

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

INSTITUT NATIONAL  
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

PARIS

① N° de publication :  
(A n'utiliser que pour les  
commandes de reproduction).

**2 358 173**

A1

**DEMANDE  
DE BREVET D'INVENTION**

②

**N° 76 21765**

---

⑤④ Jeu de société à pièces déplaçables sur des cases.

⑤① Classification internationale (Int. Cl.<sup>2</sup>). A 63 F 3/02.

②② Date de dépôt ..... 16 juillet 1976, à 14 h 42 mn.

③③ ③② ③① Priorité revendiquée :

④① Date de la mise à la disposition du  
public de la demande ..... B.O.P.I. - «Listes» n. 6 du 10-2-1978.

---

⑦① Déposant : LE FLOCH Jacques Nonna Yves Marie, résidant en France.

⑦② Invention de :

⑦③ Titulaire : *Idem* ⑦①

⑦④ Mandataire : Cabinet Boettcher, 23, rue La Boétie, 75008 Paris.

---

---

L'invention a pour objet un jeu de société pour deux joueurs au moins utilisant une surface de jeu divisée en cases voisines sur lesquelles sont déplacées des pièces mobiles.

On connaît déjà des jeux de ce genre tels que  
5 le jeu de dames, le jeu d'échecs, de jacquet, etc ...

L'invention a pour but principal d'apporter un jeu qui se distingue des jeux connus par plusieurs points importants qui en élargissent grandement les possibilités et l'intérêt.

10 Par exemple les jeux de dames et d'échecs ne peuvent admettre que deux joueurs seulement.

Un des buts de l'invention est de parvenir à un jeu utilisable par deux ou trois ou quatre joueurs sans que l'intérêt du jeu en soit diminué.

15 Le jeu de jacquet, qui a été remis en faveur il y a quelque temps sous le nom de backgammon, comporte l'emploi de dés ; ceci fait intervenir dans le jeu des événements aléatoires et imprévisibles dont l'une des conséquences est de ne pas permettre un déroulement raisonné du jeu découlant uniquement des  
20 manoeuvres et des combinaisons conçues par les joueurs et s'opposant les unes aux autres.

Un autre but de l'invention est donc d'apporter un jeu de société dans lequel les mouvements des pièces sont commandés uniquement par les conceptions stratégiques ou tactiques  
25 des joueurs.

En particulier, et ceci est un des avantages notables du jeu de l'invention, la surface de jeu est telle qu'elle permet de concevoir des mouvements de pièces s'inspirant directement de la branche des mathématiques modernes dites des  
30 ensembles. Le jeu de l'invention est donc spécialement formateur pour les enfants auxquels il permet la mise en oeuvre concrète et directe de leurs connaissances.

De plus, les jeux connus cités plus haut se jouent sur des surfaces de jeu divisées en cases selon des règles  
35 précises et immuables, comme le damier et l'échiquier. De ce fait, la division en cases de la surface et la règle de jeu sont étroitement associées. Ainsi, il est pratiquement impossible de concevoir, à partir de ces surfaces de jeu, des règles différentes ou des jeux différents qui en conserveraient l'essentiel de la difficulté et de l'intérêt.  
40

Un autre but de l'invention est d'apporter, au contraire, une surface de jeu établie selon des caractéristiques constructives matérielles telles qu'elle est réalisable selon de nombreuses variantes sans perdre ses caractéristiques essentielles.

5 De cette façon, il est possible de concevoir de nombreuses variantes concernant les règles de jeu. Ces variantes renouvellent le jeu et en élargissent l'attrait sans rien lui faire perdre de son intérêt ni de son aspect formateur.

Bien entendu, les règles en question ne font pas  
10 en elles-mêmes partie de l'invention. On donnera plus loin une description d'une règle possible et d'une variante mais ce sera avec la seule intention de mieux faire apprécier les avantages apportés par le jeu de l'invention en comparaison des jeux classiques du même genre.

15 On atteint les buts mentionnés plus haut en se servant d'une surface de jeu divisée en cases voisines les unes des autres dans laquelle, selon l'invention, les cases sont des figures géométriques ayant au moins trois côtés et ces figures composent des ensembles ayant chacun une case centrale et des  
20 cases périphériques entourant la case centrale. Les cases centrales des divers ensembles sont toutes repérées par un même signe. La surface de jeu présente plusieurs ensembles disposés selon l'une quelconque des deux dispositions relatives suivantes:  
- les divers ensembles ont des cases périphériques communes ,  
25 - les divers ensembles n'ont pas de cases périphériques communes; ceci implique que certaines cases n'appartiennent à aucun ensemble.

Les cases peuvent être des triangles, des hexagones mais on peut trouver sur une surface de jeu des triangles  
30 et des hexagones, simultanément.

Il est avantageux que chaque ensemble se compose d'une case centrale et de six cases périphériques, mais ceci n'est pas une obligation.

Dans un mode de réalisation de l'invention,  
35 chaque case porte un dessin géométrique choisi parmi trois types distincts tels que : un rond, un triangle, un hexagone. Dans ce cas, et quand les ensembles ont six cases périphériques avec une case périphérique commune, pris deux à deux, les six cases périphériques de chaque ensemble ont, comme dessin, deux ronds, deux

triangles, deux hexagones. Dans un ensemble, les mêmes dessins des cases périphériques sont portés par des cases non contiguës.

Selon l'invention, les pièces déplaçables sont munies de moyens permettant de les solidariser à plusieurs  
5 en les empilant. Dans un mode de réalisation les pièces ont des hauteurs différentes et se répartissent en deux catégories appelées pièces basses et pièces hautes.

Dans un autre mode de réalisation correspondant à celui qui est défini plus haut concernant les cases, les  
10 pièces déplaçables ont, en section droite, un profil choisi entre les trois types de dessins : rond, triangulaire, hexagonal.

Pour mieux faire comprendre l'invention, on donnera maintenant la description de plusieurs réalisations d'une surface de jeu ainsi que de pièces déplaçables. On se reportera  
15 aux dessins annexés dans lesquels :

- la figure 1 est un premier exemple d'une surface de jeu conforme à l'invention, à base d'hexagones ;

- la figure 2 est un second exemple d'une surface de jeu conforme à l'invention, à base de triangles ;

20 - la figure 3 est un troisième exemple d'une surface de jeu conforme à l'invention, à base d'hexagones, de triangles et de carrés ;

- la figure 4 est un quatrième exemple d'une surface de jeu conforme à l'invention à base d'hexagones et de  
25 triangles ;

- la figure 5 est un cinquième exemple d'une surface de jeu conforme à l'invention à base de triangles et d'hexagones ;

- la figure 6 est une vue de la surface de  
30 jeu de la figure 1, avec une variante de disposition des ensembles et servant à expliquer les mouvements des pièces déplaçables ;

- les figures 7 A et 7 B sont des vues de la surface de jeu de la figure 1 avec la même disposition des ensembles que sur cette dernière mais avec des dessins portés par les  
35 cases, la figure 7 A montrant la surface de jeu seule et la figure 7 B montrant en plus les pièces posées sur les cases, pour deux joueurs ;

- la figure 8 montre deux pièces déplaçables, conformes à l'invention.

Les surfaces de jeu illustrées par les figures 1 à 5 mettent en évidence que, selon l'invention, elles présentent une multitude de cases voisines dont le nombre n'a pas besoin d'être strictement limité comme cela est imposé pour les 5 damiers et les échiquiers. Les cases sont des figures géométriques dont le genre n'est pas non plus obligatoire ; il suffit que ces figures aient au moins trois côtés, c'est-à-dire que les cases soient des triangles (référence a sur la figure 2).

L'invention prévoit que l'on peut aussi 10 diviser la surface de jeu en casés hexagonales b (figure 1). On peut aussi adopter à la fois des cases triangulaires a et des cases hexagonales b en leur donnant une disposition relative, ou une autre, ainsi que le montrent les figures 4 et 5.

L'invention ne doit pas être limitée à ces 15 exemples ; on peut adopter à la fois des cases triangulaires a, des cases hexagonales b et des cases carrées c. (voir la figure 3).

Quelle que soit la ou les figures géométriques adoptées et le nombre exact des cases, selon l'invention les cases composent des ensembles comprenant une case centrale et des 20 cases périphériques.

Pour faire apparaître ces ensembles, on a désigné les cases qui en font partie par le chiffre 1 pour la case centrale et par les chiffres 2 à 7 pour les cases périphériques sur les figures 1, 2, 3, 6 et 7 A. Le nombre des cases périphé- 25 riques n'est pas forcément égal à six, bien que cette disposition soit préférée. La figure 3 montre que la case centrale 1 d'un ensemble peut être entourée de six cases périphériques triangulaires 2 à 7 et de six autres cases périphériques carrées II à VII, par exemple. Autrement dit, une case 1 peut servir de case centrale 30 à plusieurs ensembles comprenant plusieurs cases périphériques entourant cette case centrale commune.

Bien entendu, sur une surface réelle de jeu, les cases centrales 1 ne sont pas indiquées par un chiffre mais par une couleur (noire par exemple, comme sur les figures 6, 7 A, 35 7 B). En général, les cases périphériques n'ont pas besoin d'être indiquées. Dans le cas de la figure 3, on peut distinguer les cases périphériques 2 à 7 d'un ensemble de celles II à VII d'un autre ensemble à l'aide de couleurs.

On notera que l'on pourrait considérer aussi sur la figure 3 que les ensembles sont composés de 12 cases périphériques entourant une case centrale. Cette disposition doit être admise comme équivalente à celle qui est expliquée ci-dessus.

5 Sur la surface de jeu, les ensembles peuvent avoir deux dispositions relatives différentes. Ils peuvent se recouvrir partiellement et avoir des cases périphériques communes comme le montrent clairement les figures 1, 3 et 7 A. Les ensembles peuvent être assez éloignés pour ne pas avoir de cases périphériques communes ainsi qu'on l'a fait ressortir dans la partie  
10 gauche de la figure 6. Il est alors tout-à-fait possible que certaines cases (désignées par la référence d sur la figure 6) n'appartiennent à aucun ensemble.

15 Selon une autre caractéristique de l'invention, on peut dessiner sur les cases un dessin géométrique choisi dans un groupe de trois dessins typiquement dissemblables, par exemple un rond, un triangle, un hexagone.

Dans le cas d'une surface à ensembles ayant six cases périphériques et se recouvrant, on répartit les dessins  
20 sur les cases périphériques de façon que deux mêmes dessins (deux ronds ou deux triangles) ne se trouvent pas sur deux cases contiguës, dans un même ensemble. Les cases centrales portent un des dessins par exemple un hexagone (case centrale de l'ensemble central) ou un rond (cases centrales des ensembles satellites sur  
25 la figure 7 A).

Le jeu de l'invention comprend aussi des pièces déplaçables.

30 Quand il n'y a pas de dessins sur les cases, les pièces déplaçables peuvent ressembler à des pions ordinaires mais, selon l'invention elles sont toutes munies de moyens permettant de les faire tenir ensemble quand on les empile, par exemple grâce à une ouverture 20 (figure 8) prévue sur une face et à un têtou 21 prévu sur l'autre face. Tout autre moyen équivalent peut être adopté.

35 Selon une caractéristique de l'invention, il est avantageux de donner aux pièces mobiles deux hauteurs différentes se répartissant en deux catégories, l'une appelée catégorie haute, l'autre catégorie basse. Ainsi, on peut disposer de deux types de pièces, ce qui permet d'apporter de nombreuses variantes

aux règles de jeu.

Quand les cases de la surface de jeu portent des dessins géométriques, comme on l'a expliqué plus haut, il est avantageux de donner aux pièces de l'une des deux catégories un profil en section droite qui correspond au contour des dessins.

5 Sur la figure 7 B, les dessins sont tracés en trait fin dans les cases et les pièces sont représentées par un trait fort, à l'intérieur du trait fin. Sur cette même figure 7 B, on peut constater que la surface de jeu comprend un ensemble central et six ensembles satellites ayant une case périphérique commune quand on les considère deux à deux. Il y a donc au total 37 cases accolées.

10 Pour deux joueurs, les pièces sont au nombre de 22 dans la catégorie basse et sont représentées par un trait fort comme on l'a dit ci-dessus et au nombre de 4 dans la catégorie haute. Ces dernières pièces sont posées sur les cases centrales de deux ensembles (en haut et en bas de la figure 7 B) et sont représentées par un hexagone noir contenant un triangle blanc ; dans la réalité, ces pièces ont une section droite hexagonale.

Quand les pièces sont posées comme on le voit sur la figure 7 B, pour deux joueurs, le but du jeu est, pour chacun, de conquérir l'ensemble central qui est libre, au début du jeu.

20

Il est facile de comprendre que lorsque la surface de jeu est constituée comme on l'a expliqué plus haut, on trouve toujours un ensemble central libre, même quand on augmente le nombre des joueurs. Il suffit d'adapter le nombre des pièces au nombre des joueurs. Par exemple, la surface de jeu de la figure 7 B permet de jouer aussi à 3 joueurs ayant chacun 7 pièces de catégorie basse et 1 pièce de catégorie haute, ou à 4 joueurs ayant chacun 5 pièces de catégorie basse et une pièce de catégorie haute.

25

30

On vient de démontrer que le jeu de l'invention admet facilement le changement du nombre des joueurs. En se reportant à la figure 6, on montrera maintenant, avec une surface de jeu ayant des cases d n'appartenant à aucun ensemble, que l'on peut y jouer avec intérêt. Dans cet exemple, il n'y a pas d'ensemble central (s'il existait comme sur la figure 7 A, on admettrait de ne pas en tenir compte). Le but est de prendre toutes les pièces du ou des joueurs adverses.

35

Quand il y a deux joueurs, chacun a 21 pièces de catégorie basse ; à 3 ou à 4 joueurs chacun en a 11. Chaque joueur occupe au départ les cases d'un ensemble et les cases avoisinantes si nécessaire. Ceci est toujours possible sur la surface de jeu de l'invention. On peut convenir que les pièces se déplacent en sautant, une pièce seule p (en bas de la figure 6) ne pouvant sauter qu'une case. Deux pièces empilées pp (à droite de la figure 6) peuvent sauter deux cases et trois pièces empilées ppp peuvent sauter trois cases. Les pièces adverses sont prises quand on saute au-dessus. Un ensemble quelconque occupé par un joueur est un refuge pour ses pièces. L'occupation peut être majoritaire (plus de cases occupées par le joueur que par un joueur adverse) ou totalitaire (une case au moins de l'ensemble occupée par un seul joueur).

En expliquant brièvement deux règles de jeu ayant des buts différents, on a démontré que le jeu de l'invention favorise par sa conception l'adoption de règles très diverses qui en renouvellent constamment l'intérêt.

En ce qui concerne la division de la surface de jeu en cases, on a montré que l'invention admet de nombreuses variantes du fait que les cases doivent avoir trois côtés au moins et que le nombre maximum des côtés n'est pas limité par l'invention. L'accroissement répété sans fin du nombre des côtés d'un polygone conduit à se rapprocher d'un cercle et il doit être entendu que, dans un jeu conforme à l'invention, les cases peuvent être des cercles ou des figures voisines des cercles, à contour fermé, comme les ellipses. Ces cercles, ou ellipses, doivent être substantiellement voisins pour composer des ensembles, ce qui veut dire qu'ils peuvent être tangents, sécants ou faiblement espacés. Bien entendu, les cases peuvent être à quatre côtés, c'est-à-dire carrées ou rectangulaires. Quand elles sont carrées, la case centrale de chaque ensemble est entourée de huit cases périphériques, ce qui montre bien que le nombre de six cases périphériques n'est pas une obligation.

Dans toutes ces variantes, les cases centrales des ensembles sont toutes repérées par un signe quelconque qui peut être un numéro, une couleur, un dessin, etc....



REVENDEICATIONS

1. Jeu de société comprenant une surface de jeu présentant des cases voisines les unes des autres, des pièces déplaçables sur les cases, caractérisé en ce que les cases ont au moins trois  
5 côtés et elles composent des ensembles ayant chacun une case centrale et des cases périphériques entourant la case centrale, les cases centrales des divers ensembles étant toutes repérées par un même signe, la surface de jeu comprenant plusieurs ensembles disposés selon l'une quelconque des deux dispositions  
10 relatives suivantes :

- les divers ensembles ont des cases périphériques communes,
- les divers ensembles n'ont pas de cases périphériques communes, cette disposition impliquant que certaines cases n'appartiennent à aucun ensemble.

15 2. Jeu de société selon la revendication 1 caractérisé en ce que les cases sont des triangles.

3. Jeu de société selon la revendication 1 caractérisé en ce que les cases sont des carrés.

20 4. Jeu de société selon la revendication 1 caractérisé en ce que les cases sont des hexagones.

5. Jeu de société selon la revendication 1 caractérisé en ce que les cases sont des figures géométriques à contour fermé telles que des cercles, des ellipses, ces figures étant substantiellement voisines pour composer des ensembles.

25 6. Jeu de société selon la revendication 1 caractérisé en ce que certaines cases sont des triangles et d'autres sont des hexagones.

7. Jeu de société selon la revendication 1 caractérisé en ce que chaque ensemble est composé d'une case centrale et de six  
30 cases périphériques.

8. Jeu de société selon la revendication 3 caractérisé en ce que chaque ensemble est composé d'une case centrale et de huit cases périphériques.

9. Jeu de société selon la revendication 1 caractérisé en  
35 ce que chaque case porte un dessin géométrique choisi dans un groupe de trois dessins typiquement dissemblables tels que : un rond, un triangle, un hexagone.

10. Jeu de société selon les revendications 7 et 9 réunies caractérisé en ce que les divers ensembles ayant deux à deux une  
40 case périphérique commune, les six cases périphériques de chaque

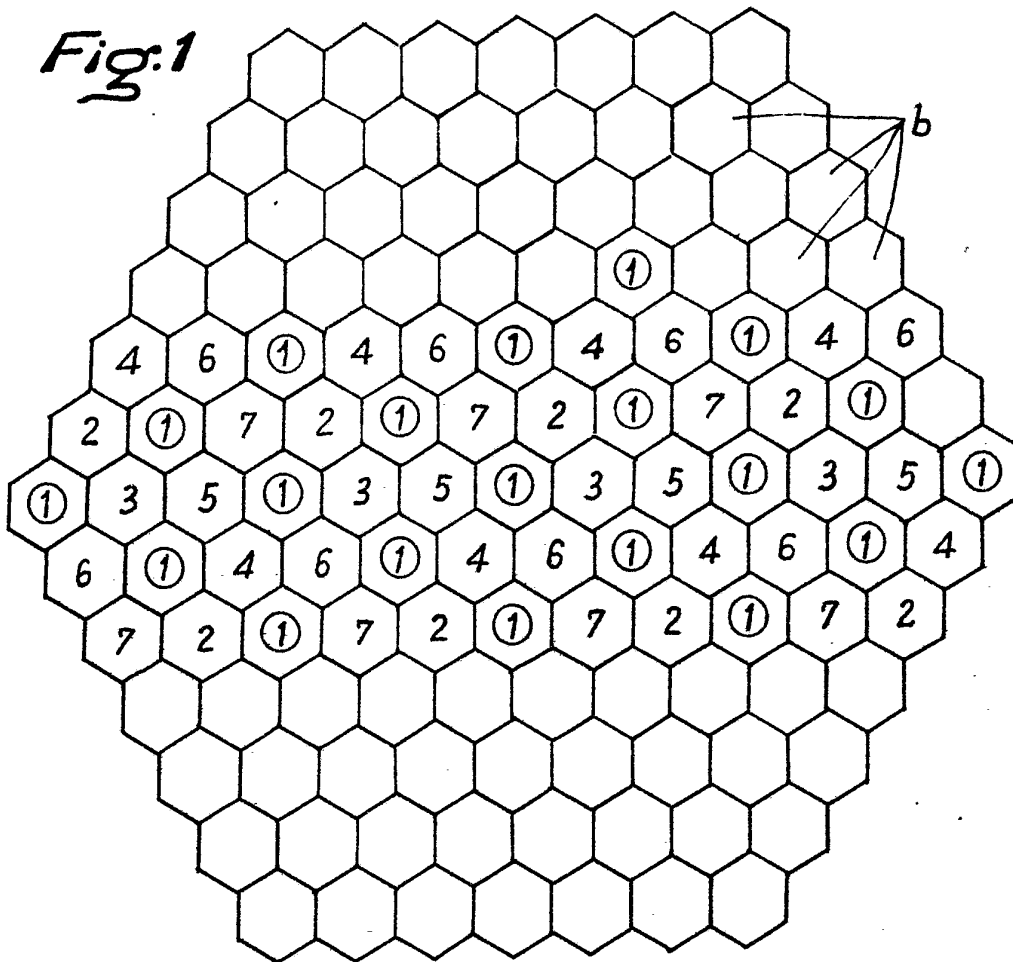
ensemble portent comme dessins deux ronds, deux triangles, deux hexagones, les mêmes dessins portés par les cases périphériques se trouvant sur des cases non contiguës.

11. Jeu de société selon la revendication 1 caractérisé en  
5 ce que les pièces déplaçables sont munies de moyens permettant de les solidariser à plusieurs en les empilant.

12. Jeu de société selon la revendication 1 caractérisé en ce que les pièces déplaçables se répartissent en deux catégories ayant des hauteurs différentes appelées respectivement pièces  
10 basses et pièces hautes.

13. Jeu de société selon les revendications 9 et 12 réunies caractérisé en ce que les pièces d'une catégorie ont, en section droite, un profil choisi entre les trois types suivants, en correspondance avec les dessins des cases: rond, triangulaire,  
15 hexagonal.

*Fig.1*



*Fig.2*

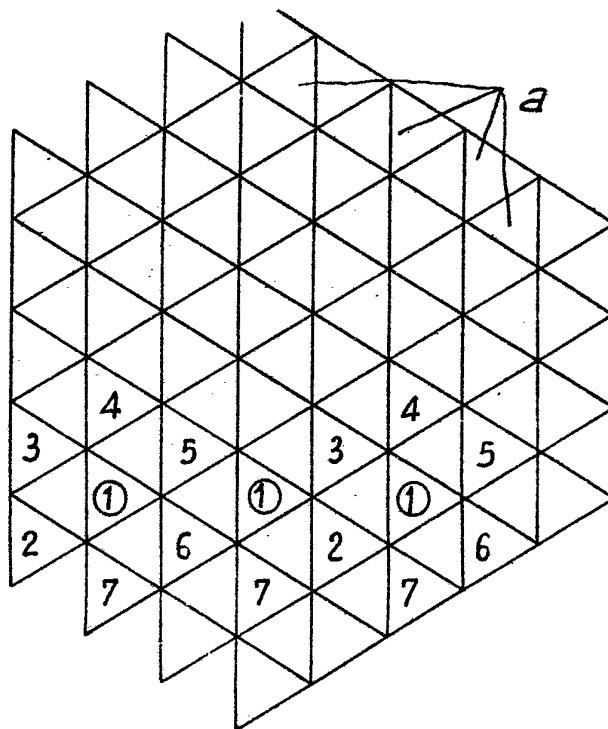


Fig.3

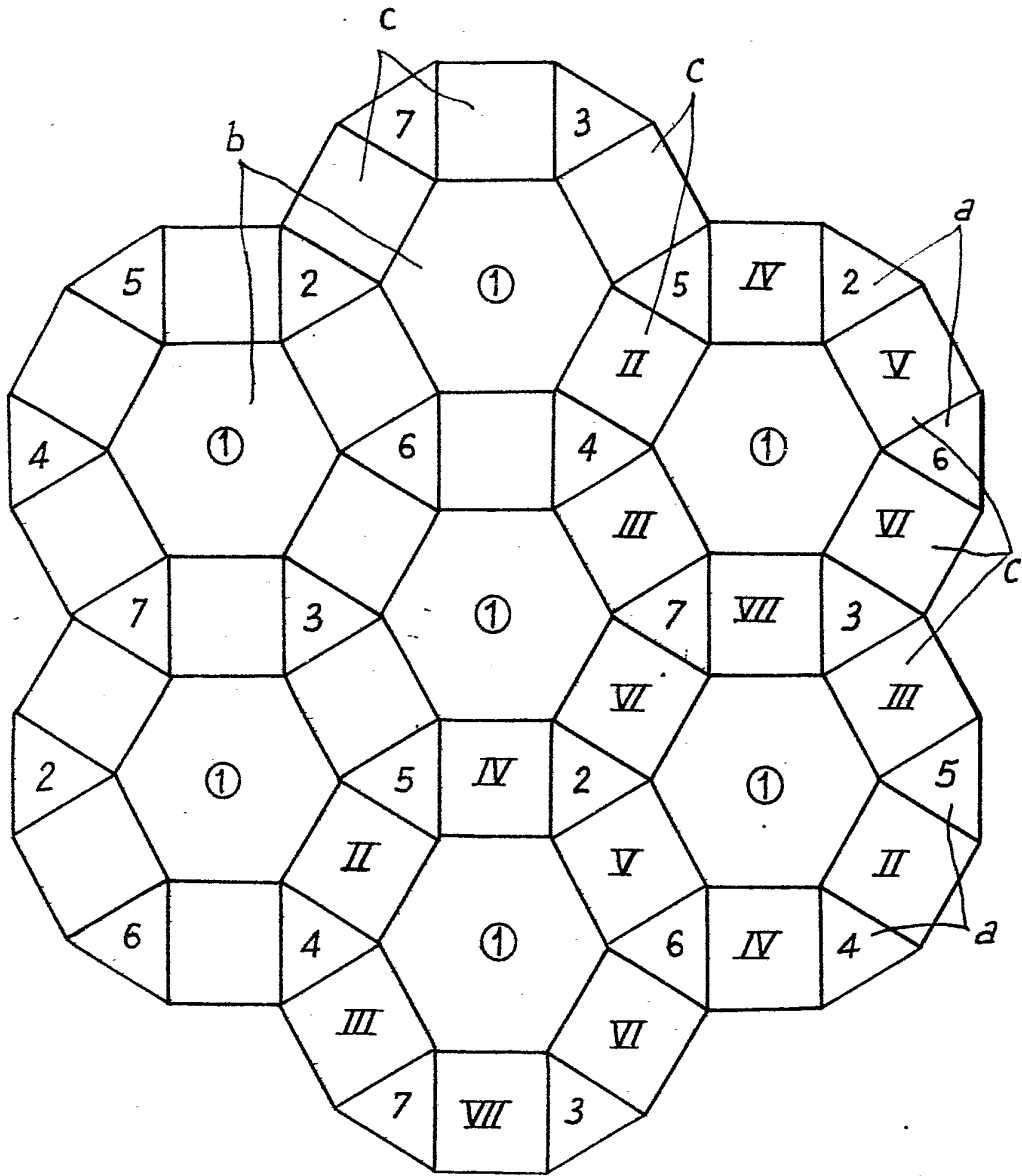


Fig.4

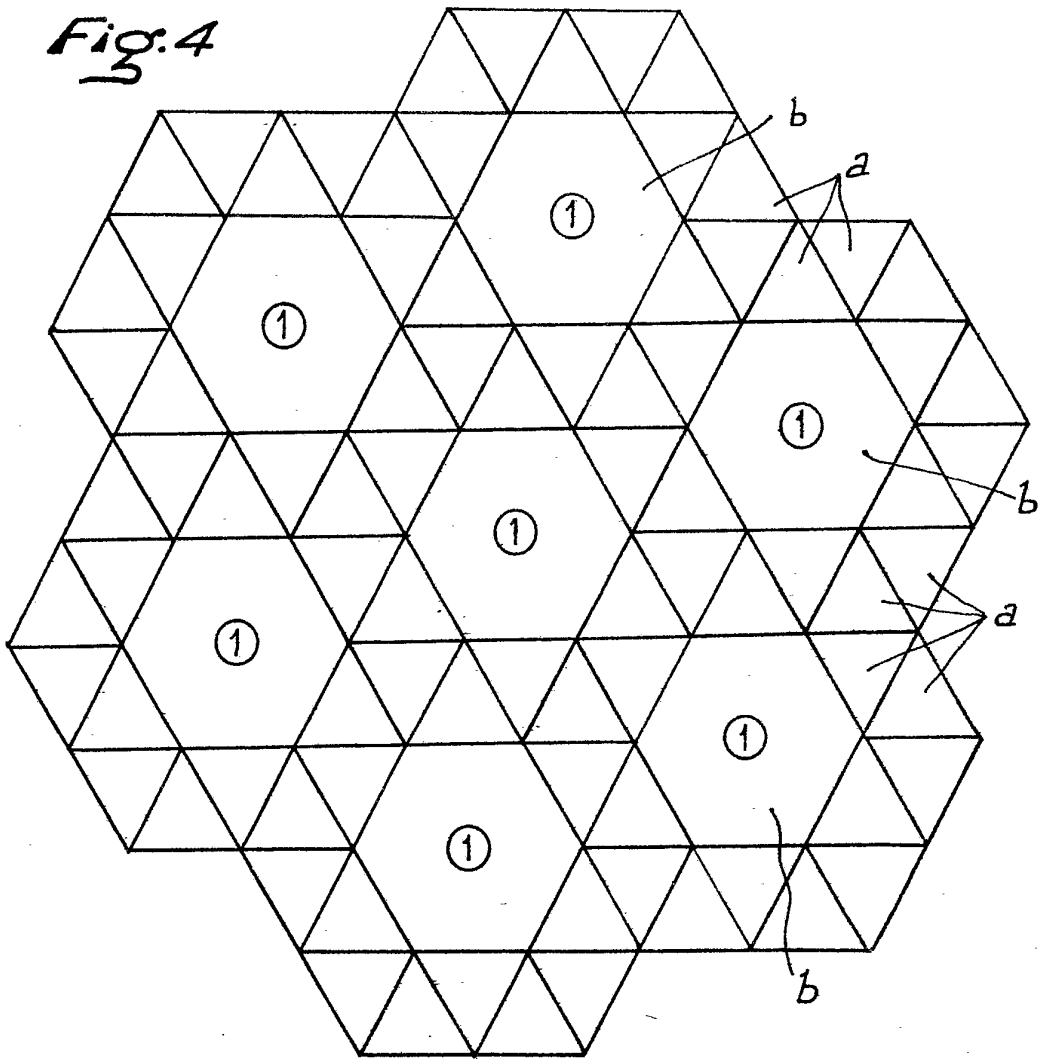


Fig.5

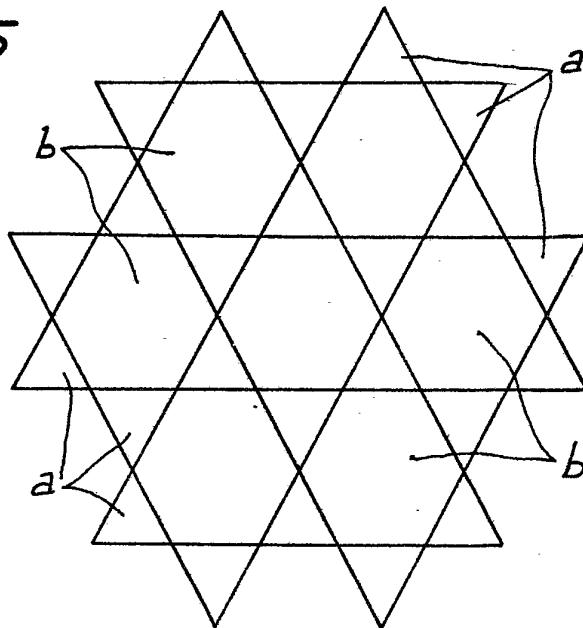
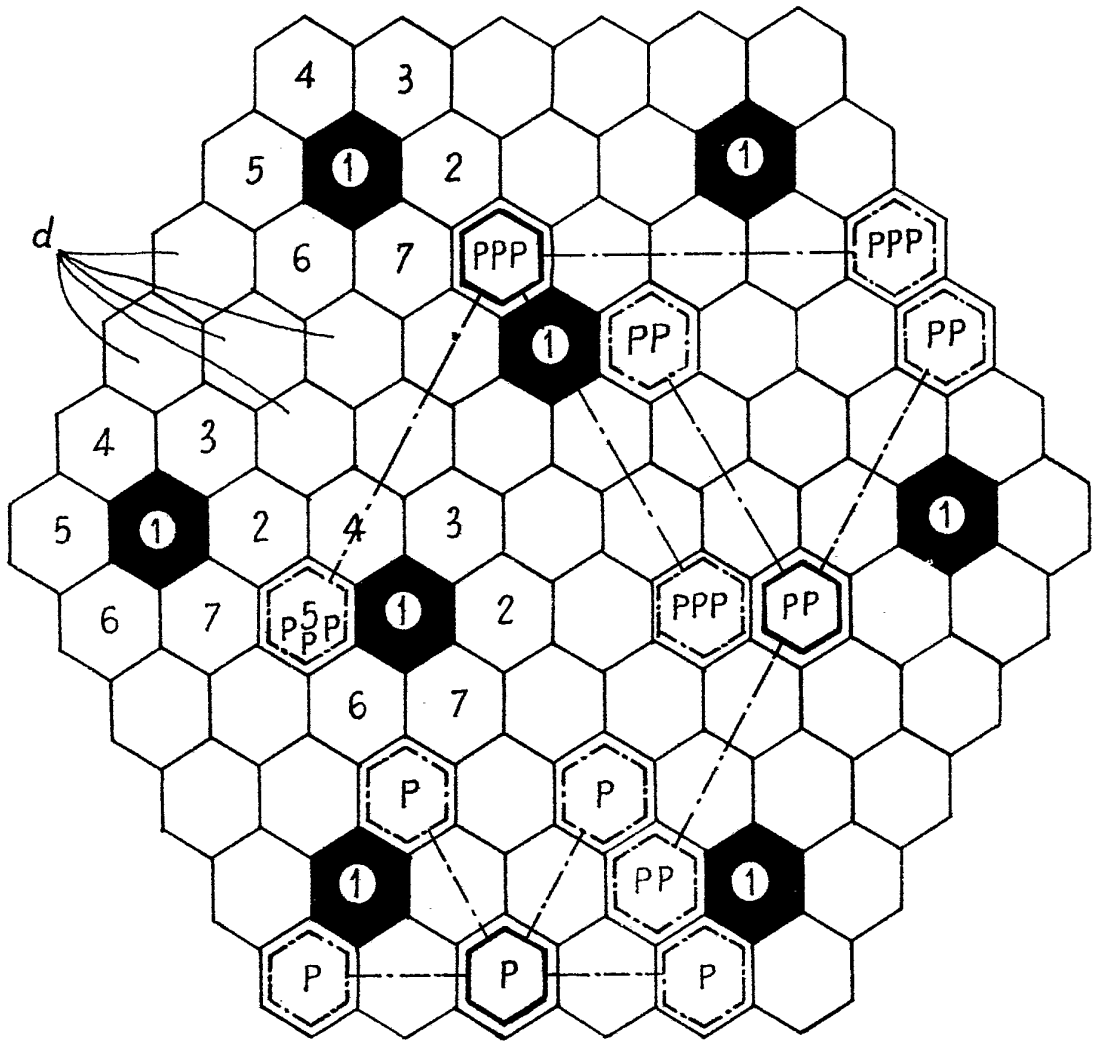


Fig.6



*Fig. 7A*

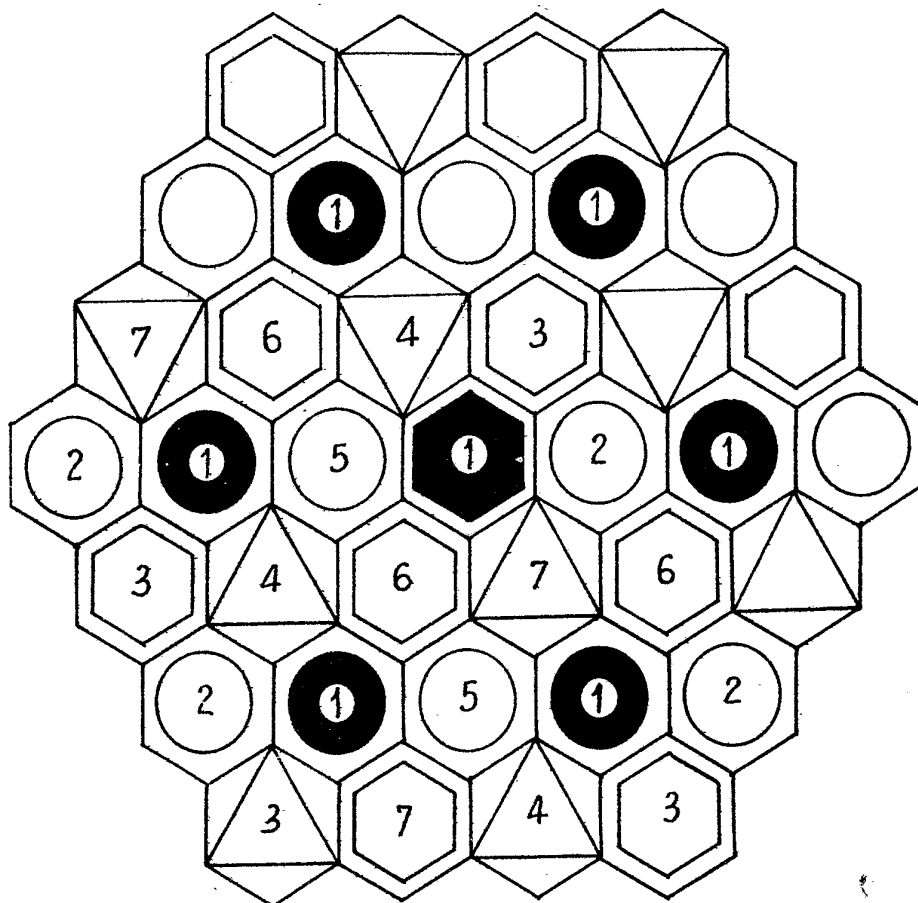


Fig.7B

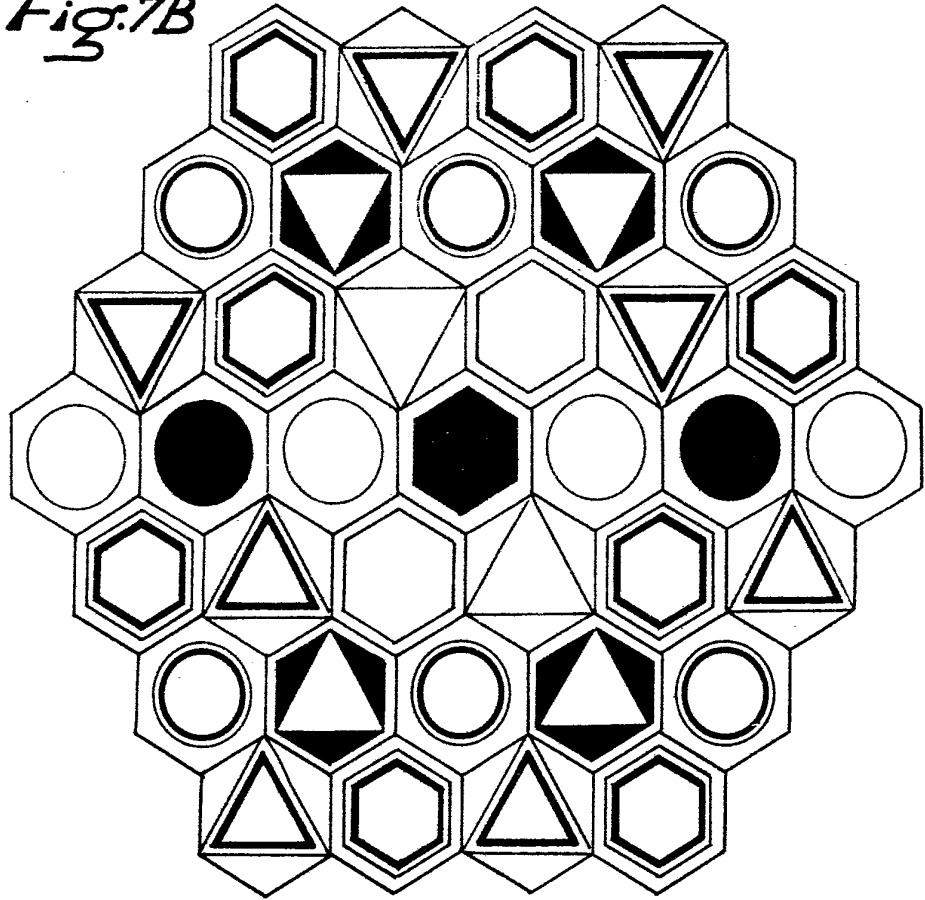


Fig.8

