

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

PARIS

① N° de publication :

2 431 311

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

A1

**DEMANDE
DE BREVET D'INVENTION**

②

N° 78 21114

⑤

Jeu de patience.

⑤

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

②

Date de dépôt 17 juillet 1978, à 10 h 30 mn.

③③ ③② ③①

Priorité revendiquée :

④

Date de la mise à la disposition du
public de la demande

B.O.P.I. — «Listes» n. 7 du 15-2-1980.

⑦

Déposant : **BAUDIN Anne, résidant en France.**

⑦

Invention de :

⑦

Titulaire : *Idem* ⑦

⑦

Mandataire : **Omer Tournay.**

La présente invention a pour objet un nouveau jeu de patience. Plus précisément, elle a pour objet un jeu constitué par une combinaison d'un support comportant des parcours au nombre de trois et une pluralité d'éléments mobiles, de signes et de couleurs différents, pouvant coulisser dans les parcours en un ordre et signés imposés à l'avance.

Il existe, à l'heure actuelle, différents jeux de patience pouvant être utilisés par un seul joueur et consistant à déplacer des jetons ou pions selon des parcours inspirés du "jeu de l'oie". Il s'agit de jeux de hasard, dont l'issue dépend uniquement de la chance, plus ou moins grande, du ou des joueurs.

La présente invention a pour but de créer un nouveau jeu qui ne laisse rien au hasard en requérant de la part du joueur, réflexion, initiative, stratégie et mémoire tout en restant amusant.

Le but est atteint en ce sens que, selon l'invention, est prévu un certain nombre de mobiles dont chacun possède une série de personnalité, qu'on ne peut confondre avec son voisin, et des règles qui fixent leurs possibilités de déplacements les uns par rapport aux autres, jusqu'à ce que ces derniers soient placés dans un ordre précis et selon leur propre identité.

Les mobiles employés sont des pions numérotés selon une progression continue, de un à dix par exemple, et de couleur différente selon qu'ils sont pairs ou impairs, ces pions se déplacent dans, au moins, trois parcours de forme oblongs dans lesquels ils peuvent coulisser, leurs déplacements s'opérant à l'aide d'une tige en matière quelconque. Les parcours sont parallèles les uns aux autres et sont en communication à leur partie supérieure, de façon qu'on puisse faire passer les pions de l'un à l'autre de ces parcours.

Naturellement, au départ, les pions sont placés dans l'ordre numérique dans un des parcours, c'est à dire, dans le cas présent de dix à un, ce dernier chiffre étant placé à la partie supérieure du premier parcours. Il s'agit donc de déplacer les pions un par un, et de les faire passer dans les autres parcours ou, après un certain nombre de déplacements, on les retrouvera dans l'ordre initial de départ, c'est à dire le nombre le plus grand à la partie supérieure du parcours désigné comme but, la couleur de chaque série, paire et impaire restant toujours alternée pendant les déplacements consécutifs.

Ainsi, à la différence des jeux du même genre antérieurement connus, le joueur ne fait pas avancer les pions tour à tour d'un nombre de cases qui dépend de leur chance personnelle au jeu, mais il les déplace un par un d'un parcours à un autre en respectant leur ordre numérique, d'une part, et leur position propre en pairs et impairs, d'autre part, jusqu'à ce qu'il parvienne à les replacer dans l'ordre initial, couleurs comprises, dans un autre parcours choisi à l'avance.

Le jeu, selon l'invention, introduit donc la notion de méthode due à la réflexion et à la mémoire, de même qu'à la concentration mentale. Il en résulte qu'une erreur de jugement ou de raisonnement n'oblige pas le joueur à reprendre nécessairement le jeu à son début, il lui suffit de replacer, dans l'ordre inverse, les pions déplacés les derniers à leur places respectives dans la rangée intéressée, et d'opérer les nouveaux déplacements dans le bon ordre.

Selon une des caractéristiques de l'invention, les éléments mobiles sont constitués par des pions, numérotés de un à dix, par exemple, les pions pairs étant d'une couleur et les pions impairs d'une autre. Ils sont munis, en leur centre, d'une cavité quadrangulaire qui présente deux utilités, leurs déplacements à l'aide d'une tige à base également quadrangulaire, et leur redressement éventuel pour la bonne lecture du chiffre qui figure sur une des faces desdits pions. Selon une autre caractéristique de l'invention les pions pourront être de forme quadrangulaire, leur cavité centrale étant alors de forme circulaire, la tige de déplacement étant alors de forme cylindrique et de diamètre adéquat.

L'invention sera décrite plus en détails grâce aux dessins annexés qui représentent:

Figure 1, la disposition schématique du jeu et des pions disposés pour le début du jeu.

Figures 2A et 2B, qui indiquent les positions successives des pions jusqu'à la fin de la partie.

Figure 3, représente un exemple de réalisation.

On se reportera à la figure 1, qui représente les parcours de façon schématique A, B, C, qui communiquent entre eux à la partie supérieure, les pions 13, 15, sont représentés au début de la partie, le nombre le plus élevé à la partie inférieure du parcours A. Les pions pairs sont cernés d'un cercle plus foncé, cette représentation graphique indiquant que ces derniers

sont d'une couleur différente que celle des pions impairs. Les trajets en traits interrompus 11 - 12 et 14 , indiquent les chemins que pourront prendre, ou parcourir, les pions, c'est à dire du parcours A au parcours B , puis au parcours C, et ceci en tous sens.

5

Il s'agit, en définitive, de faire passer les dix pions mobiles de la colonne ou parcours A, au parcours B dans le même ordre numérique qu'au début, (c'est à dire dans le parcours A) en un espace de temps le plus réduit tout en respectant la règle du jeu qui est la suivante:

10

Pour que cette règle du jeu soit facilement comprise, on observera, d'une part la figure 1 alternativement avec les figure 2 A et 2B, d'autre part.

15

1° - Mettre tous les pions dans le parcours A , le plus grand nombre à la partie inférieure et dans l'ordre numérique, comme dans la figure 1.

2° - Déplacer un chiffre impair en C , pair en B , etc

3° - Toujours placer un plus petit chiffre au dessus d'un plus grand.

20

4° - La nature et la couleur des pions doivent toujours être alternés.

On considèrera les figures 2 A et 2 B et on constatera qu'il en résulte une suite d'opérations comme: Au début du jeu, le pion --- 1 se place à la partie inférieure du parcours C , puis le pion 2 en B , le pion 1 en B , 3 en C, 1 en A , 2 en C, 1 en C , 4 en B et ainsi de suite. Si l'on observe la figure 2 A on remarquera la progression des déplacements en commençant par la partie inférieure de la colonne 1, on observera alors ladite progression des opérations de bas en haut . Arrivé à la position 32 de la colonne 1, on repartira, position 1, à la partie inférieure de la colonne 2 et ainsi de suite.

25

30

On continue les opérations de déplacements des pions dans l'ordre indiqué dans les figures 2 A et 2 B (qui fait suite à la figure 2 A), la fin du jeu et le succès mènent au résultat final qui est le regroupement des pions dans l'ordre primaire du début du jeu dans la colonne B de la figure 1. Si l'on observe la figure 2 B, colonne 1, on remarque le nombre 10 entouré d'un cercle, puis colonne 25 le chiffre 9, également entouré d'un cercle, puis colonne 29 le chiffre 8, en 31 le chiffre 7 et en 32 les chiffre:

35

40

6 , 5 , 4 , 3 , 2 et 1, et on pourra constater que de 10 à 1, le

pions se trouvent bien dans la colonne B et dans l'ordre exact du début du jeu (dans la colonne, ou parcours, 1 de la figure 1).

La mémorisation des trajets des pions s'opère aussi vite que la mémoire du joueur le lui permet, ce jeu peut donc servir de
5 test tertiaire lors de détermination du Q.I. Dans tous les cas, le jeu qui fait l'objet du présent présente des avantages certains du point de vue plaisir, de plus il détermine une sorte d'émulation personnel au même titre qu'une compétition quelconque.

On se reportera ensuite aux figures 3 à 6, qui représentent
10 une des réalisations possibles du jeu selon le principe du présent.

Il comporte deux bases identiques 16 et 16' assemblées dos à dos, soit par collage soit par tous autres procédés, qui peuvent être en matière plastique par exemple, et qui comportent trois
15 parcours en forme de coulisses A, B et C, dont les extrémités supérieures sont en communication, à ce sujet on remarquera la forme des becs 18 qui empêchent la sortie des pions 13 et 15 lors de leur passage dans les positions 17 et 19, ces derniers sont guidés par les lèvres 25 (qu'on peut mieux observer dans la coupe
20 selon a b, a'b' de la figure 6). Les pions 13 et 15, sont de couleur différente selon leur type pair et impair et portent une série de chiffres et nombre de un à dix, cette série peut être réduite en vue de simplifier le jeu à l'usage des enfants, lesdits pions coulissent librement dans les parcours A, B et C.

25 Une fois assemblés, les deux parties identiques 16 et 16' forment le jeu, il ne reste qu'à fixer, par tous moyens, un cartonnage sur lequel figurera, par un graphisme, la règle élémentaire du jeu, ce cartonnage imprimé figure en 23, figure 6. Pour faciliter le déplacement des pions, on pourra se servir de la tige
30 20, figure 5, sa base quadrangulaire s'adaptera dans la cavité 21, figure 4, des pions et permettra leur orientation aussi bien que leur propulsion. La tige 20 trouvera sa place de repos dans la rainure 24, figure 6, réservée à cet effet.

Bien entendu, l'invention n'est pas limitée à l'exemple de
35 réalisation qui vient d'être décrit et représenté, à partir duquel on pourra prévoir d'autres formes de réalisations simplifiées à l'usage des enfants, sans pour cela sortir du cadre de l'invention.

REVENDICATIONS

- 1 - Jeu de patience constitué par la combinaison:
d'un assemblage de deux plateaux qui comporte des parcours liné-
aires communicants à l'une de leurs extrémités, et
- d'une pluralité de figurines destinées à être déplacés le long
5 de ces parcours, caractérisé en ce qu'il est prévu sur les pions
des repères chiffrés et des moyens, notamment des couleurs, per-
mettant de les déplacer dans un ordre précis et de les regrouper
dans le même ordre qu'au départ dans un des parcours désigné à
l'avance.
- 10 2 - Jeu de patience selon la revendication 1, caractérisé en ce
que les parcours, au nombre de trois, comportent des signes conv-
tionnels destinés à les distinguer facilement.
- 3 - Jeu de patience selon les revendications 1 et 2, caractérisé
en ce que les trois parcours sont creux et formés par l'assembl-
15 ge de deux plateaux identiques, parcours destinés à être parcou-
rus par les figurines, lesdites figurines étant des pions.
- 4 - Jeu de patience selon les revendications 1, 2 et 3, caracté-
risé en ce que les trois parcours creux communiquent entre eux
leur extrémité supérieure et possèdent des rebords en saillie q
20 empêchent les pions de s'échapper lors de leurs translations.
- 5 - Jeu de patience selon la revendication 1, caractérisé en ce
que la série de pions mobiles comporte des chiffres distinctifs
selon une progression continue et sont d'une couleur différente
selon que ces derniers sont pairs ou impairs.
- 25 6 - Jeu de patience selon les revendications 1 à 5, caractérisé
en ce que les règles du jeu exposées dans la description soient
impératives sous peine de ne pas atteindre le but recherché, qui
est la reconstitution, dans le même ordre qu'au départ, de la
série de pions dans un parcours désigné à l'avance.
- 30 7 - Jeu de patience selon la revendication 5, caractérisé par
fait que les pions mobiles sont munis d'une cavité quadrangula-
centrale qui est destinée à l'introduction de l'extrémité d'une
tige de manoeuvre, de section également quadrangulaire, ce qui
torise une action de pivotement éventuelle de façon à maintenir
lesdits pions en bonne position de lecture des chiffres qui y
figurent.

FIG. 2A

PL.II.A.3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c	a b c
32		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
30	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
28	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
26		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
22		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0		6	7	6	8	6	7	6	9	6	7	6	8	6	7	6

FIG. 2 B

PL.II.B.3

16	17			18			19			20			21			22			23			24			25			26			27			28			29			30			31			32																							
	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c																					
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3												
	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1												
	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1									
	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1						
	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1	5	1	1			
	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1			
	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1	7	1	1			
	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1	8	1	1			
	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1	9	1	1			
	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1	10	1	1

