

⑬ RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

⑪ N° de publication :
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

2 579 109

⑫ N° d'enregistrement national :

85 04358

⑭ Int Cl⁴ : A 63 F 3/00.

⑮

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

⑯ Date de dépôt : 21 mars 1985.

⑰ Priorité :

⑲ Demandeur(s) : DUPERRAY CECILE AGNES. — FR.

⑳ Date de la mise à disposition du public de la
demande : BOPI « Brevets » n° 39 du 26 septembre 1986.

㉑ Références à d'autres documents nationaux appa-
rentés :

㉒ Inventeur(s) : Cécile Agnès Duperray.

㉓ Titulaire(s) :

㉔ Mandataire(s) :

㉕ Jeu électronique de réflexion et de stratégie collective.

㉖ Jeu électronique de réflexion, basé sur le déroulement simultané, mais non synchronisé, du même film en 25 étapes (ou séquences) distinctes, dans chaque partie (5 en tout) d'un plateau circulaire lumineux.

Le film se composant de 5 scènes de structure identique mais de formes différentes, et chaque scène se composant par conséquent des mêmes 5 étapes fondamentales et complémentaires, le but est d'obtenir l'une de ces scènes, que l'on voit se dérouler successivement étape par étape, en isolant dans chaque partie du support les 5 étapes constitutives, d'obtenir une unité de lieu de sorte que puisse s'établir la synchronie et que la scène s'anime. Chaque personnage occupant alors l'une des 5 étapes dont se compose le mouvement (postures/activités/couleurs suivant le cas), celui-ci se propage circulairement comme un dessin animé.

Il faut d'autre part éviter l'occurrence simultanée de 2 étapes similaires s'il n'y a aucun des décors concernés parmi les 3 autres : toutefois, la partie de l'élément qui s'éteint alors, se rallume dès qu'un autre élément parvient à son décor.

FR 2 579 109 - A1

DESCRIPTION

La présente invention concerne un jeu de société de stratégie collective.

Domaine technique : industrie du jouet et des jeux électroniques.

Mis à part les jeux de stratégie classiques (échecs, dames), les
5 jeux de société traditionnels sont souvent régis par le hasard (dés, cartes etc.), aussi bien pour les données de départ qu'au cours de la partie.

De plus, il n'y a qu'une solution pour gagner : elle est fixée d'avance, ainsi que le parcours lui-même, qui va souvent d'une case
10 "départ" à une case "arrivée".

Quant aux jeux électroniques, s'ils permettent au(x) joueur(s) de diriger la partie par les réflexes, la mémoire et parfois la réflexion, ils ne sont pas à proprement parler des jeux de stratégie, à cause précisément de leur rythme accéléré.

15 Le jeu présenté ci-dessous tente de combiner les avantages de ces deux catégories en modifiant le rapport hasard/déterminisme d'une part, et statisme/dynamisme d'autre part.

Il se présente sous la forme d'un boîtier cylindrique où apparaissent des décors lumineux morcelés et en désordre.

20 Ces-ci sont au nombre de 15, regroupés selon 3 séries de contextes différents. On peut jouer au choix avec l'une ou l'autre de ces séries de⁵ décors.

Les décors d'une même série ont tous la même structure (exemple: un même mouvement, dans la série I), mais des formes différentes.

25 Ils sont composés de 5 parties complémentaires où apparaissent les 5 personnages qui animent les scènes, de la manière suivante:

Chacun de ces 5 individus doit effectuer séparément, dans sa
partie respective, et de séquence en séquence, le mouvement/^{ou parcours}to-
tal que représente chaque décor lorsqu'il est reconstitué. Une
fois "traversé" un décor, il passe au suivant selon un ordre
5 fixe et indiqué dans la règle du jeu, et accomplit ainsi le mê-
me mouvement (ou plus généralement parcours) dans les 5 décors
successivement. Puis il revient au premier décor et ainsi de
suite.

Quant à la succession des étapes (ou positions), elle est logi-
10 que; qu'il s'agisse d'une logique réelle (comme les séquences
d'un mouvement décomposé en 5 étapes -série I- ou celles d'un
rayon lumineux décomposé en 5 segments de couleurs égaux -série
3) ou bien d'une logique interne au jeu (comme la succession de
parties de décors de science-fiction -série2; voir infra).

15 Le hasard n'intervient qu'au départ, lorsqu'on met le jeu en mar-
che : les configurations qui peuvent apparaître au gré de l'ordi-
nateur sont en effet très nombreuses, compte tenu des différents
facteurs de combinaison : chacun des 5 individus peut se trouver
à l'une quelconque étape du parcours, c'est-à-dire occuper n'im-
20 porte laquelle des 5 positions dans n'importe lequel des 5 décors.

Le jeu consiste à reconstituer l'un des 5 décors qui apparaissent
durant la partie sous forme de parties morcelées et juxtaposées.
Celui-ci s'anime alors : lorsque la partie est gagnée, le mouve-
ment se "propage" de l'un à l'autre des 5 individus, circulairement.
25 La scène passe en quelque sorte des séquences statiques et
cloisonnées, à un film continu se déroulant sur les 5 parties du

-3-

décor reconstitué : on voit les personnages effectuer à eux 5 synchroniquement le mouvement qu'ils ont accompli chacun de leur côté dans son ensemble et dans chaque décor jusqu'à ce que l'astuce des joueurs les ait ramenés au même décor,

5 Ils semblent alors se passer un relai invisible.

Les joueurs ont donc 5 solutions au choix, et de plus une infinité de combinaisons possibles pour y parvenir :

A chaque coup, le joueur dont c'est le tour de jouer transforme la configuration en actionnant l'une des 5 parties, dont le personnage
10 passe alors à l'étape suivante.

Le but étant de rassembler 5 postures (ou étapes) différentes appartenant toutes au même décor, afin de mettre en mouvement une scène, la règle du jeu sera la suivante,

Il faudra éviter d'avoir simultanément 2 étapes semblables parmi
15 les 5, à moins cependant que parmi les 3 autres éléments, il n'y en ait un du même décor que l'un des 2 éléments en cause. Dans ce dernier cas en effet, la similarité de décor compense celle des positions; on progresse vers la reconstitution d'un décor, puisqu'on a déjà 2 éléments du même. Dans ce cas, on n'a donc pas de pénalisation.

20 Etant donné qu'il s'agit d'un plateau lumineux, cette pénalisation se traduit, lorsqu'elle a lieu, par la semi-extinction du dernier élément apparu dans la configuration, l'élément perturbateur.

Il est préférable, sinon nécessaire, de ne le faire éteindre qu'à moitié, pour que l'on sache à quelle position et dans quel décor
25 il s'est arrêté. On a en effet la possibilité de le faire réapparaître en entier et reprendre sa course; il suffit qu'un élément parmi les 4 autres parvienne dans son décor, arrive à le rejoindre

en quelque sorte, pour qu'il se rallume.

Suivant la nature du parcours, dans chaque série, c'est la partie caractérisante qui reste allumée.

Lorsqu'il s'agit par exemple d'un mouvement d'élan, d'un bond en
 5 avant pour franchir un obstacle, comme dans le décor I, la partie
 qui s'éteint est celle qui relie l'élément au suivant, tandis que
 reste allumée celle indiquant la position qu'il occupait.
 Le personnage représenté dans cet élément est ainsi freiné dans
 son élan, il ne peut ni poursuivre son mouvement, ni par conséquent
 10 rejoindre les autres ultimement.

La série de décors I comprend 5 scènes représentant un obstacle
 naturel franchissable par un seul et même mouvement. Celui-ci,
 qui constitue la structure ou plutôt la constante de cette série,
 se compose de 5 postures:

- 15 -accroupi, ramassé sur soi-même
 -penché en avant, prenant son élan
 -bras et corps tendus en avant, en extension
 -balancement, accroché à une branche ou autre, bras et jambes en
 arrière, torse bombé en avant
 20 -debout, bras levés en signe de victoire

Postures prises tour à tour par chacun des personnages dans cha-
 que décor.

Les décors eux-mêmes, supports variés correspondant à ce mouvement
 sont les suivants:

25 I) Scène d'alpinisme

- Le personnage - se hisse sur une plate-forme
 - prend son élan pour franchir une petite faille.
 - se penche en avant de tout son corps pour attein-
 dre un surplomb

-s'y aggrippe, bras en arrière pour franchir le précipice, et se hisser sur une plate-forme

- fait face à son public (les joueurs), les bras levés

II) Scène de campagne : rivière marécageuse à franchir

- 5 Le personnage - se libère d'un fatras de fils barbelés en se glissant dessous
- prend son élan pour franchir une murette
- tend les bras pour atteindre une branche d'arbre au-dessus de la rivière
- 10 - s'y balance pour se projeter sur l'autre rive
- lève les bras en signe de victoire

III) Scène de brousse : barrière de feu

- Le personnage - se glisse sous les lianes qui l'entourent, à moitié gagnées par le feu
- 15 - se précipite dans un vieux hangar de tôle délabré
- bondit, les bras en avant, pour atteindre une barre servant autrefois de support à la charpente
- s'y aggrippe et saute au-dessus des flammes
- 20 - atterrit sur une dune de sable, bras levés
(puis jette du sable sur le brasier dans le n.I etc. lors du petit film final. Ceci fait partie des mouvements intermédiaires qui n'apparaissent qu'à la fin).

IV) Scène au fond d'un trou

- 25 L'obstacle est ici constitué par le décor tout entier à l'exception d'une mince bordure, car il est vu de dessus.
- Le personnage -est accroupi au fond, réfléchissant
- commence à creuser une galerie
- 30 - tend les bras vers la surface, dernier effort
(toute la progression n'apparaît que lorsque la scène s'anime à la fin).

- se hisse au bord du trou, bras en arrière, effectue un saut périlleux en arrière

- atterrit bras en l'air à la surface.

V) Scène en pleine mer, après un naufrage

5 Le personnage - pousse le sol de ses pieds pour remonter à la surface
- prend son élan
- tend les bras en avant, battant des pieds légèrement

10 - s'accroche par en-dessous à un morceau de bois flottant à la surface
- fait des signaux à destination d'un navire qui vient vers lui

La série de décors II comprend 5 décors de science-fiction.

15 Il s'agit de cités futuristes aux couleurs assez vives.
Elles sont le produit chacune de l'activité des 5 individus qui sont précisément en train de les construire.
L'ordre logique entre les 5 phases de cette activité, par lesquelles passent successivement tous les personnages dans tous
20 les décors, est ici motivé par la structure des décors eux-mêmes: chaque partie, déjà transformée, contient la préfiguration de la partie suivante à l'état non encore transformé (par exemple un dôme, un bassin etc.)
Le but étant de bâtir un décor cohérent, composé nécessairement de
25 5 parties de construction complémentaires, la partie de l'élément qui s'éteint presque lorsqu'il y a pénalisation est ici le décor: l'individu se retrouve isolé. Il y aura pénalisation lorsqu'on aura par mégarde deux personnages effectuant la même construction et que parmi les 3 autres, aucun ne se trouve dans le même décor
30 que l'un des 2.

La série de décors III comprend 5 scènes représentant des paysages dont les personnages sont séparés par un labyrinthe ^(galerie) circulaire aux parois transparentes. Ces parois réfractent la lumière de telle sorte que les individus sont éclairés tour à tour par les couleurs de l'arc-en-ciel dans chaque décor. L'ordre de suc-

5

cession est ici logique de lui-même.

Le but ^{est} étant de sortir du labyrinthe, c'est-à-dire de retrouver un décor cohérent total, qui comporte nécessairement toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, en proportions égales.

10

Ce qui exclut la simultanéité de 2 segments de couleurs identiques. Toutefois, si le décor de l'un des 2 éléments "en danger" apparaît aussi dans l'un des 3 autres, il ne s'éteint pas.

15

Sinon, la paroi de l'élément concerné (le dernier arrivé), s'abat horizontalement; le paysage, devenu opaque (mais gardant la même couleur: point de repère pour la suite de la partie) s'y reflète en abîme, et le personnage y disparaît jusqu'à ce qu'un des 4 autres parvienne à son décor. Auquel cas le personnage réapparaît derrière la vitre, le paysage redevient lumineux, et l'élément est de nouveau en jeu.

20

Le petit film final annonçant que la partie est gagnée représente toutes les vitres du labyrinthe s'abattant à la fois en scintillant, (ou, comme variante, convergeant vers le centre du jeu, où elles disparaissent quasiment), tandis que les personnages s'ébattent à l'extérieur en une ronde colorée.

25

Les couleurs de l'arc-en-ciel passant de l'une à l'autre ne sont certes alors plus motivées (par une réfraction quelconque), mais pas plus justement que la rapidité d'exécution du mouvement ou de la construction dans le film final des 2 premières séries: c'est en quelque sorte la récompense des joueurs, qui ont peiné pour re-

30

constituer un ensemble, étape par étape.

- Ce jeu ne requière des joueurs aucune rapidité particulière; ce sont les personnages qui le font pour eux, s'ils ont fait preuve d'habileté, de concentration et de logique. D'où un nouveau dosage statisme / dynamisme (temps de réflexion entre chaque coup:
- 5 indeterminé / mise en scène, en mouvement d'un décor)
- Les petits films annonçant la victoire complètent les 5 étapes fixes que l'on connaît. En particulier, le 5ème élément rejoint le premier, etc. La rapidité même de l'ensemble exprime l'euphorie des joueurs.
- 10 D'autre part, la programmation devra être telle que n'apparaissent en début de jeu que des configurations contenant au moins deux parties d'un même décor, pour que l'on puisse jouer sans que s'éteigne automatiquement un élément dès le début. Ou du moins telle qu'il y ait toujours une position non présente sur les 5.
- 15 La partie est perdue lorsque l'on a deux fois le même élément, *(aux niveaux 1 et 2 seulement)* (2 personnages à la même position dans le même décor), ou bien lorsqu'un élément s'éteint à la position numéro I, car les autres éléments ne pourront rejoindre son décor qu'en passant par lui-même; ou bien lorsqu'on ne parvient à rallumer aucun des éléments à
- 20 demi éteints.
- Lorsque l'on a ^{perdu} la partie, -dans la série I:
- le dernier élément en jeu, ou bien le numéro I, s'il s'agit de lui en tous les cas celui qui est cause de l'échec, se trouve isolé (les autres s'éteignent), assis en-deçà de l'obstacle, vaincu en
- 25 quelque sorte.
- dans la série II:
- tous les éléments s'allument à la même étape de construction et au même décor que celui qui a fait perdre l'équipe, puis les décors s'éteignent, et ils se regardent tous, désespérés.
- 30 -dans la série III:
- toutes les parois du labyrinthe s'abattent horizontalement, mais

les personnages ont disparu dans le reflet en abîme du paysage sur ces vitres; les couleurs sont ternes.

Il est possible de prévoir 4 niveaux de jeu:

5 I) Reconstituer un décor dans le désordre (les éléments se mettent alors d'eux-mêmes en place pour le petit film électroniquement) sans faire éteindre d'éléments plus de 4 fois en tout.

II) Reconstituer un décor dans le désordre sans faire éteindre d'élément du tout.

10 III) Reconstituer un décor dans l'ordre en n'éteignant pas plus de 8 à 10 éléments en tout.

IV) Reconstituer un décor dans l'ordre en n'éteignant pas plus de 2 à 4 éléments en tout.

15 Pour les deux derniers niveaux, l'occurrence ^{simultanée} de 2 éléments identiques ne fait pas perdre la partie, mais provoque seulement l'extinction ^(à demi) du dernier apparu, et ce jusqu'à ce que l'autre soit passé à une autre étape.

20 Il faut plus ou moins de logique et de faculté d'anticipation selon que l'on joue au niveau I, 2, 3 ou 4. D'autre part, le joueur qui a joué le coup décisif pour la victoire ou l'échec de la partie est déclaré gagnant ou perdant. Le nombre de joueurs est indéterminé.

REVENDICATIONS

- 1) Jeu de stratégie collective caractérisé en ceci qu'il est basé sur le déroulement simultané mais non synchronisé d'une suite d'étapes structurellement logique, se répétant sous des formes variées et selon un ordre fixe, dans chaque partie d'un support divisé à cet effet, et sur lequel doit apparaître un ensemble constitué d'une structure complète et d'un fond uniforme, le tout synchronisé. Chaque partie passe séparément d'une étape à l'autre au gré des joueurs, et selon quelques restrictions relevant de la règle du jeu.
- 2) Jeu selon la revendication ci-dessus, caractérisé en ceci qu'il comporte 15 décors lumineux regroupés par 5 selon 3 contextes différents, au choix des joueurs. Boîtier cylindrique en matière plastique.
- Les décors d'une même série sont de même structure et de formes variées, divisés en 5 parties complémentaires, sur lesquelles figurent 5 personnages différents. Le but du jeu est de reconstituer l'un des décors qui apparaissent au cours du jeu sous forme de parties morcelées et juxtaposées. Les personnages passent successivement, chacun dans sa partie respective, par 5 étapes différentes, suivant une logique externe ou interne au jeu, et ceci dans chaque décor, l'enchaînement de ces derniers étant fixé dans la règle du jeu.
- 3) Jeu électronique selon l'une quelconque des revendications ci-dessus, caractérisé en ceci que les joueurs modifient la configuration donnée par l'ordinateur au départ en actionnant l'une des 5 parties, dont le personnage passe alors à l'étape suivante. Comme il faut obtenir 5 étapes différentes à la fois dans un même décor, s'il

Il y a occurrence simultanée de 2 étapes similaires sans que se trouve parmi les 3 autres parties le décor d'au moins l'un des 2 éléments concernés, une partie de l'élément apparu en dernier s'éteint. Elle ne se rallume et revient en jeu que lorsqu'un élément parvient dans le même décor. Si un élément s'éteint en position I, la partie est perdue. De même si 2 éléments apparaissent simultanément à la même étape et dans un même décor, quand on joue au premier niveau de difficulté, et au deuxième.

4) Jeu selon l'une quelconque des revendications ci-dessus, caractérisé en ceci que lorsque la partie est gagnée, la scène passe de séquences statiques et cloisonnées à un film continu se déroulant sur les 5 parties du décor reconstitué : on voit les personnages effectuer à eux 5 synchroniquement le parcours qu'ils ont accompli chacun de leur côté dans son ensemble et dans chaque décor avant de se retrouver tous dans le même.

5) Jeu selon l'une quelconque des revendications ci-dessus, caractérisé en ceci que le hasard ne joue que lorsqu'on allume le jeu, tout le reste relevant de l'astuce des joueurs, de leur faculté d'anticipation et de logique, plus ou moins nécessaire selon qu'ils tentent d'obtenir les 5 parties d'un décor dans l'ordre ou non (niveaux I, 2, ou 3, ou 4)

6) Jeu selon l'une quelconque des revendications ci-dessus, caractérisé en ceci que le parcours et les étapes qui constituent la structure des 3 séries de décors sont respectivement :

- le franchissement de 5 obstacles naturels, décomposé en 5 postures successives
- la construction de 5 cités imaginaires, décomposée en 5 phases
- la reconstitution du spectre lumineux, segmenté en 5 parties et

réfracté par les vitres d'un labyrinthe de verre, qui sépare les personnages des 5 paysages successifs.

5 7) Jeu selon l'une quelconque des revendications ci-dessus, caractérisé en ceci que les 5 obstacles de la série I sont : un précipice, une barrière de feu, une rivière, un trou et un fond sous-marin (pour les deux derniers, le personnage doit remonter à la surface); et que la logique de la série 2 est fondée sur la structure des décors eux-mêmes : chaque partie, déjà transformée, contient la préfiguration de la partie suivante à l'état non encore construit,

10 8) Jeu selon l'une quelconque des revendications ci-dessus, caractérisé en ceci que les parties de l'élément qui s'éteignent lorsqu'il y a erreur sont pour chaque série respectivement :

- la moitié qui le relie au suivant
- le décor tout entier, à l'exclusion de l'individu
- 15 - l'individu lui-même, tandis que s'abat la paroi de verre de son élément, dans laquelle se reflète alors le paysage.