

ROYAUME DU MAROC  
-----  
OFFICE MAROCAIN DE LA PROPRIETE (19)  
INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE  
-----



المملكة المغربية  
-----  
المكتب المغربي  
للملكية الصناعية والتجارية  
-----

## (12) BREVET D'INVENTION

(11) N° de publication : **MA 27614 A1** (51) Cl. internationale : **A63F 3/00**

(43) Date de publication :  
**01.11.2005**

---

(21) N° Dépôt :  
**28403**

(22) Date de Dépôt :  
**20.07.2005**

(30) Données de Priorité :  
**22.01.2003 ES U200300150**

(86) Données relatives à la demande internationale selon le PCT:  
**PCT/ES2003/000546 24.10.2003**

(71) Demandeur(s) :  
• **ORTUBAI BALANZATEGUI, KRISTINA, CAMINO DE LA SIERRA, S/N E-01212 SALINILLAS DE BURADON (ALAVA) (ES)**  
• **GUERRA NAVAS, Antonio Manuel, CAMINO DE LA SIERRA, S/N E-01212 SALINILLAS DE BURADON (ALAVA) (ES)**

(72) Inventeur(s) :  
**ORTUBAI BALANZATEGUI, Kristina**

(74) Mandataire :  
**CABINET CHARDY**

---

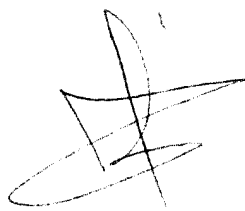
(54) Titre : **STRUCTURE POUR JEU DE TABLE**

(57) Abrégé : Une structure pour un jeu de table, constituée d'un corps à formes géométriques régulières ayant un axe vertical de symétrie. Ce corps est horizontalement subdivisé en niveaux indépendants (1 à 6), qui pivotent autour de l'axe de symétrie du corps, et ils ont des logements (7) sur les surfaces latérales dans lesquels des pièces de jeu de même contour (10-11) peuvent être couplées.

RESUME

5 Une structure pour un jeu de table, constituée d'un  
corps à formes géométriques régulières ayant un axe  
vertical de symétrie. Ce corps est horizontalement  
subdivisé en niveaux indépendants (1 à 6), qui pivotent  
autour de l'axe de symétrie du corps, et ils ont des  
logements (7) sur les surfaces latérales dans lesquels des  
pièces de jeu de même contour (10-11) peuvent être  
10 couplées.

D.V. 284103



Neuvième et dernier feuillet,  
duplication conforme à l'original  
Rabat, le 20.07.2005

---

STRUCTURE POUR JEU DE TABLE

5

La présente invention concerne une structure pour un jeu de table, permettant le développement d'un jeu très intéressant, avec la participation de deux joueurs concurrents.

10

La structure de l'invention est destinée au développement d'un jeu à simples règles, qui peut être joué par tout le monde, et qui constitue en même temps un jeu permettant à chaque joueur d'appliquer des techniques de développement pour atteindre, d'une part, le score le plus élevé possible, et d'autre part, gêner ou créer des barrières pour l'autre joueur, pour empêcher l'obtention de points.

15

Le jeu de l'invention comprend un support ayant une infinité de logements cotés pour loger dans chacun d'eux une pièce de jeu, le jeu étant basé sur le placement par le joueur du plus grand nombre d'alignements de pièces de jeu, en un nombre prédéterminé, par exemple quatre.

20

Selon l'invention, la structure servant de base pour le développement du jeu comprend un corps à formes géométriques régulières, ayant un axe vertical de symétrie. Ce corps est horizontalement subdivisé en niveaux indépendants, qui peuvent pivoter autour d'une tige coïncidant avec l'axe vertical de symétrie, ces niveaux ayant les mêmes logements sur leur surface latérale, dans

25

30

L 27614

01 NOV 2005

chacun de ces logements, une pièce de jeu du même contour peut être couplée.

Le corps à formes géométriques définissant le support pour le développement du jeu peut adopter, par exemple, une forme pyramidale, tronconique, cylindrique, prismatique, etc., et généralement toute forme géométrique ayant un axe vertical de symétrie.

Préférentiellement, tous les niveaux auront la même hauteur, et les logements seront arrangés en alignement horizontal sur leur surface latérale. La surface latérale de chaque niveau aura une hauteur dépassant légèrement le diamètre des logements, tel que sur chaque niveau il y ait un alignement horizontal de logements.

Le corps formant le support du jeu peut être prolongé dans la partie inférieure, sous le niveau inférieur, jusqu'à une base ou piédestal creux qui s'ouvre latéralement vers l'extérieur à travers des surfaces opposées, à travers lesquelles deux tiroirs extractibles sont accouplés lesquels sont destinés à contenir les pièces du jeu.

Comme indiqué, le jeu est basé sur la réalisation de l'alignement du nombre prédéterminé de pièces de jeu, par exemple quatre, le plus grand nombre de fois possible, cet alignement étant susceptible de s'étendre horizontalement, verticalement et diagonalement. De préférence à cet alignement, le jeu peut consister à créer un certain dessin géométrique par le moyen des pièces du jeu. En même temps que chaque joueur ou joueuse essaie de réaliser le plus grand nombre possible de combinaisons, il ou elle doit

essayer d'empêcher l'adversaire de pouvoir réaliser de tels alignements ou dessins.

5 Afin de pouvoir distinguer les pièces de jeu de l'un ou l'autre joueur, ces pièces de jeu auront deux différentes couleurs, chaque joueur choisissant l'une de ces couleurs. En outre, chaque pièce de jeu peut inclure sur l'un de ses côtés une indication correspondant au score obtenu par le placement de cette pièce de jeu et la réalisation d'un alignement ou le dessin géométrique à faire avec celle-ci.

10 Chaque joueur ou joueuse placera les pièces du jeu de telle sorte qu'il ou elle puisse réaliser l'alignement ou le dessin géométrique recherché. D'autre part, il ou elle doit essayer d'arranger ses pièces de jeu de telle sorte qu'elles empêchent l'autre joueur d'obtenir un alignement de pièces de jeu consécutives.

15 Le jeu peut être joué sous différentes règles et par l'introduction de différents niveaux de difficulté, qui peuvent être augmentés davantage par le moyen de la possibilité rotationnelle de chaque niveau, par rapport aux rotations adjacentes, une fois que certaines conditions ont été satisfaites, la possibilité rotationnelle de chaque niveau en outre étant variable.

20 Pour comprendre plus facilement la constitution de la structure de l'invention, ainsi que les possibilités du développement du jeu de celle-ci, une description plus détaillée de la structure sera faite ci-dessous à l'aide des dessins annexés, dans lesquels un mode de réalisation non-limitatif est représenté.

30 Dans les dessins:

La Figure 1 montre une vue en perspective d'une structure d'un jeu de table, constituée selon l'invention.

La Figure 2 montre une vue en coupe verticale de la structure de la Figure 1.

5 La Figure 3 montre une vue en perspective de la structure de la Figure 1, ayant le niveau inférieur tourné de 90° par rapport à la base inférieure et au niveau supérieur adjacent.

10 La structure de l'invention comprend un support ou corps à formes géométriques régulières ayant un axe vertical de symétrie qui, dans l'exemple montré dans les dessins, adopte une forme pyramidale quadrangulaire régulière. Ce corps pyramidal est horizontalement subdivisé en niveaux indiqués avec des numéros de référence 1 à 6,  
15 ayant tous la même hauteur. Comme on peut le comprendre, le nombre de niveaux peut être différent, et la hauteur peut aussi varier entre eux.

20 Chacun de ces niveaux a des logements 7 sur sa surface latérale, le nombre de ces logements sur les surfaces de chaque niveau variant, croissant à partir du niveau supérieur 1, comprenant seulement un logement, jusqu'au niveau inférieur 6, comprenant onze logements. La surface latérale de chaque niveau aura une hauteur suffisante en sorte qu'un alignement horizontal de logements  
25 7 puisse être arrangé sur chaque côté.

30 Le corps ayant la constitution décrite peut être assemblé sur une base ou piédestal creux inférieur 8, ouvert sur deux de ses surfaces opposées, à travers lesquelles deux tiroirs 9 peuvent être accouplés pour placer les pièces de jeu 10 et 11.

Les pièces de jeu 10 et 11 contenues dans les deux tiroirs, chacun d'eux destiné à un joueur, peuvent être de couleurs différentes. En outre, ces pièces de jeu peuvent inclure une indication ou score pour le développement du jeu sur l'un de leurs côtés ou surfaces.

Comme on peut le voir dans la Figure 2, les différents niveaux 1 à 6 sont assemblés sur une tige 12, ayant un pouvoir de rotation indépendant par rapport à ceux-ci, cette tige 12 coïncidant avec l'axe de symétrie de la pyramide. Pour permettre la rotation, chacun des niveaux peut inclure un manchon 13 et un joint 14, qui assureront le support successif des différents niveaux à travers ces composants, de telle sorte que la rotation de chaque niveau par rapport aux niveaux adjacents puisse être facilement effectuée.

La tige 12 peut être ancrée à l'une de ses extrémités au niveau supérieur ou apex 1 et fixée à la base 8 par un écrou 15.

Avec cette constitution, pendant le développement du jeu, l'un quelconque des niveaux, par exemple le niveau ayant le numéro de référence 6 dans la Figure 3, peut être tourné d'un certain angle, par exemple  $90^\circ$ , par rapport à la base 8 et/ou aux niveaux adjacents.

Comme il a déjà été indiqué, la structure décrite permet le développement d'un jeu dans lequel le but est d'arranger un certain nombre de pièces de jeu de chaque joueur formant une certaine composition, qui peut être en outre un empêchement, dans une certaine ligne, pour la formation de la dite composition par le joueur adverse.

Par le moyen du numérotage des différentes surfaces, de la possibilité rotationnelle des niveaux, etc., différentes manières de développement et degrés de difficulté dans le jeu peuvent être introduites.

5            Quoique dans l'exemple décrit la structure est en forme de pyramide, la structure pourrait adopter toute autre forme géométrique ayant un axe vertical de symétrie, par exemple une forme conique, cylindrique, prismatique, etc., dans tous les cas le corps géométrique étant  
10            horizontalement divisé en niveaux, qui comportent les logements 7 sur leurs surfaces latérales pour le placement des pièces du jeu.



REVENDICATIONS

1.- Une structure pour un jeu de table, comprenant  
un corps à forme pyramidale ayant une base quadrangulaire  
régulière et ayant un axe vertical de symétrie, lequel  
5 corps est horizontalement subdivisé en niveaux indépendants  
(1-6), qui pivotent autour d'une tige 12 coïncidant avec  
l'axe vertical de symétrie, chacun des dits niveaux ayant  
quatre surfaces latérales et ayant, dans les dites surfaces  
10 latérales, une pluralité de logements semblables (7), dans  
chacun de ces logements, une pièce de jeu d'un même contour  
(10-11) peut être couplée,

caractérisée par le fait que

le niveau supérieur (1), qui constitue le sommet du  
15 corps pyramidal, a un logement (7) dans chacune de ses  
surfaces latérales;

et par le fait que chacun des dits niveaux (1-6) a  
des logements (7) sur ses surfaces latérales, le nombre des  
dits logements sur les surfaces de chaque niveau variant,  
20 croissant à partir du niveau supérieur (1), comprenant  
seulement un logement, jusqu'au niveau inférieur (6),  
comprenant onze logements.

2.- Une structure selon la revendication 1,  
25 caractérisée par le fait que les niveaux (1-6) ont la même  
hauteur.

3.- Une structure selon la revendication 1,  
caractérisée par le fait que le dit corps se prolonge dans  
30 la partie inférieure jusqu'à une base ou piédestal creux

(8), qui s'ouvre latéralement vers l'extérieur à travers deux surfaces opposées, à travers lesquelles deux tiroirs extractibles (9) contenant les pièces du jeu (10-11) peuvent être accouplés.

5

4.- Une structure selon n'importe laquelle des revendications précédentes, caractérisée par le fait que chaque niveau comprend un manchon (13) monté autour de la tige (12), et par le fait que la structure comprend des joints (14) entre les manchons (13) afin de faciliter la rotation d'un niveau par rapport aux niveaux adjacents.

10

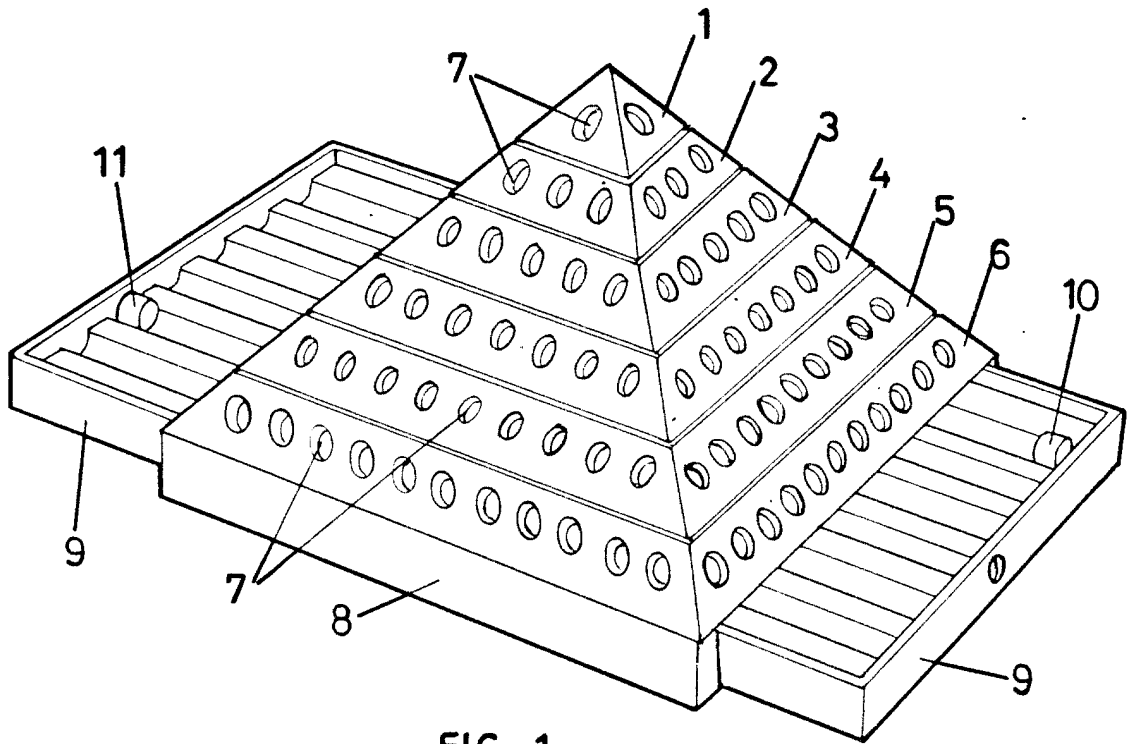


FIG. 1

PV 28403

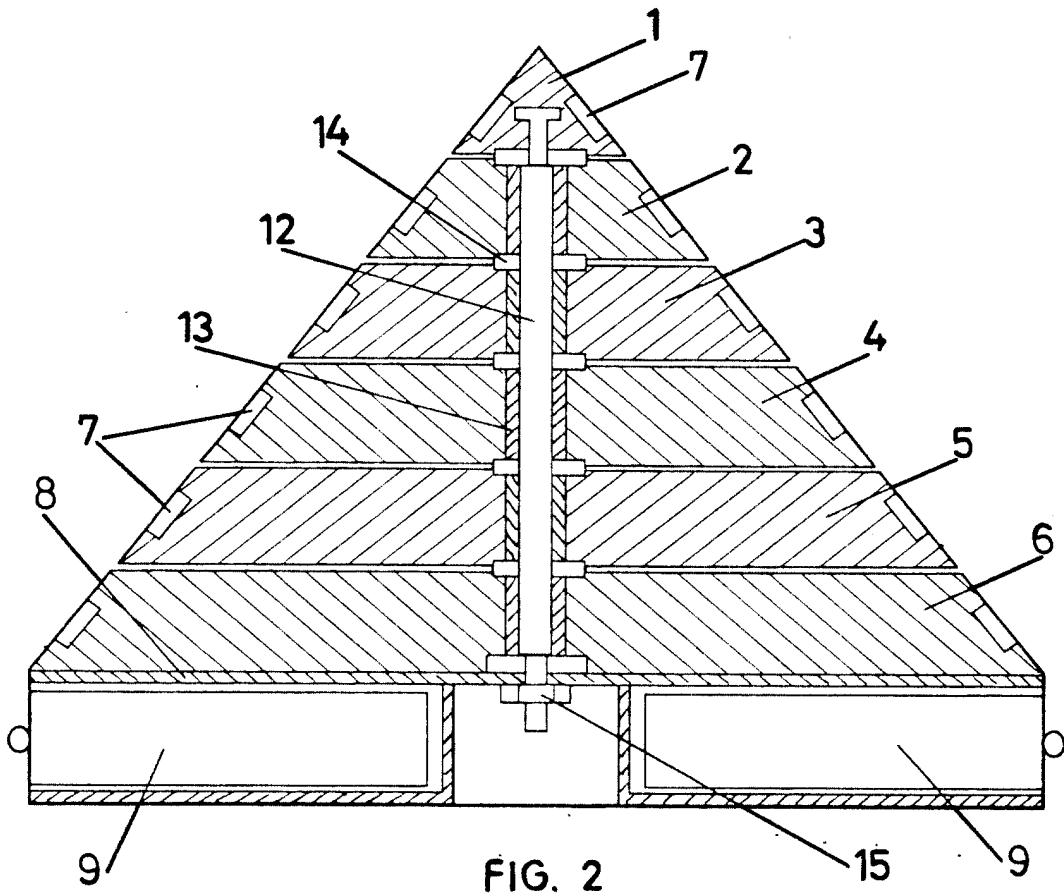


FIG. 2

- GUERRA NAVAS, Andonio Manuel  
- CAMINO DE LA SIERRA, S/N

3 / 3

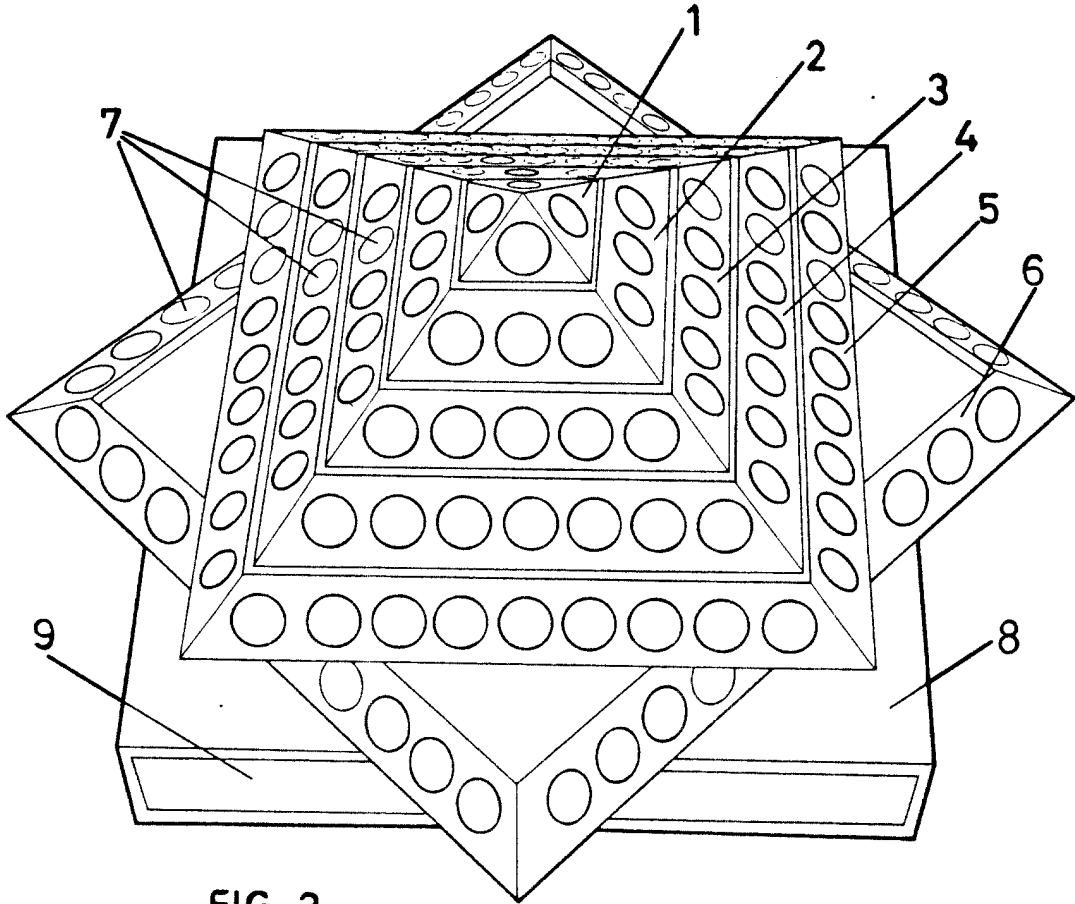


FIG. 3