



(12) FASCICULE DE BREVET

(11) N° de publication :
MA 28556 B1

(51) Cl. internationale :
A63F 3/02; A63H 33/04

(43) Date de publication :
03.04.2007

(21) N° Dépôt :
29419

(22) Date de Dépôt :
30.10.2006

(30) Données de Priorité :
31.03.2004 IT MI2004A000649

(86) Données relatives à l'entrée en phase nationale selon le PCT :
PCT/EP2004/013607 01.12.2004

(71) Demandeur(s) :
VICENTELLI, CLAUDIO, VIA SOLDINI 14/A CH-6830 CHIASSO (CH)

(72) Inventeur(s) :
VICENTELLI, Claudio

(74) Mandataire :
SABA & CO

(54) Titre : **JEU MAGNETIQUE DE DEFIS**

(57) Abrégé : LE JEU MAGNÉTIQUE DE L'INVENTION COMPREND UN PLATEAU (10) POURVU D'UNE PLURALITÉ DE POINTS D'ANCRAGE (11) AFIN DE POSITIONNER SÉLECTIVEMENT UNE PLURALITÉ D'ÉLÉMENTS SE FIXANT MAGNÉTIQUEMENT (14, 14', 15). LES PIÈCES DE JEU COMPRENNENT UN PREMIER ENSEMBLE D'ÉLÉMENTS EN FORME DE BARRES ALLONGÉES (14, 14') ET UN SECOND ENSEMBLE D'ÉLÉMENTS EN FORME DE BOULES (15) QUI PEUVENT ÊTRE ASSEMBLÉS ET DÉPLACÉS SUR LE PLATEAU (10) SOUS FORME D'UN ASSEMBLAGE FORMANT UN CORPS ARTICULÉ CRÉÉ PAR LA DISPOSITION DES ÉLÉMENTS EN FORME DE BARRES ET DE BOULES (14, 15). LES BARRES ALLONGÉES (14) PEUVENT ÊTRE PLACÉS DIFFÉREMMENT ET MAGNÉTIQUEMENT SUR LES BOULES (15) ET SUR LES POINTS D'ANCRAGE (11) DU PLATEAU DE JEU (10) DE FAÇON À CHANGER LEUR CONFIGURATION ET DÉPLACER L'ENSEMBLE CORPS ARTICULÉ.

ABREGE

Le jeu magnétique de l'invention comprend un plateau (10) pourvu d'une pluralité de points d'ancrage (11) afin de positionner sélectivement une pluralité d'éléments se fixant magnétiquement (14, 14', 15). Les pièces de jeu comprennent un premier ensemble d'éléments en forme de barres allongées (14, 14') et un second ensemble d'éléments en forme de boules (15) qui peuvent être assemblés et déplacés sur le plateau (10) sous forme d'un assemblage formant un corps articulé créé par la disposition des éléments en forme de barres et de boules (14, 15). Les barres allongées (14) peuvent être placés différemment et magnétiquement sur les boules (15) et sur les points d'ancrage (11) du plateau de jeu (10) de façon à changer leur configuration et déplacer l'ensemble corps articulé.

JEU MAGNETIQUE DE DEFISCONTEXTE DE L'INVENTION

5 Cette invention se rapporte à un jeu magnétique conçu pour être joué par deux ou plusieurs adversaires, comportant un plateau de jeu et une pluralité d'éléments de jeu pouvant se fixer magnétiquement et sélectivement les uns aux autres et au plateau de jeu de façon correspondante à des points d'ancrage espacés.

ETAT DE L'ART

10 Des jeux magnétiques bien connus, conçus pour permettre la construction de structures réticulaires ou grillagées, comportent essentiellement un ensemble d'éléments allongés ou en forme de barres, et un ensemble d'éléments en forme de boules qui peuvent être magnétiquement connectés aux éléments en forme de barres selon toute configuration ou disposition planaire ou spatiale ; de tels jeux magnétiques sont connus par exemple d'après le WO-A-99/60583, le DE-A-39
15 10 304, le US-A-2970388, le DE-A-202 08 763 et le US-A-4226421.

Bien qu'ils permettent la construction de structures réticulaires ou grillagées de diverses formes et tailles, ces jeux ont toutefois un emploi spécifique qui est une fin en soi.

20 Aucun de ces documents ne décrit ni suggère un emploi différent desdits éléments pouvant se fixer magnétiquement pour d'autres types de jeux, par exemple pour des jeux qui conviennent pour organiser des compétitions entre deux ou plusieurs joueurs ou adversaires, d'une manière comparable aux jeux conventionnels de dames et d'échecs, ou à d'autres jeux semblables.

OBJECTIFS DE L'INVENTION

25 Par conséquent, l'objectif principal de cette invention consiste à fournir un jeu magnétique permettant de mener des actions compétitives entre deux ou plusieurs adversaires, où il est possible d'utiliser de façon nouvelle et différente des éléments pouvant se fixer magnétiquement de jeux connus, montrés par exemple dans les documents susmentionnés.

30 Un autre objectif de cette invention consiste à fournir un jeu magnétique du type susmentionné, qui est extrêmement varié et stimulant dans une compétition, qui peut être joué conformément à des plans et à des règles spécifiques et qui est en même temps facile à jouer.

Un autre objectif de cette invention consiste à fournir un jeu magnétique.

comme susmentionné, qui est composé de quelques pièces de base, à coût limité.

Un autre objectif aussi consiste à fournir un jeu magnétique comme défini ci-dessus, dans lequel il est possible d'adopter différentes stratégies de jeu et de développer les compétences des joueurs, stimulant leur raisonnement logique pendant la compétition, et présentant différents degrés de difficulté afférents aux diverses manières de jouer le jeu.

BREVE DESCRIPTION DE L'INVENTION

On peut réaliser ce qui précède au moyen d'un jeu magnétique conformément à la revendication 1.

10 Plus particulièrement, l'invention divulgue un jeu magnétique qui comporte un nombre d'éléments de jeu en forme de barres et de boules, pouvant se fixer magnétiquement, qui se caractérise par le fait de comporter :

un plateau de jeu magnétique ayant une surface de jeu et une pluralité de points d'ancrage magnétiques espacés sur ladite surface de jeu ;

15 un premier ensemble d'éléments en forme de barres et un deuxième ensemble d'éléments en forme de boules ;

lesdits éléments en forme de barres et lesdits éléments en forme de boules étant assortis et pouvant se fixer magnétiquement les uns aux autres pour construire au moins un premier et un deuxième ensemble de corps articulé ;

20 chacun desdits éléments en forme de barres des ensembles de corps articulés pouvant être sélectivement engagé dans un élément en forme de boule du même ensemble de corps et/ou dans un point d'ancrage de la surface de jeu afin de changer la configuration et de déplacer chacun desdits ensembles de corps articulé sur le plateau de jeu.

25 Les points d'ancrage peuvent être différemment arrangés et disposés à un pas constant ou à des pas de valeurs préétablies, sur la surface de jeu du plateau de jeu, selon les requis.

30 Le plateau de jeu, les éléments allongés ou en forme de barres et les éléments en forme de boules qui constituent le jeu, peuvent être différemment constitués. Par exemple, le plateau de jeu peut être constitué d'un panneau métallique fait en matériau métallique magnétiquement conducteur, comme une feuille en matériau plastique comportant une charge en poudre de fer, ou peut être constitué d'une structure métallique réticulaire façonnée de façon à fournir des zones d'ancrage correspondant aux divers points d'ancrage pour les éléments magnétiques du jeu en forme de barres.

Comme alternative à l'emploi d'une simple feuille métallique magnétique ou d'une structure magnétique réticulaire, le plateau de jeu peut avoir une structure stratifiée ou peut comporter des aimants ou des inserts ferromagnétiques correspondant aux divers points d'ancrage.

5 A leur tour, les éléments du jeu, en forme de barres et de boules, peuvent être convenablement magnétisés, c'est-à-dire qu'ils peuvent comprendre ou être constitués d'aimants permanents, ou peuvent être constitués de simples pièces ferromagnétiques.

10 En plus, la surface de jeu du plateau de jeu peut être divisée en plusieurs zones ou secteurs de jeu selon les requis, par exemple au moyen de signes graphiques ou de couleurs différentes, ou par un autre moyen approprié.

15 Les points d'ancrage pour les éléments de jeu sur le plateau de jeu, peuvent être différemment disposés pour correspondre aux points d'intersection de tout modèle réticulaire ayant des mailles polygonales, de préférence mais non exclusivement des mailles carrées, ou le long d'un modèle réticulaire composé d'une pluralité de cercles arrangés de façon concentrique ou différente sur la surface de jeu du plateau de jeu. Indépendamment de la forme réticulaire, la longueur du pas ou des pas existant entre au moins une partie des points d'ancrage, peut être équivalente à la somme du diamètre des éléments en forme de boules et de la longueur axiale des éléments allongés en forme de barres allongées, mesurée le long de leur axe longitudinal, ou plus généralement équivalente à l'espace entre les centres de deux éléments adjacents en forme de boules, entre lesquels un élément en forme de barre est disposé dans la construction et permet le mouvement des ensembles de corps articulés.

25 Conformément à un mode de réalisation préférentiel, le plateau de jeu peut avoir une surface centrale de jeu et des zones périphériques marquées de positions de départ pour les divers éléments en forme de barres et de boules des ensembles de corps articulés.

BREVE DESCRIPTION DES FIGURES

30 Ces caractéristiques et d'autres, ainsi que les modes de réalisation possibles du jeu magnétique conformément à l'invention, seront plus clairement évidents ci-dessous en se référant aux figures annexées, dans lesquelles :

La figure 1 montre une vue en perspective d'un plateau de jeu et d'ensembles de corps articulés ;

35 La figure 2 montre une vue de dessus du plateau de jeu de la figure 1 ;



La figure 3 montre une vue agrandie, le long de la ligne 3-3 de la figure 1 ;

La figure 4 montre un détail agrandi ;

La figure 5 montre un détail du plateau de jeu conformément à un autre mode de réalisation ;

- 5 La figure 6 montre une vue de dessus du plateau de jeu selon un autre mode de réalisation.

DESCRIPTION DETAILLEE DE L'INVENTION

Comme montré dans les diverses figures, le jeu magnétique conformément à l'invention comprend un plateau de jeu 10, par exemple de forme octogonale, pourvu d'une pluralité de points d'ancrage 11 convenablement marqués pour
10 fixer magnétiquement un nombre d'éléments allongés ou en forme de barres du jeu décrits ci-après. Aux fins de cette description, le terme "magnétique" désigne la propriété magnétique de tout élément ou matériau magnétiquement actif, tel un aimant, ou un élément du jeu constitué d'un aimant, ou un élément ou un
15 matériau ferromagnétique qui peut être temporairement magnétisé par l'induction d'un élément magnétiquement actif du jeu.

Dans l'exemple de la figure 1, le plateau 10 comprend une surface de jeu ayant une zone centrale de jeu 12 entourée d'une zone périphérique 13 pour le positionnement initial des divers éléments de jeu au début du jeu.

20 Cependant, le plateau de jeu 10 peut avoir toute forme appropriée, divisée en une ou plusieurs zones ou secteurs de jeu, ou constituée de toute façon ; de même, les points d'ancrage 11 pour les éléments du jeu peuvent être marqués de diverses manières, selon tout modèle, où les points d'ancrage 11 correspondent à des points d'intersection de tout type d'une structure ou d'un modèle réticulaire.

25 Dans l'exemple de la figure 1, les points d'ancrage marqués 11 pour les éléments du jeu sont disposés de façon correspondante aux points d'intersection d'une disposition maillée ou réticulaire ayant des mailles carrées, ou le long de rangs parallèles selon deux directions croisées, où le pas P entre les divers points d'ancrage 11 est constant et équivalent à l'espace entre des points d'intersection
30 adjacents de la disposition réticulaire.

La disposition des points d'ancrage 11 peut être de tout type ou de toute forme, ou du type où les points d'ancrage individuels 11 sont angulairement espacés le long de voies circulaires à rayon préétabli, réparties de diverses manières sur le plateau de jeu 10, et où les points d'ancrage périphériques le long
35 de chaque cercle sont espacés d'une distance, tandis qu'ils sont espacés l'un de

l'autre d'au moins un pas préétabli comme ce sera expliqué ci-après par référence à l'exemple de la figure 6.

Le jeu magnétique conformément à cette invention comporte également un premier ensemble d'éléments de jeu allongés 14, 14', par exemple en forme de barres, et un deuxième ensemble d'éléments de jeu en forme de boules 15, dans lesquels chacun des éléments en forme de barres 14 peut se fixer magnétiquement entre deux éléments en forme de boules 15, tandis que les éléments en forme de barres 14' peuvent se fixer magnétiquement entre un élément en forme de boule 15 et un point d'ancrage 11 du plateau de jeu pour former par exemple une sorte de "caterpillar" A et B ayant un corps articulé constitué de plusieurs segments, par exemple constitué d'une succession d'éléments en forme de barres 14 et d'éléments en forme de boules 15, comme montré dans les figures 1 et 3.

Le corps du caterpillar, ainsi constitué, comprend également une pluralité de "pieds" 14' pour le fixer au plateau de jeu 10, correspondant entièrement aux éléments en forme de barres 14 du corps ; les éléments en forme de barres 14' s'étendent entre chaque élément en forme de boules 15 et un point d'ancrage respectif 11 sur le plateau de jeu 10.

Les articulations entre les divers éléments 14 et 15 du corps, et les pieds 14', ainsi que la possibilité de défaire sélectivement l'engagement magnétique pendant une compétition entre les divers éléments 14 et 15 du corps et des pieds 14' d'une part, et les éléments en forme de boules 15 et les points d'ancrage marqués 11 du plateau de jeu d'une autre part, permettent aux divers adversaires de bouger librement et de diverses manières le caterpillar ou les ensembles de corps articulés A, B sur le plateau de jeu 10, en désengageant et en réengageant sélectivement les divers éléments allongés ou en forme de barres 14, 14' qui constituent le corps articulé et les pieds de chaque "caterpillar", par rapport aux éléments en forme de boules 15 et les divers points d'ancrage marqués, en fonction de requis spécifiques imposés par les règles du jeu.

Le plateau de jeu 10 peut être constitué de toute manière appropriée pour permettre l'ancrage magnétique des éléments du jeu 14' de façon correspondante aux divers points marqués 11.

Par exemple, comme montré dans la figure 4, le plateau 10 peut avoir une structure stratifiée comprenant une couche intermédiaire 16 formée d'une feuille ferromagnétique, une couche protectrice inférieure 17 faite de tout matériau approprié, comme le bois, le plastique, le tissu, le carton ou un autre matériau non magnétique, et une couche supérieure 18 définissant la surface de jeu 13,



faite également de tout matériau non magnétique comme la couche protectrice inférieure 17.

5 Afin de fournir le marquage nécessaire correspondant aux points d'ancrage 11 pour les éléments en forme de barres 14', dans l'exemple exposé dans la figure 4 la couche supérieure 18 est pourvue d'une pluralité de trous 11 de diamètre plus grand que les éléments en forme de barres 14', pour leur permettre d'entrer en contact avec la couche ferromagnétique 16.

10 Comme alternative à la solution montrée dans la figure 4, le plateau de jeu 10 peut être constitué de toute manière, à condition qu'elle convienne à la fin visée, et les points d'ancrage 11 peuvent également être marqués de toute manière.

15 Par exemple, la couche supérieure 18 peut même être omise, auquel cas la feuille 16 de matériau magnétique, convenablement traitée pour prévenir son oxydation, peut être marquée par exemple en y imprimant des symboles, des cercles, des disques ou semblables, correspondant aux divers points d'ancrage 11.

20 Conformément à un autre mode de réalisation, illustré dans la figure 5, le plateau 10 peut être constitué d'un panneau 19 en bois, en plastique ou d'un autre matériau non magnétisable, dans lequel sont incorporés des éléments en forme de disque 20 comme des aimants permanents ou des inserts ferromagnétiques correspondant aux points d'ancrage 11 du plateau de jeu 10 : d'autres solutions sont évidemment possibles.

25 Par conséquent, en fonction de la composition du plateau 10, et quel que soit le marquage des divers points d'ancrage 11, les éléments magnétiques du jeu 14, 14' et 15 peuvent être sélectivement et différemment engagés et déplacés sur le plateau 10.

30 Par exemple, dans le cas du plateau 10 de la figure 3 ou de solutions équivalentes, les éléments de jeu allongés 14 et 14', de forme cylindrique ou polygonale, peuvent être constitués d'un seul aimant permanent, ou peuvent être constitués d'un ou de plusieurs aimants et d'un élément ferromagnétique, comme décrit dans le WO 99/60583 ou dans le DE 39 10 304.

35 Au cas où les éléments en forme de boules 15 comprennent ou sont constitués d'un aimant et au cas où le plateau de jeu 10 comprend des aimants permanents 20 dans les points d'ancrage, il est également possible de former des éléments de jeu allongés 14 et 14' en forme de barres simples de matériau ferromagnétique.

Afin de permettre un ample mouvement articulant entre les divers éléments du jeu 14, 14' et 15 qui constituent le corps et les pieds du "caterpillar", ou l'ensemble du corps articulé, il est préférable que les éléments en forme de boules 15 aient un diamètre D équivalent à, ou plus grand que, le diamètre ou la coupe transversale des éléments allongés en forme de barres 14, 14' mesuré par correspondance aux surfaces de contact entre les éléments du jeu 14, 14' et 15. En outre, afin de permettre un mouvement articulé sélectif sur la surface de jeu, il est préférable que la somme totale du diamètre D de chaque élément en forme de boule 15 du jeu et de la longueur des éléments allongés en forme de barres 14 et 14', mesurée entre les extrémités opposées le long de leur axe longitudinal, soit équivalente au pas P existant entre les centres de points d'ancrage adjacents 11 du plateau de jeu.

La figure 6 parmi les figures annexées illustre un autre mode de réalisation du plateau de jeu 10 ; à la différence du plateau de jeu 10 de la figure 2, dans la figure 6 les points d'ancrage sont arrangés le long de voies circulaires 21, s'entremêlant ou se croisant différemment sur la surface de jeu du plateau de jeu 10.

Comme illustré dans l'exemple de la figure 6, les points d'ancrage 11 sur un même cercle ou sur différents cercles peuvent être espacés d'un même pas ou de pas différents ; plus correctement, quelques points d'ancrage 11 sur tous les cercles sont espacés d'un premier pas P1, correspondant au rayon de courbure du même cercle 21, c'est-à-dire la distance entre le point d'ancrage central 11A du cercle 21 et les points d'ancrage périphériques 11.

Conformément à la disposition et aux dimensions des voies circulaires 21, quelques points d'ancrage 11 sur différents cercles peuvent être espacés d'un deuxième pas P2 plus petit que P1, tandis que d'autres points d'ancrage 11 dans les points de croisement entre les cercles, peuvent être séparés des points d'ancrage adjacents d'un troisième pas P3 plus petit que les précédents.

De façon générale, d'après le modèle de la voie, les points d'ancrage 11 du plateau de jeu peuvent être espacés par un ou plusieurs pas corrélés.

D'après les descriptions et les illustrations faites dans les figures annexées, il est clair qu'un jeu magnétique d'un genre complètement nouveau est divulgué, qui permet à deux joueurs ou plus de rivaliser simultanément, rendant de ce fait le jeu extrêmement stimulant et intéressant.

Conformément à une autre caractéristique du jeu magnétique, le plateau 10 le long d'au moins deux bords opposés peut comprendre quelques points d'ancrage 11' et un marquage indicatif des positions initiales des éléments de jeu

14 et 15 qui constituent l'ensemble du corps. En plus des éléments de jeu qui constituent l'ensemble, le jeu peut également comporter des éléments de jeu magnétiques supplémentaires 14", 15" à positionner et/ou à déplacer sur le plateau de jeu en vertu de règles du jeu.

- 5 Toutefois, il est clair que les descriptions et les illustrations faites par référence aux figures annexées sont données purement à titre d'exemple pour illustrer plusieurs modes de réalisation éventuels du plateau de jeu 10 et des éléments de jeu 14, 14', 14" et 15, 15" ; par conséquent, à la fois le plateau de jeu 10, les points d'ancrage marqués 11, ainsi que leur disposition, et les éléments de
10 jeu magnétiques, peuvent également être différemment formés, tout en faisant toujours partie des revendications annexées. En plus, le corps du caterpillar ou un ensemble de corps articulé équivalent peut être constitué de tout nombre d'éléments de jeu, à commencer par un minimum comprenant uniquement deux
15 éléments en forme de boules 15, un élément allongé en forme de barre 14 disposé entre les deux éléments en forme de boules, et deux éléments en forme de barres 14' pour l'ancrage dans le plateau de jeu.

20

25

30

REVENDICATIONS

1. Un ensemble de jeu magnétique comportant :

Un plateau de jeu (10) ayant une surface de jeu (13) ;

5 une pluralité de points d'ancrage marqués (11) espacés d'au moins un pas (P) conformément à une disposition à motifs sur ladite surface de jeu (13) ; et

une pluralité de pièces de jeu (14, 15) convenant pour être connectées de façon amovible aux points d'ancrage du plateau de jeu, caractérisés par le fait que lesdites pièces de jeu comprennent :

10 un premier ensemble d'éléments en forme de barres (14) ayant une longueur ;

, un deuxième ensemble d'éléments en forme de boules (15) ayant un diamètre ;

15 lesdits éléments en forme de barres (14) et lesdits éléments en forme de boules (15) pouvant être fixés magnétiquement les uns aux autres et à des points marqués (11) du plateau de jeu (10), pour construire sélectivement au moins un premier et un deuxième ensemble de corps articulé (A, B), la somme de la longueur de chaque élément en forme de barre (14) et du diamètre de chaque élément en forme de boule (15), correspondant au pas (P) entre les points d'ancrage marqués (11) sur la surface de jeu (13) du plateau de jeu (10).

20 2. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que les points d'ancrage (11) sont disposés selon une disposition réticulaire.

25 3. Le jeu magnétique conformément à la revendication 2, qui se caractérise par le fait que les points d'ancrage (11) sont disposés sur des voies entremêlées et des voies linéaires arrangées de façon parallèle.

4. Le jeu magnétique conformément à la revendication 2, qui se caractérise par le fait que les points d'ancrage (11) sont disposés sur des voies circulaires entremêlées (21).

30 5. Le jeu magnétique conformément à la revendication 5, qui se caractérise par le fait que les points d'ancrage (11) sont espacés par différents pas (P1, P2, P3).

6. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que le plateau de jeu (10) a une structure stratifiée comportant une couche interne (16) de matériau magnétique.

7. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que le plateau de jeu (10) est constitué d'une feuille de matériau magnétique.

8. Le jeu magnétique conformément à la revendication 10, qui se caractérise par le fait que le plateau de jeu (10) est constitué d'une feuille de matériau ferromagnétique.

9. Le jeu magnétique conformément à la revendication 10, qui se caractérise par le fait que le plateau de jeu (10) est constitué d'une feuille plastique renfermant une charge ferromagnétique.

10. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que les points d'ancrage marqués (11) sont constitués d'une pluralité de trous sur la surface de jeu (13) du plateau de jeu (10).

11. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que les points d'ancrage marqués (11) sont constitués d'une pluralité de marques imprimées.

12. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que la surface de jeu du plateau de jeu (10) comporte différentes aires et/ou zones de jeu (12, 13).

13. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que la surface de jeu du plateau de jeu (10) comporte des marques (11') indicatives des positions initiales des ensembles de corps articulés (A, B), s'étendant le long d'au moins deux bords opposés.

14. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait qu'il comporte des éléments de jeu supplémentaires (14", 15") qui peuvent être positionnés dans différents points d'ancrage (11) sur le plateau de jeu (10).

15. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que le plateau de jeu (10) comporte des aimants permanents correspondant aux points d'ancrage marqués (11).

16. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que le plateau de jeu (10) comporte des inserts ferromagnétiques correspondant aux points d'ancrage (11).

17. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que chacun des éléments en forme de barres et/ou de boules (14, 15) est constitué d'un aimant.

18. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que chacun des éléments en forme de barres et/ou en forme de boules (14, 15) comporte au moins un aimant.

5 19. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que chacun des éléments allongés en forme de barres (14, 14') comporte au moins un aimant et un élément ferromagnétique.

10 20. Le jeu magnétique conformément à la revendication 19, qui se caractérise par le fait que chacun des éléments en forme de barres (14, 14') comporte un premier et un deuxième aimant et un élément espaceur intermédiaire.

21. Le jeu magnétique conformément à la revendication 20, qui se caractérise par le fait que l'élément espaceur intermédiaire est fait d'un matériau ferromagnétique.

15 22. Le jeu magnétique conformément à la revendication 20, qui se caractérise par le fait que l'élément espaceur intermédiaire est fait d'un matériau non magnétique.

20 23. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que les éléments en forme de boules (15) ont un diamètre plus grand que les dimensions transversales des éléments en forme de barres (14, 14').

25 24. Le jeu magnétique conformément à la revendication 1, qui se caractérise par le fait que l'un des éléments de jeu (14, 15) comprend au moins un aimant, et que l'autre des éléments de jeu (14, 15) comprend un matériau ferromagnétique.

20/29/19

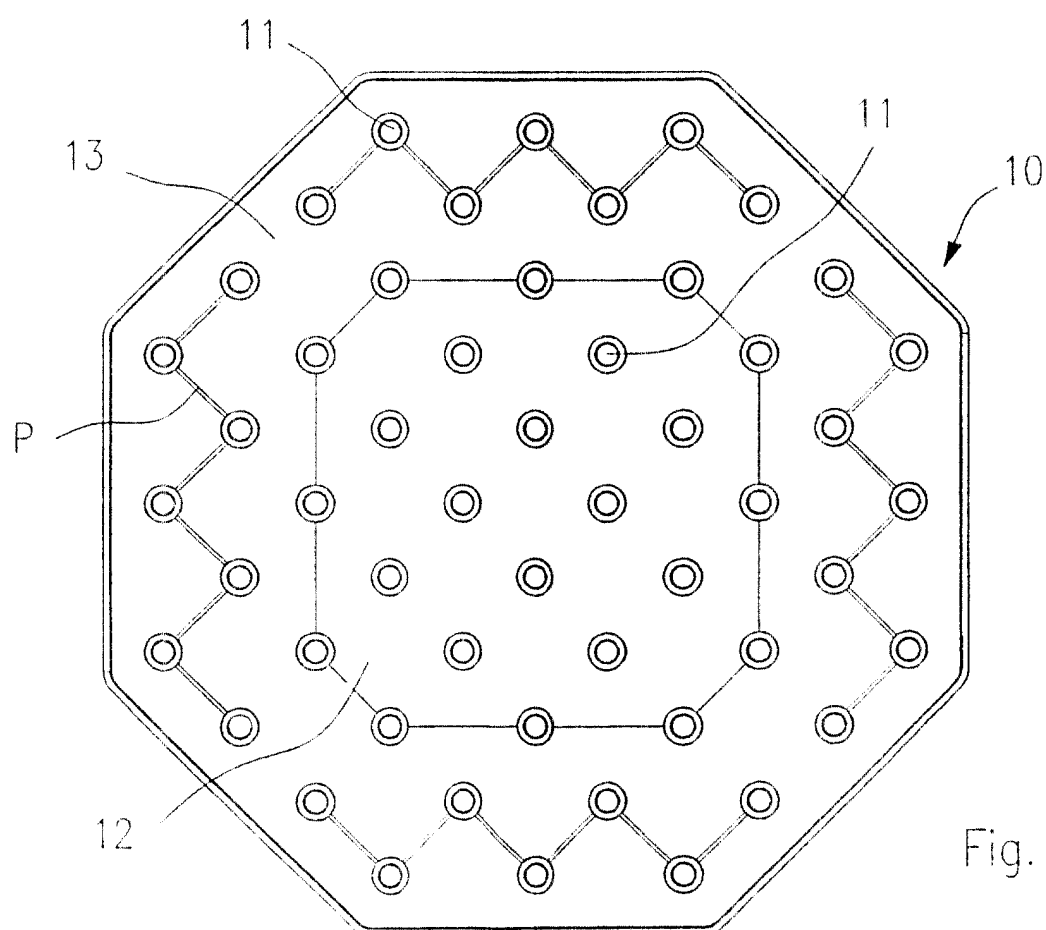
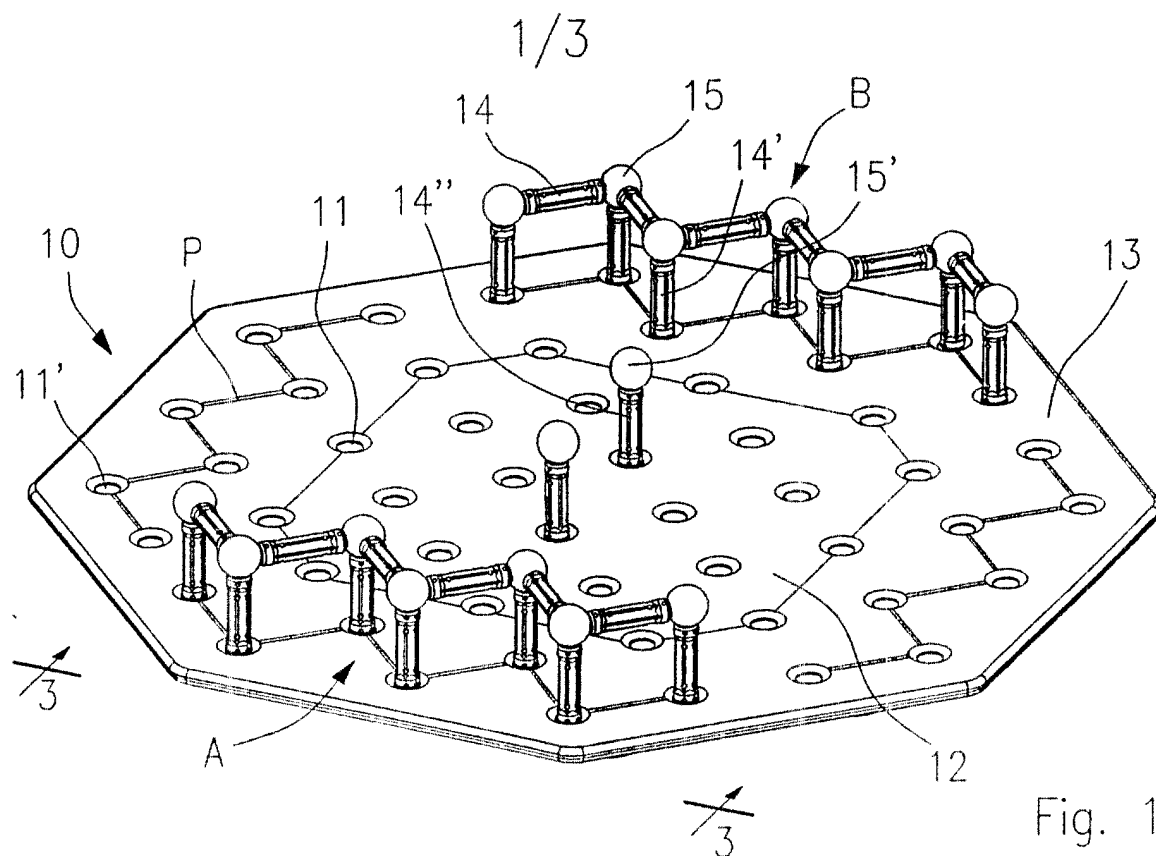


Fig. 2

2/3

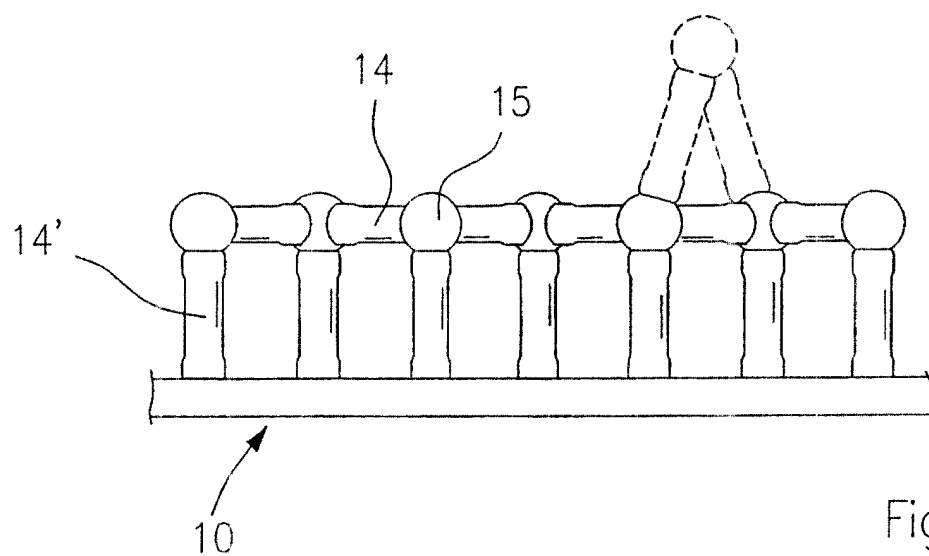


Fig. 3

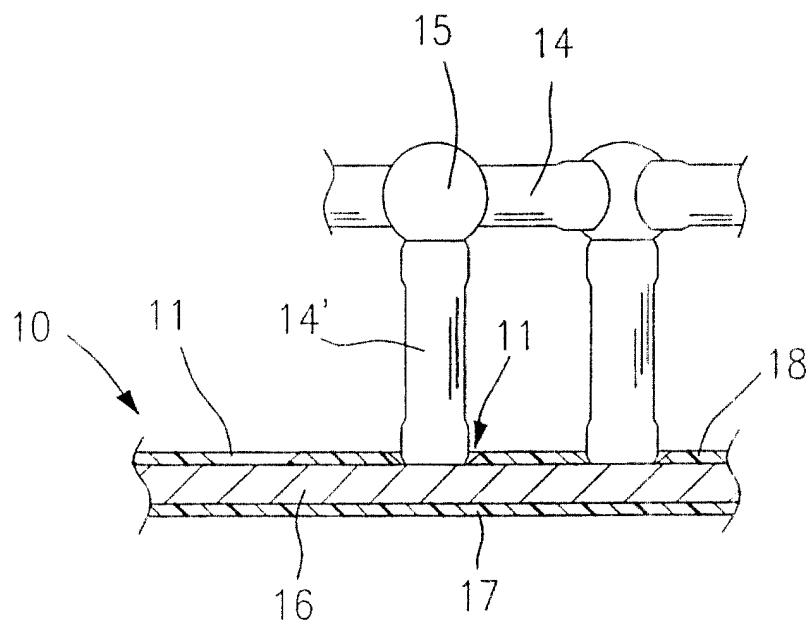


Fig. 4

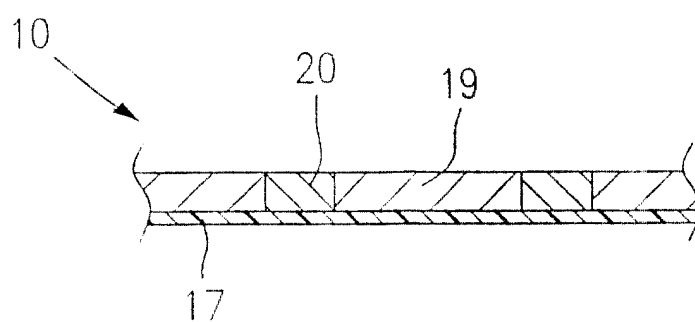


Fig. 5

3/3

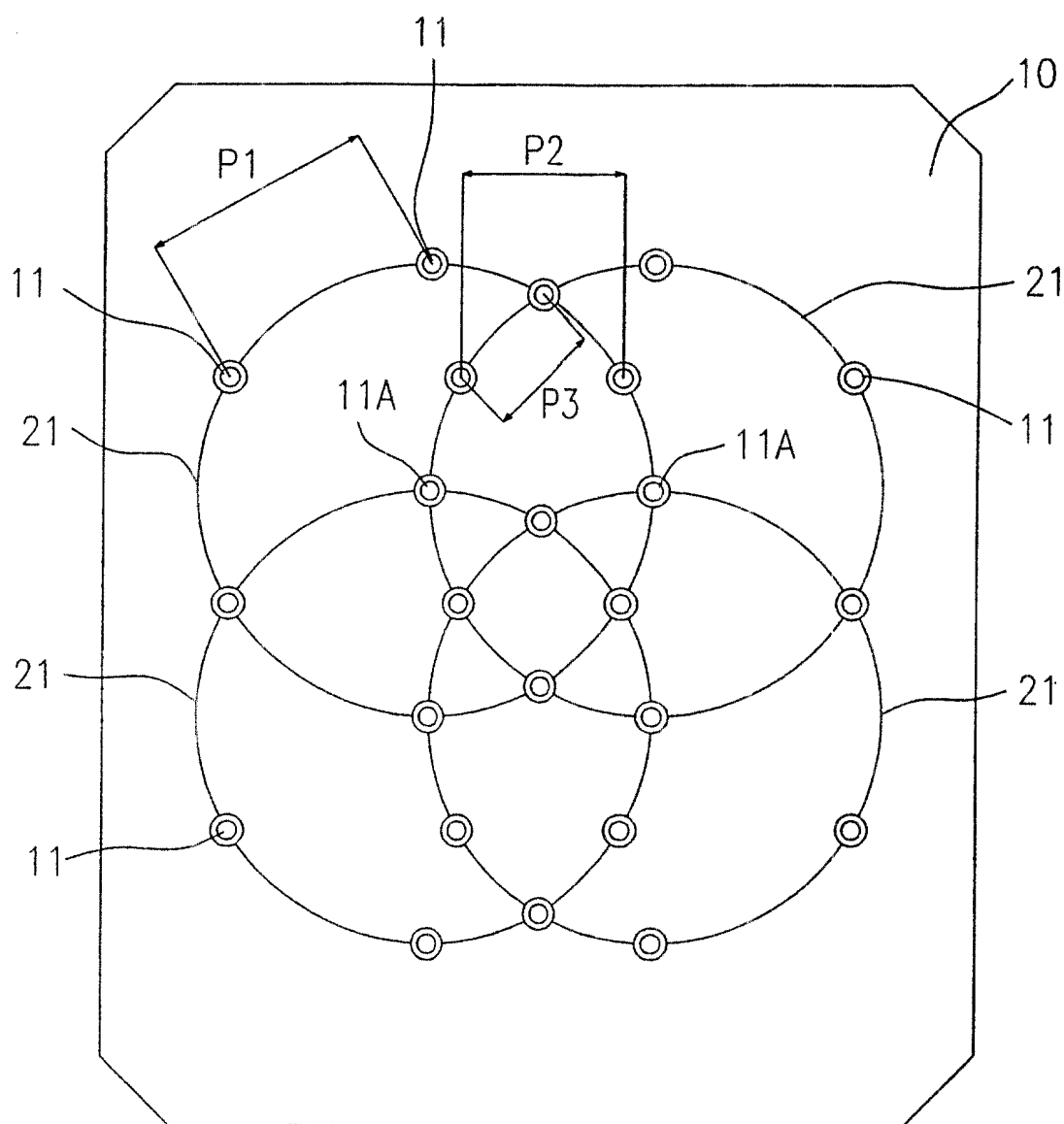


Fig. 6