

(19)



Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets



(11) Numéro de publication: **0 485 753 A1**

(12)

DEMANDE DE BREVET EUROPEEN

(21) Numéro de dépôt: **91117615.4**

(51) Int. Cl.⁵: **A63F 3/02**

(22) Date de dépôt: **16.10.91**

(30) Priorité: **12.11.90 CH 3579/90**

(43) Date de publication de la demande:
20.05.92 Bulletin 92/21

(84) Etats contractants désignés:
AT BE DE FR GB IT

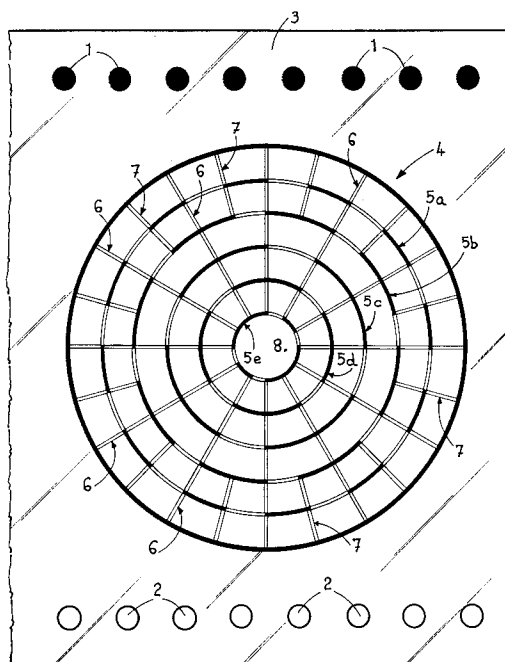
(71) Demandeur: **Bezzola, Lise**
43, Quai Charles Page
CH-1205 Genève(CH)
Demandeur: **Moenne, Madeleine**
8, rue des Plantaporrêts
CH-1205 Genève(CH)

(72) Inventeur: **Bezzola, Lise**
43, Quai Charles Page
CH-1205 Genève(CH)
Inventeur: **Moenne, Madeleine**
8, rue des Plantaporrêts
CH-1205 Genève(CH)

(74) Mandataire: **Robert, Jean S.**
51, route du Prieur
CH-1257 Landecy (Genève)(CH)

(54) **Jeu.**

(57) L'aire de jeu (4) d'un plateau ou carton (3) est divisée en cases par des lignes annulaires concentriques (5a à 5e) et par des lignes radiales (6) formant des zones annulaires et des zones sectorielles. Les deux zones annulaires extérieures sont en outre subdivisées par des lignes radiales supplémentaires (7) situées au milieu de chaque zone sectorielle. Les pions (1 et 2) des deux joueurs qui, au départ, sont successivement placés par chaque joueur, chacun à son tour, sur la zone annulaire périphérique, doivent être amenés vers la zone centrale (8) de l'aire de jeu (4) par des déplacements, à raison de trois mouvements par coup, latéraux sur une même zone annulaire, ou radiaux, en direction du centre, sur une même zone sectorielle, certaines limites entre les cases, indiquées en traits gras, étant cependant infranchissables, seules les limites indiquées par des doubles traits fins étant franchissables. Il est à remarquer que tout pion qui se trouve encadré par deux pions adverses est éliminé du jeu.



EP 0 485 753 A1

La présente invention a pour objet un jeu comprenant au moins deux séries de pions utilisables chacune par un joueur et un plateau ou carton présentant une aire de jeu sur laquelle les joueurs posent et déplacent leurs pions.

Il existe différents jeux répondant à la définition ci-dessus tels que, par exemple, le jeu de charret ou du moulin.

Le but de la présente invention est de fournir un tel jeu, que l'on puisse qualifier de stratégique dans la mesure où il demande aux joueurs de supputer, comme au jeu d'échecs, les conséquences de chaque coup qu'ils joueront, en particulier les réactions possibles de l'adversaire.

Ce but est atteint grâce aux moyens définis dans la revendication 1.

Le dessin représente, à titre d'exemple, une forme d'exécution de l'objet de l'invention.

La figure unique est une vue en plan, à échelle réduite, de l'ensemble des éléments d'un jeu.

Le jeu représenté comprend une série de huit pions noirs 1, et une série de huit pions blancs 2, chaque série de pions étant utilisée par un joueur.

Le jeu comprend en outre un plateau ou carton 3, étant entendu que le terme de "carton" n'est pas limitatif quant à la matière dont est fait ce plateau qui pourra soit être précisément en carton, soit en toute autre matière adéquate, notamment en matière plastique ou en bois.

Ce plateau 3 présente une aire de jeu, désignée d'une façon générale par 4, divisée, par des cercles concentriques 5a à 5e, en zones annulaires et, par des traits radiaux 6, en zones en forme de secteurs, ces diverses zones ménageant ensemble des cases.

Le nombre des zones annulaires est de cinq et le nombre des zones sectorielles de douze, ce qui ménage soixante cases.

Cependant, les deux zones annulaires périphériques comportent, dans chaque zone sectorielle, un trait radial supplémentaire 7, ce qui porte le nombre total des cases de l'aire de jeu à quatre-vingt-quatre.

Les lignes limitant les zones annulaires et sectorielles sont tracées en traits gras pour certaines et en traits doubles, plus fins, pour d'autres, ce qui indique aux joueurs si ces traits peuvent ou non, respectivement, être franchis par les pions.

Ainsi, la règle du jeu stipulant que les joueurs peuvent déplacer leurs pions librement sur les zones annulaires, les lignes radiales 6 et 7 limitant les zones en forme de secteurs sont représentées en doubles traits fins. Quant aux déplacements radiaux des pions, entre deux cases adjacentes, la règle du jeu stipule que, dans certains cas, ils sont libres alors que, dans d'autres, ils sont interdits. L'indication correspondante est donc fournie aux joueurs par le fait que les lignes circulaires 5a à 5d

qui séparent les zones annulaires les unes des autres sont tracées soit en traits gras, soit en doubles traits fins. Il en est de même de la ligne annulaire située le plus au centre, désignée par 5e, limitant une zone centrale 8.

La répartition entre les limites franchissables et non franchissables est la suivante : sur la ligne annulaire, désignée par 5a, séparant les première et deuxième zones annulaires, à partir de la périphérie de l'aire de jeu, une limite sur deux est franchissable, les limites franchissables et les limites infranchissables alternant régulièrement tout le long de cette ligne 5a. Sur la ligne, désignée par 5b, séparant les deuxième et troisième zones annulaires, une limite sur trois est franchissable, la répartition étant ici aussi régulière, chaque limite franchissable étant suivie, le long de cette ligne 5b, par deux limites infranchissables.

La répartition entre les limites franchissables et les limites infranchissables est la même le long des lignes annulaires 5c et 5d séparant les troisième et quatrième et les quatrième et cinquième zones annulaires, respectivement. Ces limites franchissables et infranchissables sont disposées le long des lignes respectives 5b, 5c et 5d, de telle manière qu'il n'y a jamais de limites franchissables situées radialement, directement l'une en face de l'autre.

Enfin, sur la ligne annulaire centrale 5e on trouve une limite franchissable pour trois limites infranchissables, la répartition étant telle que les limites franchissables sont disposées diamétralement opposées par paires, une limite franchissable d'une paire étant séparée d'une limite franchissable de l'autre paire par une limite infranchissable et étant séparée de l'autre limite franchissable de l'autre paire par trois limites infranchissables; là encore aucune des limites franchissables de la ligne annulaire 5e n'est située en regard d'une limite franchissable de la ligne 5d.

Ce jeu se joue de la façon suivante : Chaque joueur place, chacun à son tour, la totalité de ses pions sur la zone annulaire extérieure, à raison d'un pion par case. Il veillera, en plaçant ses pions, à faire en sorte qu'aucun de ceux-ci ne soit "encadré" par deux pions de l'adversaire, c'est-à-dire situé entre deux pions de l'adversaire, mais s'efforcera, au contraire, de placer ses pions de part et d'autre de ceux de l'adversaire, la règle du jeu stipulant que tout pion "encadré", sur une même zone annulaire, est mis hors jeu, cela étant valable pour toute la suite du jeu.

Ainsi, la simple mise en place des pions sur le carton exige déjà une certaine réflexion de la part des joueurs.

Une fois les seize pions des deux joueurs en place sur la zone annulaire extérieure, déduction faite des pions qui le cas échéant, auront pu être mis hors jeu, les joueurs vont déplacer leurs pions,

de la manière indiquée ci-après, de façon à les amener tous dans la zone centrale 8 de l'aire de jeu 4. Le moment où un joueur a placé tous ses pions dans la zone centrale 8 marque la fin de la partie ou d'une manche, selon la manière dont les joueurs auront décidé de procéder. Un compte de points pourra être effectué, selon un mode de calcul qui pourra varier : tant de points par pion placé au centre, bonification pour le joueur ayant, le premier, placé tous ses pions au centre, pénalisation par pion éliminé du jeu, etc.

A chaque "coup" chaque joueur déplace un seul de ses pions lui faisant franchir de une à trois limites de cases, à son choix, soit latéralement le long d'une même zone annulaire, faisant ainsi passer le pion déplacé d'une zone sectorielle à l'autre, soit radialement dans une même zone sectorielle, faisant ainsi passer le pion d'une zone annulaire à l'autre, en direction du centre seulement, et moyennant qu'il ne franchisse pas de limite interdite. Les joueurs jouent à tour de rôle et pourront, s'ils le désirent, ne pas utiliser la totalité des trois possibilités de déplacements du pion choisi, et n'en utiliser que deux, voire une seule. Lors des déplacements de ses pions, le joueur tendra, naturellement, à les diriger si possible radialement, de manière à les amener vers le centre de l'aire de jeu, mais il tentera également d'encadrer les pions de l'adversaire pour pouvoir les éliminer du jeu.

Cela demande une stratégie nécessitant de supputer les coups de l'adversaire en fonction des siens propres, à l'instar de ce qui se passe aux échecs.

Le présent jeu se jouera de préférence à deux, mais il n'est pas exclu de pouvoir le jouer à plus de deux joueurs, chaque joueur devant disposer d'une série de pions distincte.

Le nombre des zones annulaires, comme aussi le nombre des zones sectorielles, pourra être différent de ce qui a été décrit et représenté ci-dessus. De même, le nombre des zones périphériques munies de divisions radiales supplémentaires pourra être différent également.

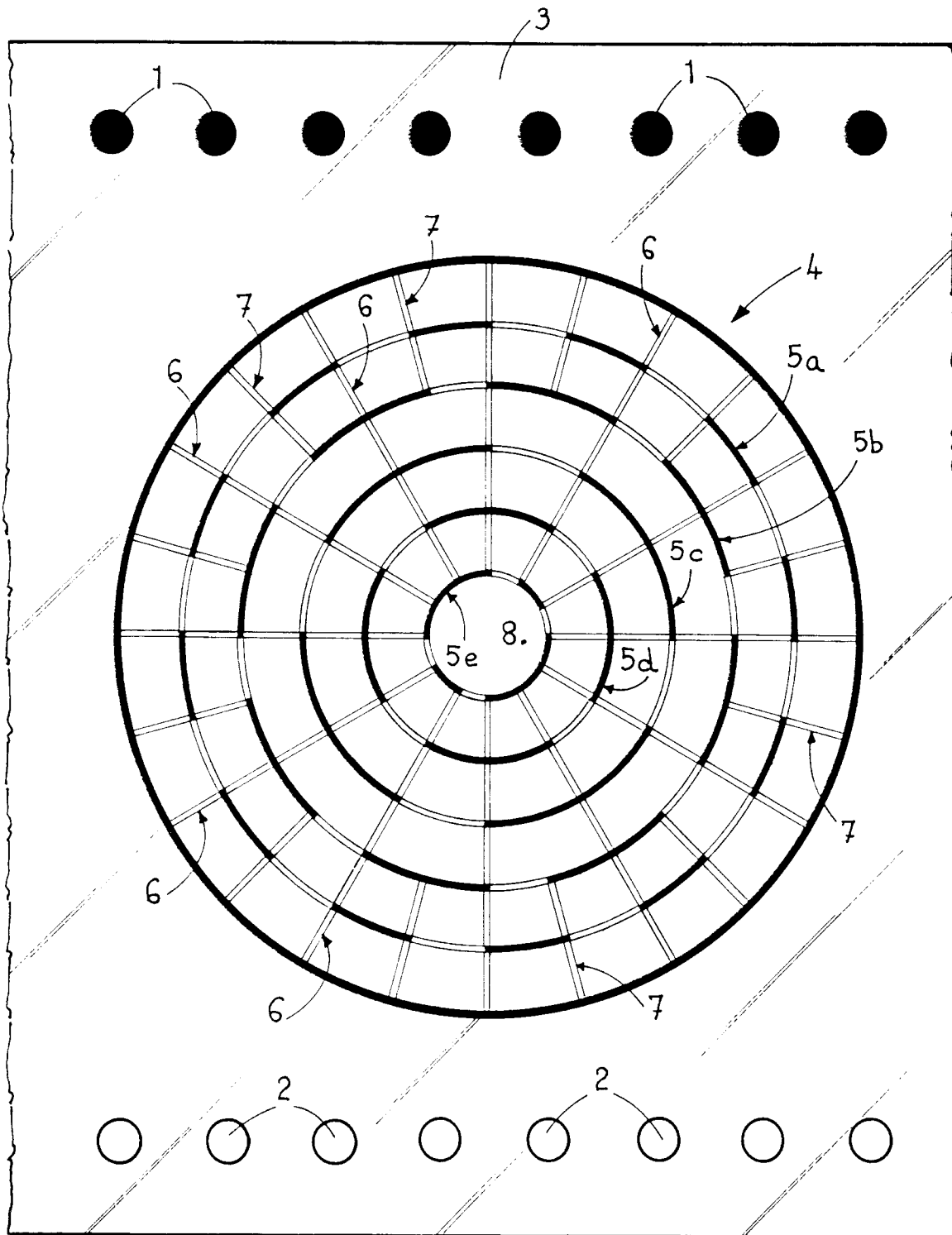
La manière dont est indiqué si les limites, dans la direction radiale, sont franchissables ou non pourra également être différente de ce qui a été décrit et représenté. On pourra, par exemple, utiliser des traits gras pour indiquer que la limite n'est pas franchissable et des traits pointillés indiquant que la limite est franchissable.

L'aspect des zones pourra varier des unes aux autres, par exemple par une alternance de couleur.

Dans l'exemple représenté, les zones annulaires sont circulaires. Elles pourront cependant être ellipsoïdales ou de toute autre forme.

Revendications

1. Jeu comprenant au moins deux séries de pions utilisables chacune par un joueur et un plateau ou carton présentant une aire de jeu sur laquelle les joueurs posent et déplacent leurs pions caractérisé par le fait que ladite aire de jeu est divisée en cases adjacentes les unes aux autres par des zones annulaires et par des zones en forme de secteurs radiaux, une partie desdites zones annulaires, située à la périphérie de l'aire de jeu, présentant des subdivisions radiales supplémentaires augmentant le nombre des cases de ces zones là, et par le fait que la limite entre deux cases, dans la direction radiale, est munie de signes indiquant aux joueurs si cette limite peut ou non être franchie par les pions.
2. Jeu suivant la revendication 1 caractérisé par le fait que ladite aire de jeu comprend cinq zones annulaires et une zone centrale.
3. Jeu suivant la revendication 2, caractérisé par le fait que ladite aire de jeu comprend douze zones en forme de secteurs ménageant, avec lesdites zones annulaires, soixante cases.
4. Jeu suivant la revendication 3, caractérisé par le fait que les deux zones annulaires périphériques de l'aire de jeu présentent, dans chacune des aires en forme de secteurs, une division radiale supplémentaire portant le nombre total des cases à quatre-vingt-quatre.
5. Jeu suivant la revendication 1, caractérisé par le fait que la distribution des limites franchissables et non franchissables est telle que, au moins dans la région centrale de l'aire de jeu, deux limites franchissables ne soient pas, radialement, disposées l'une en regard de l'autre.
6. Jeu suivant la revendication 1, caractérisé par le fait que les signes indiquant aux joueurs si les limites entre deux cases sont ou non franchissables par les pions sont constituées par une différence de présentation de traits séparant les cases les unes des autres, la présentation de ces traits étant telle qu'elle suscite, précisément, la notion de libre passage ou d'obstacle, respectivement.





Office européen
des brevets

RAPPORT DE RECHERCHE EUROPEENNE

Numero de la demande

EP 91 11 7615

DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS			
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes	Revendication concernée	CLASSEMENT DE LA DEMANDE (Int. Cl.5)
Y	US-A-4 019 740 (BALL ET AL) * colonne 2, ligne 1 - ligne 6; figure 1 *	1-6	A63F3/02
Y	FR-A-362 536 (HEGELER) *RESUME, FIGURES*	1-6	
A	NL-A-77 579 (VROLIJK) * figure 1 *	1	
A	CH-A-139 849 (LEDERACH)		
A	CH-A-182 757 (PITTARD)		
A	US-A-4 553 756 (LINNEKIN)		
			DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHES (Int. Cl.5)
			A63F
Le présent rapport a été établi pour toutes les revendications			
Lieu de la recherche LA HAYE		Date d'achèvement de la recherche 15 JANVIER 1992	Examinateur GLAS J.
CATEGORIE DES DOCUMENTS CITES			
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		T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet antérieur, mais publié à la date de dépôt ou après cette date D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons & : membre de la même famille, document correspondant	