

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

PARIS

(11) N° de publication :

2 414 345

(A n'utiliser que pour les
commandes de reproduction).

A1

**DEMANDE
DE BREVET D'INVENTION**

(21)

N° 79 00711

(54) **Jeu de société.**

(51) Classification internationale (Int. Cl.²). **A 63 F 9/00.**

(22) Date de dépôt **12 janvier 1979, à 13 h 52 mn.**

(33) (32) (31) Priorité revendiquée : *Demande de brevet déposée en Grande-Bretagne le 14 janvier 1978, n. 01.559/1978 au nom de la demanderesse.*

(41) Date de la mise à la disposition du public de la demande **B.O.P.I. — «Listes» n. 32 du 10-8-1979.**

(71) Déposant : **Société dite : INVICTA PLASTICS LIMITED, résidant en Grande-Bretagne.**

(72) Invention de :

(73) Titulaire : *Idem* (71)

(74) Mandataire : **Cabinet Plasseraud.**

La présente invention, due à Mordecai Meirovitz, concerne un jeu qui fait appel à la réflexion logique et au raisonnement inductif de la part des joueurs. Ce jeu appartient à la famille des jeux qui se jouent avec une plaquette portant des marquages, dans la mesure où il utilise fondamentalement une ou plusieurs plaquettes, des pièces de jeu, et des jetons.

Ce jeu se joue avec au moins deux joueurs, mais sa forme préférée, à laquelle la description qui suit est limitée dans un but de brièveté, est conçue pour la participation active de quatre joueurs.

Le jeu de l'invention utilise plusieurs plaquettes, à raison d'une pour chaque joueur, un ensemble de pièces de code qui portent des marquages distinctifs, un ensemble d'éléments de marquage, et des compteurs de code qui sont marqués et/ou colorés, et que l'on utilise pour établir un code caché. Chaque plaquette porte des rangées de trous destinées à recevoir et à afficher plusieurs rangées de pièces de code pour chaque joueur, des trous adjacents à ces rangées, qui sont destinés à recevoir les éléments de marquage, et des trous qui sont destinés à recevoir les compteurs de code qui représentent une partie respective du code caché.

Le principe sur lequel repose le jeu est le suivant : chaque joueur tente, à son tour, de découvrir un code secret qui est constitué par un certain nombre de pièces de code marquées de façon distinctive, et arrangées dans un ordre particulier. Ceci ne constitue pas en soi une idée originale, mais la caractéristique originale de l'invention réside dans le fait que le code qu'il faut découvrir n'est pas défini à l'avance, mais est une combinaison de nombres entiers ou de pièces qui est composée arbitrairement par l'ensemble des participants pendant le déroulement d'une partie. Chaque joueur essaie à son tour de deviner le code en présentant une réponse d'essai, et les autres joueurs tirent parti de cette réponse (en se basant sur la connaissance partielle individuelle qu'ils ont du code, du fait qu'ils détiennent une pièce de ce code), jusqu'à ce que l'un des joueurs soit capable, grâce à son observation, son raisonnement et ses hypothèses, d'annoncer le véritable code caché, et de gagner la partie.

L'expression "plusieurs plaquettes" ne s'applique pas seulement à l'utilisation d'une plaquette séparée et individuelle

pour chaque joueur (ce qui est commode pour placer les joueurs autour de la table particulière dont on dispose), mais également au cas dans lequel les plaquettes individuelles sont solidaires les unes des autres, ou même au cas, décrit ci-après, dans lequel
5 les plaquettes sont séparées mais s'emboîtent mutuellement pour faciliter l'observation commune.

Les pièces de code mentionnées peuvent se présenter sous diverses formes, mais dans un mode de réalisation commode et préféré, ces pièces revêtent la forme de chevilles ou de pions,
10 et la plaquette comporte des rangées de trous qui sont destinés à recevoir ces pions au cours du déroulement de la partie. L'une de ces rangées est séparée des autres pour que le joueur considéré puisse annoncer sa prétendue "découverte" du code caché.

De façon similaire, les éléments de marquage peuvent
15 être constitués par des chevilles, et la plaquette peut être munie de trous qui permettent de placer ces chevilles à côté des trous de code.

L'invention sera mieux comprise à la lecture de la description qui va suivre d'un mode de réalisation, donné à titre
20 non limitatif. La description se réfère aux dessins annexés sur lesquels :

La figure 1 est une représentation en perspective d'une plaquette individuelle que l'on utilise dans le jeu de l'invention ;

25 La figure 2 montre les détails des pièces de code et des éléments de marquage utilisés ; et

La figure 3 est une représentation schématique en plan des plaquettes mutuellement imbriquées sous une forme commode pour jouer une partie.

30 La plaquette qui est représentée sur la figure 1 peut être commodément réalisée sous la forme d'un moulage creux en matière plastique. La plaquette 1 a une forme rectangulaire avec, en plus, à l'une de ses extrémités une partie en saillie 2 qui comporte une cavité servant de réceptacle pour le logement des
35 pièces que l'on utilise dans le jeu.

La surface de la plaquette 1 est percée pour définir des trous qui reçoivent les pièces de jeu, les éléments de marquage, etc. L'extrémité inférieure de la plaquette comporte des fentes 3 qui sont destinées à recevoir des compteurs qui sont
40 utilisés au cours de la partie, de la manière décrite ci-après.

Un ensemble de trous 4 se trouve au-dessus des fentes 3, et ces trous sont destinés à recevoir les pièces ou pions de jeu, par rangées de code, au cours de la partie. On remarquera qu'il y a cinq trous 4 dans chaque rangée. Ces rangées sont numérotées 1-2-3-4 dans la marge droite, au niveau des rangées respectives.

A l'extrémité gauche de chaque rangée, on trouve un ensemble de quatre trous 5, plus petits, qui sont des trous d'éléments de marquage, dont la fonction apparaîtra par la suite. Enfin, dans le coin supérieur gauche de la plaquette on trouve deux rangées de cinq petits trous 6, destinés à recevoir les chevilles de marquage inutilisées.

La figure 2 montre des exemples des pions, des chevilles et des compteurs que l'on utilise. Il y a ainsi des compteurs circulaires noirs 7 qui sont numérotés 1-2-3-4-5 sur une face, et des compteurs 8 qui sont blancs sur leur face arrière, mais portent différentes couleurs sur leur face avant. Dans l'exemple pratique considéré, on utilise en fait vingt-quatre compteurs 8, à savoir quatre groupes de six, les compteurs de chaque groupe portant six couleurs différentes autres que le blanc et le noir.

La référence 9 de la figure 2 désigne un exemple de pion de code. Dans l'exemple particulier considéré, le matériel du jeu comprend cent quarante quatre pions de code de ce type, et ces pions sont répartis en nombre égal entre les six couleurs que l'on utilise pour les compteurs 8. On voit enfin sur la figure 2 des chevilles de marquage 10, qui sont au nombre de soixante, à savoir trente avec des têtes noires et trente avec des têtes blanches.

On indiquera ultérieurement les règles d'un jeu que l'on peut jouer avec ce matériel, mais on se référera tout d'abord à la figure 3 qui représente une manière préférée de disposer les quatre plaquettes pour que les joueurs puissent les utiliser commodément au cours de la partie. On notera qu'on peut commodément disposer les plaquettes sur la table dans une position permettant l'observation commune par les divers joueurs (ce qui est nécessaire pour que le jeu puisse se jouer à la manière d'un jeu de cartes). Les parties en saillie 2 des quatre plaquettes sont ainsi mutuellement emboîtées, tandis que les parties principales des plaquettes sont disposées en croix au centre de la table.

Les règles du jeu que l'on peut jouer avec ce matériel sont les suivantes :

Le jeu est essentiellement prévu pour quatre joueurs recevant chacun l'une des quatre plaquettes du matériel. Les plaquettes placées devant chaque joueur peuvent être mutuellement emboîtées au niveau de leurs réceptacles en saillie, si on le juge commode (cette disposition est la meilleure du fait qu'elle facilite l'observation d'ensemble).

Chaque joueur emplit son réceptacle avec six pions de chacune des six couleurs disponibles dans l'ensemble général, et il prend cinq chevilles de marquage blanches et cinq noires, et les introduit dans les trous destinés aux chevilles inutilisées, qui se trouvent dans le coin supérieur gauche de la plaquette.

Lorsqu'on joue une partie, on désigne au hasard le joueur qui doit jouer en premier, par exemple en tirant à pile ou face. On place les compteurs noirs et blancs avec leur face marquée vers le bas, **sur** une partie commode de la table, à l'écart des plaquettes, on les mélange, et chaque joueur prend à son tour un compteur blanc et un compteur noir qu'il place dans les fentes avant de sa plaquette, hors de la vue des autres joueurs. Les compteurs identifient la pièce de code particulière de ce joueur, c'est-à-dire la couleur de la pièce (pion), et sa position dans la rangée de code.

Le premier joueur commence alors la partie en introduisant les pions de code de son réceptacle dans la rangée de trous de code qui est la plus proche de lui (marquée 1 sur le bord droit de la plaquette), pour indiquer sa première supposition pour le code "caché". Ce code caché est en fait constitué par une combinaison des pièces que possèdent les autres joueurs et le joueur considéré, plus le blanc qui est représenté par le numéro de colonne qui n'est pas choisi au début de la partie.

Le joueur qui se trouve à la gauche du premier joueur, c'est-à-dire le "second" joueur, examine alors la première supposition pour le code caché, et il la compare avec la partie du code qu'il détient lui-même. Si la supposition du premier joueur a identifié correctement la partie du code que détient le second joueur, ce dernier doit placer une cheville de marquage noire dans les trous de marquage qui se trouvent à côté de la rangée de code du premier joueur, portant le numéro 1. Si le second joueur constate que le premier joueur a choisi sa couleur (c'est-

à-dire celle du second joueur), mais n'a pas choisi la position correcte de cette couleur, il introduit une cheville de marquage blanche dans le groupe de trous de marquage du premier joueur. Si le second joueur constate que le premier joueur n'a même pas
5 choisi la couleur du second joueur, il n'introduit aucune cheville de marquage, et il indique verbalement cette situation, et le tour passe alors au troisième joueur.

La partie se continue en tournant autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre, et en passant à la rangée
10 2, etc, jusqu'à ce que l'un des joueurs, que ce soit ou non son tour de jouer, reconnaisse ou pense reconnaître, le véritable code caché. Il annonce alors ce fait verbalement, et la partie est suspendue. Le joueur en question doit alors montrer sa solution dans les trous de code de la rangée séparée, marqués 1-2-3-
15 4-5, à la partie supérieure de sa plaquette. Ce joueur est alors déclaré vainqueur, si aucun autre joueur ne conteste le code proposé.

Si un autre joueur conteste le code proposé, la partie doit s'arrêter. Si plusieurs autres joueurs contestent le code
20 proposé, la partie peut se poursuivre, mais le joueur qui prétendait avoir découvert le code est disqualifié, en demeurant néanmoins présent pour représenter sa partie du code caché.

Il va de soi que de nombreuses modifications peuvent être apportées au dispositif décrit et représenté, sans sortir
25 du cadre de l'invention.

REVENDICATIONS

1. Jeu, caractérisé en ce qu'il comprend : plusieurs plaquettes, à raison d'une pour chaque joueur, un ensemble de pièces de code marquées de façon distinctive, un ensemble d'éléments de marquage, et des compteurs de code qui portent des marquages et/ou des couleurs, et qui sont utilisés pour établir un code caché ; et en ce que chaque plaquette comprend des rangées de trous destinés à recevoir et à afficher plusieurs rangées des pièces de code pour chaque joueur, des trous adjacents à ces rangées, qui sont destinés à recevoir les éléments de marquage, et des trous qui sont destinés à recevoir des compteurs de code qui représentent une partie respective du code caché.

2. Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce que les plaquettes sont conçues de façon à s'emboîter les unes dans les autres.

3. Jeu selon la revendication 2, caractérisé en ce que chaque plaquette est munie d'une partie d'emboîtement, en saillie, au niveau de son coin supérieur droit, et cette partie en saillie est creuse de façon à former un réceptacle pour les diverses pièces de jeu.

4. Jeu selon l'une quelconque des revendications 1 à 3, caractérisé en ce que les pièces de code sont constituées par des pions portant des couleurs distinctives.

5. Jeu selon l'une quelconque des revendications 1 à 4, caractérisé en ce que les éléments de marquage sont constitués par des chevilles ou des pions portant des couleurs distinctives.

6. Jeu selon l'une quelconque des revendications 1 à 5, caractérisé en ce que les compteurs de code sont constitués par des disques portant des couleurs et/ou des marquages distinctifs.

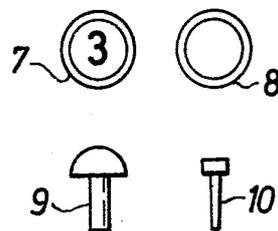
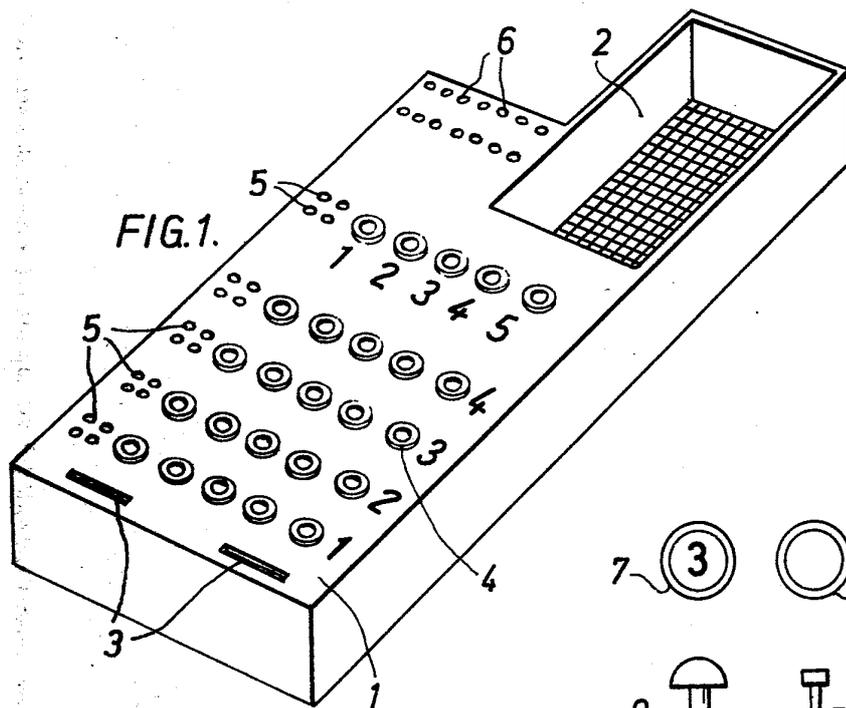


FIG. 2.

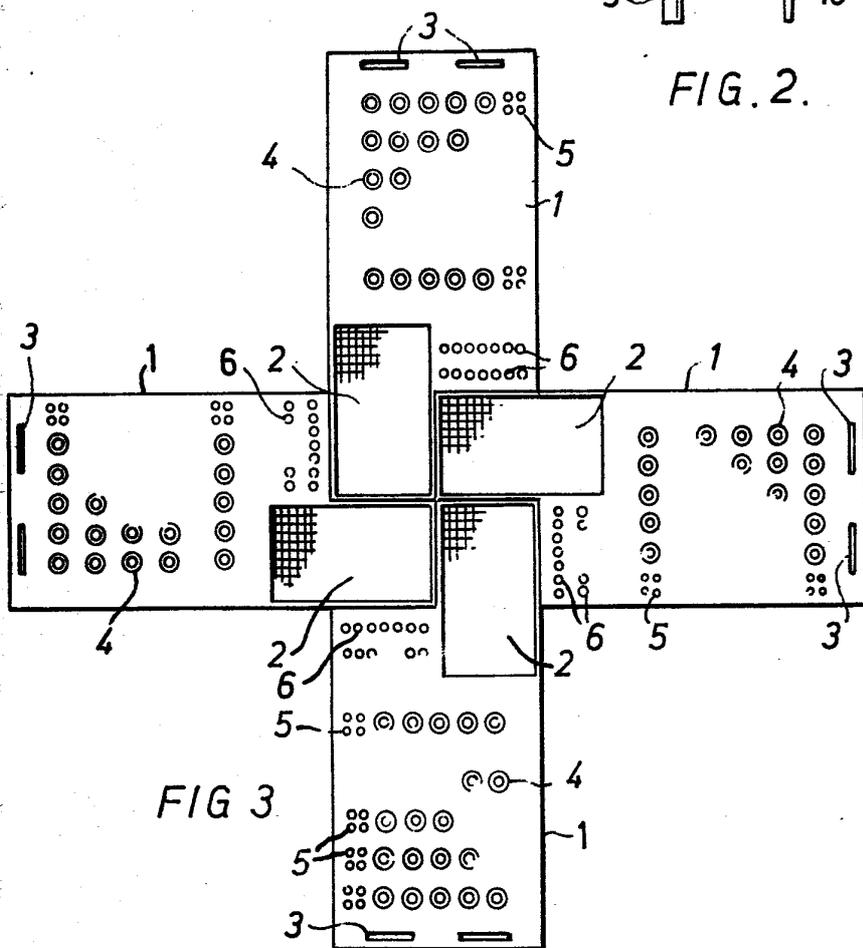


FIG 3