

# BREVET D'INVENTION

PREMIÈRE ET UNIQUE  
PUBLICATION

②② Date de dépôt ..... 22 novembre 1971, à 15 h 30 mn.  
Date de la décision de délivrance..... 23 juillet 1973.  
④⑦ Publication de la délivrance ..... B.O.P.I. — «Listes» n. 33 du 17-8-1973.

⑤① Classification internationale (Int. Cl.) **A 63 f 3/00.**

⑦① Déposant : ANESTO Jean, 45, rue Roque-de-Fillol, 92-Puteaux.

⑦③ Titulaire : *Idem* ⑦①

⑦④ Mandataire :

⑤④ **Nouveau jeu de pions et de table.**

⑦② Invention de :

③③ ③② ③① Priorité conventionnelle :

b) La présente invention concerne un jeu de pions. Elle a pour objet un dispositif et une méthode de jeu simulant les conflits nés des compétitions provoquées par la conquête du pouvoir.

c) Les jeux de pions actuellement utilisés, Echecs et Dames, n'impliquent que la participation de deux joueurs et également les analyses de type purement rationnel.

Les jeux de pions et dés tels que les petits chevaux, laissent une trop grande part au hasard. Les jeux de cartes, Bridge et Belote, impliquent qu'une partie du jeu est dissimulée et ne permettent pas l'élaboration de stratégies purement psychologiques. D'autre part, les alliances dans ces jeux sont définies de manière à interdire les stratégies psychologiques.

d) Le but du jeu est de combiner des raisonnements logiques et rigoureux avec des stratégies psychologiques plus subjectives. Ce jeu a pour but de développer l'utilisation du raisonnement, de l'imagination, de l'appréciation des réactions d'autrui dans des situations conflictuelles. Ce jeu a également pour but de provoquer des situations comiques et imprévues.

e) Ce jeu se pratique à 2, 3 ou 4 joueurs, sur un damier à 121 cases. Chaque joueur dispose de 9 pièces d'une même couleur qui ont les noms suivants:

- 1) 1 prince
- 2) 1 déménageur de morts (nécromobile)
- 3) 1 déplaceur de vivants (zoomobile)
- 4) 1 tueur direct
- 5) 1 tueur à distance
- 6) 4 guerriers

Chaque joueur a pour objectif de tuer les pièces des autres, et notamment les princes, car le dernier prince restant dans le jeu devient roi.

1) Le prince - se déplace dans n'importe quelle direction et du nombre de cases voulu qui ne peut être limité que par les dimensions du damier. Il tue en prenant la place de la pièce adverse choisie et remplace celle-ci retournée (côté noir en haut) sur une case qui convient, soit afin de se protéger soit pour empêcher un adversaire de fonctionner.

2) Le déménageur de morts (nécromobile) - se déplace dans n'importe quelle direction et du nombre de cases voulu, comme le prince. Il déplace les pièces retournées (mortes) gênantes, en se mettant à leur place et en les posant sur une case quelconque du jeu,

aussi bien les "morts" appartenant à son camp que les autres.

3) Le déplaceur de vivants (zoomobile) - se déplace dans n'importe quelle direction et du nombre de cases voulu, comme le prince. Il déplace les pièces vivantes en prenant leur place et en les expédiant sur une case quelconque libre du jeu, éventuellement exposées aux attaques d'une pièce adverse. Il ne peut déplacer les pièces de son propre camp.

4) Le tueur direct - se déplace dans n'importe quelle direction et du nombre de cases voulu, comme le prince. Il peut tuer directement, en prenant la place d'une pièce adverse et en expédiant celle-ci retournée (morte) sur une autre case libre du jeu.

5) Le tueur à distance - se déplace dans n'importe quelle direction et du nombre de cases voulu, comme le prince. Il tue exclusivement sur une des 4 cases qui ont un côté commun avec la case où se trouve la pièce attaquée. La pièce ainsi tuée est retournée mais non déplacée. Le tueur à distance ne peut tuer qu'après s'être déplacé.

6) Les guerriers - se déplacent comme le prince mais d'un nombre de cases limité. Au premier tour à jouer, les guerriers peuvent se déplacer de 2 cases, dans n'importe quel sens. Par la suite, ils n'avancent ou reculent plus que d'une case. Ils tuent en prenant la place de la pièce adverse choisie et placent celle-ci retournée sur une autre case libre du jeu.

-----  
25 Les pièces retournées (mortes) restent sur le damier.

Les joueurs jouent à tour de rôle et sans passer de tour.

La case du centre ne peut être occupée que par un des princes qui, toutefois, peut y être tué par les autres pièces.

Toute pièce morte dans la case centrale disparaît du damier ainsi que toute pièce vivante qui s'y arrête.

Le joueur qui arrive à occuper le centre a le droit de jouer chaque fois après un tour joué par les autres joueurs et ce tant que son prince se trouve sur la case centrale.

Le joueur dont le prince est encerclé de morts et qui ne possède plus de déménageurs de morts est considéré comme vaincu et cesse de jouer. Ses pièces, après un tour, deviennent la propriété du prince qui occupe le centre ou du premier à l'occuper.

Chaque joueur qui tue un prince s'approprie les pièces restantes de cet adversaire vaincu et les utilise comme les siennes.

40 Le prince occupant la case centrale acquiert les pouvoirs du

déménageur de morts.

Une pièce morte ne peut pas être déposée dans la case centrale.

Un prince qui reste un tour complet totalement encerclé dans la case centrale disparaît du damier. Les pièces lui appartenant de-  
5 viennent la propriété du prochain prince à occuper le centre du jeu.

Pour disposition des pièces sur le damier voir Fig. 1.

#### Jeu à trois joueurs

Les 4 camps sont disposés comme sur Fig. 1. Le premier joueur à occuper le centre devient le propriétaire du 4<sup>e</sup> camp.

#### 10 Jeu à deux joueurs

Les pièces sont regroupées comme indiqué sur Fig. 2, d'un côté les pièces claires, de l'autre les pièces foncées. Comme dans les autres cas, c'est la mort du roi adverse et non l'occupation de la case centrale qui détermine la victoire.

#### 15 Variante n° 1

Même règle qu'à 2, 3 ou 4 joueurs, mais le déplaceur de vivants a le droit de déplacer les pièces de son propre camp.

#### Variante n° 2

S'applique au jeu classique et à la variante n° 1. Le disposi-  
20 tif et la mise en oeuvre restent sans modification. Par contre, les joueurs doivent, par des mimiques, des attitudes ou des discours essayer de convaincre un joueur intermédiaire de diriger son action contre un autre joueur. Exemple: le camp A faisant état de lien de parenté ou de relations amicales, hiérarchiques  
25 ou autres, convaincra le camp B de détruire le camp C. Il lui sera facile ensuite, le camp C étant affaibli par son combat contre B de le détruire et ainsi de gagner la partie.

1) Jeu de pions nécessitant une surface plane et comportant des cases dont le nombre peut être de 25 à 210. Les pièces s'y déplacent à la façon de la dame aux échecs sauf pour les pièces mineures dont le parcours est limité à deux cases. La case centrale est d'un aspect différent. Le fond des pièces est d'une couleur unique et différente des quatre couleurs retenues pour les quatre camps. Ce jeu peut être joué par 2, 3 ou 4 joueurs.

2) Jeu selon revendication 1 caractérisé en ce qu'il comporte une pièce nommée prince et fonctionnant de la manière suivante:

10 - Le prince peut prendre n'importe qu'elle pièce située sur son parcours. La pièce prise est posée retournée sur n'importe quelle case libre, sauf la case centrale, celle-ci n'étant pas disponible pour les pièces retournées.

- Le prince peut seul occuper la case centrale.

15 Cette présence confère à son camp des avantages particuliers.

- Le prince encerclé totalement de pièces retournées est hors-jeu.

3) Jeu selon revendication 1 caractérisé en ce qu'il comporte une pièce nommée Déplaceur des morts ou Nécromobile et fonctionnant de la manière suivante:

20 - Le Nécromobile peut prendre la place de n'importe qu'elle pièce située sur son parcours déjà retournée. Cette pièce est posée sur n'importe qu'elle case libre.

4) Jeu selon revendication 1 caractérisé en ce qu'il comporte une pièce nommée Déplaceur des vivants.

25 - Le Déplaceur des vivants peut prendre la place de n'importe qu'elle pièce située sur son parcours. Cette pièce est posée sur n'importe quelle case libre.

5) Jeu selon revendication 1 caractérisé en ce qu'il comporte une pièce nommée canon.

30 - Le canon peut provoquer le retournement d'une pièce adverse située sur la case ayant un côté commun avec une quelconque case du parcours du canon.

6) Jeu selon <sup>l'ensemble des</sup> revendications 1, 2, 3, 4 et 5, caractérisé en ce que les pièces d'un adversaire prises ou détruites restent sur  
35 le jeu, et ces pièces sont retournées. Elles peuvent être utilisées pour limiter le parcours des pièces adverses actives ou pour encercler le roi.

PL. unique

Fig. 1

1	4	6						6	4	1
5	2	6						6	2	5
6	6	3						3	6	6
6	6	3						3	6	6
5	2	6						6	2	5
1	4	6						6	4	1

Fig. 2

		3	4	2	1	2	4	3		
		6	6	5	6	5	6	6		
				6	6	6				
				6	6	6				
		6	6	5	6	5	6	6		
		3	4	2	1	2	4	3		