



⑪ Numéro de publication : **0 642 815 A1**

⑫ **DEMANDE DE BREVET EUROPEEN**

⑲ Numéro de dépôt : **94810516.8**

⑤① Int. Cl.⁶ : **A63F 9/00**

⑳ Date de dépôt : **07.09.94**

③① Priorité : **13.09.93 CH 2737/93**

④③ Date de publication de la demande :
15.03.95 Bulletin 95/11

⑥④ Etats contractants désignés :
AT BE DE ES FR GB IT NL PT

⑦① Demandeur : **LAMBERT, Jean-Claude**
La Guérite 92
CH-1541 Sevaz (CH)

⑦② Inventeur : **LAMBERT, Jean-Claude**
La Guérite 92
CH-1541 Sevaz (CH)

⑦④ Mandataire : **Nithardt, Roland**
Cabinet Moser & Cie,
c/o Cabinet Roland Nithardt,
Y-Parc/Chemin de la Sallaz
CH-1400 Yverdon-les-Bains (CH)

⑤④ **Jeu pour deux joueurs.**

⑤⑦ Le jeu comporte une planche de jeu et deux séries de pions pour deux joueurs. La planche de jeu peut être celle du jeu de "char" ou "marelle", comportant un réseau de lignes ayant chacune trois emplacements pour un pion, où chaque joueur tente de placer trois pions alignés pour avoir le droit de prendre un pion à l'adversaire. Le jeu est perfectionné par le fait que chaque pion (30) porte un numéro (34) représentant la valeur du pion, ce qui permet d'attribuer des points au vainqueur en fonction des valeurs des pions pris à l'adversaire. Dans une version destinée aux aveugles ou aux mal-voyants, le même nombre (24) est inscrit (en 32) en écriture Braille sur la tête (31) du pion.

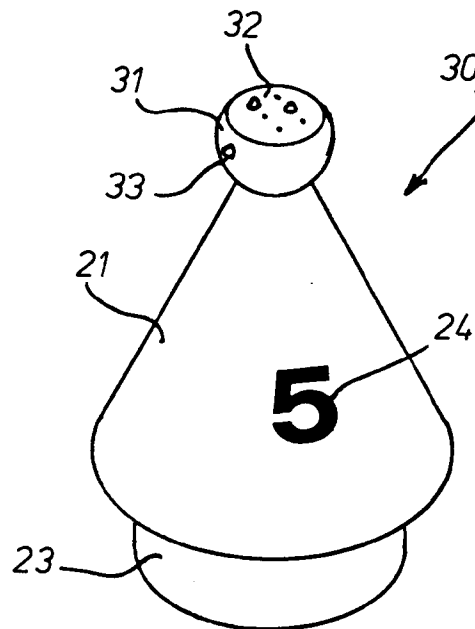


FIG. 3

La présente invention concerne un jeu pour deux joueurs, comportant deux séries de pions et une planche de jeu pourvue d'un réseau de lignes ayant chacune au moins trois emplacements destinés à recevoir chacun un pion.

Dans sa forme préférée, l'invention constitue un perfectionnement du jeu bien connu appelé "marelle" ou "char" (en allemand "Mühle"), où les joueurs disposent chacun de neuf pions identiques qu'ils posent ou déplacent à tour de rôle sur les emplacements marqués sur la planche de jeu. Les deux séries de pions se distinguent par leur couleur. Les lignes du réseau classique composent trois carrés concentriques reliés par quatre lignes radiales, avec vingt-quatre emplacements situés aux angles des carrés et aux intersections entre les lignes radiales et les côtés des carrés. Quand un joueur parvient à aligner trois de ces pions sur une ligne, il peut prendre un pion de l'adversaire, sauf ceux qui sont alignés. Il gagne quand l'adversaire n'a plus que deux pions ou est bloqué.

L'invention vise à rendre un tel jeu plus complexe et plus intéressant, en offrant des possibilités stratégiques nouvelles.

Dans ce but, le jeu selon l'invention est caractérisé en ce que sur chaque pion est inscrit un nombre représentant une valeur du pion.

Cette caractéristique permet avant tout d'établir un décompte de points gagnés à la fin de chaque partie, c'est-à-dire que chaque victoire peut avoir une plus ou moins grande valeur. On peut alors totaliser les points gagnés dans une série de parties pour désigner le vainqueur final. En outre, comme certains pions valent plus que d'autres, les joueurs devront en tenir compte pour choisir le pion à jouer ou à prendre à l'adversaire.

Dans la forme de réalisation préférée du jeu, dans chaque série de pions, les nombres inscrits sont différents pour chaque pion et chaque série de pions comprend N pions portant respectivement les nombres entiers de 1 à N.

De préférence, chaque série de pions comprend neuf pions et le réseau de lignes comporte vingt-quatre emplacements répartis sur trois carrés concentriques.

Dans une forme de réalisation destinée aux non-voyants, les nombres sont inscrits sur les pions en écriture Braille et les deux séries de pions sont différenciées par des formes différentes. Ces nombres inscrits en écriture Braille sont placés sur une face supérieure de chaque pion et une face latérale de chaque pion est pourvue d'un repère tactile d'orientation.

Pour que cette forme de réalisation puisse être utilisée par tout le monde les nombres sont aussi inscrits en chiffres arabes sur les pions.

Dans la forme de réalisation préférée du jeu, chaque emplacement pour un pion est matérialisé par une cavité ménagée dans la planche du jeu et dans

laquelle le pion peut s'emboîter. A cet effet, chaque pion comporte une embase saillante agencée pour s'emboîter dans ladite cavité.

Dans toutes les formes de réalisation, la planche de jeu peut comporter, en dehors du réseau de lignes, au moins deux rigoles ou deux séries de logements pour le rangement des pions.

D'autres caractéristiques et avantages de la présente invention apparaîtront dans la description suivante d'un exemple de réalisation préférée du jeu, en référence au dessin annexé dans lequel

- la figure 1 est une vue en perspective de la planche de jeu,
- la figure 2 est une vue en perspective d'un pion et,
- la figure 3 est une vue en perspective d'une autre forme de réalisation d'un pion.

La planche de jeu 10 représentée à la figure 1 présente une surface supérieure plate 11 portant le réseau traditionnel du jeu de "char" ou "marelle", comprenant des lignes droites 12 à 15 et vingt-quatre emplacements 16 pour des pions, avec l'arrangement géométrique décrit plus haut. Les lignes 12 à 15 peuvent être dessinées ou gravées. Dans cet exemple, les emplacements 16 sont formés par des cavités cylindriques peu profondes. Deux bords opposés de la planche 10 présentent chacun une rigole 17 ou une rangée de logements où peuvent être rangés tous les pions d'un joueur. Le joueur peut aussi y placer les pions pris à l'adversaire. Sur les deux autres bords, il est prévu des surfaces inclinées 18 susceptibles de porter des inscriptions publicitaires ou les règles du jeu.

La figure 2 montre une première forme d'un pion 20 utilisable avec la planche de jeu 10. Ce pion a par exemple une partie centrale conique 21, une tête ronde 22 et une embase cylindrique 23 plus étroite que la base du cône et agencée pour s'emboîter dans les cavités 16 de la planche 10 afin de stabiliser le pion. Un nombre 24 indiquant la valeur du pion est inscrit sur la partie conique, de préférence trois fois sur le pourtour afin d'être toujours visible. Chaque joueur dispose d'une série de neuf pions dont les valeurs respectives peuvent être les nombres entiers de 1 à 9 ou tout autre assortiment de nombres. Les deux séries de pions peuvent se différencier par leur couleur, mais aussi par leur forme.

Le pion 30 représenté à la figure 3 a le même aspect que le pion 20 dans ses parties 21 et 23, mais sa tête 31 est conformée différemment pour permettre son utilisation par des joueurs aveugles ou malvoyants. Le dessus de la tête 31 est plat et le nombre indiqué par la référence 24 y est répété par une inscription en relief 32 en écriture Braille. Pour faciliter la lecture de cette inscription, un repère d'orientation 33 est prévu sur un côté de la tête 31. Dans l'exemple représenté, il s'agit d'une petite saillie formée par la tête d'un clou, comme celles qui constituent l'inscrip-

tion 32, mais on peut aussi le faire sous la forme d'un méplat sur le côté voulu de la tête 31. Les deux séries de pions ont des formes respectives différentes pour être reconnaissables au toucher.

Les règles du jeu peuvent être les mêmes que celles du jeu traditionnel, avec en plus un décompte des points des pions pris à l'adversaire. Un bonus peut être attribué dans des cas particuliers, notamment si l'adversaire est bloqué ou si la partie est sans issue. D'autres règles peuvent être appliquées avec un matériel similaire, par exemple en tirant au sort chaque série de pions dans un assortiment de pions de différentes valeurs.

Le matériel peut être réalisé en bois ou en toute autre matière appropriée. Il peut faire l'objet de diverses variantes dans le cadre de l'invention, non seulement au point de vue de la forme, mais aussi quant à la configuration du réseau, au nombre d'emplacements pour les pions, ainsi qu'au nombre de pions.

Revendications

1. Jeu pour deux joueurs, comportant deux séries de pions et une planche de jeu (10) pourvue d'un réseau de lignes (12-15) ayant chacune au moins trois emplacements (16) destinés à recevoir chacun un pion, caractérisé en ce que sur chaque pion (20, 30) est inscrit un nombre (24, 32) représentant une valeur du pion. 25 30
2. Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce que dans chaque série de pions, les nombres inscrits (24, 32) sont différents pour chaque pion (20, 30). 35
3. Jeu selon la revendication 2, caractérisé en ce que chaque série de pions comprend N pions (20, 30) portant respectivement les nombres entiers de 1 à N. 40
4. Jeu selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce que chaque série de pions comprend neuf pions et en ce que le réseau de lignes (12-15) comporte vingt-quatre emplacements (16) répartis sur trois carrés concentriques. 45
5. Jeu selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce que les nombres (32) sont inscrits sur les pions en écriture Braille et en ce que les deux séries de pions (30) sont différenciées par des formes différentes. 50
6. Jeu selon la revendication 5, caractérisé en ce que les nombres (32) inscrits en écriture Braille sont placés sur une face supérieure de chaque pion (30) et en ce qu'une face latérale de chaque

pion est pourvue d'un repère tactile d'orientation (33).

7. Jeu selon la revendication 5, caractérisé en ce que les nombres (24) sont aussi inscrits en chiffres arabes sur les pions. 5
8. Jeu selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce que chaque emplacement (16) pour un pion est matérialisé par une cavité ménagée dans la planche du jeu (10) et dans laquelle le pion (20, 30) peut s'emboîter. 10
9. Jeu selon la revendication 8, caractérisé en ce que chaque pion (20, 30) comporte une embase saillante (23) agencée pour s'emboîter dans ladite cavité. 15
10. Jeu selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce que la planche de jeu (10) comporte, en dehors du réseau de lignes, au moins deux rigoles (17) ou deux séries de logements pour le rangement des pions. 20

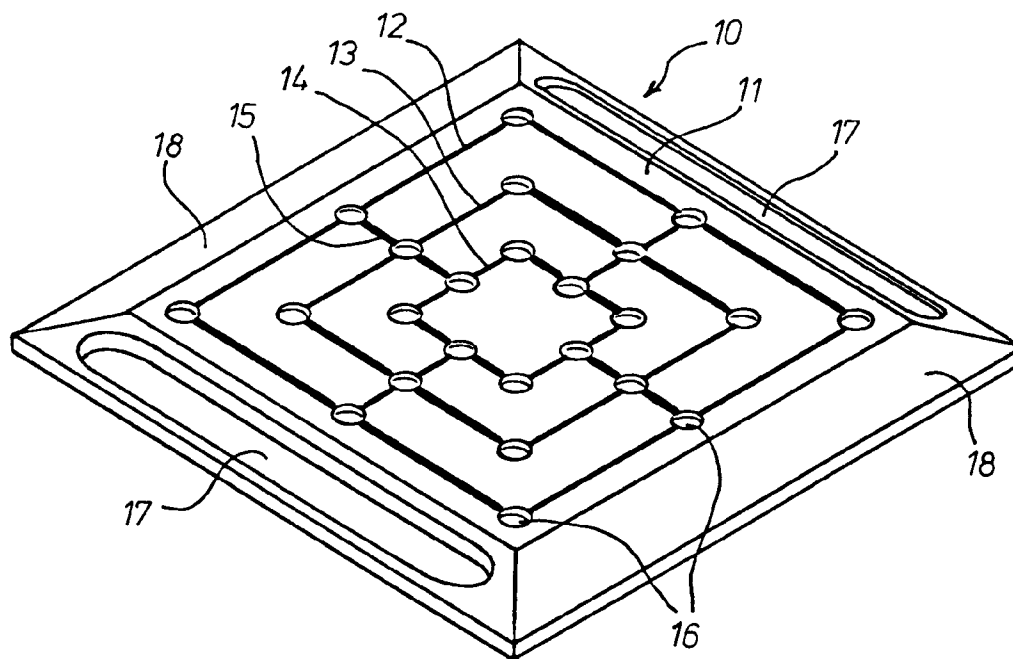


FIG. 1

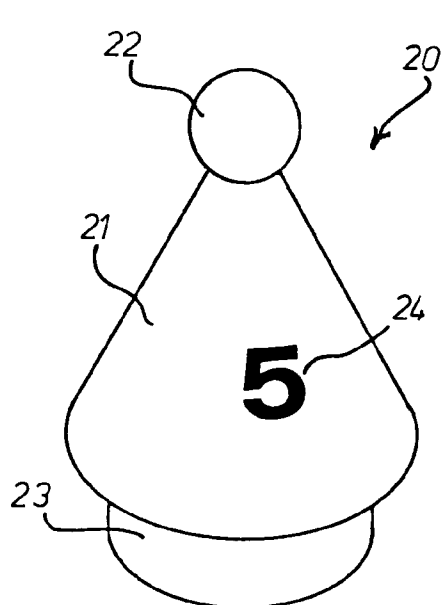


FIG. 2

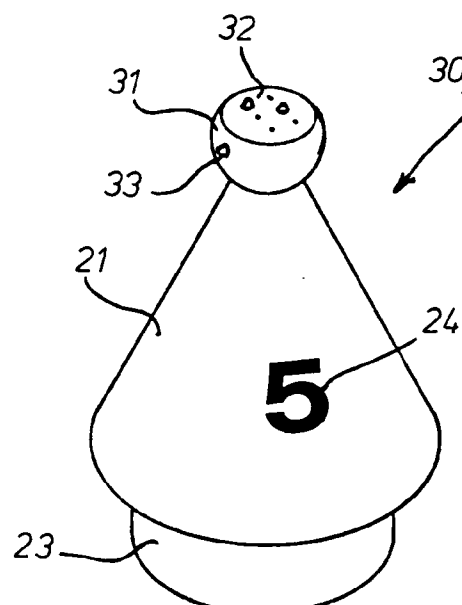


FIG. 3



Office européen
des brevets

RAPPORT DE RECHERCHE EUROPEENNE

Numero de la demande
EP 94 81 0516

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.6)
Y	DE-A-33 40 747 (GUTWENIGER) * page 3, ligne 10 - ligne 13 * * page 4, ligne 30 - ligne 32; figures 1-10 *	1-10	A63F9/00
Y	FR-A-2 553 551 (SIBAUD) * page 2, ligne 1 - ligne 5 * * revendication 8 *	1-10	
A	GB-A-2 203 657 (MOHAMMAD RIDHA) * page 2, ligne 26; figure 2A *	1	
A	DE-U-86 05 642 (KD INGENIEUR-TECHNIK GMBH FÜR MASCHINENBAU) * figures 1,2 *	1-3,9	
			DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHES (Int.Cl.6)
			A63F
Le présent rapport a été établi pour toutes les revendications			
Lieu de la recherche LA HAYE		Date d'achèvement de la recherche 13 Décembre 1994	Examinateur Papa, E
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 I : cité pour d'autres raisons & : membre de la même famille, document correspondant			

EPO FORM 1500 (03.82) (P04C02)