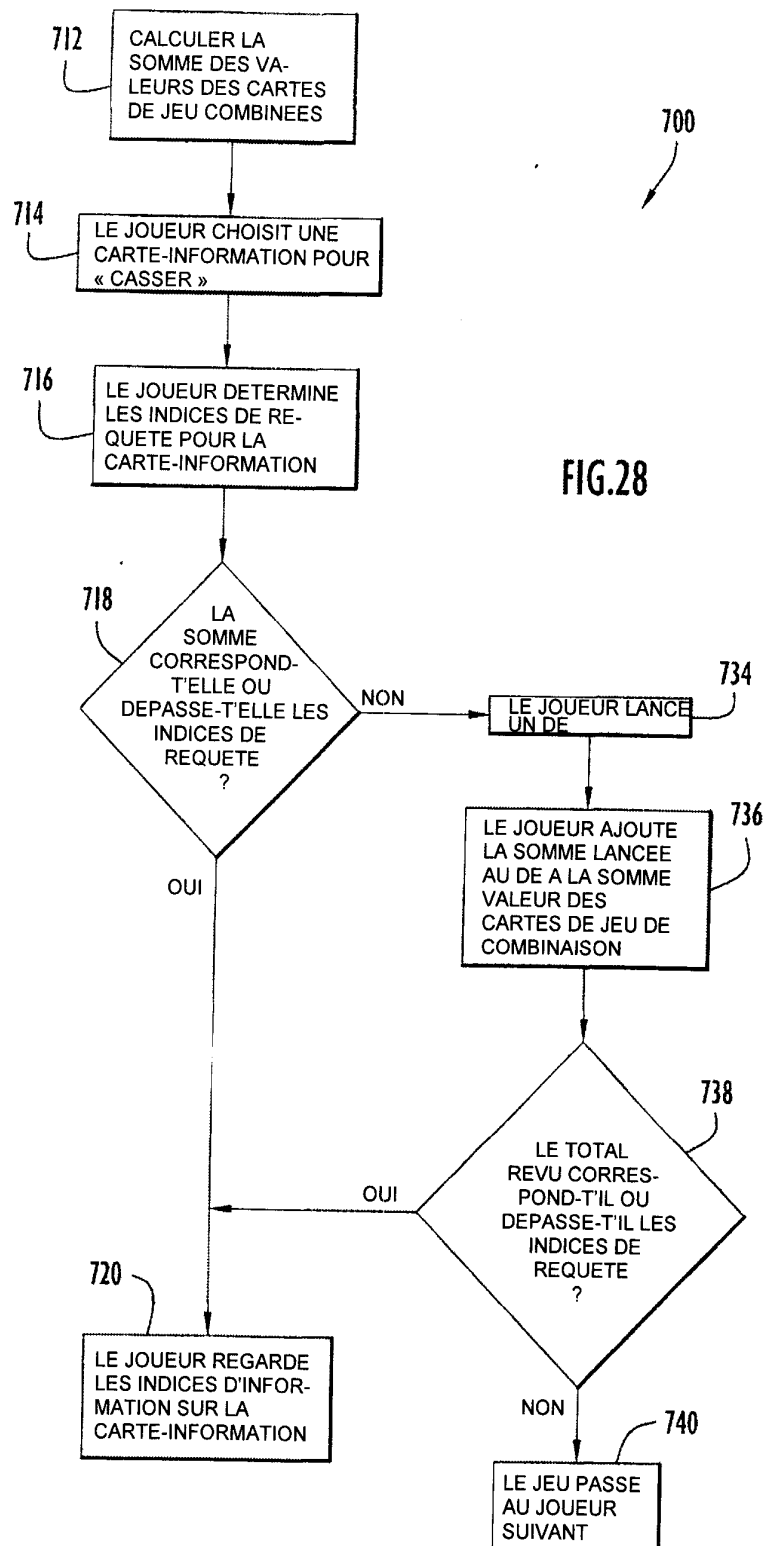


FIG.27



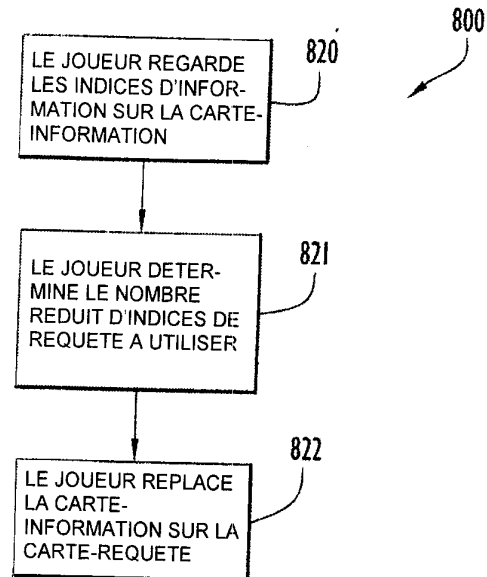


FIG.29

| Category | Information |
|--------------------------|----------------|
| Couleur des yeux | Yeux bleus |
| | Yeux marrons |
| Couleur des yeux | Cheveux noirs |
| | Cheveux blonds |
| Les barbes et moustaches | rasé |
| | moustache |
| lunettes | Sans lunettes |
| | lunettes |

FIG. 30