

①9 RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

①1 N° de publication : **2 579 41**

(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

②1 N° d'enregistrement national : **85 0453**

⑤1 Int Cl⁴ : A 63 F 3/00.

⑫

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

②2 Date de dépôt : 27 mars 1985.

③0 Priorité :

④3 Date de la mise à disposition du public de la
demande : BOPI « Brevets » n° 40 du 3 octobre 1986.

⑥0 Références à d'autres documents nationaux appa-
rentés :

⑦1 Demandeur(s) : SAIVEAU Gérald, Robert, Roland. —

⑦2 Inventeur(s) : Gérald Robert Roland Saiveau.

⑦3 Titulaire(s) :

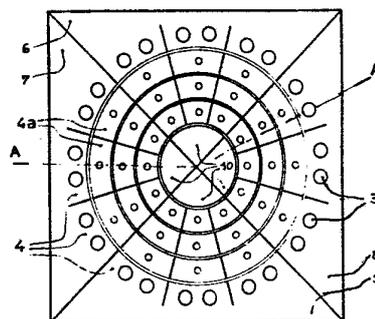
⑦4 Mandataire(s) :

⑤4 Jeu de société composé de pistes annulaires concentriques mobiles par rotation sur un plateau ou un éc

⑤7 L'invention concerne un jeu de société composé de pistes
annulaires concentriques mobiles par rotation sur un plateau ou
un écran.

Il permet à chaque joueur de déplacer ses pions sur des
cases et en même temps de changer la configuration de jeu
de son adversaire par rotation des pistes.

Il est constitué d'un plateau 1 divisé en secteurs de jeu 6, 7,
8, 9 comportant plusieurs cases départs 4 défendues par 2
pions 3, de pistes mobiles 2 divisées en cases de jeu et dont
la configuration permet la rotation indépendante des pistes
pendant le jeu.



FR 2 579 479 - A1

D

L'invention concerne un jeu de société composé de pistes annulaires concentriques mobiles par rotation sur un plateau ou un écran.

Des cases sont dessinées sur ces pistes afin d'y déplacer des pions. La conception de ces pistes permet de les tourner indépendamment les unes des autres au cours du jeu.

Les jeux de société sont habituellement composés d'un plateau sur lequel est dessiné un quadrillage statique. Chacun des joueurs déplace ses propres pions sur ce quadrillage suivant une règle de jeu.

Le jeu selon l'invention rend le "quadrillage" dynamique. Les pistes devant être tournées de la valeur d'une case quand un joueur passe d'une piste sur une autre piste ou de la case départ sur la première piste, dans le sens choisi par le joueur. Ce jeu permettant à chacun des joueurs non seulement de déplacer ses pions mais aussi de changer la configuration du jeu de son adversaire.

Ce jeu est constitué de plusieurs pistes mobiles annulaires il est possible de lui donner 2,3,4,5 ou 6 pistes annulaires mobiles. Ces pistes annulaires sont divisées en cases de jeu dont le nombre est égal ou un sous multiple du nombre total de cases dessinées sur les secteurs de jeu. Le jeu est divisé en 2,3 ou 4 secteurs de jeu, ce qui permet de jouer à 2,3 ou 4 joueurs. Le but du jeu étant d'occuper le maximum de cases départ laissées libres par le ou les adversaires. Chaque case départ peut être défendue par 2 pions. Chacun des joueurs joue à tour de rôle et déplace un de ses pions soit d'une case à une case voisine sur la même piste soit sur une case voisine d'une autre piste, dans ce cas il doit tourner la piste de la valeur d'une case dans le sens de son choix. La prise d'un pion adverse est obligatoire s'il se trouve sur une case où le jeu est possible.

Selon la configuration choisie pour permettre la rotation séparée des pistes annulaires ce jeu pourra être réalisé en bois, en matière plastique ou en aluminium anodisé. Ce jeu peut aussi être réalisé électroniquement en créant une rotation du dessin des pistes annulaires sur un écran.

L'invention est montrée par les dessins annexés :

- Les figures 1 et 2 montrent schématiquement une des possibilités de réalisation de ce jeu qui se compose d'un plateau de jeu (1) divisé en secteurs de jeu (6,7,8,9) de couleurs diffé-

rentes sur lesquels sont dessinées des cases départ (4) recevant 2 pions (3) de même couleur que les secteurs de jeu ; de pistes annulaires concentriques (2) mobiles par rotation autour de l'axe central du jeu, ces pistes sont divisées en cases de jeu percées d'un trou permettant d'y placer les pions (3) pour tourner les pistes sur le plateau. Le nombre des cases sur ces pistes (2) est égal au nombre total de cases départs (4) ou un sous multiple, dessinées sur le plateau (1). Un espace (5) avec des intercalaires permet une rotation indépendante des pistes et leur maintien en place sur le plateau. La zone centrale du jeu (10) peut-être divisée en cases de jeu pour des règles particulières de jeu.

- Les figures 3 et 4 montrent en coupe d'autres variantes possibles de réalisation de ce jeu.
- 15 - La figure 5 donne une variante où la partie recevant les secteurs de jeu (6,7,8,9) est réversible ce qui permet avec un même jeu d'avoir sur une face une variante comme celle montrée par les figures 6 ou 8 et sur l'autre face une variante montrée par la figure 2.
- 20 - Les figures 6,7,8,9,10,11 sont d'autres exemples possibles de réalisation avec des configuration différentes.
- Les figures 14,15,16 montrent une possibilité de réalisation avec des secteurs amovibles permettant un jeu à 2,3 ou 4 joueurs.
- 25 Les différentes configurations de ce jeu peuvent être projetées sur un écran de télévision et cette invention adaptée en jeu électronique.
- La figure 12 donne un exemple pour une configuration de jeu pouvant apparaître sur un écran et la figure 13 est une télécommande pour la configuration de jeu à deux personnes montrée par la figure 12. Les télécommandes (11 et 12) sont reliées à un boîtier d'interface électronique (15). Les boutons (13) permettent de déplacer les pions sur les pistes en commandant le sens de rotation, les boutons (14) permettent de choisir les pions à jouer.
- 30
- 35

REVENDEICATIONS

1) Jeu de société composé de cases (4a) disposées sous forme de pistes annulaires concentriques et sur lesquelles sont déplacés des pions par des adversaires, caractérisé en ce que ces pistes annulaires (2) sont mobiles par une rotation indépendante afin de permettre à un joueur de changer la configuration de jeu de son adversaire.

2) Jeu selon la revendication 1 caractérisé en ce jeu les pistes annulaires (2) tournent sur un plateau (1) ou un écran divisé en plusieurs secteurs de jeu (6,7,8,9) généralement matérialisés par des couleurs.

3) Jeu selon les revendications 1 et 2 caractérisé en ce que le nombre de cases (4a) dessinées sur chacune des pistes annulaires (2) est égal ou un sous multiple du nombre total des cases départs (4) dessinées sur l'ensemble des secteurs de jeu.

4) Jeu selon les revendications 1,2, et 3 caractérisé en ce que les cases départs (4) dessinées sur les secteurs de jeu contiennent généralement chacune 2 pions (3) de la même couleur que le secteur de jeu.

5) Jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes caractérisé en ce qu'un orifice est ménagé dans chacune des cases du jeu, pour permettre d'y emboîter l'extrémité inférieure des pions (3), afin de permettre aux joueurs d'exercer un effort pour tourner les pistes suivant les règles du jeu.

6) Jeu selon les revendications 1 et 2 caractérisé en ce que les pistes annulaires (2) doivent être simultanément maintenues et guidées sur le plateau en permettant une rotation indépendante des pistes entre elles.

7) Jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes caractérisé en ce qu'il peut-être réalisé en bois, matière plastique ou en aluminium anodisé.

8) Jeu selon les revendications 1,2,3 et 4 caractérisé en ce qu'il peut-être projeté sur un écran par un procédé électronique.

9) Jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes caractérisé en ce que la partie centrale du jeu (10) peut-être subdivisée en cases de jeu pour des règles d'utilisation particulières.

10) Jeu selon la revendication 4 caractérisé en ce que les secteurs (6,7,8,9) de jeu peuvent être amovibles et réversibles pour permettre différentes configurations de jeu.

1/4

FIG. 1

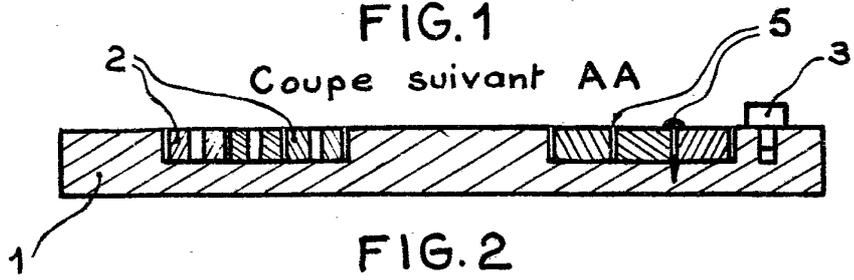


FIG. 2

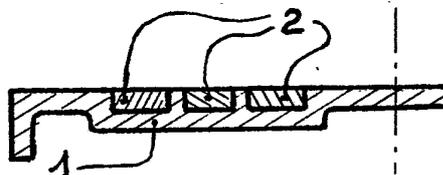
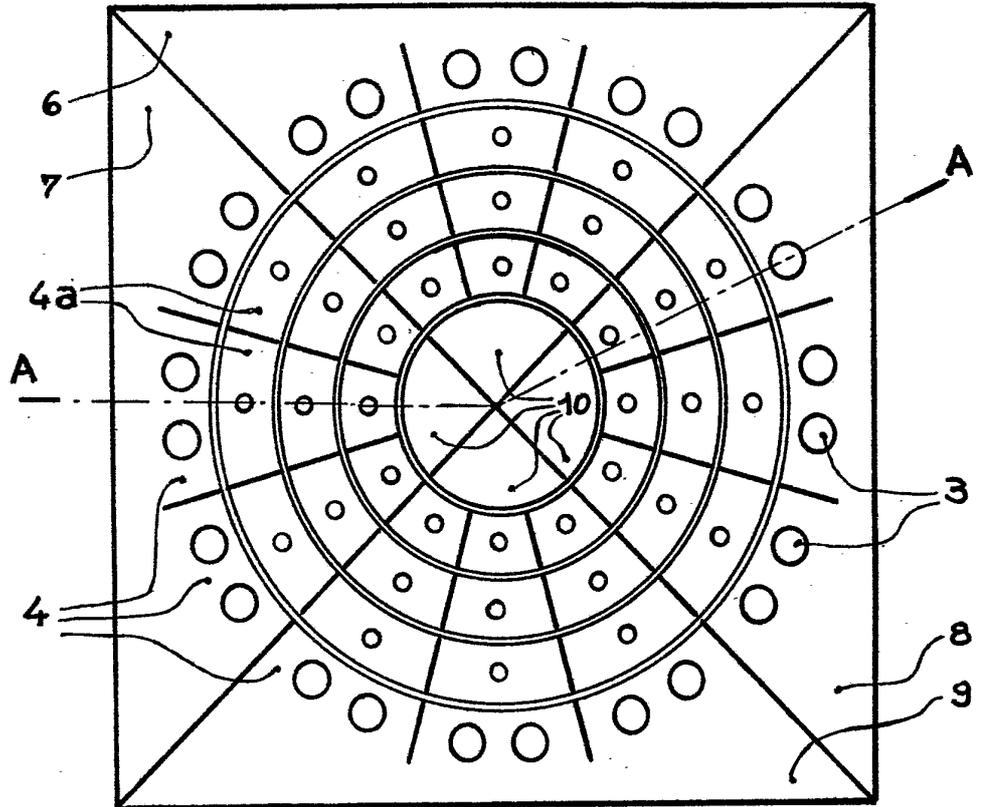


FIG. 3

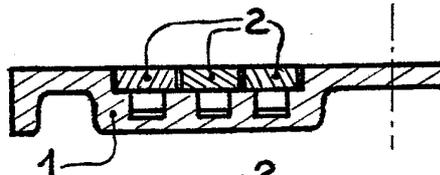


FIG. 4

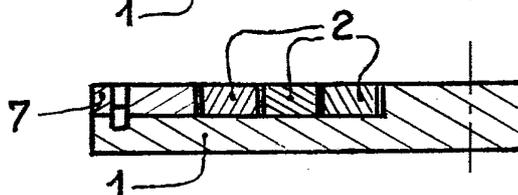


FIG. 5

2/4

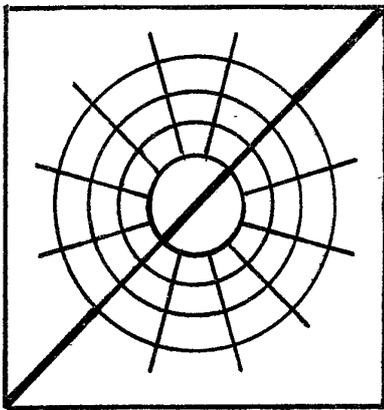


FIG. 6

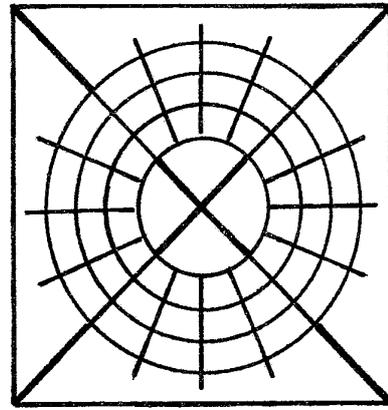


FIG. 7

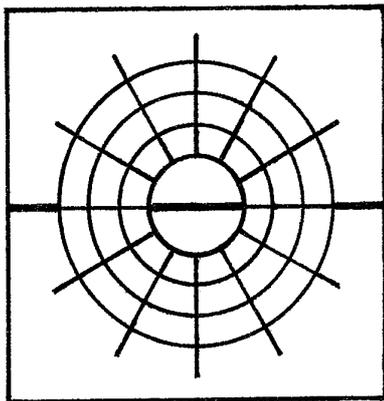


FIG. 8

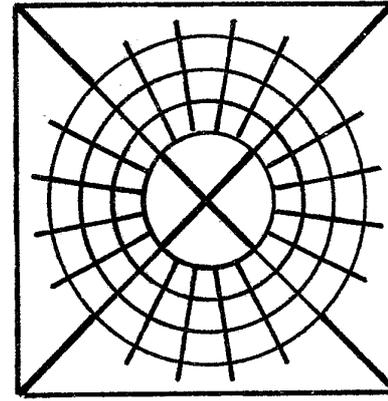


FIG. 9

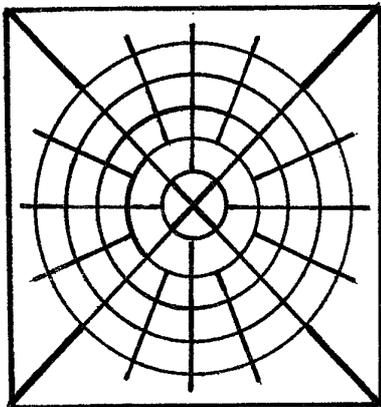


FIG. 10

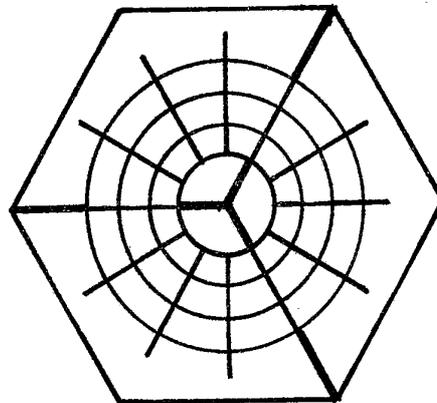


FIG. 11

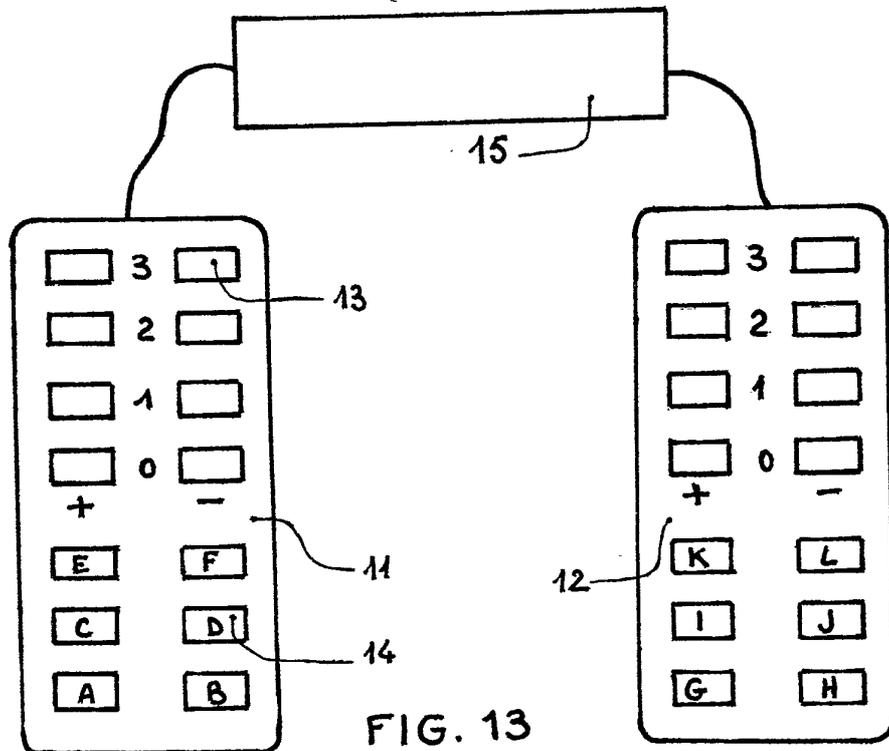
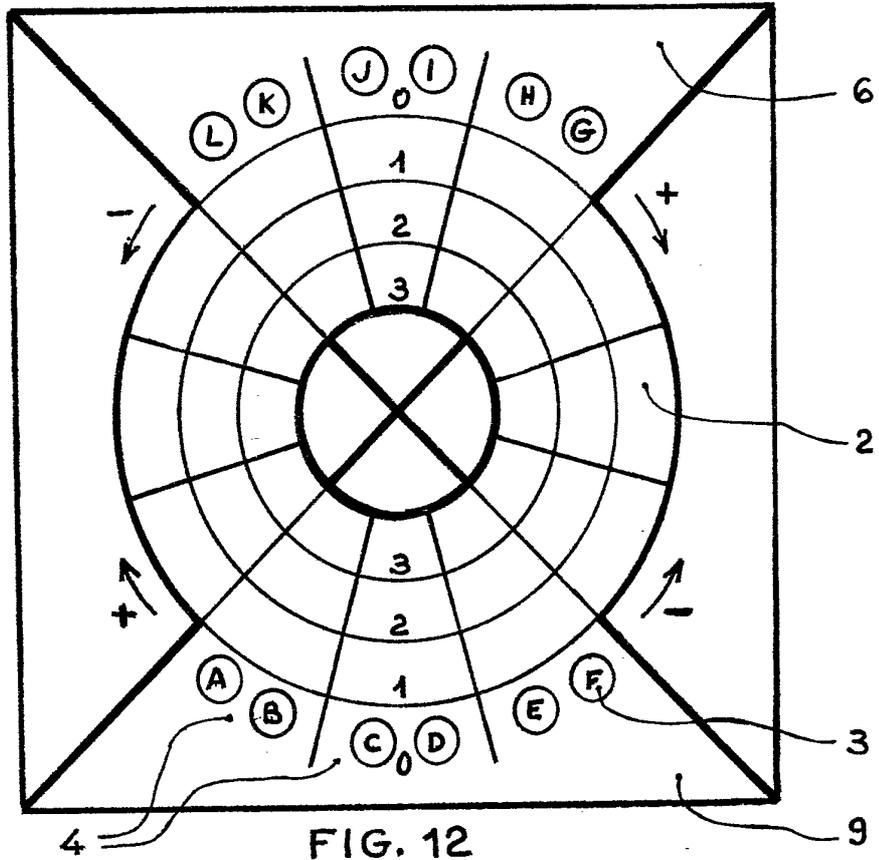


FIG. 14

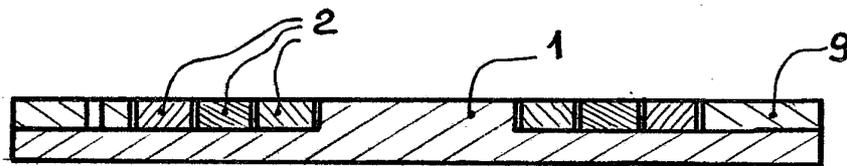
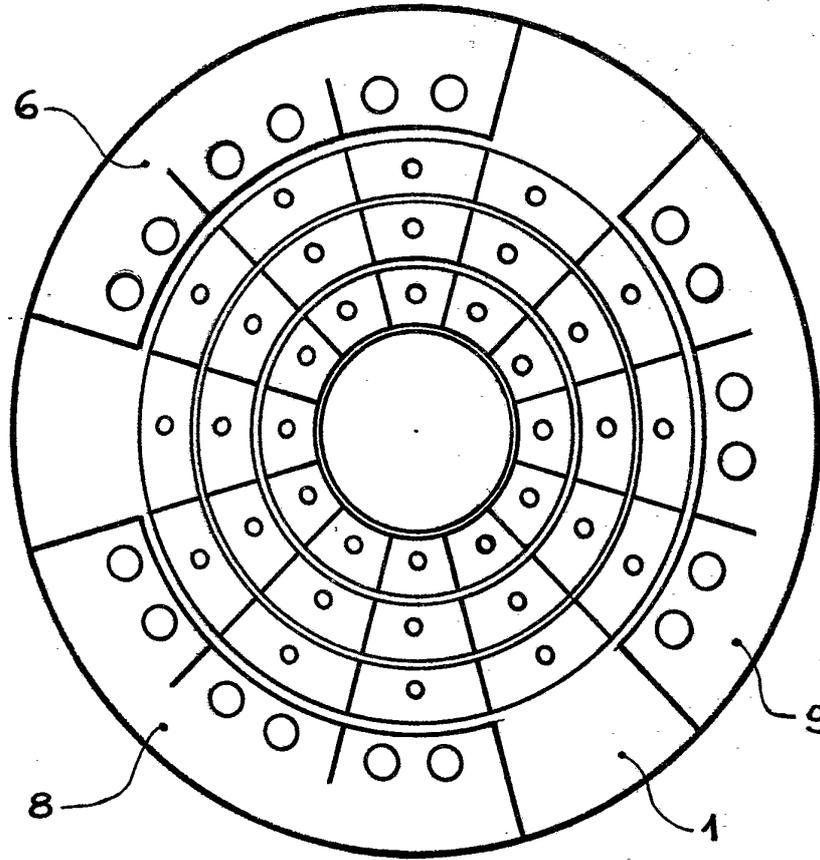


FIG. 15

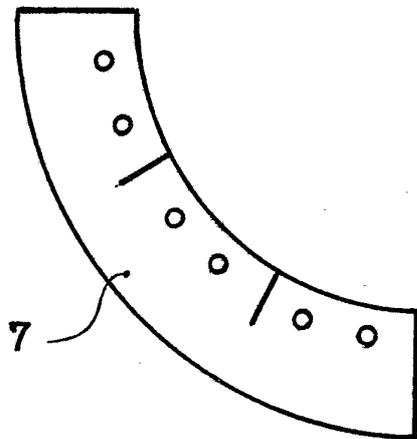


FIG. 16