



ESPAÑA

10 ES 11 21 22 10 Y

251761

FECHA DE PRESENTACION

27 JUN 1980

MODELO DE UTILIDAD

11 OCT. 1980

30 PRIORIDADES:

21 NUMERO                      20 FECHA                      33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD                      51 CLASIFICACION INTERNACIONAL

A63 F9/02

54 TITULO DE LA INVENCION

"JUEGO DE ARTILLERIA".

71 SOLICITANTE (S)

CARLOS DINNBIER, S.A.-

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Avda. Real Monasterio de Santa Maria de Poblet CUART DE POBLET (Valencia).-

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

DON JOSE LOPEZ CORTES.-



MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

La presente memoria tiene por objeto describir un original juguete al que denominamos juego de artilleria porque con el desarrollo del mismo los niños tienen la sensación de estar realizando un duelo de artilleria entre dos enemigos, con la ventajosa particularidad de que practicamente está exento de mecanismos, lo que simplifica su construcción, influyendo en los costes, siendo tambien una gran ventaja el que la acción, de las bolas que tumban los blancos se efectua por gravedad, lo que evita algun peligroso accidente entre los niños al no ser posible que sean lanzadas sobre ellos y los dañen.

Se caracteriza en esencia el juego de artilleria a que nos venimos refiriendo por el hecho de estar constituido por una plataforma a manera de caja tumbada y alargada y de poco grosor, abierta por los lados menores, que en la abertura o boca de estos lados tiene varias muescas practicadas en el canto del lado superior de la caja, a fin de alojar en cada una de estas muescas una larga pala, vástago o brazo procedente de la parte inferior de la figura que ha de actuar de blanco, de manera que esta figura quedará apoyada sobre la superficie superior del lado de la plataforma, mientras que la pala, vástago o brazo de la figura acoplado en la muesca resultara situado verticalmente por debajo de la pared de dicho lado, debiendo ser de tal longitud que falte poco para llegar hasta la superficie interna del lado opuesto de la caja. Tambien comprendera el juego unas bandejas



colectoras en cada extremo, para recibir las figuras tumbadas y las bolas lanzadas y asimismo dispondra de dos figuras que imiten cualquier elemento artillero, tal como torre de artilleria naval tanque una fortaleza u otra con medios para girarla y orientarla a voluntad, cuyo interior hueco debe poseer una pala basculable manualmente, apta para recibir y retener una bola que se introducirá por la adecuada abertura, soltandola luego, de manera que al salir del elemento artillero y deslizarse por la superficie interior del lado inferior o base de la plataforma, se trasladara hacia el extremo opuesto de aquel desde donde se disparó, con lo cual, si se orientó bien el elemento artillero la bola tropezará con la pala, vástago o brazo de la figura acoplada en la muesca del lado superior, desprendiéndola de ella y cayendo a la bandeja colectora.

Para una mejor comprensión de las características generales anteriormente expuestas, se acompaña una lámina de dibujos en los que se ha representado un ejemplo de realización de uno de estos juegos, el cual conviene interpretar ámpliamente, sin caracter restrictivo alguno.

Dichos dibujos representan en sus figuras como sigue:

Fig.1.- Perspectiva general del juego con algunas figuras en su lugar y otras tumbadas.

Fig.2.- Sección longitudinal de la figura 1.

Fig.3.- Vista de una figura, que en este caso imita un barco de guerra y una bola de las varias que se emplean en el juego.



Fig.4.- Sección de un elemento artillero, que en este caso imita una torre de artillería naval.

De acuerdo con las mencionadas figuras, vemos que el ejemplo de juego de artillería representado en ellas comprende las partes y elementos que, para facilitar su identificación, se señalan con las siguientes referencias numéricas:

Consta de una caja de planta rectangular y alargada -1- en posición de tumbada en la que hay que señalar el lado inferior o base -2-, la superficie interna -3- de este lado y el lado superior -4- que es más corto y tiene en los bordes de los lados transversales dos muescas -5- en cada uno. El lado inferior o base -2- se prolonga por sus extremos, rebasando la longitud del lado superior -4- formando dos bandejas -6-.

Como blancos, existen unas figuras -7-, que en este ejemplo adoptan la forma de unos pequeños buques de guerra, pero que podrían adoptar otras formas. Cada figura -7- tiene en su parte inferior una larga pala -8-, cuya anchura debe corresponder a la de las muescas -5-, al objeto de que acoplándose en ellas, el barquito quede situado sobre la superficie superior del lado -4-.

En dos ángulos del mismo lado de la plataforma o caja -1-, hay montados con posibilidad de girar, unos cuerpos huecos -9-, que en este ejemplo imitan torres blindadas



de artillería naval, en la que hay simulados los tubos  
 -10- de los cañones y un amplio orificio superior -11-  
 para la carga de las bolas -12-. Con -13- se señala un  
 brazo para girar la torre blindada, que lo hará sobre el  
 eje -14- siendo -15- una pala a manera de cuchara, y -16-  
 el brazo de palanca que asoma al exterior con el pulsador  
 -17-, para hacer bascular a voluntad la palanca con el  
 pulsador. Con -18- se señala el hueco interno de la torre,  
 con -19- la boca de salida y con -20- una boquilla de sali-  
 da.

Con los mencionados elementos el desarrollo del  
 juego se realiza como sigue:

Primeramente se coloca cada figura 7 acoplando  
 su pala -8- en la correspondiente muesca -5-. Hecho esto,  
 el jugador que haya de iniciar el juego, colocará por el  
 orificio -11- de su torre artillera 9 una bola -12- la cual  
 caerá en la pala o cuchara -15- en donde se retendrá. Enton-  
 ces, el jugador girará su torre mediante el brazo-13-,  
 dándole la orientación que crea conveniente para tumbar las  
 figuras de su enemigo, las cuales pueden tener diferente valor,  
 según la mayor o menor facilidad de tumbarlas. Cuando haya  
 orientado su torre, debe accionar el pulsador 17, con lo cual  
 bascula la palanca y suelta la bola -13- que saldrá por la bo-  
 ca -19- siendo la boquilla -20- la que la deposita sobre la  
 superficie interna -3- por la cual rueda hacia el extremo

27



opuesto y si la torre fue bien orientada, tropezará con la pala -8- de la figura enemiga, obligandola a caer a la bandeja colectora -6-.

5

El juego descrito puede fabricarse en variedad de tamaños y materiales, pudiendo variar las formas de las figuras, por ejemplo tanques, vehículos, aviones, personas, y otros, así como las torres artilleras, pueden ser también tanques, artillería terrestre, castillos, vehículos blindados, tiradores y similares.





## REIVINDICACIONES

=====

5 1.- Juego de artillería, caracterizado por estar  
constituido por una caja rectangular alargada abierta por  
ambos extremos, dispuesta tumbada, cuyo lado superior es mas.  
corto que el inferior o base, teniendo en los bordes transver-  
sales de dicho lado superior unas muescas espaciadas, desti-  
nadas a recibir en ellas unas palas, vástagos o brazos, pro-  
cedentes de la parte inferior de las figuritas que actúan de  
blancos, las cuales quedaran situadas sobre la superficie ex-  
terior del lado superior de la caja, con sus respectivas palas,  
10 vástagos o brazos descendiendo perpendicularmente por dentro  
de la caja, orientados hacia el lado opuesto, quedando su ex-  
tremo algo separado de la superficie interna del mismo.

15 2.- Juego de artillería, de acuerdo con la reivindi-  
cación anterior, caracterizado por disponer de dos cuerpos  
huecos giratorios y orientables a voluntad, imitando elemen-  
tos de artillería, simulando sus correspondientes cañones, te-  
niendo tales cuerpos un amplio orificio de carga de las bolas  
utilizadas como proyectiles y en su interior una palanca  
20 basculante con un brazo saliendo al exterior, para su accio-  
namiento manual, mientras que el otro extremo adopta forma  
de pala o cuchara con una cavidad suficiente para retener la  
bola introducida en el cuerpo hueco por el orificio superior,  
teniendo además este cuerpo una boca para dar salida a la bo-  
la, cuando se acciona la palanca y en dicha boca una boquilla  
25 que la conduce sobre la superficie interna inferior de la ca-



ja, de manera que al deslizarse por ella y llegar al extremo opuesto, dicha bola tropezara con la pala, vástago o brazo inferior de la figura tumbandola, si el cuerpo que simula los elementos artilleros fué bien orientado.

5 3.-"JUEGO ARTILLERÍA".

De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

10 Esta memoria consta de OCHO hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 27 JUN 1980.

Por autorización de la interesada.-

JOSE LOPEZ CORTES  
P. P.





27 JUN 1980

Fig.1

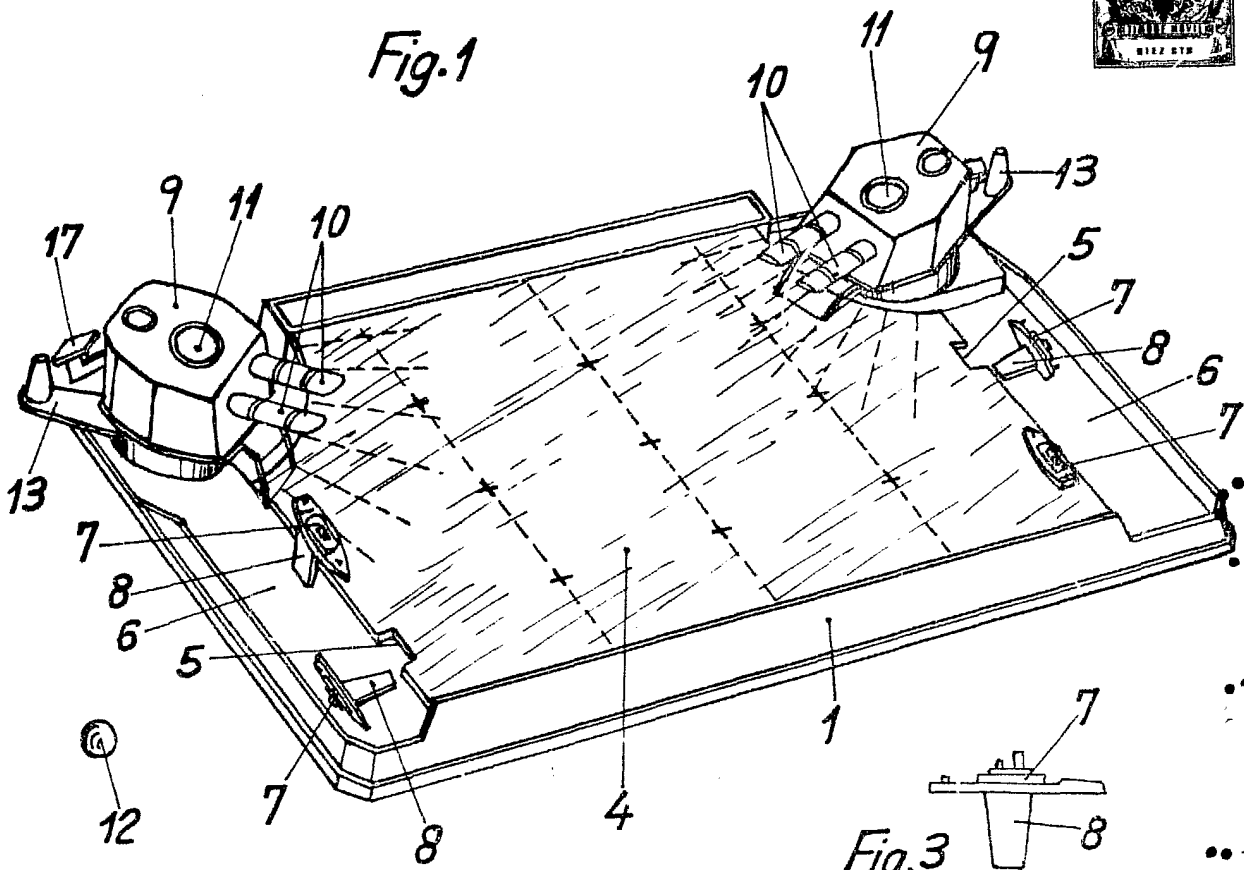


Fig.3

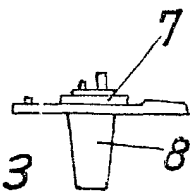


Fig.2

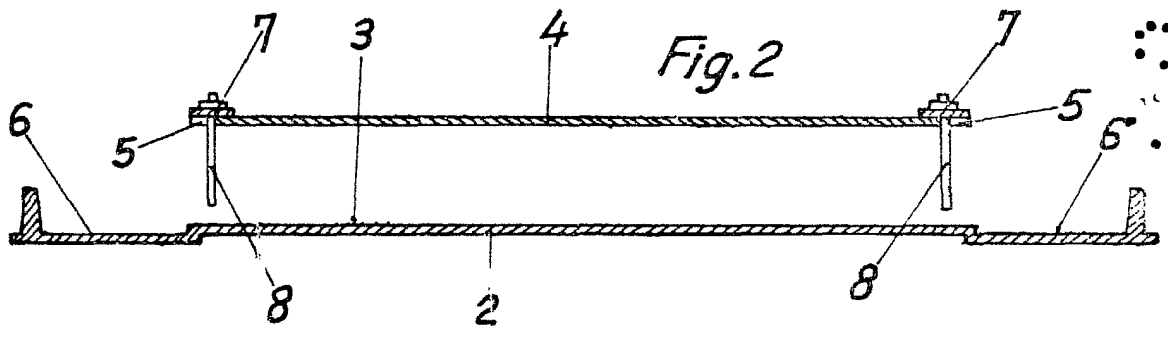
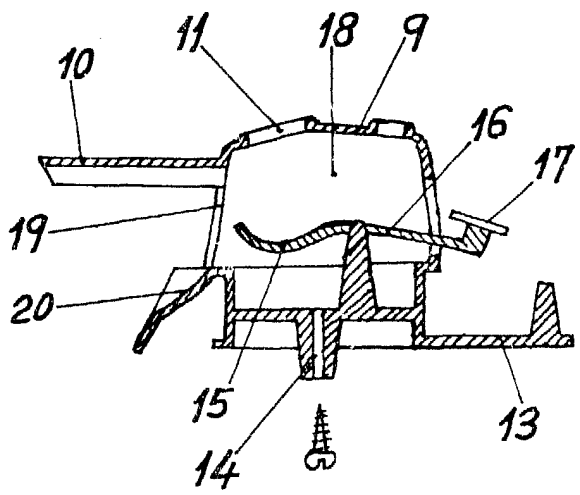


Fig.4



Escala variable

MADRID 27 JUN. 1980

JOSE LOPEZ CORTES  
P. P.