

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

PARIS

⑪ N° de publication :

2 417 316

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

A1

**DEMANDE
DE BREVET D'INVENTION**

⑳

N° 78 04381

⑤④ Jeu de société.

⑤① Classification internationale (Int. Cl.²). **A 63 F 3/00.**

②② Date de dépôt 16 février 1978, à 14 h 54 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. 37 du 14-9-1979.

⑦① Déposant : INTERNATIONALE D'IMPRESSION ET D'EDITION, LES SYSTEMES
KEESING S.A., résidant en Belgique.

⑦② Invention de :

⑦③ Titulaire : *Idem* ⑦①

⑦④ Mandataire : Cabinet Martinet.

L'invention concerne un jeu comprenant un support divisé en cases et un nombre de pions en forme de plaquettes, pouvant, chacun, être placé sur une des cases.

Dans des jeux connus de l'espèce, par exemple dans le jeu
5 de dames ou le jeu nommé "Scrabble", le support est un plateau, des traits ou des couleurs différentes indiquant les cases. Dans ces jeux, les pions ne sont retenus d'aucune manière sur le support et peuvent facilement se déplacer accidentellement.

Afin d'éviter cet inconvénient, dans certains jeux connus,
10 les pions sont pourvus de tenons tandis que le support est pourvu d'ouvertures correspondantes. Cette solution complique cependant non seulement la fabrication mais également la mise en place et l'enlèvement des pions.

Dans d'autres jeux, on a fabriqué le support en matière
15 métallique et on a monté dans chaque pion un aimant. La construction de ces jeux est cependant relativement compliquée et ces jeux sont relativement chers.

L'invention a pour but de remédier à tous ces inconvénients et de procurer un jeu comprenant des pions en forme de pla-
20 quettes, permettant de mettre en place et d'enlever très facilement les pions, tout en maintenant en place les pions placés sur les cases pour empêcher tout déplacement accidentel et ceci sans faire usage d'aimants ni de métal.

Dans ce but, le support comprend une grille en relief,
25 délimitant les cases, un des pions pouvant s'insérer dans une case de cette grille.

Dans une forme de réalisation particulière de l'invention, les bords latéraux d'un pion touchent les nervures délimitant une case lorsque ce pion est introduit dans cette case.

Dans une forme de réalisation appliquée de préférence, les
30 pions se rétrécissent dans la direction opposée à une de leurs grandes faces, ces pions reposant, après insertion dans une case de la grille, par leur face rétrécie sur le fond de la case.

Avantageusement, le rétrécissement des pions est formé
35 par le biseautage d'un bord adjacent à leur face rétrécie.

Dans cette forme de réalisation, les pions peuvent basculer lorsqu'on pousse sur leur face non rétrécie, en face du biseautage. Grâce à ce basculement, le pion sort de la case de la grille

et peut facilement être saisi.

Dans une forme de réalisation appliquée de préférence, le jeu comprend une boîte dont le support fait partie.

De préférence, la boîte est pourvue d'un tiroir pour les
5 pions.

D'autres avantages et particularités de l'invention ressortiront de la description d'un jeu selon l'invention; cette description n'est donnée ci-après qu'à titre d'exemple non limitatif et avec référence aux dessins ci-annexés.

10 La figure 1 est une vue en perspective d'un jeu selon l'invention.

La figure 2 représente une coupe longitudinale du jeu selon la figure 1, mais dessinée à une échelle plus grande et représentant, contrairement à la figure 1, le tiroir et le couvercle de la boîte du jeu dans une position complètement fermée.
15

La figure 3 représente une partie de la coupe longitudinale représentée à la figure 2, mais dessinée à une échelle encore plus grande, et dans laquelle différentes formes de réalisation des pions sont représentées.

20 La figure 4 représente une coupe longitudinale analogue à celle de la figure 2 mais concernant une autre forme de réalisation du jeu selon l'invention.

Dans les différentes figures, les mêmes chiffres de référence se rapportent à des éléments identiques.

25 Le jeu selon les figures est un jeu de mots croisés. Il comprend essentiellement un support 1, une grille 2 en relief montée sur le support et un nombre de pions 3 et 4 en forme de plaquettes carrées.

30 Les nervures de la grille 2 se croisent perpendiculairement. Cette grille délimite ainsi un nombre de cases carrées, ces cases étant indiquées aux figures par le chiffre de référence 5.

Un nombre de pions, c'est-à-dire les pions 3, sont de couleur grise et sont pourvus sur leur face large d'une lettre de l'alphabet, indiquée aux figures par la référence 6 et d'un chiffre de valeur indiqué aux figures par la référence 7. La lettre 6 et le
35 chiffre sont en relief. D'autres pions, c'est-à-dire les pions 4, sont dépourvus de toute indication et sont de couleur noire. Les pions 3 et 4 sont faits en matière plastique.

Le jeu consiste à former des mots avec les lettres 6 figurant sur les pions 3. On place d'abord les pions 4 dans des cases 5, ces pions formant les cases noires d'une grille de mots croisés. Les joueurs placent ensuite des pions 3 dans les cases 5 et aux 5 joueurs qui forment un mot sont attribués autant de points que la somme des chiffres figurant sur les pions 3 formant ce mot.

Dans la forme de réalisation selon les figures 1 à 4, le support 1 forme le fond supérieur 8 d'une boîte à double fond. Cette boîte a une forme rectangulaire et est faite en matière 10 plastique. Elle est pourvue d'un couvercle 9, monté à charnière sur une des ses parois latérales 10. En position fermée, ce couvercle repose sur la paroi latérale 10 opposée, il s'étend alors entre les deux parois latérales courtes 10 qui sont légèrement plus hautes.

15 Une cloison 11 montée sur le fond supérieur 8, divise l'intérieur de la boîte en deux compartiments 12 et 13. La grille 2 est montée dans le compartiment 12 et la partie du fond 8, délimitant ce compartiment 12, forme donc le support 1. L'autre compartiment 13 est vide et est destiné à recevoir des pions 3 et/ou 4.

20 La boîte comprend un tiroir 14 qui entre dans la cavité 15 formée entre le fond supérieur 8 et le fond inférieur 16. Ce tiroir 14 est composé d'une plaque de base 17, d'un rebord 18 formant une poignée à une extrémité de cette plaque et d'une grille 19 montée sur la plaque 17. Cette grille 19 est formée de la même manière 25 que la grille 2 et délimite donc des cases carrées 20 sur la plaque, cases de mêmes dimensions que les cases 5. Comme la plaque 17 et la grille 19 ont la même longueur que la cavité 15, et donc une longueur plus grande que la grille 2, le nombre de cases 20 est plus grand que le nombre de cases 5. Le nombre total de pions 3 et 30 4 est égal au nombre de cases 20. Ces pions 3 et 4 sont d'ailleurs logés dans les cases 20, comme représenté à la figure 1, lorsqu'on n'utilise pas le jeu.

Afin de pouvoir mettre en place et d'enlever facilement les pions 3 et 4, ces pions se rétrécissent ou sont rétrécissables 35 dans la direction opposée à une de leurs grandes faces. Pour les pions 3, pourvus d'une lettre 6 et d'un chiffre 7, le rétrécissement se fait dans la direction opposée à la face supérieure pourvue d'une lettre 6 et d'un chiffre 7.

Dans la forme de réalisation des pions 3 et 4 représentée aux figures 1 et 2, le rétrécissement est formé par un biseautage des quatre bords inférieurs des pions. La jonction entre les quatre parois latérales et la face inférieure, c'est-à-dire la face rétrécie, est biseautée sous un angle d'environ 45° . Les parties biseautées sont indiquées aux figures par le chiffre de référence 21. La hauteur de ces parties biseautées est un tout petit peu plus petite que la hauteur des nervures de la grille 2 ou 19. Par conséquent, un pion 3 ou 4, mis en place dans une case 5 de la grille 2 ou une case 20 de la grille 19, touche encore par ces parois latérales les nervures de cette grille délimitant la case en question. La face supérieure des pions 3 et 4 ayant dans cette forme de réalisation, la même surface que le fond des cases 5 et 20. En touchant près des rebords la face supérieure d'un pion 3 ou 4, mis en place dans une case 5 ou 20, ce pion bascule sous une pression légère et la partie opposée du pion sort de la case 5 ou 20, ce qui permet de saisir facilement ce pion.

A la figure 3, différentes formes de réalisation des pions 3 et 4 sont représentées, les pions étant mis en place dans une partie de la grille 2 montée sur le support 1 de la boîte selon les figures 1 et 2. La forme de réalisation du pion 3 ou 4 représentée le plus à gauche correspond à la forme de réalisation décrite ci-avant. Le pion 3 ou 4 adjacent diffère du pion décrit ci-avant par le fait que la partie biseautée 21 s'étend sur toute la hauteur du pion. Ce pion 3 ou 4 a donc en fait la forme d'une pyramide tronquée. Ce pion 3 ou 4 ne bascule pas dans la case correspondante mais, grâce à sa forme s'élargissant vers le haut, il est possible de saisir facilement celui-ci.

Dans la forme de réalisation du pion 3 ou 4 représentée en troisième lieu à partir de la gauche, le pion n'est pas biseauté mais les quatre bords inférieurs sont arrondis. La jonction entre les quatre parois latérales et la face inférieure rétrécie est donc formée par un arrondi indiqué à la figure 3 par le chiffre de référence 22. Ce pion 3 ou 4 bascule de la même manière que le pion décrit en premier lieu.

La forme de réalisation du pion 3 ou 4 représentée le plus à droite à la figure 3 est faite en une matière élastiquement déformable. Les rebords inférieurs sont également biseautés comme

dans la forme de réalisation des pions représentée aux figures 1 et 2 mais la partie biseautée 21 est beaucoup moins grande. En plus, ce pion 3 ou 4 possède encore une rainure 23 dans sa face inférieure. Cette rainure 23 facilite encore la déformation élastique de sa partie adjacente à la face inférieure. En fait, la face supérieure de ce pion possède une surface un peu plus grande que le fond des cases 5 ou 20. L'insertion du pion dans la grille 2 ou 19, n'est donc possible qu'après déformation élastique de la partie inférieure du pion, partie qui s'introduit dans la case. Le biseautage des rebords inférieurs du pion en facilite l'introduction. La face inférieure ou la partie inférieure du pion n'est donc pas rétrécie en soi mais est rétrécissable par déformation élastique. Dans cette forme de réalisation, le pion est très bien maintenu en place dans une case 5 ou 20, mais son enlèvement n'en est pas facilité d'une manière spéciale.

Dans toutes ces formes de réalisation, les pions 3 et 4 possèdent une hauteur à-peu-près égale à la distance entre le support 1, c'est-à-dire la face supérieure du fond 8, et la face inférieure du couvercle 9 en position fermée. Cette hauteur est également à-peu-près égale à la distance entre la face supérieure de la plaque de base 17 du tiroir 14 et la face inférieure du fond 8 lorsque le tiroir 14 est introduit dans la cavité 15. Par conséquent, lorsqu'un pion 3 ou 4 se trouve dans une case 20 de la grille 19 et ce tiroir est complètement glissé dans la cavité 15, ce pion ne peut en aucune manière sortir de cette case même lorsqu'on renverse la boîte à jeu. Un pion 3 ou 4 se trouvant dans une case 5 de la grille 2 est également dans l'impossibilité de sortir de cette case lorsque le couvercle 9 de la boîte se trouve en position fermée. Il est donc aisé de transporter le jeu en cours de partie sans aucun risque que les pions 3 et 4 changent de place.

La forme de réalisation du jeu représentée à la figure 4 est une forme de réalisation simplifiée du jeu selon les figures 1 à 3. En effet, le jeu selon la figure 4 ne possède pas de boîte. Ce jeu possède uniquement un support 1, pourvu de rebords 24 sur son contour, une grille 2 montée sur le support et des pions 3 et 4.

Il doit être entendu que l'invention n'est nullement limitée aux formes d'exécution décrites ci-avant et que bien des modi -

fications peuvent y être apportées, notamment quant à la forme, la disposition, à la composition et au nombre des éléments intervenant dans sa réalisation.

REVENDICATIONS.

1. Jeu comprenant un support divisé en cases et un nombre de pions en forme de plaquettes, pouvant, chacun, être placé sur une des cases, caractérisé en ce que le support comprend une grille en relief, délimitant les cases, un des pions pouvant s'insérer dans une case de cette grille.
2. Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce que les bords latéraux d'un pion touchent les nervures délimitant une case lorsque ce pion est introduit dans cette case.
- 10 3. Jeu selon l'une ou l'autre des revendications 1 et 2, caractérisé en ce que les pions se rétrécissent dans la direction opposée à une de leurs grandes faces, ces pions reposant, après insertion dans une case de la grille, par leur face rétrécie sur le fond de la case.
- 15 4. Jeu selon la revendication 3, caractérisé en ce que le rétrécissement des pions est formé par le biseautage d'un bord adjacent à leur face rétrécie.
5. Jeu selon la revendication 4, caractérisé en ce que les pions ont une forme carrée et les quatre bords adjacents à leur face rétrécie sont biseautés.
- 20 6. Jeu selon l'une ou l'autre des revendications 4 et 5, caractérisé en ce que le biseautage d'un bord des pions s'étend sur toute la hauteur du pion.
7. Jeu selon l'une ou l'autre des revendications 4 et 5, caractérisé en ce que la hauteur de la partie biseautée des pions est plus petite que la hauteur de la grille.
- 25 8. Jeu selon la revendication 3, caractérisé en ce que la jonction des parois latérales et d'une face de chaque pion est arrondie.
- 30 9. Jeu selon la revendication 8, caractérisé en ce que la hauteur de l'arrondi est plus petite que l'épaisseur de la grille.
- 35 10. Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce que les pions sont déformables d'une manière élastique et s'adaptent par déformation dans une case délimitée par la grille du support.

11. Jeu selon la revendication 10, caractérisé en ce que les pions sont faits en une matière permettant une déformation élastique.

12. Jeu selon l'une ou l'autre des revendications 10 et 5 11, caractérisé en ce que les pions sont pourvus dans une de leurs faces d'au moins une rainure facilitant la déformation élastique de la partie adjacente à cette face.

13. Jeu selon l'une ou l'autre des revendications 1 à 12, caractérisé en ce qu'une face d'au moins un nombre de pions est 10 pourvue d'une ou de plusieurs indications.

14. Jeu selon les revendications 2 et 13, caractérisé en ce que les pions pourvus d'une ou de plusieurs indications se rétrécissent dans la direction opposée à la face pourvue de cette ou de ces indications.

15 15. Jeu selon l'une ou l'autre des revendications 13 et 14, caractérisé en ce que l'indication ou les indications sont en relief.

16. Jeu selon l'une ou l'autre des revendications 13 à 15, caractérisé en ce que les pions pourvus d'une ou de plusieurs indications sont pourvus d'une lettre et d'un chiffre. 20

17. Jeu selon l'une ou l'autre des revendications 1 à 16, caractérisé en ce que les cases délimitées par la grille sont quadrangulaires, les pions étant également quadrangulaires.

18. Jeu selon l'une ou l'autre des revendications 1 à 17, 25 caractérisé en ce qu'il comprend une boîte dont le support fait partie.

19. Jeu selon la revendication 18, caractérisé en ce que la boîte comprend un couvercle, la distance entre le fond de la boîte formant le support et le couvercle fermé étant à-peu-près 30 égale à la hauteur des pions.

20. Jeu selon l'une ou l'autre des revendications 18 et 19, caractérisé en ce que la boîte est pourvue d'un tiroir pour les pions.

21. Jeu selon la revendication 20, caractérisé en ce que 35 le tiroir est pourvu d'une grille en relief formant des cases de la même manière que la grille montée sur le support.

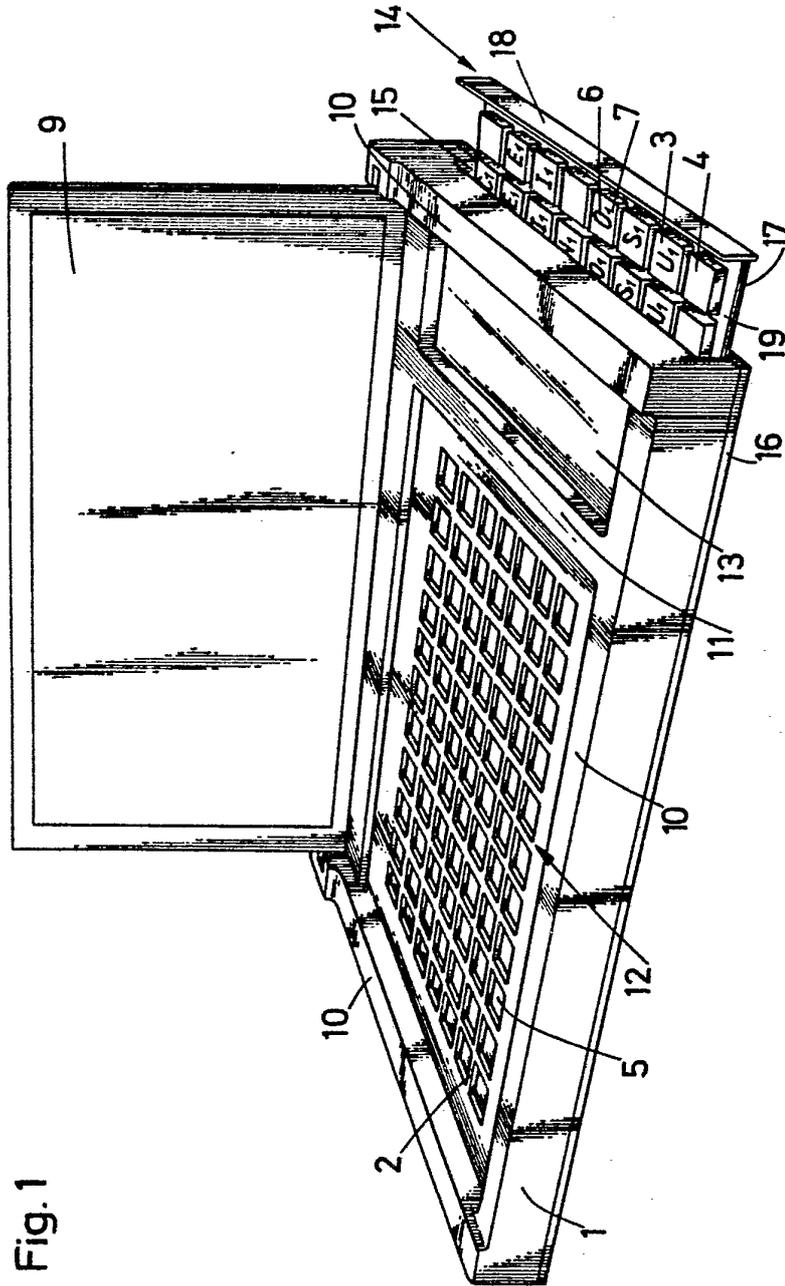


Fig. 1

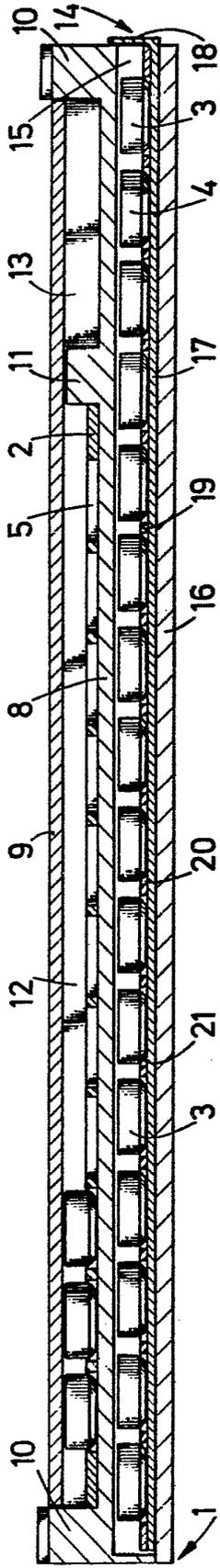


Fig. 2

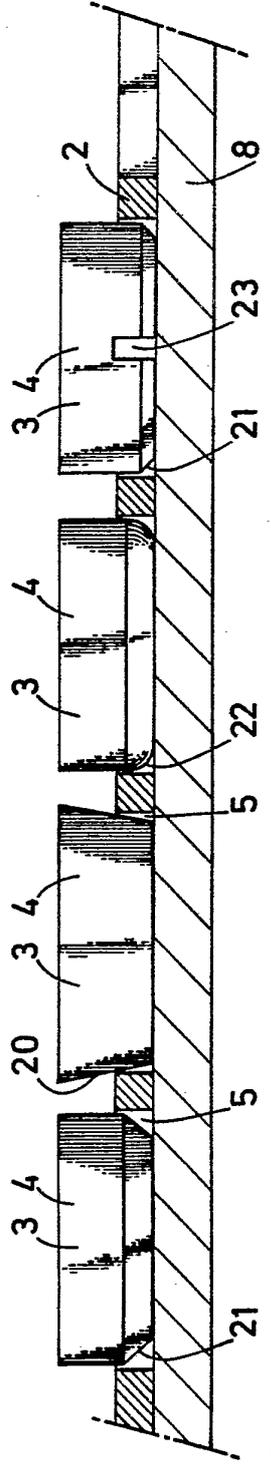


Fig. 3

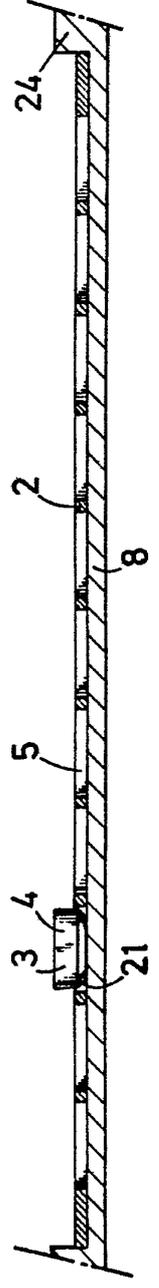


Fig. 4