

19) RÉPUBLIQUE FRANÇAISE  
INSTITUT NATIONAL  
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE  
PARIS

11) N° de publication : **2 899 123**  
(à n'utiliser que pour les  
commandes de reproduction)

21) N° d'enregistrement national : **06 02886**

51) Int Cl<sup>8</sup> : A 63 F 3/02 (2006.01)

12)

## DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

22) Date de dépôt : 03.04.06.

30) Priorité :

43) Date de mise à la disposition du public de la demande : 05.10.07 Bulletin 07/40.

56) Liste des documents cités dans le rapport de recherche préliminaire : *Se reporter à la fin du présent fascicule*

60) Références à d'autres documents nationaux apparentés :

71) Demandeur(s) : *PLICHTA FREDERIC — FR et MILLIERE VALERIE — FR.*

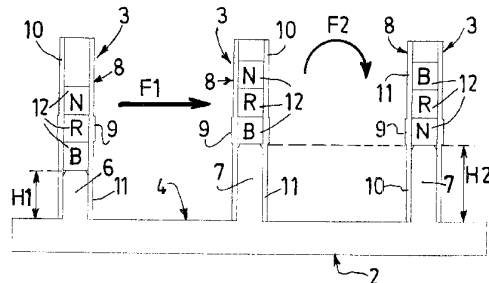
72) Inventeur(s) : *PLICHTA FREDERIC et MILLIERE VALERIE.*

73) Titulaire(s) :

74) Mandataire(s) : *GERMAIN ET MAUREAU.*

54) **JEU DE PLATEAU A DEUX JOUEURS.**

57) Ce jeu de stratégie comprend d'une part un plateau (2) pourvu, en des emplacements prédéterminés, de tiges (6,7) dépassant du plateau sur au moins deux hauteurs distinctes (H1, H2), et d'autre part des pièces mobiles de jeu (3) déplaçables sur le plateau. Chaque pièce mobile (3) comporte un corps évidé (8), notamment tubulaire, logeant des éléments internes coulissants (12) présentant des couleurs différenciées, dont l'un ou l'autre est visible au travers d'une fenêtre (9) dudit corps. Ainsi, le positionnement d'une pièce mobile (3) sur une tige (6, 7) impose ou modifie la position de ses éléments internes, donc la couleur visible.



FR 2 899 123 - A1



La présente invention concerne de façon générale, les jeux de stratégie et elle a pour objet, plus particulièrement, un jeu dit « de plateau » se jouant à deux joueurs, c'est-à-dire un jeu dans lequel deux joueurs, s'opposant l'un à l'autre, déplacent des pièces mobiles sur un plateau ou une autre surface équivalente, pourvu d'emplacements prédéterminés pour le positionnement desdites pièces, que les joueurs déplacent selon des règles particulières à chaque jeu.

Parmi de tels jeux, on connaît évidemment les jeux de dames et d'échecs qui utilisent des pièces invariables telles que pions, déplacés sur un plateau de jeu pourvu de cases formant un quadrillage, et désigné selon le cas comme damier ou échiquier.

Pour diversifier ce genre de jeux, on a déjà imaginé des jeux dans lesquels les pièces mobiles sont positionnables de diverses manières à chaque emplacement du plateau de jeu, ou sont transformables, ce qui augmente le nombre de combinaisons possibles.

Ainsi, il a été proposé des plateaux dans lesquels les pièces mobiles, telles que les pions, peuvent être retournées et présentent un aspect différent, par exemple une couleur différente, selon leur face visible. Dans cette catégorie, on peut citer les jeux décrits dans le brevet US 1714792, dans le brevet anglais GB 1516069 et dans le brevet français FR 2604073.

Il a aussi été proposé des jeux de plateau dans lesquels les pièces mobiles sont rendues transformables par des systèmes d'emboîtement ou d'adjonction d'éléments complémentaires, notamment l'adjonction d'un élément annulaire enfilé sur un élément de base. Dans cette catégorie, il peut être fait référence au brevet français précité FR 2604073.

Si l'on considère notamment cette dernière catégorie de jeux de plateau, la transformation des pièces mobiles nécessite des manipulations, plus ou moins délicates selon la grosseur de ces pièces, et en particulier des opérations de montage/démontage, telles que la mise en place ou le retrait d'un élément annulaire à enfiler sur un élément de base. De plus, les combinaisons restent en nombre limité, puisqu'elles se réduisent, en pratique, à la présence ou l'absence de l'élément complémentaire sur l'élément de base.

La présente invention vise à remédier à ces inconvénients, et elle a donc pour but de fournir un jeu de plateau perfectionné, multipliant les combinaisons possibles à partir des mêmes pièces mobiles de jeu, notamment

en permettant une transformation de ces pièces sans nécessité d'opérations de montage/démontage ni d'autres manipulations délicates.

A cet effet, l'invention a essentiellement pour objet un jeu de plateau, comprenant des pièces mobiles déplaçables sur un plateau ou autre surface équivalente, pourvu d'emplacements prédéterminés pour le positionnement desdites pièces, ce jeu de plateau était caractérisé par le fait que :

- les emplacements de positionnement des pièces mobiles de jeu sont pourvus de tiges perpendiculaires au plan du plateau et dépassant de celui-ci sur au moins deux hauteurs distinctes ;

- chaque pièce mobile de jeu comporte un corps évidé, logeant au moins un élément interne mobile présentant au moins deux couleurs ou aspects différents, dont l'un ou l'autre est visible au travers dudit corps,

de telle sorte que le positionnement d'une pièce mobile sur une tige du plateau impose ou modifie la position du ou des éléments internes mobiles de cette pièce, donc la couleur ou l'aspect alors visible.

Dans une forme de réalisation préférée de ce jeu de plateau, chaque pièce mobile de jeu comporte un corps allongé tubulaire, pourvu à mi-longueur d'au moins une fenêtre centrale, tandis que les éléments internes mobiles de cette pièce mobile de jeu comprennent au moins deux pions montés coulissants longitudinalement dans le corps tubulaire de ladite pièce, et prévus pour coopérer directement avec les tiges du plateau de jeu, ces pions étant différenciables par leur couleur ou leur aspect, l'un ou l'autre de ces pions pouvant apparaître au travers de la fenêtre centrale du corps tubulaire.

Ainsi, les pièces mobiles de jeu peuvent être enfichées sur les tiges du plateau de jeu, notamment en enfilant une extrémité du corps tubulaire sur une tige, ce qui peut faire coulisser les pions à l'intérieur du corps tubulaire et faire apparaître l'un ou l'autre de ces pions, de couleur distinctive, au travers de la fenêtre centrale dudit corps. Selon la progression des pièces mobiles et leur placement sur des tiges de longueurs différentes et éventuellement lors du retournement desdites pièces mobiles, le pion visible au travers de la fenêtre peut varier.

Avantageusement, les pions sont retenus par simple friction dans l'évidement axial du corps tubulaire, ce qui évite tout ajout de moyens spéciaux de retenue. Quant à la fenêtre centrale du corps tubulaire, celle-ci peut résulter d'une zone centrale translucide du corps tubulaire alors que le restant de ce

corps est opaque. Avantagusement, la zone centrale translucide peut-être conformée en lentille grossissante, notamment en forme de bourrelet annulaire permettant aussi une bonne vision par le haut de la couleur du pion se situant en face de la fenêtre.

5 Bien entendu, la fenêtre centrale du corps tubulaire peut aussi être réalisée de façon plus simple :

- soit en constituant le corps par un simple tube transparent, pourvu d'un revêtement opaque sur sa longueur, excepté dans sa partie centrale ;

10 - soit en prévoyant, dans le corps tubulaire opaque, une simple ouverture centrale ou plusieurs ouvertures réparties sur la circonférence du tube.

Selon les règles du jeu, les pions peuvent être choisis par les joueurs et introduits sélectivement, en nombre imposé, dans les corps tubulaires, pour constituer les pièces mobiles, au début d'une partie de jeu. Les  
15 pièces mobiles sont ainsi « construites » au départ par les joueurs, selon leur stratégie, ce qui augmente encore les combinaisons possibles.

Dans cette optique, ces pions peuvent être pourvus, à leurs extrémités, de moyens de liaison détachables, notamment par clipsage, avec des pions adjacents. Ainsi, chaque joueur construit par exemple, au début  
20 d'une partie, un « bloc-pions » formé par une succession de trois pions. Ce bloc-pions est glissé à l'intérieur du corps tubulaire et selon les règles de déplacement / retournement des pièces, la couleur de l'un ou l'autre des trois pions apparaît au travers de la fenêtre centrale. L'apparition de l'une ou l'autre des couleurs dépend de l'état précédent de la pièce mobile, et de la longueur  
25 de la tige sur laquelle cette pièce mobile sera enfichée, les tiges pouvant posséder deux ou trois niveaux différents. Bien entendu, dans la mesure où les pions sont retenus par friction à l'intérieur du corps tubulaire, il est également possible de conserver des pions indépendants, non liés entre eux.

Bien que le principe de translation et retenue des pions à l'intérieur  
30 d'un corps tubulaire rectiligne soit particulièrement simple du point de vue constructif et aussi du point de vue de l'utilisation pratique, d'autres formes de réalisation des pièces mobiles de jeu sont possibles. En particulier, il est envisageable de réaliser des pièces mobiles sous la forme d'un corps évidé dans la région centrale duquel est prévu un barillet rotatif, présentant des  
35 zones de couleurs ou d'aspects différenciés, apparaissant au travers d'au moins une fenêtre, des moyens coulissants d'actionnement étant logés dans le

corps tubulaire, de part et d'autre du barillet rotatif, moyens qui par coopération avec les tiges du plateau de jeu commandent la rotation dudit barillet, par exemple selon un principe de conversion de mouvement du type « crémaillère-pignon ». Le corps de chaque pièce mobile de jeu est ici avantageusement  
5 prévu ouvrant, notamment dans sa partie pourvue du barillet rotatif, de manière à donner accès à ce barillet en permettant un échange des zones de couleurs ou d'aspects différenciés, ces zones se présentant en particulier comme des secteurs colorés emboîtables les uns avec les autres de manière à former une couronne.

10 Selon une autre variante, utilisant elle aussi un concept rotatif, les pièces mobiles de jeu sont réalisées chacune sous la forme d'un corps cylindrique évidé logeant de façon coulissante, suivant son axe, un piston à gorge hélicoïdale immobilisé en rotation et coopérant avec une douille rotative  
15 munie d'un doigt intérieur engagé dans la gorge du piston, la douille recevant des secteurs rotatifs de couleurs ou d'aspects différenciés, apparaissant au travers d'au moins une fenêtre du corps. Cette variante a pour principal avantage de fournir une construction très compacte des pièces mobiles de jeu. De plus, dans la mesure où le corps cylindrique de ces pièces est ouvrant, les secteurs de couleurs ou d'aspects différenciés peuvent être interchangeables.

20 Ainsi, dans tous les cas, on réalise un jeu à caractère particulièrement « dynamique », dans lequel les joueurs peuvent eux-mêmes introduire au début d'une partie des variables, en fonction des éléments qui leur ont été distribués.

Le caractère dynamique du jeu peut être encore accentué en  
25 prévoyant que, sur au moins une zone du plateau de jeu, les tiges d'au moins deux hauteurs distinctes sont amovibles et interchangeables, par mise en place dans des trous prévus aux emplacements appropriés de ce plateau. Ainsi, chaque joueur peut, au début d'une partie, « construire » non seulement ses pièces mobiles, mais aussi sa zone de jeu, en sélectionnant dans cette zone  
30 les longueurs des tiges positionnées à chaque emplacement. De plus, comme on le conçoit aisément, l'amovibilité des tiges relativement au plateau permet, lorsque le jeu n'est pas utilisé, de le ranger et de le transporter dans un encombrement minimal.

De toute façon, l'invention sera mieux comprise à l'aide de la  
35 description qui suit, en référence au dessin schématique annexé représentant,

à titre d'exemple, quelques formes d'exécution de ce jeu de plateau et de ses constituants :

Figure 1 est une vue d'ensemble du jeu selon l'invention, avec son plateau pourvu de tiges, et avec des pièces mobiles enfichées sur ces tiges ;

5 Figure 2 est une vue en perspective éclatée d'une pièce mobile à corps tubulaire du jeu de la figure 1 ;

Figure 3 est une vue en coupe longitudinale de la pièce de jeu de la figure 2 ;

10 Figure 4 est un schéma, en coupe verticale, illustrant les transformations d'une pièce mobile, telle que celle des figures 2 et 3, au cours du jeu ;

Figure 5 est une vue en perspective d'une première variante de la pièce mobile de jeu à corps tubulaire des figures 2 et 3 ;

15 Figure 6 est une vue en perspective d'une deuxième variante de pièce mobile de jeu ;

Figure 7 est une vue en perspective d'une troisième variante de cette pièce mobile de jeu ;

Figure 8 est une vue en perspective d'un pion utilisable pour les variantes de pièces mobiles de jeu selon les figures 6 et 7 ;

20 Figure 9 est une vue en perspective éclatée d'une pièce mobile à barillet rotatif ;

Figure 10 est une autre vue en perspective de cette pièce, à l'état partiellement assemblé ;

25 Figure 11 montre la pièce des figures 9 et 10, à l'état entièrement assemblé ;

Figure 12 est une vue en perspective éclatée d'une autre pièce mobile avec piston à gorge hélicoïdale ;

Figure 13 est une autre vue en perspective de cette pièce, à l'état partiellement assemblé ;

30 Figure 14 montre la pièce des figures 12 et 13, à l'état entièrement assemblé.

En se référant à la figure 1, qui donne une vue d'ensemble du jeu, celui-ci comprend d'une part un plateau de jeu 2, et d'autre part des pièces mobiles de jeu 3, déplaçables sur le plateau 2.

Le plateau 2 possède par exemple une forme extérieure carrée et sur sa face supérieure 4 sont ménagés des trous 5, disposés en quinconce et s'inscrivant globalement à l'intérieur d'un cercle.

Le plateau 2 reçoit un ensemble de tiges cylindriques 6 et 7, amovibles et interchangeable, qui sont mises en place verticalement dans les trous 5. Comme le montre aussi la figure 4, on distingue ici des tiges 6 de plus petite longueur, qui dépassent de la face supérieure 4 du plateau 2 sur une hauteur H1, et des tiges 7 de plus grande longueur, qui dépassent de la face supérieure 4 du plateau 2 sur une hauteur H2, supérieure à la hauteur H1.

Les pièces mobiles de jeu 3, prévues pour être positionnées sur les tiges 6 ou 7, sont réalisables dans une première forme d'exécution de la manière montrée sur les figures 2 et 3.

Dans cette forme d'exécution, chaque pièce mobile 3 comporte un corps allongé tubulaire 8, rectiligne, pourvu à mi-longueur d'une partie centrale transparente ou translucide, dite « fenêtre » 9, située entre deux parties terminales opaques 10 et 11. Le corps 8 peut être constitué par un simple tube transparent, formant directement la fenêtre 9, tandis que les deux parties terminales opaques 10 et 11 résultent d'un revêtement, tel qu'une peinture ou une enveloppe rapportée, présent sur toute la longueur du tube 8 excepté sa partie centrale. La fenêtre 9 peut former une surépaisseur ou un bourrelet annulaire, comme le montre le dessin, pour créer un effet d'amplification ou de diffusion multidirectionnelle de la couleur visible au travers de cette fenêtre 9 (comme expliqué ci-après). Chaque pièce mobile 3 comprend aussi, disposés dans son corps tubulaire 8, des éléments internes mobiles ici au nombre de trois, désignés comme « pions » 12, qui peuvent être différenciés par leur couleur ou leur aspect. Les trois pions 12 sont glissés, l'un à la suite de l'autre, dans l'évidement axial du corps tubulaire 8, où ils sont retenus par simple friction, cette succession de trois pions 12 formant un « bloc-pions ». Les pions 12 peuvent être pourvus, à leurs extrémités, de formes complémentaires (non représentées) permettant leur assemblage démontable, notamment par clipsage.

Les pions 12 comprennent, en particulier, des pions d'une première couleur tels que des pions bleus (B), des pions d'une deuxième couleur tels que des pions rouges (R), et des pions incolores ou blancs désignés comme pions neutres (N).

Au début de chaque partie du jeu, trois pions 12 de couleurs différenciées sont positionnés, par glissement, à l'intérieur des corps tubulaires 8 pour constituer les blocs- pions et les pièces mobiles 3 renfermant ces blocs-pions. Les pièces mobiles 3 sont construites ainsi par les deux joueurs, selon les pions qui leur sont distribués au départ et selon leur stratégie de jeu personnelle. Une fois ces pièces mobiles 3 constituées, chacune d'elle fait apparaître, au travers de sa fenêtre centrale 9, la couleur (B, R, ou N) du pion 12 qui se positionne sous cette fenêtre 9. Les couleurs des deux autres pions 12 sont occultées par les parties opaques 10 et/ou 11.

10 En fonction de l'évolution du jeu, l'apparence des pièces mobiles 3, c'est-à-dire la couleur (B, R, N) apparaissant au travers de leurs fenêtres 9, se modifie de la manière illustrée, à titre d'exemple, sur la figure 4.

Comme l'illustre la partie gauche de cette figure 4, le positionnement initial d'une pièce mobile 3 sur une tige 6 de plus petite hauteur H1 permet de faire apparaître, au travers de la fenêtre 9 de ladite pièce, la couleur (R) déjà initialement visible.

En se référant à la partie centrale de la figure 4, le déplacement F1 de la pièce mobile 3 et son enfichage sur une tige 7 de plus grande hauteur H2 provoque le coulisement des pions 12 à l'intérieur de cette pièce, de sorte qu'un pion 12 d'une autre couleur (B) apparaît alors au travers de la fenêtre 9.

Enfin, comme le montre la partie droite de la même figure 4, le retournement F2 de la pièce mobile 3, la ramenant sur la même tige 7 ou une autre tige 7 toujours de plus grande hauteur H2, provoque un nouveau coulisement du bloc-pions à l'intérieur de cette pièce, de sorte qu'un pion 12 d'une autre couleur (N) va alors apparaître au travers de la fenêtre 9.

Sur la base des principes ainsi schématiquement illustrés, les combinaisons réalisables dans la préparation des pièces mobiles 3 et au cours du jeu, en fonction des règles de celui-ci, notamment les règles de déplacement et de prise des pièces, sont particulièrement nombreuses et encore multipliées par les diverses possibilités de répartition des tiges 6 et 7 du plateau 2, présentes sur deux niveaux H1 et H2.

A titre d'exemple, le plateau 2 a sa face supérieure 4 percée de quarante-quatre trous 5, qui reçoivent autant de tiges comprenant ici vingt-deux tiges 6 de plus petite longueur, et vingt-deux tiges 7 de plus grande longueur. Chaque joueur dispose, sur le plateau 2, de sa propre zone de jeu par exemple avec huit trous 5, dans laquelle il peut disposer selon son choix les tiges 6 et 7,



la zone centrale du plateau 2 recevant par contre les tiges selon une disposition figée.

Au début d'une partie, chaque joueur reçoit douze corps tubulaires 8, lui permettant de constituer autant de pièces mobiles 3 par introduction de trois pions 12 dans chacun d'eux. Il existe au total vingt-quatre pions de chaque couleur (B, R, ou N). Chaque joueur reçoit initialement dix-huit pions de couleur (B ou R), douze pions neutres (N) et six pions de la couleur adverse (R ou B). Chaque bloc-pions initialement constitué doit contenir au moins un pion 12 de la couleur (B ou R) du joueur concerné, couleur qui initialement doit apparaître au travers de la fenêtre 9 de chaque pièce mobile 3.

En fonction de l'évolution du jeu, et selon les principes illustrés par la figure 4, les pièces mobiles 12 des deux joueurs se transforment, c'est-à-dire que leur enfichage sur des tiges 6 ou 7 de hauteur différente, et leur retournement sur ces tiges, déplacent les pions 12 de manière à faire apparaître une couleur différente au travers de la fenêtre 9. Les règles du jeu (non détaillées ici) définissent les modes de déplacement des pièces mobiles 3, d'une tige 6 ou 7 à une autre, ainsi que la notion de « prise » d'une pièce de l'adversaire ; il peut notamment être convenu qu'une pièce « prise » est retournée, et que si celle-ci passe de la couleur de l'adversaire à celle du joueur considéré, elle ne peut plus être utilisée par l'adversaire et se trouve récupérée par le joueur considéré, tandis que les pièces devenues « neutres » peuvent être déplacées indifféremment par les deux joueurs, mais ne peuvent être prises.

Ainsi, selon les variantes possibles de règles, le but du jeu peut être, pour chaque joueur, de transformer les pièces mobiles 3 de l'adversaire jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus qu'un faible nombre prédéterminé (par exemple : sept) de la couleur initiale, ou de convertir les pièces mobiles 3 de l'adversaire jusqu'à parvenir à totaliser un nombre élevé prédéterminé (par exemple : quinze) de pièces mobiles de sa propre couleur, ou autres conditions analogues, avec divers systèmes possibles de comptage des points attribués aux deux joueurs.

Les pièces mobiles de jeu 3 peuvent posséder des configurations qui constituent des variantes de la version de base des figures 2 et 3.

Ainsi, dans une première variante illustrée par la figure 5, chaque pièce mobile 3 possède un corps tubulaire 8, dans la région médiane duquel sont prévues deux ou plusieurs fenêtres 9, au lieu d'une fenêtre unique.

Dans une deuxième variante montrée sur la figure 6, la pièce mobile 3 possède une allure en « U » inversé, son corps tubulaire étant divisé en deux branches parallèles 8a et 8b, correspondant respectivement aux deux parties opaques, qui sont réunies par un coude transparent formant la fenêtre 9. Dans le cas de cette variante, le « retournement » est remplacé par un changement de la branche 8a ou 8b enfichée sur une tige 6 ou 7 du plateau de jeu 2.

Dans une troisième variante, représentée par la figure 7, la pièce mobile 3 possède une allure en « chicane », son corps tubulaire possédant deux parties terminales opaques 10 et 11, parallèles mais décalées l'une par rapport à l'autre, qui sont réunies par une partie intermédiaire en « S » formant la fenêtre 9.

D'autres variantes non représentées, par exemple avec forme en spirale, peuvent encore être imaginées en partant de la version de base rectiligne de la pièce mobile 3.

Dans la mesure où ces variantes possèdent un corps tubulaire qui n'est pas rectiligne mais cintré, chaque pion 12 doit être réalisé comme un pion flexible, par exemple avec une allure en soufflet comme illustré sur la figure 8, pour être utilisable avec un tel corps tubulaire.

Les figures 9 à 11 représentent un autre mode de réalisation de la pièce mobile de jeu 3, faisant appel à un barillet rotatif 13 en remplacement des pions coulissants des formes d'exécution précédentes.

La pièce mobile 3 possède ici un corps évidé 14, fermé par un couvercle amovible 15, qui forme une sorte de boîtier prolongé, en haut et en bas, par deux embouts tubulaires opposés 16 et 17. Dans le corps 14 est montée coulissante verticalement une crémaillère 18, munie de deux têtes opposées 19 et 20 qui sont engagées de façon coulissante respectivement dans les deux embouts tubulaires 16 et 17. La crémaillère 18 vient en prise avec un pignon 21, solidaire en rotation d'un disque 22 qui reçoit le barillet rotatif 13.

Ce barillet rotatif 13 se présente comme une couronne, sur laquelle se succèdent, dans le sens périphérique, des zones ou secteurs 24 de couleurs alternativement bleue (B), rouge (R) et neutre (N). Comme le montre en particulier la figure 9, les secteurs 24 d'une même couleur (ici au nombre de quatre) sont tous liés entre eux, par une sorte de voile en hélice 23, et forment ainsi trois éléments pouvant être emboîtés les uns avec les autres de manière

à former une couronne complète. La couronne ainsi formée est indexée en rotation sur le disque 22, pourvu à cet effet d'ergots 34.

Le boîtier, formé par le corps évidé 14 et le couvercle 15, comporte quatre fenêtres 25 dont la disposition permet de faire apparaître les quatre secteurs 24 d'une même couleur (B, R, ou N). On notera que le nombre et la configuration des fenêtres 9 rend ces secteurs 24 bien visibles depuis le haut ou depuis un côté quelconque.

Grâce au couvercle amovible 15, et à la possibilité ici offerte d'assembler et de séparer les trois éléments emboîtables pourvus des secteurs colorés 24, chaque joueur peut, là aussi, créer des combinaisons variables en début de partie, d'une manière analogue aux combinaisons de pions des précédentes formes d'exécution.

Au cours du jeu, la pièce mobile 3 à barillet rotatif 13 est enfichée dans un sens ou dans l'autre sur les tiges 6 ou 7 du plateau de jeu 2, de telle sorte que la coopération des deux têtes 19 et 20 avec ces tiges déplace en translation la crémaillère 18, ce qui provoque la rotation correspondante du pignon 21, du disque 22 et du barillet rotatif 23, donc la modification de la couleur visible au travers des fenêtres 25.

Les figures 12 à 14 représentent encore un autre mode de réalisation de la pièce mobile de jeu 3, faisant appel à un piston 26 à gorge hélicoïdale 27. Le piston 26 est logé, de façon axialement coulissante, dans un corps cylindrique évidé 28, fermé par un couvercle amovible 29, ce piston 26 se trouvant immobilisé en rotation par rapport au corps 28, au moyen d'une gorge rectiligne 35 creusée sur toute la longueur du piston 26 et coopérant avec une clavette 36 intégrée au corps 28.

Le piston 26 coopère avec une douille rotative 30, munie intérieurement d'un doigt 31 engagé dans la gorge hélicoïdale 27. La douille 30 reçoit, extérieurement, une couronne constituée par une succession de secteurs colorés 32, avec une alternance de secteurs bleus (B), rouges (R) et neutres (N). Comme le montre la figure 12, les secteurs 32 résultent de trois éléments emboîtables dans l'ordre souhaité, chaque élément comportant deux secteurs 32 d'un même couleur (B, R, ou N) reliés par un voile de matière. La couronne ainsi formée est indexée en rotation sur la douille 30.

Le corps 28 complété par son couvercle 29 forme un boîtier cylindrique, qui comporte vers ses deux extrémités des fenêtres 33 diamétralement opposées, au travers desquels apparaissent des portions de

secteurs (32) d'une même couleur (B, R, N). Grâce au couvercle amovible 29, et à la possibilité ici offerte d'assembler et de séparer les trois éléments emboîtables formant les secteurs colorés 32, chaque joueur peut, là encore, créer des combinaisons variables en début de partie.

5            Au cours du jeu, la pièce mobile 3 à piston 26 est enfilée dans un sens ou dans l'autre sur les tiges 6 ou 7 du plateau de jeu 2, de telle sorte que la coopération des faces terminales du piston 26 avec ces tiges déplace en translation ce piston, et provoque, par l'intermédiaire de la gorge hélicoïdale 27 et du doigt 31, la rotation de la douille 30, donc de la couronne constituée par  
10 les secteurs 32, et par conséquent la modification de la couleur visible au travers des fenêtres 33.

              Comme il va de soi, l'invention ne se limite pas aux seules formes d'exécution de ce jeu de plateau qui ont été décrites ci-dessus, à titre d'exemples ; elle en embrasse, au contraire, toutes les variantes de réalisation  
15 respectant le même principe. C'est ainsi, notamment, que l'on ne s'éloignerait pas du cadre de l'invention :

- en réalisant le plateau de jeu avec une forme extérieure autre, par exemple carrée ;
- en prévoyant des tiges de plus de deux longueurs différentes, par  
20 exemple des tiges de trois longueurs différentes ;
- en réalisant tous aménagements utiles sur les pièces mobiles de jeu et leurs éléments, par exemple en prévoyant une teinte noire à l'intérieur du corps tubulaire et sur les faces terminales de leurs pions, pour ne pas révéler la couleur et la position des pions, autrement que par la vision au travers de la fenêtre.  
25
- en prévoyant tous aménagements complémentaires et tous accessoires de jeu, par exemple un système de rotation du plateau de jeu, ou un accessoire en forme de fine tige pour pousser les pions à l'intérieur des corps tubulaires, et pour les extraire de ces  
30 corps tubulaires, ou encore en ajoutant de part et d'autre du plateau de jeu, et pour chaque joueur, un coffre à capot relevable servant à la fois de rangement pour les éléments mobiles du jeu, et de zone discrétionnaire pour la « construction » des pièces mobiles de jeu en début de partie.

## REVENDICATIONS

1. Jeu de plateau à deux joueurs, comportant des pièces mobiles  
5 (3) déplaçables sur un plateau (2) ou autre surface équivalente, pourvu  
d'emplacements prédéterminés (5) pour le positionnement desdites pièces,  
caractérisé en ce que :
- les emplacements (5) de positionnement des pièces mobiles (3)  
sont pourvus de tiges (6, 7) perpendiculaires au plan du plateau (2) et  
10 dépassant de celui-ci sur au moins deux hauteurs distinctes (H1, H2) ;
  - chaque pièce mobile de jeu (3) comporte un corps évidé (8 ; 14 ;  
28), logeant au moins un élément interne mobile (12 ; 24 ; 32) présentant au  
moins deux couleurs ou aspects différents, dont l'un ou l'autre est visible au  
travers dudit corps (8 ; 14 ; 28),  
15 de telle sorte que le positionnement d'une pièce mobile (3) sur une  
tige (6, 7) du plateau (2) impose ou modifie la position du ou des éléments  
internes mobiles (12 ; 24 ; 32) de cette pièce mobile, donc la couleur ou  
l'aspect alors visible.
2. Jeu de plateau selon la revendication 1, caractérisé en ce que  
20 chaque pièce mobile de jeu (3) comporte un corps allongé tubulaire (8), pourvu  
à mi-longueur d'au moins une fenêtre centrale (9), tandis que les éléments  
internes mobiles de cette pièce mobile de jeu (3) comprennent au moins deux  
pions (12) montés coulissants longitudinalement dans le corps tubulaire (8) de  
ladite pièce, et prévus pour coopérer directement avec les tiges (6, 7), du  
25 plateau de jeu (2), ces pions (12) étant différenciables par leur couleur ou leur  
aspect, l'un ou l'autre de ces pions pouvant apparaître au travers de la fenêtre  
centrale (9) du corps tubulaire (8).
3. Jeu de plateau selon la revendication 2, caractérisé en ce que  
les pions (12) sont retenus par simple friction dans l'évidement axial du corps  
30 tubulaire (8).
4. Jeu de plateau selon la revendication 2 ou 3, caractérisé en ce  
que la fenêtre centrale du corps tubulaire (8) résulte d'une zone centrale  
translucide (9) du corps tubulaire, alors que le restant (10, 11) de ce corps (8)  
est opaque.
- 35 5. Jeu de plateau selon la revendication 4, caractérisé en ce que la  
zone centrale translucide est conformée en lentille grossissante (9), notamment

en forme de bourrelet annulaire permettant aussi une bonne vision par le haut de la couleur du pion (12) se situant en face de la fenêtre.

5 6. Jeu de plateau selon la revendication 4, caractérisé en ce que le corps (8) est constitué par un simple tube transparent, pourvu d'un revêtement opaque (10, 11) sur sa longueur excepté dans sa partie centrale (9) pour former la fenêtre.

10 7. Jeu de plateau selon la revendication 2 ou 3, caractérisé en ce que, pour former la fenêtre, il est prévu dans un corps tubulaire (8) opaque, une simple ouverture centrale, ou plusieurs ouvertures réparties sur la circonférence du tube.

8. Jeu de plateau selon l'une quelconque des revendications 2 à 7, caractérisé en ce que les pions (12) sont pourvus, à leurs extrémités, de moyens de liaison détachable, notamment par clipsage, avec des pions adjacents.

15 9. Jeu de plateau selon la revendication 1, caractérisé en ce que chaque pièce mobile de jeu (3) est réalisée sous la forme d'un corps évidé (14, 15) dans la région centrale duquel est prévu un barillet rotatif (13), présentant des zones (24) de couleurs ou d'aspects différenciés, apparaissant au travers d'au moins une fenêtre (25), des moyens coulissants d'actionnement (18, 19, 20 20) étant logés dans le corps (14, 15) de part et d'autre du barillet rotatif (13), moyens qui par coopération avec les tiges (6, 7) du plateau de jeu (2) commandent la rotation dudit barillet, par exemple selon un principe de conversion de mouvement du type « crémaillère-pignon » (18,21).

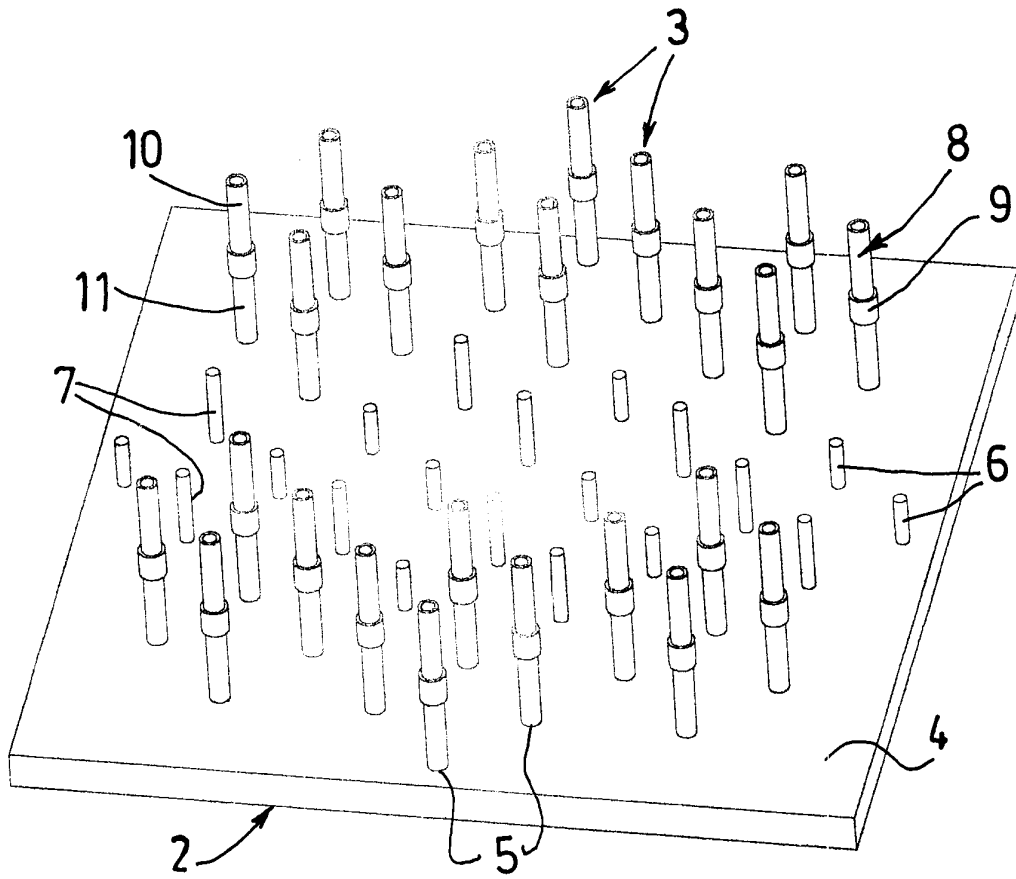
25 10. Jeu de plateau selon la revendication 9, caractérisé en ce que le corps (14, 15) de chaque pièce mobile de jeu (3) est prévu ouvrant, notamment dans sa partie pourvue du barillet rotatif (13), de manière à donner accès à ce barillet en permettant un échange des zones de couleurs ou d'aspects différenciés, ces zones se présentant en particulier comme des secteurs colorés (24) emboîtables les uns avec les autres de manière à former  
30 une couronne.

35 11. Jeu de plateau selon la revendication 1, caractérisé en ce que chaque pièce mobile de jeu (3) est réalisée sous la forme d'un corps cylindrique évidé (28, 29) logeant de façon coulissante, suivant son axe, un piston (26) à gorge hélicoïdale (27), immobilisé en rotation et coopérant avec une douille rotative (30) munie d'un doigt intérieur (31) engagé dans la gorge

du piston, la douille (30) recevant des secteurs rotatifs (32) de couleurs ou d'aspects différenciés.

12. Jeu de plateau selon l'une quelconque des revendications 1 à 11, caractérisé en ce que, sur au moins une zone du plateau de jeu (2), les tiges (6,7) d'au moins deux hauteurs distinctes (H1, H2) sont amovibles et interchangeables, par mise en place dans des trous (5) prévus aux emplacements appropriés de ce plateau (2).

1/5

FIG. 1



2/5

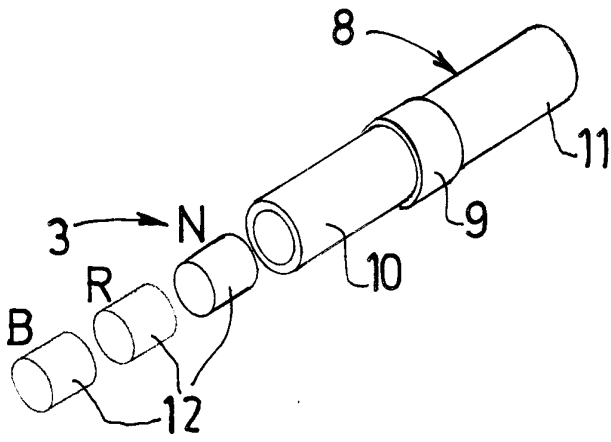


FIG. 2

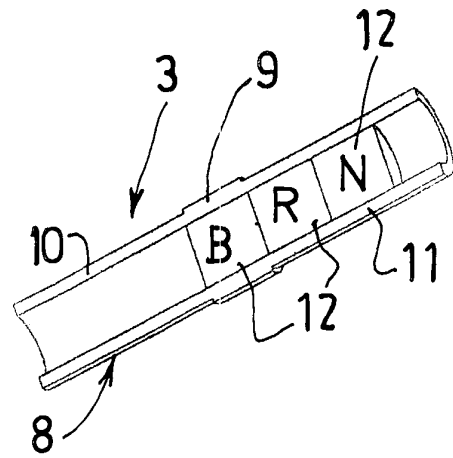


FIG. 3

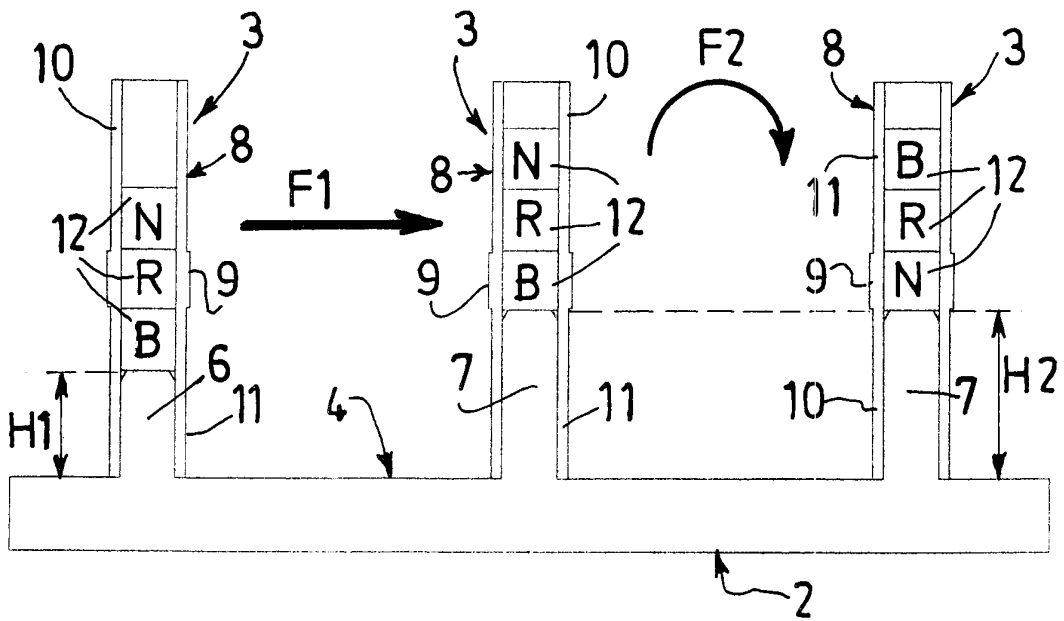


FIG. 4

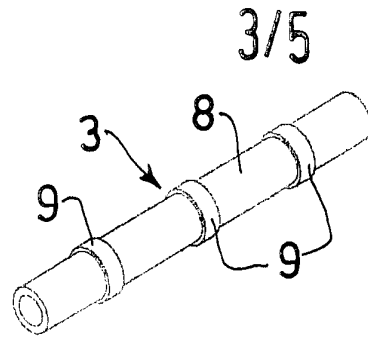


FIG. 5

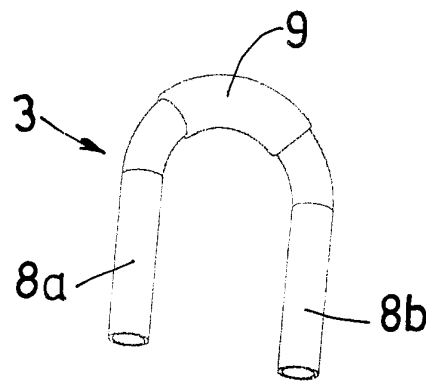


FIG. 6

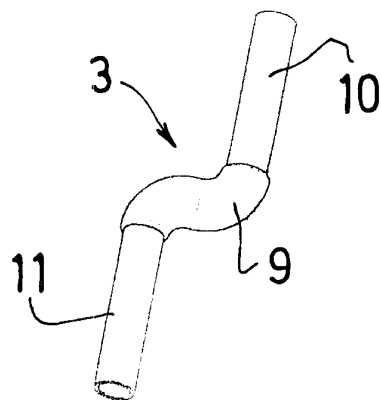


FIG. 7

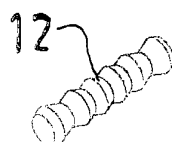


FIG. 8

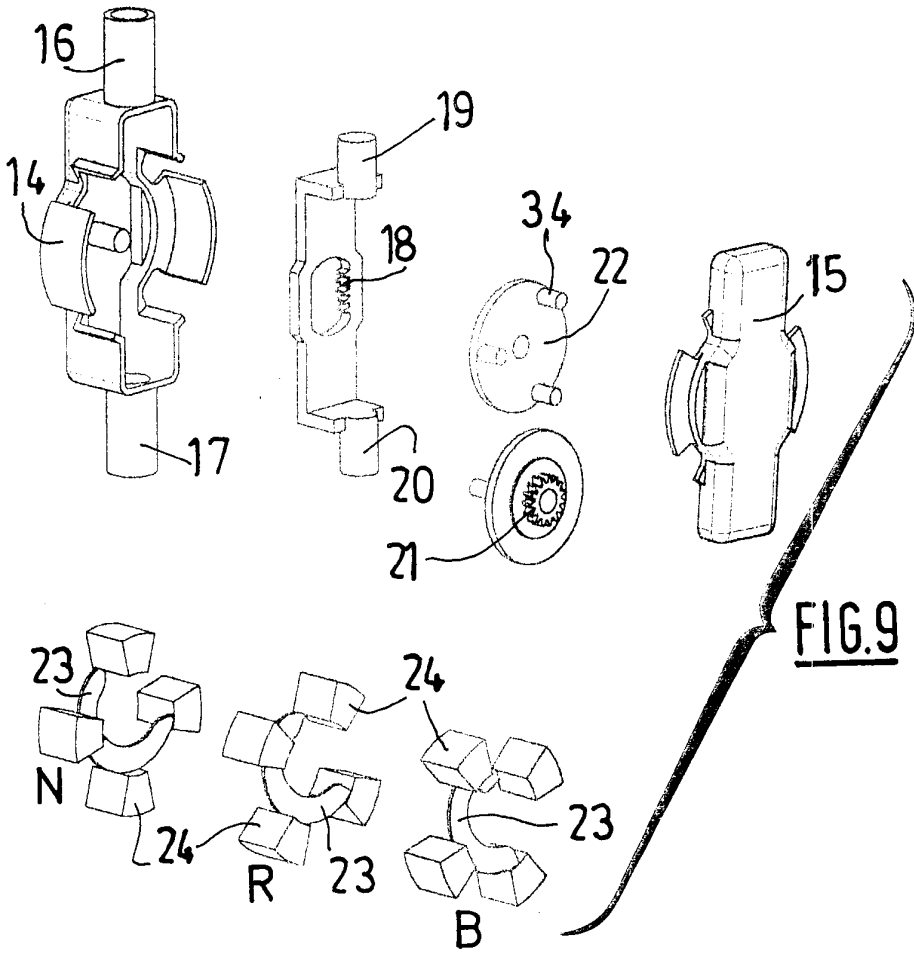


FIG.9

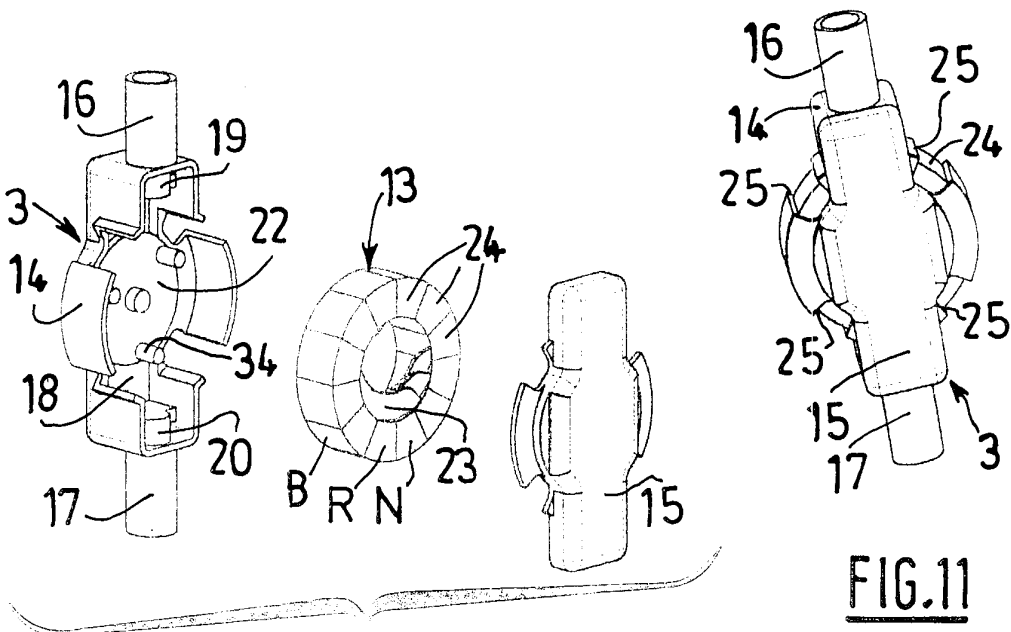


FIG.10

FIG.11

5/5

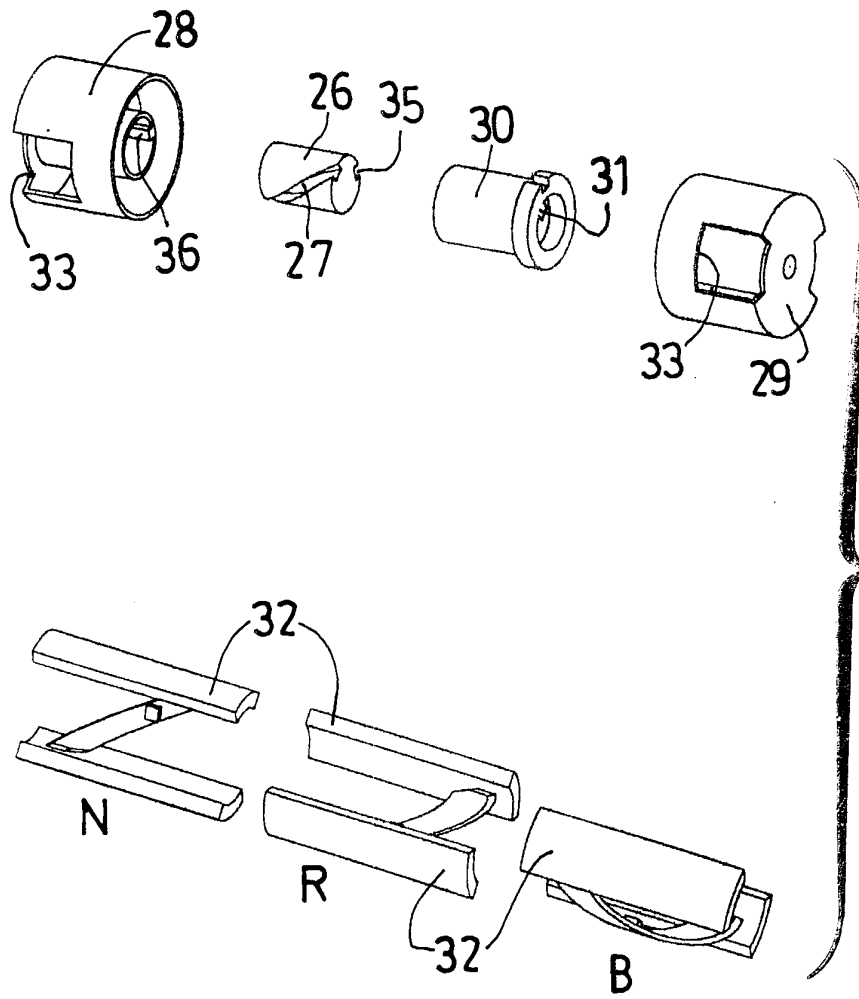


FIG.12

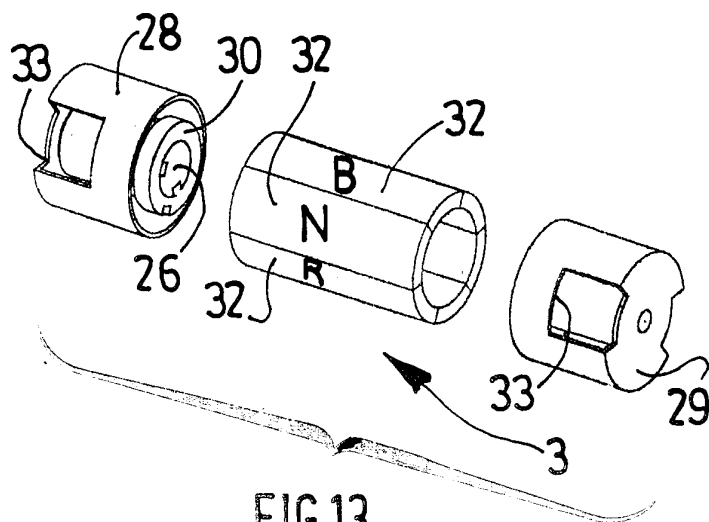


FIG.13

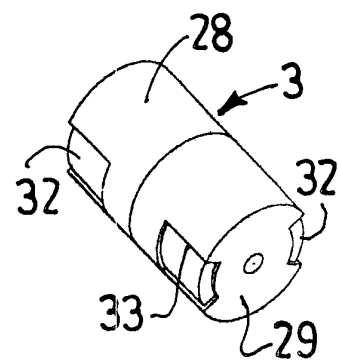


FIG.14



**RAPPORT DE RECHERCHE  
PRÉLIMINAIRE**  
établi sur la base des dernières revendications  
déposées avant le commencement de la recherche

N° d'enregistrement  
national

FA 678461  
FR 0602886

DOCUMENTS CONSIDÉRÉS COMME PERTINENTS		Revendication(s) concernée(s)	Classement attribué à l'invention par l'INPI
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes		
A	FR 2 604 073 A (TONDU ALAIN [FR]) 25 mars 1988 (1988-03-25) * le document en entier * -----	1	
A	US 1 714 792 A (YASAKU KURIHARA) 28 mai 1929 (1929-05-28) * le document en entier * -----	1	
			DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHÉS (IPC)
			A63F
		Date d'achèvement de la recherche	Examineur
		27 novembre 2006	Turmo Peruga, Robert
CATÉGORIE DES DOCUMENTS CITÉS		T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet bénéficiant d'une date antérieure à la date de dépôt et qui n'a été publié qu'à cette date de dépôt ou qu'à une date postérieure. D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons ..... & : membre de la même famille, document correspondant	
X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : arrière-plan technologique O : divulgation non-écrite P : document intercalaire			

EPO FORM 1503 12.99 (P04C14) 2

**ANNEXE AU RAPPORT DE RECHERCHE PRÉLIMINAIRE**  
**RELATIF A LA DEMANDE DE BREVET FRANÇAIS NO. FR 0602886 FA 678461**

La présente annexe indique les membres de la famille de brevets relatifs aux documents brevets cités dans le rapport de recherche préliminaire visé ci-dessus.

Les dits membres sont contenus au fichier informatique de l'Office européen des brevets à la date du 27-11-2006

Les renseignements fournis sont donnés à titre indicatif et n'engagent pas la responsabilité de l'Office européen des brevets, ni de l'Administration française

Document brevet cité au rapport de recherche		Date de publication	Membre(s) de la famille de brevet(s)	Date de publication
FR 2604073	A	25-03-1988	AUCUN	
-----				
US 1714792	A	28-05-1929	AUCUN	
-----				