

86055

86055



MEMORIA DESCRIPTIVA

---

Correspondiente a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España, a favor de Don Pablo ALCON PUEYO y Don Andrés SERRANO FUYOLA, de nacionalidad española, domiciliados en Zaragoza calle Arzobispo Apaolaza núm. 5. -----

p o r

" JUEGO DE COHETES PLANETARIOS "

---

El nuevo juego cuyo registro como modelo de utilidad se solicita pretende atraer la atención de los muchachos a los problemas actuales creados al socaire de los lanzamientos de satélites espaciales, y al propio tiempo ejercitarles en la destreza de la puntería sobre aberturas que pasando con cierta velocidad frente a otra abertura mayor deben dar noción de medida de los movimientos relativos en función de la velocidad. Todo ello unido a la fantasía de suponer que se dispara

86055



10

con un cañoncito colocado en el morro de un avión tripulado por el propio jugador un cohete hacia un planeta imaginario, sirve de distracción amena, sobre todo si va combinado con competiciones de destreza entre otros compañeros de juego.

15

El nuevo juguete se compone de un basamento en cuyo interior centralmente va colocado un eje vertical giratorio mediante un resorte espiral remontable con una llave y un trinquete actuable con una palanquita situada externamente en dicho basamento, una esfera hueca solidaria a dicho eje vertical provista en su ecuador de varias perforaciones circulares y en su polo superior de una perforación circular, otra esfera mayor hueca transparente al menos en su medio casquete superior fija en su parte inferior en el basamento de modo que el plano ideal de su ecuador coincida con el citado de la esfera interna, dotada en su polo de una abertura circular en su ecuador de varias amplias aberturas circulares y debajo de cada una de éstas de un medio de enganche para una varilla rígida que por el otro extremo termina en un apoyo curvado de manera que dicha varilla resulta aproximadamente horizontal cuando el basamento y las varillas salientes radialmente se sitúan sobre una mesa.

25

30

Cada una de las varillas lleva apoyado en el extremo alejado del basamento y apuntando hacia la esfera externa un tubito disparador dotado interiormente con un pistón cuyo vástago sale por la cara posterior del tubito y con un resorte, constituyendo dicho tubito el cuerpo de un avión esquematizado, y completado el juego con varias pequeñas piezas disparables adecuadas al diámetro del tubito disparador,

35

En esta Memoria se describe un dibujo que, como ejemplo y sin carácter limitativo se refiere a una realización del juego de cohetes planetarios, de acuerdo con el modelo. En

86055



40

el dibujo;

La figura 1 muestra una perspectiva del conjunto del juguete,

La figura 2 muestra un corte convencional del aparato,

45

La figura 3 da un detalle de colocación de una de las varillas soporte de cada avión, y

La figura 4 da un detalle de uno de los dispositivos de lanzamientos de proyectiles.

50

Fácilmente de la observación de las figuras se deduce que sobre el basamento -1-, que encierra un mecanismo de relojería convencional -2-, sale centralmente de este mecanismo un eje vertical -3- al que se adapta solidaria pero fácilmente retirable una esfera -4-. Esta esfera, que al menos tiene transparente su medio casquete superior a partir del ecuador, presenta varias aberturas circulares -5- en dicho ecuador y una -6- en el polo superior.

55

Sobre el citado basamento y fija en él hay otra gran esfera -7- que comprende a la anterior -4- giratoria, de modo que ambas tienen el centro común y por lo tanto en este caso coinciden los ecuadores. Dicha esfera grande tiene también, al menos, la semiesfera superior transparente, y en su ecuador presenta tantas aberturas circulares -8- como varillas de puntería existen; tres en este ejemplo. Estas aberturas son mayores que las correspondientes de la esfera interna -4-. Hay asimismo en la gran esfera una abertura circular en su polo superior. El casquete transparente de esta esfera externa se puede levantar fácilmente a mano para retirar los proyectiles que previamente se hayan lanzado al interior del aparato. Debajo del radio inferior de cada abertura -8- hay una muesca, figura 3, para enganchar una varilla -9- rígida, que se coloca radialmente respecto al centro del aparato y que en su otro extremo termina en un puntal inclinado

60

65

70

86055



-10-, de longitud adecuada para que estando el basamento -1- asentado sobre una mesa horizontal, las varillas -9- resulten también prácticamente horizontales.

75            Sobre la región de la varilla inmediata a su puntal inclinado -10- va situado en sentido longitudinal de la misma un pequeño cilindro hueco -11-, figura 4, dotado interiormente de un pistón -12- cuyo vástago -13- sale por la cara posterior del tubo, terminando en un medio de manejo a mano, como un anillo -14- o un botón. Un resorte -15- tiende a mantener el pistón próximo a la abertura del tubo, que está enfrentado radialmente con las esferas en el plano de su ecuador.

85            El pequeño cilindro -11- presenta en este caso considerado un revestimiento de avión esquematizado, pero nada impide que este revestimiento pueda representar otras formas en juegos diversos. En este ejemplo, con los aviones citados, se supone que la esfera interior giratoria es un planeta y que la esfera externa constituye la atmósfera que envuelve al planeta, y se trata en el juego de dar con cohetes en determinados puntos del planeta (las aberturas ecuatoriales de la esfera interna) .

95            Para la mejor organización del juego, cada varilla, su avión y sus proyectiles (cohetes) llevan un color determinado.

100           Para jugar, una vez llevado el pistón hacia atrás tirando del anillo -14-, se introduce en el cilindro -11- el proyectil, que puede ser un pequeño bloque cilíndrico de diámetro adecuado. Puesta la esfera interna en movimiento mediante la acción sobre la palanquita -16- inmediata al mecanismo de relojería, se trata de introducir el proyectil (cohete) dentro de dicha esfera -4- a través de alguna de sus aberturas ecuatoriales -5- cuando alguna de ellas pasa



105 frente la abertura de la esfera grande que corresponde con el tuho del tirador preparado.

Las reglas del juego pueden ser creadas por los mismos usuarios, pero aquí se ha creído conveniente indicar algunas.

110 En un modo de jugar, cada jugador se hace cargo de un avión de determinado color. Cada jugador puede hacer un número fijado de disparos. El que consigue introducir mayor número de cohetes en la esfera interna es el que gana. Si varios jugadores consiguen un mismo número de blancos acertados, se desempata haciendo otro número fijo de disparos, y el que haya conseguido el mayor número introducido en la citada esfera  
115 interior es el que vence. De ser necesario, se hace un nuevo desempate.

120 Los cohetes se sacan de la esfera interior sin más que retirar esta esfera de su eje por abajo y sacudirla hasta que por las aberturas salgan los cohetes, y se vuelve a colocar sobre su encaje del eje saliente del mecanismo.

En otra manera de jugar, se puede convenir que por cada blanco conseguido por un tirador determinado, éste pueda realizar varios tiros adicionales.

125 Aun otra manera de juego es fijar un espacio de tiempo dentro del cual está permitido disparar un número cualquiera de cohetes.

N O T A

130 EN RESUMEN: El presente Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España, debiera recaer sobre las siguientes reivindicaciones:

1.- Juego de cohetes planetarios caracterizado por componerse de un basamento en cuyo interior centralmente va colocado un eje vertical giratorio mediante un resorte espiral remontable con una llave y un trinquete actuable con una palan-

86055



135

quita situada externamente en dicho basamento, una esfera hueca solidaria a dicho eje vertical provista en su ecuador de varias perforaciones circulares y en su polo superior de una perforación circular, otra esfera mayor hueca transparente al menos en su medio casquete superior fija en su parte

140

inferior en el basamento de modo que el plano ideal de su ecuador coincida con el citado de la esfera interna dotada en su polo de una abertura circular en su ecuador de varias amplias aberturas circulares y debajo de cada una de éstas de un <sup>da</sup>medicenganche para una varilla rígida que por el otro

145

extremo termina en un apoyo curvado de manera que dicha varilla resulte aproximadamente horizontal cuando el basamento y las varillas salientes radialmente se sitúen sobre una mesa.

150

2.- Juego de cohetes planetarios de acuerdo con la reivindicación anterior caracterizado por llevar cada una de las citadas varillas apoyado en el extremo alejado del basamento y apuntando hacia la esfera externa un tubito disparador dotado interiormente con un pistón cuyo vástago sale por la cara posterior del tubito y con un resorte, constituyendo dicho tubito el cuerpo de un avión esquematizado y completado el juego con varias pequeñas bolas adecuadas al diámetro del tubito disparador.

155

3.- Por último se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer al presente Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita para España.

p o r

" JUEGO DE COHETES PLANETARIOS "

Todo conforme queda expresado en la presente memoria descriptiva que consta de seis hojas escritas a máquina por una sola cara, y planos que se acompaña.

Madrid 4 Marzo de 1961

P.A. <sup>FEDECO FELIU MARRA</sup>  
P.A. <sup>1961</sup>

86055

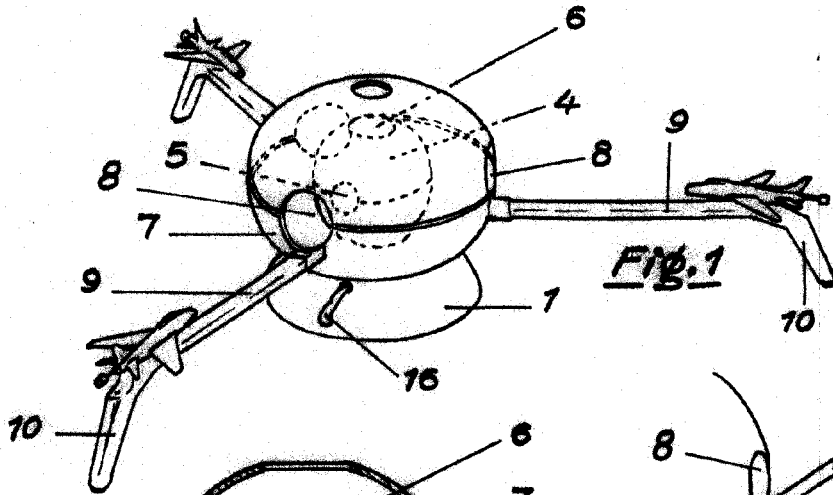


Fig. 1

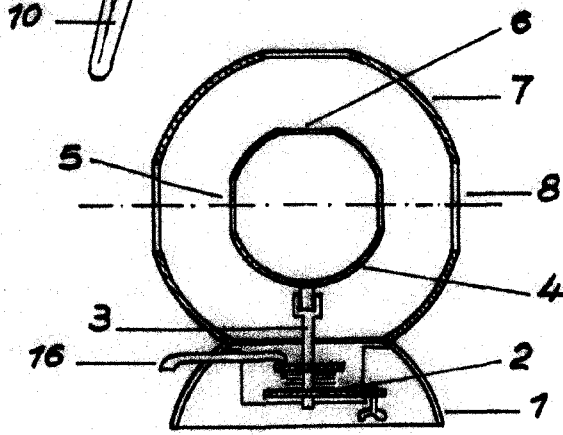


Fig. 2

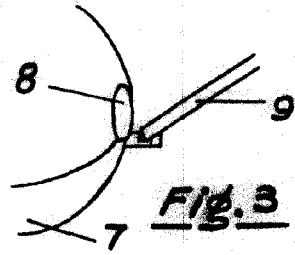


Fig. 3

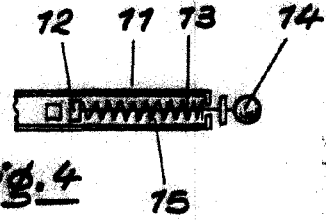


Fig. 4

ESCALA VARIABLE  
MADRID, 4 MAR. 1961  
P.A.  
PEDRO FELIX BARCELONA  
S.A.