



83333

PATENTE
DE
MODELO DE UTILIDAD
por 20 años

a favor de Don José BARRERA BERGE
de nacionalidad española
residente en Barcelona, calle de Muntaner 187
por:

"JUEGO BELICO DE ELEMENTOS DESARTICULABLES"

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente Patente de Modelo de Utilidad se refiere a un juego bélico de elementos desarticulables, el cual por su novedad y características constructivas y funcionales es singularmente atractivo, dando lugar a un ejercicio recreativo de gran efecto.

5.

El juego en cuestión está constituido por un tablero de juego de material consistente, de preferencia madera, dividido en dos partes, de las cuales una determina una región montañosa y la otra una zona marítima simuladas. Sobre dicho tablero se hallan situados varios objetos imitativos de artefactos bélicos

10.



que son, en el presente caso, un cañón de artillería y un tanque emplazados sobre la parte terrestre, en la que también aparece un avión debidamente suspendido de un soporte adecuado, figurando en la zona acuática un buque submarino y un barco de guerra.

5. Las mencionadas ejecuciones guerreras están en disposición de sostener una batalla, a cuyo fin van dotadas de cañones, accionados por muelles, capaces de disparar proyectiles, hallándose compuestas las aludidas realizaciones por una serie de piezas adecuadamente acopladas, que pueden separarse merced a unos mecanismos de resorte impulsados por efecto de los impactos de los proyectiles lanzados por los propios aparatos combatientes.
10. Para la mejor comprensión de la presente Memoria descriptiva, se acompaña una hoja de dibujos simple, en los que se representa, tan sólo a título de ejemplo, un caso práctico de realización del objeto de la invención.
15. En dichos dibujos, las Figs. 1, 2, 3, 4 y 5 muestran respectivamente un cañón de campaña, un tanque, un avión militar, un buque submarino y un barco de guerra, en perspectiva y emplazados sobre el tablero de juego o campo de batalla.
20. Esta realización comporta un tablero de juego, en el que existe una región montañosa (1) y una zona marítima (1') simuladas. Sobre la primera aparece un cañón de campaña, Fig. 1, de madera o material similar, en el que se distingue una boca de fuego (2), cuya culata (2') es interiormente portadora de un dispositivo de disparo integrado por un muelle helicoidal (3) enlazado a un botón (4), del que emerge una espiga (5), que está en contacto con el proyectil (6). Todas estas piezas están dispuestas sobre otra (7), que simula el escudo blindado del cañón, escudo que se halla soportado por la cureña (8), completándose el conjunto con las ruedas (9).
- 25.
- 30.



El funcionamiento de este cañón es como sigue: Se ejerce una tracción manual sobre el botón (4), lo cual pone en tensión el referido muelle (3). Basta liberar dicho botón (4) de la citada tracción, con lo que vuelve a su posición primitiva e impulsa aquel botón (4), el cual, gracias a su espiga (5) provoca la expulsión del proyectil (6).

El tanque, Fig. 2, está formado por un chasis (10), al que están aplicadas lateralmente dos piezas (11), que representan las bandas de oruga, hallándose sobre dicho chasis (10) la torrecilla de mando (12) dotada de un cañón, que consta de una boca de fuego (13), a cuya culata, introducida en la aludida torreta (12), está unido interiormente un muelle helicoidal (14) en contacto con un proyectil (15), que retenido por un elemento de bloqueo giratorio (16), produce la compresión del citado muelle (14). El funcionamiento de este cañón se desprende de lo expuesto, bastando pulsar el aludido elemento blocador (16), el cual, en virtud de su giro, libera el proyectil (15) y permite el retorno del muelle (14), lo que motiva la expulsión por parte de este último del repetido proyectil (15) y su salida por la boca de fuego (13).

El dispositivo interior que da lugar a la separación de los elementos articulados constitutivos del tanque consta de una caja plana abierta (17) provista de una espiga (18) rematada por un botón (19), apto para recibir el impacto de los proyectiles disparados por el cañón de campaña. La citada caja (17) puede deslizarse longitudinalmente a lo largo de unas guías laterales (20), cuya caja (17) mantiene doblado un fleje de acero, lo que determina el muelle (21), el cual se halla unido por su parte alta a un muelle helicoidal perpendicular (22), que está comprimido entre el aludido muelle (21) y la torreta (12) por su base.

88333



El mecanismo descrito funciona de la siguiente manera:
Cuando se hace blanco en el botón (19) solidario de la caja (17), ésta es obligada a retroceder junto con el muelle (21) por efecto de la fuerza impulsora del proyectil y se desliza por las guías (20), con lo que queda liberado de su flexión dicho muelle (21), el cual, por dicho motivo, experimenta una expansión que origina simultáneamente una fuerza lateral que des-
5. pide las bandas de oruga (11), haciéndolas saltar y otra fuerza ascendente, que se transmite por conducto del muelle helicoidal (22) a la torrecilla (12), que resulta expedita.
10.

El avión militar, Fig. 3, se halla suspendido de un soporte (23) emergente de la montaña (1), cuyo avión consiste en una pieza central (24) que simula el cuerpo del aparato, a la que están debidamente acopladas, con posibilidad de separación,
15. y por uno de sus extremos, un motor (25) portador de la consabida hélice, y por la extremidad opuesta, una cola (26). A la citada pieza (24) vienen unidas las alas (27), completándose el conjunto con un tren de aterrizaje ficticio (28).

El mecanismo desarticulador de los componentes del referido avión está formado por dos muelles helicoidales (29) y (30), contenidos interiormente en los extremos de la pieza (24) y comprimidos respectivamente entre esta última pieza y el motor (25) y la cola (26). Coadyuvando a esta compresión existe un listón inferior (31), que retiene adecuadamente el motor (25)
20. y la cola (26) al repetido cuerpo (24). Dicho listón (31), que puede girar merced a un eje central (32), está conjugado por su extremo delantero a un botón (33) apto para recibir el impacto de los proyectiles. Cuando esto sucede, el citado botón (33) empuja el listón (31), lo que produce su giro, liberando de su retención al motor (25) y a la cola (26). Esto suprime la fuerza
25.
30.



83333

- del casco (41), bajo la cubierta (42), cuyo muelle (52) se halla fijado por uno de sus extremos a la base de dicho casco (41), mediante un remache (53), en tanto que, por su extremidad opuesta está retenido por un elemento giratorio de bloqueo (54) provisto de un botón (55) propio para actuar de blanco de los proyectiles lanzados por el submarino. Cuando sucede tal cosa, el citado bloqueador (54) gira y libera el antedicho muelle (52), que recupera su posición primitiva y empuja con fuerza hacia arriba la aludida cubierta (42), en virtud de lo cual, el puente de mando (43) y las torretas (45), (46) y (47) salen despedidas, produciendo la deseada impresión de que saltan por efecto de una explosión.

- Además de las ejecuciones bélicas descritas en el presente ejemplo práctico de realización pueden intervenir en este juego todos cuantos objetos representativos de juguetes guerreros se desee, independientemente de su forma, materiales y dimensiones, siempre que no se altere por ello la esencialidad propia de la invención consistente en dotar a dichos objetos de dispositivos de resorte para desarticulación de sus elementos componentes.

N O T A

R E I V I N D I C A C I O N E S

Se reivindica como objeto de la presente Patente de Modelo de Utilidad:

25. 1ª.- Juego bélico de elementos desarticulables, que se caracteriza esencialmente por estar constituido por un tablero de juego de material consistente, dividido en dos partes, una de ellas irregular a modo de región montañosa y la otra lisa constituyendo una zona marítima, apareciendo sobre la primera tres aparatos bélicos, dos terrestres y un tercero aéreo, éste debi-



83333

compresora respectiva de estos dos elementos sobre los muelles (29) y (30) y origina su retorno, que expulsa a los antedichos motor (35) y cola (26), produciendo el efecto deseado.

5. El buque submarino, Fig. 4, es de constitución simple y en el mismo existe un cuerpo o casco (24), una torreta (35) y un periscopio (36). El dispositivo de disparo comporta un orificio longitudinal cilíndrico practicado en dicho casco (34), que determina una boca de fuego (37), a cuya culata aparece fijado un muelle helicoidal (38) que se halla en contacto con un proyectil (39), que bloqueado por una palanca (40), produce la compresión del referido muelle (38). Para realizar el disparo basta pulsar el aludido elemento bloqueador (40), el cual gira y libera el proyectil (39), en virtud de lo cual tiene lugar el retorno del propio muelle (38), que expulsa el proyectil.

10. El barco de guerra está compuesto de un casco (41), al que está debidamente acoplada una pieza plana (42), constitutiva de la cubierta, sobre la cual existe un puente de mando (43), las chimeneas (44) y unas torretas de tiro ficticias (45), (46), y (47) con sus correspondientes cañones.

15. Esta unidad de combate está dotada de dos lanza-torpedos, que consisten en sendos orificios cilíndricos (48), poseedores cada uno de ellos de un muelle helicoidal (49) apto para disparar unos torpedos (50) retenidos por unos elementos bloqueadores giratorios (51). El lanzamiento de dichos proyectiles (50) se efectúa pulsando los bloqueadores (51), los cuales giran y liberan a los repetidos proyectiles (50), permitiendo el retorno de los muelles (49), que estaban comprimidos, con lo que se ocasiona el disparo.

20. El mecanismo de desarticulación consta de un fleje de acero curvado a modo de muelle (52), contenido en el interior



83333

damente soportado, en tanto que en la porción acuática figuran dos naves de guerra, estando todos estos elementos dirigidos los unos hacia los otros en actitud de combate.

5. 2ª.-Juego bélico de elementos desarticulables, según la reivindicación anterior que se caracteriza por el hecho de que todos los elementos bélicos que figuran en ambas regiones del tablero están constituidos por piezas desacoplables, retenidas en su posición mediante medios de engarce combinados con muelles y palancas y con un botón exterior apto para que al chocar contra él un cuerpo, concretamente un proyectil, puedan aquellos dispositivos guerreros desarticularse automáticamente saltando al aire sus componentes.

10. 3ª.-Juego bélico de elementos desarticulables según la reivindicación 2ª, que se caracteriza por el hecho de que todos los elementos de guerra que figuran sobre el tablero poseen, además del sistema de botón para desarticulación automática, cañones con proyectiles tensados con ayuda de resortes y dirigidos hacia los mencionados botones para provocar la deseada destrucción figurada de aquellos elementos, existiendo en los referidos cañones las correspondientes palancas para carga y descarga de los mismos.

4ª.-JUEGO BELICO DE BIEMENTOS DESARTICULABLES.

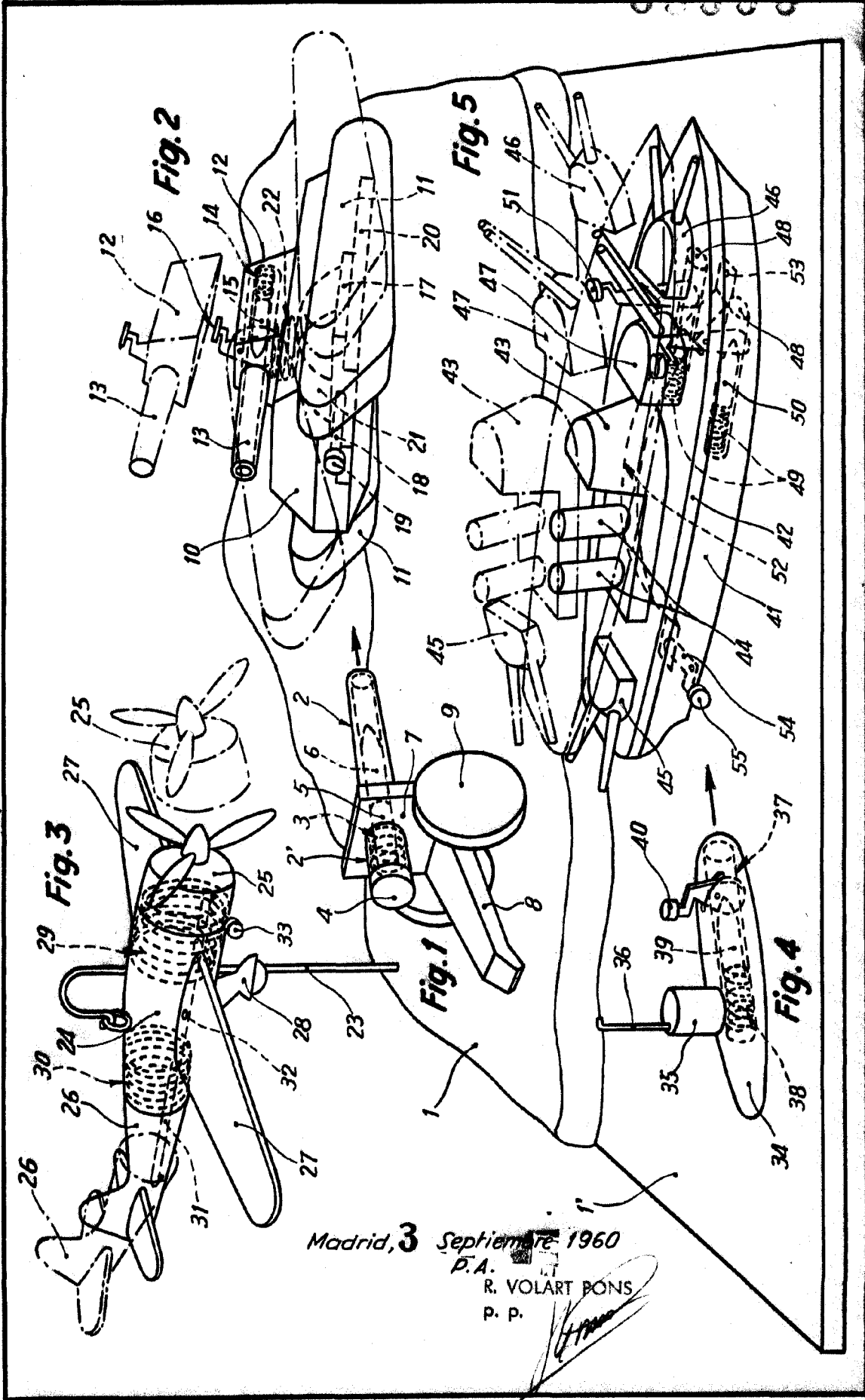
Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de siete páginas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, 3 Octubre de 1960

P. A.

R. VOLART PONS
P. D.



Madrid, 3 Septiembre 1960
P.A.
R. VOLART PONS
p. p.

1961