

335055



MEMORIA DESCRIPTIVA

que se presenta para unir a la solicitud

d e

P A T E N T E D E I N V E N C I O N

formulada el 29 de Diciembre de 1966, con el Nº 335.055

e n

E S P A Ñ A

por VEINTE años

a nombre de LINES BROS. LIMITED, entidad británica, establecida en Triang Works, Morden Road, Merton, Londres, Inglaterra,

por:

" APARATO PARA DESARROLLAR UN JUEGO "

Esta invención se refiere a juegos en los cuales las piezas son movidas sobre un tablero o plataforma y, de acuerdo con la invención, un aparato para jugar tal juego comprende piezas distintivas que están provistas

5 cada una de ellas de una espiga que sobresale hacia abajo, una plataforma elevada provista de una disposición de agujeros a través de ella, en los cuales las piezas pueden ser situadas por la inserción de la espiga de una pieza en

10 dispositivo mecánico que puede ser situado selectivamente



debajo de la plataforma bajo uno o más de los agujeros y, al accionarlo, tiene una parte que se desplaza elásticamente hacia arriba y golpea las espigas de cualquier pieza o piezas que ocupan, en ese momento, aquellos agujeros, de modo que las piezas son expulsadas hacia arriba desde la plataforma.

El o cada dispositivo mecánico tiene preferiblemente una placa horizontal que salta hacia arriba bajo presión de muelle, cuando es liberado un disparador y se aplica a los fondos de las espigas para expulsar las piezas de la plataforma. Las placas pueden ser tiras estrechas o sustancialmente circulares o cuadradas, y por consiguiente, expulsarán cualquier pieza situada en una línea o grupo de agujeros, respectivamente. Si las espigas sobre piezas diferentes son de longitudes diferentes, y las placas de diferentes dispositivos mecánicos que saltan elásticamente hacia arriba lo hacen así a diferentes alturas, algunos dispositivos serán capaces solamente de expulsar ciertas piezas y otros todas las piezas.

Independientemente de como se juegue el juego, el valor del juego esencial reside en el elemento de sorpresa debido a que al accionar cualquiera de los dispositivos mecánicos, pueden ser arrojadas hacia arriba una o más piezas desde la plataforma de manera verdaderamente súbita.

Además, si el juego se dispone para ser jugado entre dos equipos o dos jugadores, cada uno de los cuales tiene su propio dispositivo de situación bajo su propia mitad de la plataforma, puede estar prevista una pantalla atravesada por debajo de la mitad de la plataforma para evitar que cada jugador vea donde están situados los dispositivos del otro, de



modo que hasta que uno de aquellos dispositivos sea accionado, no conocerá qué piezas, en qué posiciones, tienen posibilidad de ser expulsadas.

El aparato tiene una aplicación grande y puede usarse para jugar de acuerdo con muchas reglas. Por ejemplo, el aparato puede ser usado para un juego que simule una carrera de automóviles, en la cual la plataforma está marcada con varias rutas y algunas de las piezas pueden simular vehículos que tengan espigas y estén situados en agujeros diferentes. Si una pieza de vehículo es expulsada por uno de los dispositivos mecánicos de la parte inferior de la plataforma, esto puede simular la incapacidad del vehículo debida, por ejemplo, a un fallo mecánico. En este caso otras piezas pueden representar trozos de terreno o árboles que se hacen caer y obstruir ciertas rutas que pueda tomar el vehículo al expulsarlo desde la plataforma por accionamiento de un dispositivo mecánico.

La invención es particularmente aplicable, sin embargo, a juegos de batalla, en cuyo caso las piezas pueden ser dos conjuntos distintivos de unidades de lucha simulada, simulando entonces los dispositivos mecánicos armas que, al accionarlas expulsarán una o más piezas de unidad de lucha desde la plataforma y simularán su incapacidad. En este caso, el juego de batalla puede ser entre cualquiera de los servicios o aún una batalla entre servicios. Así las unidades de lucha pueden ser modelos de barcos, aeroplanos o soldados y vehículos.

En el caso de un juego de batalla, o cualquier otro juego, el juego puede jugarse avanzando los jugadores sus piezas sobre la plataforma, posiblemente desde extremos



opuestos de la plataforma en dirección a un objetivo en el otro extremo de la plataforma. Cada jugador puede usar uno o más dispositivos mecánicos, una o más veces, dependiendo de las reglas, cada uno quizás en lugar de un turno para a
5 vanzar sus piezas, o cuando consiga una bonificación.

Un aparato construido de acuerdo con la inven
ción para usar en un juego de batalla militar está ilustra-
do en los dibujos adjuntos, en los cuales:

La figura 1 es una vista en perspectiva del
10 aparato;

la figura 2 es una sección dada por la línea
quebrada II-II en la figura 1 con partes arramada;

La figura 3 es una vista en planta de parte
del aparato;

15 la figura 4 es una sección dada por la línea
IV-IV en la figura 3;

la figura 5 es una planta desde abajo de otra
parte del aparato; y

20 las figuras 6A y 6B son secciones dadas por
la línea VI-VI en la figura 5 mostrando etapas consecuti-
vas en el accionamiento de una solapa cargada por muelle.

El aparato incluye una caja rectangular hue-
ca que está abierta en ambos extremos y formada por dos pie-
zas moldeadas de plástico. Una pieza moldeada proporciona
25 la pared superior 7 de la caja y las piezas 8 laterales que
sobresalen hacia abajo y la segunda pieza proporciona una
pared 9 inferior de la caja con cuatro patas en una sola
pieza y piezas 10 laterales que sobresalen hacia arriba.
Las piezas 8 y 10 laterales de recubrimiento tienen pesta-
30 ñas y están roscadas conjuntamente como se muestra en la



figura 4. La pared 7 superior forma la plataforma y su superficie superior representa un campo de batalla. La plataforma está marcada con dos juegos de líneas paralelas que la dividen en una red de mallas cuadradas 11 y está formado un agujero 12 a través de la plataforma en el centro de cada cuadrado. Algunos de los grupos de cuadrados están total o parcialmente rodeados por una barrera 13 baja fija que está moldeada en una sola pieza con la plataforma y representa un seto.

10 El juego es jugado por dos jugadores, cada uno de los cuales tiene una pluralidad de piezas de obstrucción en la forma de longitudes modelo de valla 14 de alambre de espinos de plástico moldeado que pueden situarse sobre la plataforma, y cada una de las cuales tiene un par de espigas que sobresalen hacia abajo y que pueden situarse en, pero que no son lo suficiente largas para extenderse exactamente a través de, un par de agujeros 12 adyacentes sobre la plataforma para situar las obstrucciones a través de dos cuadrados. Cada jugador está también provisto de una pluralidad de piezas de cubierta en la forma de árboles 15 de plástico moldeado que tienen varillas 16 que pueden situarse en una selección de ranuras 17 entre varios cuadrados sobre la plataforma, de modo que los apéndices 16 se extiendan hacia abajo a través de las ranuras una longitud considerable por debajo de la plataforma en dirección a la pared 9 inferior de la caja.

25 Cada jugador tiene también una pluralidad de piezas de unidad de lucha en forma de soldados 18 de plástico de modelo, cada uno de los cuales tiene una espiga 19 que sobresale hacia abajo que puede montarse, de modo que



se extienda a través de uno de los agujeros 12 en la plataforma, o agujeros correspondientes 20 en un parapeto 21 de ladrillo simulado, para situar las tropas en diferentes posiciones sobre el campo de batalla o en las trincheras.

5 En el centro delante de cada trinchera 21 está una plataforma levantada 22 formada con un agujero 23 de "objetivo". Inmediatamente debajo del agujero 23 está montado de modo pivotante un disparador 24 de leva sobre orejetas 25 que cuelga de la plataforma 22. Un saliente
10 26 sobre el disparador 25 de leva coopera con una pieza transversal 27 que interconecta dos brazos 28 de una palanca que está montada de modo pivotante entre las paredes laterales que soportan la plataforma 22. En sus otros extremos los brazos 28 soportan una solapa 29 que se extiende
15 por debajo de todos los agujeros 20 en la trinchera 21 correspondiente. Cuando, como se muestra en la figura 6a, el mecanismo está montado y al menos alguno de los agujeros 20 en la trinchera están ocupados por soldados modelo 18, y un soldado modelo está insertado en el agujero 23 de objetivo, la espiga 19 que pasa a través del agujero 23 hace
20 bascular el disparador 26 de leva fuera del miembro transversal 27. Los brazos 28 son liberados entonces súbitamente y quedan libres para bascular en la dirección de las agujas del reloj bajo la acción de un muelle 30 de torsión, de modo que la solapa 29 salte hacia arriba, golpee las espigas de todos los soldados en la trinchera y los expulse
25 hacia arriba fuera de la trinchera. Esto se muestra en la figura 6B.

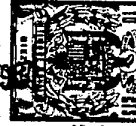
30 La pared inferior 9 de la caja está formada con una disposición regular 31 de red de mallas cuadradas



de agujeros, formados cada uno de ellos inmediatamente de-
bajo de uno de los agujeros 12. El interior de la caja es
tá dividido en dos mitades por una pantalla 32 que está si-
tuada en una garganta moldeada sobre la pared 9 inferior y
5 que se extiende alrededor de los dos tercios de la distan-
cia desde la pared inferior 9 hacia arriba en dirección a
la plataforma 7.

Cada jugador tiene tres dispositivos mecáni-
cos de plástico moldeado. Dos de estos representan minas
10 33 de campo. Estos dispositivos 33 pueden situarse en
cualquier lugar en la mitad de un jugador de la caja deba-
jo de agujeros apropiados 12 en la plataforma. Cada dispo-
sitivo 33 consiste en una base 34 con una espiga 35 que so-
bresale hacia abajo sobre su lado inferior para introducir
15 la en, pero no a través de, cualquiera de los agujeros 31
para situar el dispositivo en posición lateralmente. Un
cilindro 36 que contiene un muelle 37 de compresión se ex-
tiende hacia arriba desde la base 34 y un husillo 38 que
sobresale hacia abajo fijo al lado inferior de una placa
20 39 circular horizontal se desliza telescópicamente dentro
de la parte superior del cilindro 36. Un disparador 40 es
tá montado de modo pivotante entre las orejetas 41 sobre
el lado del cilindro 36. El disparador 40 es empujado, por
la aplicación elástica de un dedo 42 en una sola pieza con-
25 tra el lado del cilindro 36, para bascular de tal modo que
un saliente 43 sobre el disparador entre en una ranura 44
en el lado del cilindro 36. Cuando la placa 39 es oprimi-
da hacia abajo de tal modo que el husillo 38 se deslice den-
tro del cilindro 36 y comprima el muelle 37, el saliente 43
30 se aplica a un apoyo 45 en el fondo del husillo 38 y sujeta

13 FEB 1938



el husillo en su posición montada retraída. La placa 39 está entonces por debajo de la altura de la pantalla 32. Si un jugador desea accionar uno de sus dispositivos 33 de mina de campo, inserta su mano en su extremo de la ca-
5 ja, y oprime la parte superior de su disparador 40 contra el cilindro 36. El muelle 37 de compresión expulsa enton-
ces el husillo 38 hacia arriba hasta que el apoyo 45 se aplique a un labio en la parte superior del cilindro 36. El súbito movimiento hacia arriba de la placa 39, hace que
10 la placa golpee las espigas de cualesquiera soldados 18 ex-
tendiéndose hacia abajo a través de cualquiera de los cinco agujeros 12 inmediatamente por encima de la placa 39, y expulsa el soldado hacia arriba sobre la plataforma, como se muestra en líneas continuas a la izquierda de la figu-
15 ra 2.

Cada tercer dispositivo mecánico del jugador consiste en una ametralladora 46. Cada ametralladora 46 comprende un cilindro 47 moldeado en una sola pieza con una placa de base 48 que descansa sobre la pared 9 infe-
20 rior, y está formada en una sola pieza con una protuberancia 49 que está situada dentro de, pero está libre para gi-
rar alrededor de un eje geométrico vertical fijo con relación a, una concavidad 50 moldeada en una sola pieza con una pared 49 interior. Un husillo 51 se desliza telescó-
25 picamente a través del extremo abierto superior del cilindro 47 y lleva una guía rígida 52 a través de la cual se desliza una placa 53 de tira de sección en T. Una espiga 54 se extiende hacia arriba desde la guía 52, a través de un agujero en una torreta 55 de ametralladora simulada mol-
30 deada en una sola pieza con la plataforma 7 donde lleva un

43 FEB 1951



cañón 56 de ametralladora modelo que apunta paralelamente a la placa 53. La situación de la espiga 54 en la torreta 55 proporciona un apoyo superior para el giro del cilindro 47 y del husillo 51 alrededor de su eje geométrico vertical.

Un muelle 57 de compresión helicoidal actúa entre el cilindro 47 y el husillo 51, y empuja el husillo 51 y la placa 53 para saltar elásticamente hacia arriba de manera similar a como el muelle 37 empuja el husillo 38 para saltar hacia arriba elásticamente en el dispositivo 33 de mina de campo, cuando un disparador 58, que corresponde exactamente en función al disparador 40, es oprimido en dirección a una culata 59.

La placa 53, incluso en su posición montada inferior mostrada en líneas continuas en la figura 2, se extiende a un nivel por encima de la pantalla 32 y puede extenderse por lo tanto sobre la pantalla 32 por debajo de la mitad opuesta de la plataforma 7. Puede extenderse y retraerse longitudinalmente deslizándola manualmente a través de la guía 52 y puede bascular alrededor del eje geométrico del cilindro 47 siempre que la extensión longitudinal de la placa 53 no sea tal que la placa golpee uno de los apéndices 16 de uno de los árboles 15. Cuando el disparador 58 esté liberado, la placa 53 saltará hacia arriba elásticamente hasta la posición de línea de trazos de la figura 2 y golpeará la espiga de y expulsará aquellos soldados del tablero que estén en ese momento situados en los agujeros 12 por encima de la placa 53 en una línea de fuego del cañón 56 de ametralladora.

Moldeado en una sola pieza con la placa de ba



se 48 está un arco de topes 60 que interfiere un dedo 61 de muelle laminar unido a un bloque 62 que está roscado a la pared 9 inferior. Este bloque 62 y dedo 61 están mostrados desplazados 90º de su verdadera posición en la figura 2 para claridad de ilustración. Conforme es hecha girar la ametralladora 46, el dedo 61 salta entre topes 60 adyacentes y emite un sonido seco.

Cuando el juego es practicado las tropas de cada jugador parten desde sus trincheras 21 y el jugador dispone sus dispositivos 33 de mina de campo montados, sus piezas 15, de cubierta de árbol modelo, y sus piezas 14 de construcción de valla de alambre de espinos modelo en posiciones seleccionadas por debajo y sobre su mitad de la plataforma 7. La ametralladora 46 está montada y dispuesta en una posición inicial. La situación de la cubierta y de las piezas de obstrucción por un jugador está restringida a su propia mitad de la plataforma 7 por una pantalla 63, formada como una silueta en la línea de árboles, que está montada en ranuras en la plataforma 7 y que se extiende por encima de la plataforma 7 y a través de la mitad de la plataforma. Esta pantalla evita que un jugador vea donde el otro jugador está situando sus piezas de cubierta y obstrucción inmediatamente antes del comienzo del juego. Después de que todas las piezas de cubierta y obstrucción hayan sido colocadas se saca la pantalla 63.

Cada jugador hace entonces uso de su vez. En cada vez un jugador puede elegir mover uno de sus soldados 18 un número apropiado de cuadrados 11 a lo largo de la plataforma 7, disparar su dispositivo 46 de ametralladora, o hacer detonar un dispositivo 33 de mina de campo. Las pie

14 FEB



zas 18 de soldado están marcadas para representar diferen-
tes armas de los servicios y algunas son oficiales y algu-
nas, otros rangos. Un oficial puede moverse tres cuadra-
dos hacia adelante, hacia atrás, o en diagonal, y otro ran-
5 go solamente dos de una vez. Si un movimiento supone el
cruce de una de las barreras 14 permanentes, un oficial pue-
de moverse solamente dos lugares y un rango diferente una.
Una o tres piezas 15 de cubierta no pueden sacarse desde
la plataforma 7, pero una longitud modelo de valla 14 de a
10 lambre de espinos puede sacarse de la plataforma 7 cuando
un jugador traiga una pieza de soldado que represente un
gastador hasta uno u otro cuadrado inmediatamente junto a
la pieza de obstrucción.

A menos que la ametralladora 46 esté dispues-
15 ta en la línea de tiro correcta, tiene que hacerse girar
hasta que su línea de tiro pase a través del soldado o pie-
za de soldado 18 a ser expulsado de la plataforma 7 y esto
puede hacerse gradualmente, correspondiéndose la rotación
con un chasquido que solamente se permite en cada vez y con-
20 tando el disparo subsiguiente de la ametralladora como una
vez adicional. Cada vez que la ametralladora 46 es dispa-
rada, el jugador tiene que dar un proyectil modelo 64, que
puede mantenerse en un estante 65 junto con los soldados
expulsados 18, a su oponente que puede usarla como una bo-
25 nificación para disparar su ametralladora 46 una vez extra
después de que todos sus proyectiles 64 hayan sido emplea-
dos o puede poner el proyectil 64 fuera del juego y tomar
una vez libre moviendo uno de sus soldados 18 un cuadrado
sobre la plataforma 7. Cada dispositivo 33 de mina de cam-
30 po puede ser disparado solamente una vez durante un juego.

13 FEB



El objeto del juego es hacer avanzar los soldados propios hasta el otro extremo de la plataforma 7 sin ser incapacitados por el oponente e insertar un soldado 18 en el agujero 23 de objetivo especial junto a la trinchera 21 del oponente para liberar la solapa 29 de muelle e incapacitar todos los soldados restantes en la trinchera del oponente. Esto simula el arrojar una granada en las trincheras para destruir la base de seguridad del oponente. Alternativamente el juego puede interrumpirse en cualquier momento y el juego será ganado por el jugador con el mayor número restante de soldados 18. Las diferentes armas y rangos de los soldados pueden aportar valores diferentes a una puntuación conjunta total que determina el ganador.

Esta solicitud, que corresponde a la presentada en Gran Bretaña, el 30 de Diciembre de 1965, bajo el nº 55249/65 prov., se acoge a los beneficios del artículo 51 del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial.

- N O T A -

Los puntos de invención propia y nueva que se presentan para que sean objeto de esta Patente de Invención en España, por VEINTE años, son los siguientes:

1.- Aparato para desarrollar un juego, comprendiendo el aparato piezas distintivas que están provistas cada una de ellas de una espiga que sobresale hacia



abajo, una plataforma elevada provista de una disposición de agujeros a través de ella, en los cuales pueden situarse las piezas por la inserción de la espiga de una pieza en un agujero correspondiente en la plataforma, y al menos un dispositivo mecánico que puede situarse selectivamente por debajo de la plataforma bajo uno o más agujeros y, al accionarlo, tiene una parte que salta hacia arriba elásticamente y golpea las espigas de cualquier pieza o piezas que ocupan en ese momento aquellos agujeros, de modo que las piezas son expulsadas hacia arriba desde la plataforma.

2.- Aparato de acuerdo con la reivindicación 1, en el cual él o cada uno de los dispositivos mecánicos tiene una placa horizontal que salta hacia arriba bajo presión de muelle cuando es liberado un disparador y se aplica a las partes inferiores de las espigas para expulsar las piezas de la plataforma.

3.- Aparato de acuerdo con la reivindicación 2, en el cual la plataforma está formada por la pared superior de una caja rectangular de extremos abiertos, hueca, siendo manipulado el dispositivo o dispositivos mecánicos dentro de la caja.

4.- Aparato de acuerdo con la reivindicación 3, en el cual una pantalla se extiende a través de la parte media del interior de la caja y están previstos dispositivos mecánicos similares para manipulación en cada mitad de la caja, siendo la pantalla de tal altura que la posición de al menos algunos de los dispositivos en una mitad de la caja queda oculta detrás de la pantalla cuando se mira a través del otro extremo abierto de la caja.



5.- Aparato de acuerdo con la reivindicación 4, en el cual los dispositivos mecánicos que están dispuestos para esconderse por medio de la pantalla son libremente móviles dentro de la mitad correspondiente de la caja, y están provistos cada uno de ellos, de una base provista de medios para situarla en cualquiera de una pluralidad de posiciones diferentes sobre la superficie superior de la pared inferior de la caja.

6.- Aparato de acuerdo con la reivindicación 2, o cualquiera de las reivindicaciones 3 a 5 en cuanto dependen de la reivindicación 2, en el cual un dispositivo mecánico por debajo de cada extremo de la plataforma comprende una placa de tira que es deslizable longitudinalmente con relación a una base que es giratoria alrededor de un eje geométrico vertical fijo.

7.- Aparato de acuerdo con la reivindicación 6, en el cual están previstos medios elásticos para situar la tira y la base giratoria en cualquiera de una pluralidad de posiciones separadas angularmente con relación a la plataforma.

8.- Aparato de acuerdo con las reivindicaciones 6 ó 7, en el cual la plataforma representa un campo de batalla, las piezas distintivas son soldados modelo, y la base giratoria de cada uno de los dispositivos mecánicos en los extremos de la plataforma lleva ametralladoras modelo que están situadas por encima de la plataforma y fijas con relación a la base giratoria, de modo que la ametralladora apunta en la misma dirección a través de la parte superior de la plataforma conforme la longitud de la tira se extiende por debajo de la plataforma.

23 FEB
13 FEB

9.- Aparato de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el cual, en cada extremo de la plataforma, existe al menos un agujero provisto de una solapa cargada por muelle que es liberada para expulsar una pieza de aquel agujero al ser accionado un disparador por la inserción de otra pieza en un agujero adyacente sobre la plataforma.

10.- " APARATO PARA DESARROLLAR UN JUEGO "

Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede, representado en los dibujos que se acompañan, y con los fines que se han especificado.

Esta Memoria consta de quince hojas escritas por una sola de sus caras.

Madrid, 3 FEB. 1961,

P. A.

Alberio de Elzabera
Por Poder

335055

13

Fig. 1.

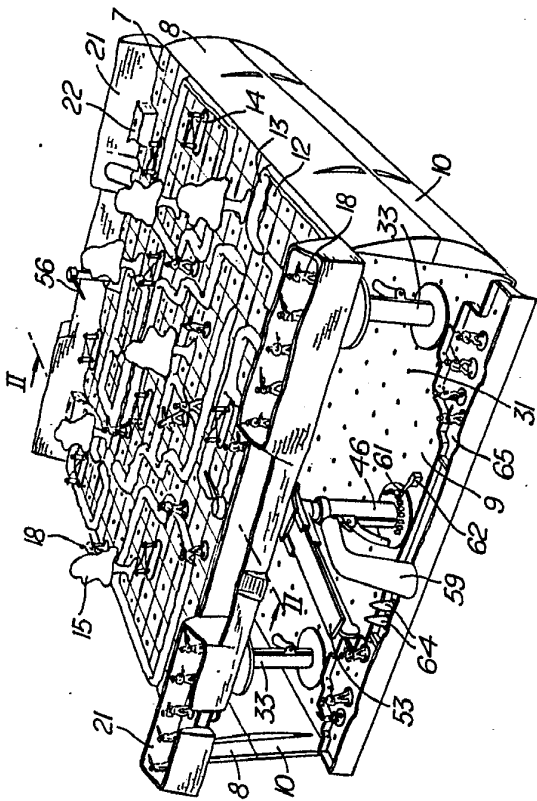
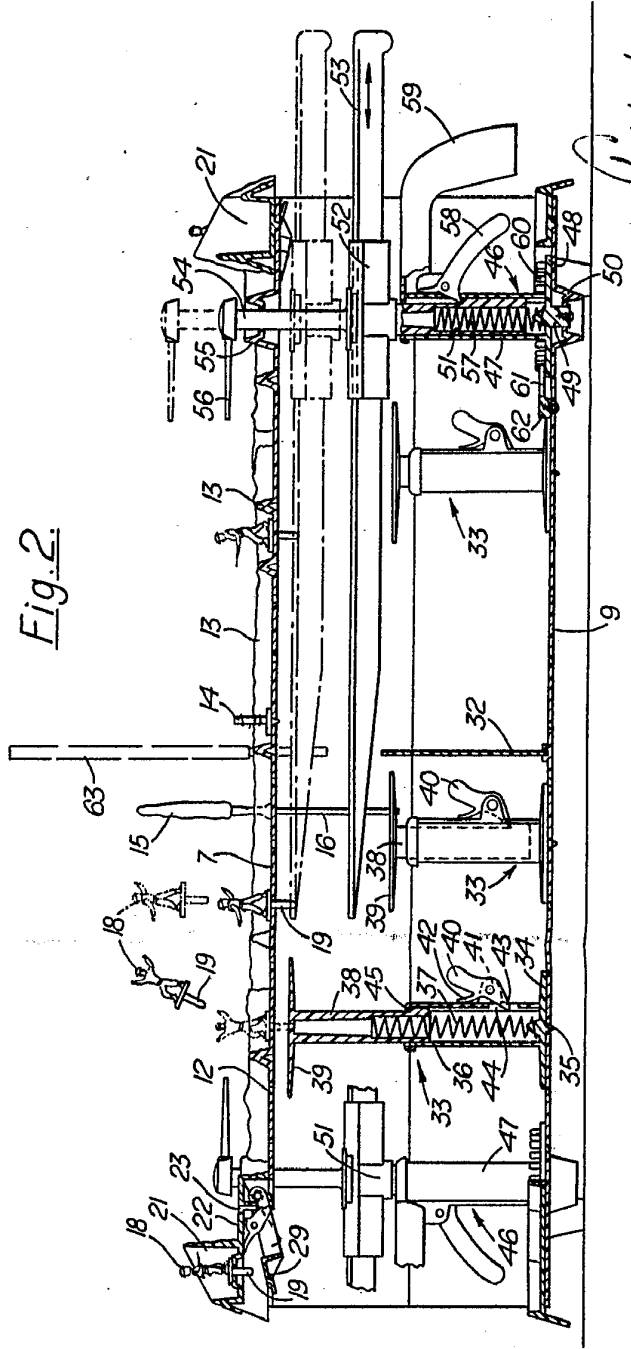
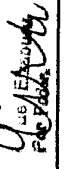
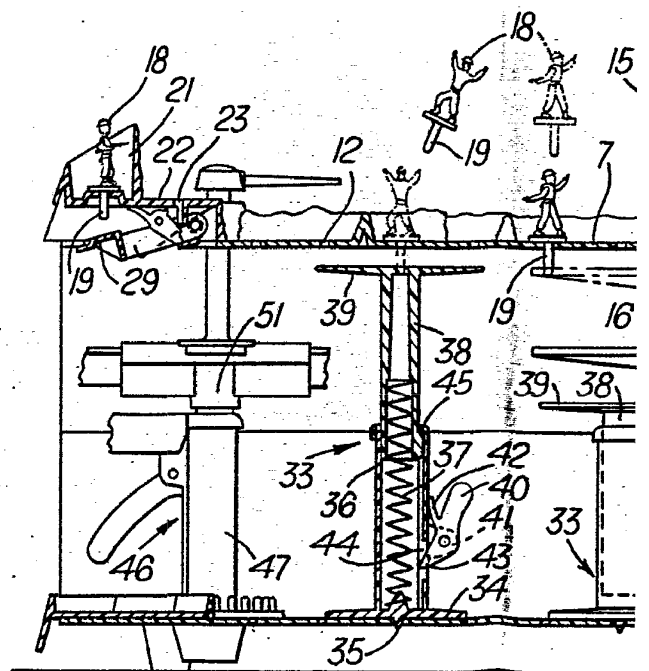
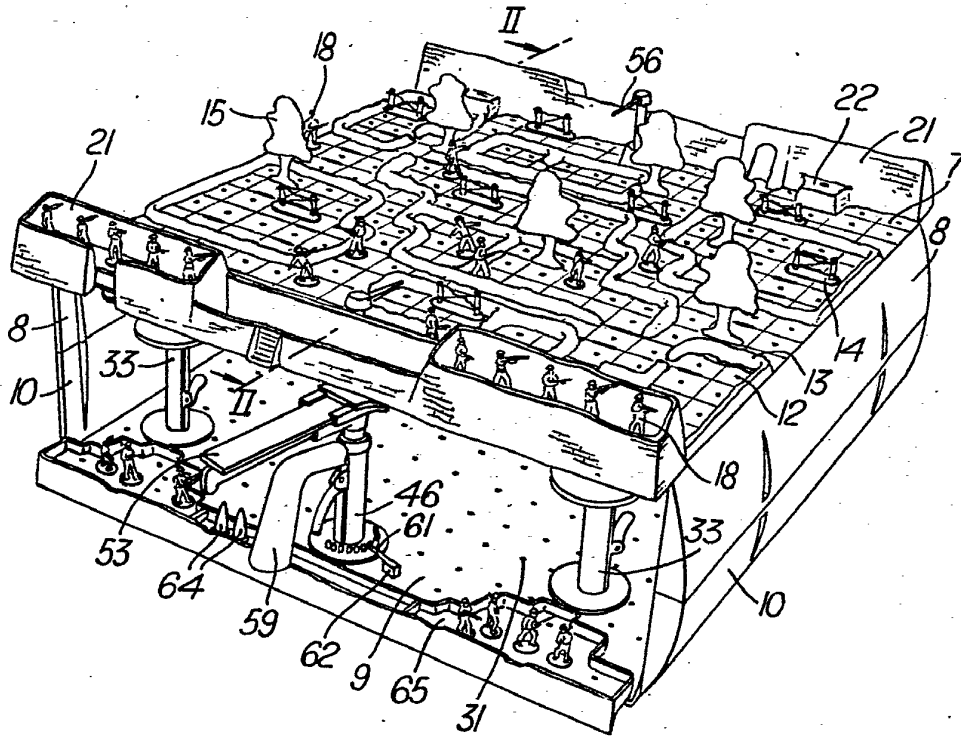


Fig. 2.




 G. E. ASHBY
 PATENT ATTORNEY

335055
Fig. 1.

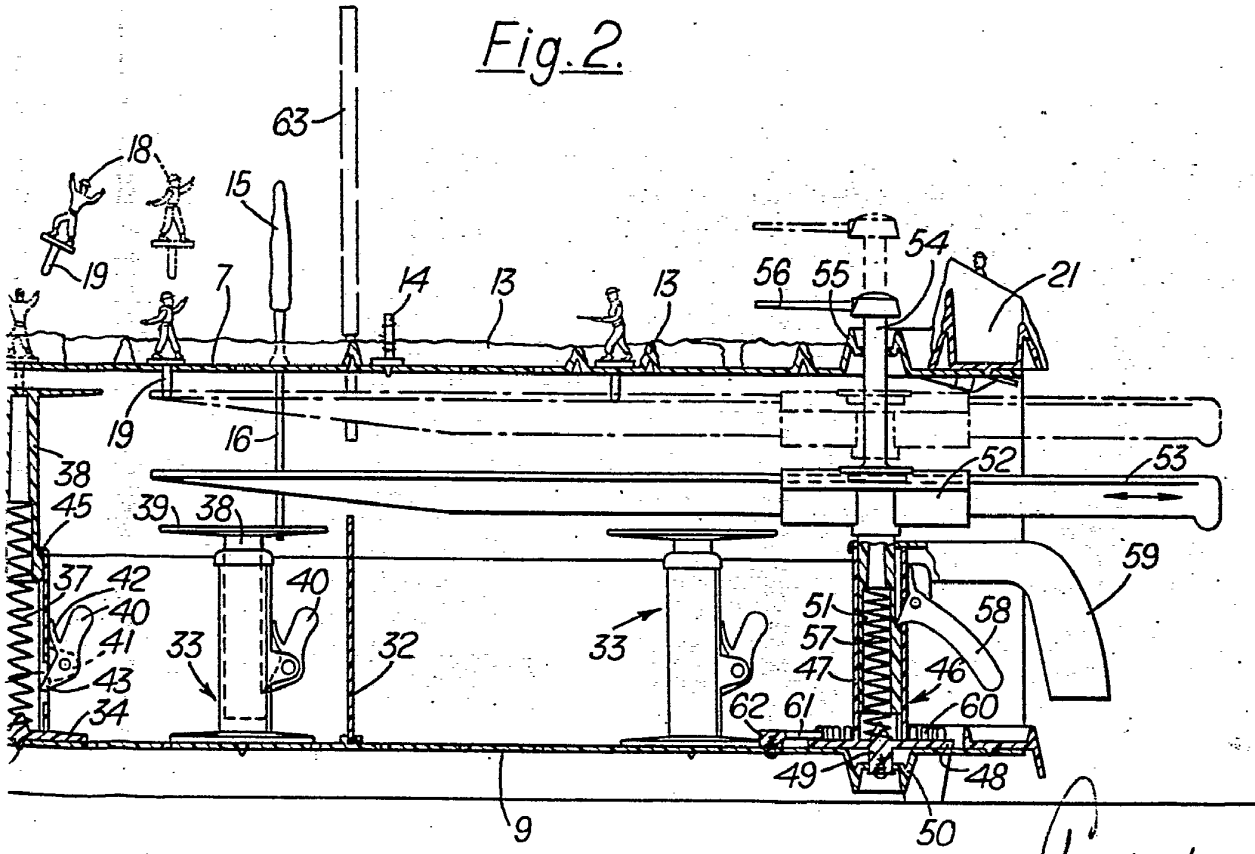


P33879

335055



Fig. 2.



W. E. L. & Co.
Pat. Attys.

335055

13 FEB



Fig.3.

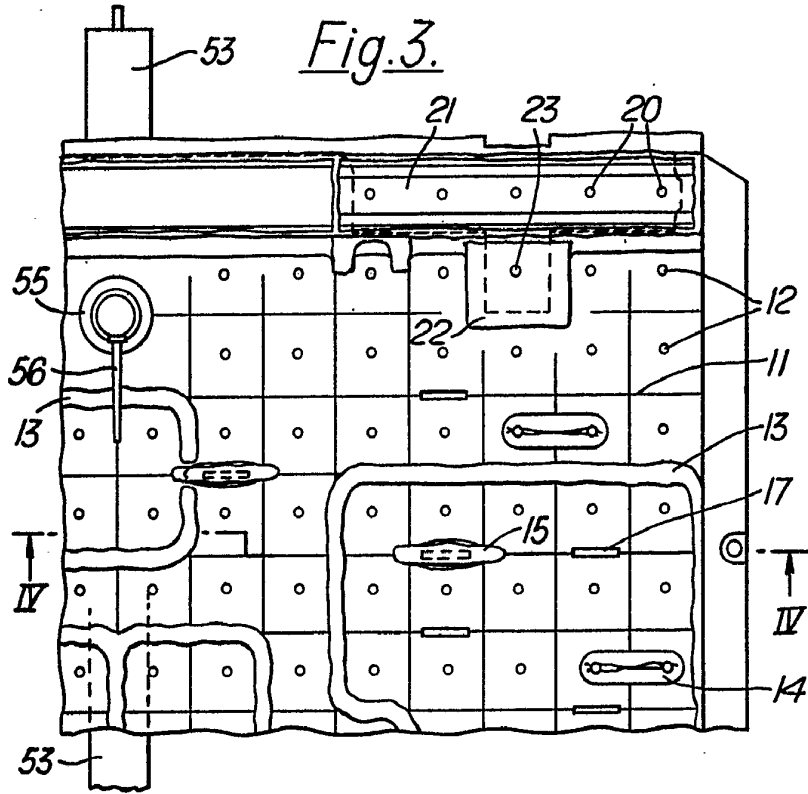
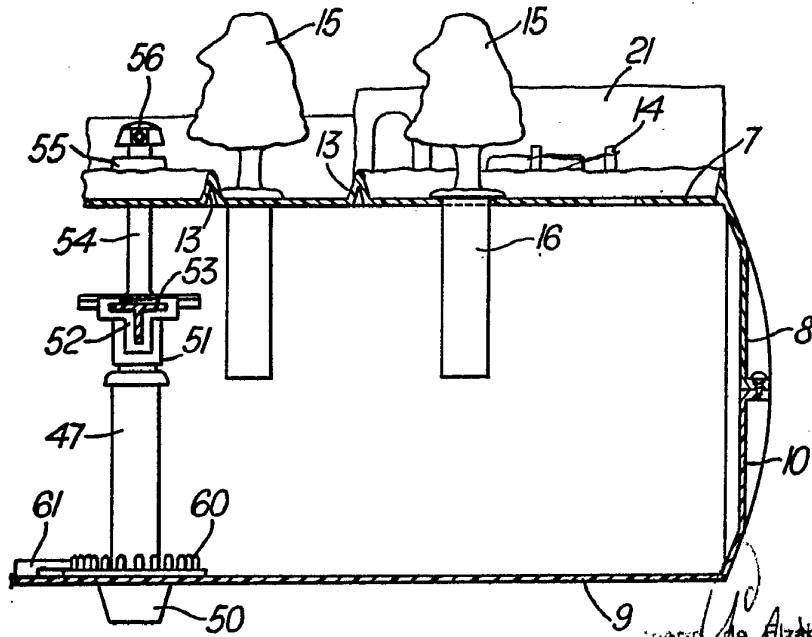


Fig.4.



335055

13



Fig. 5.

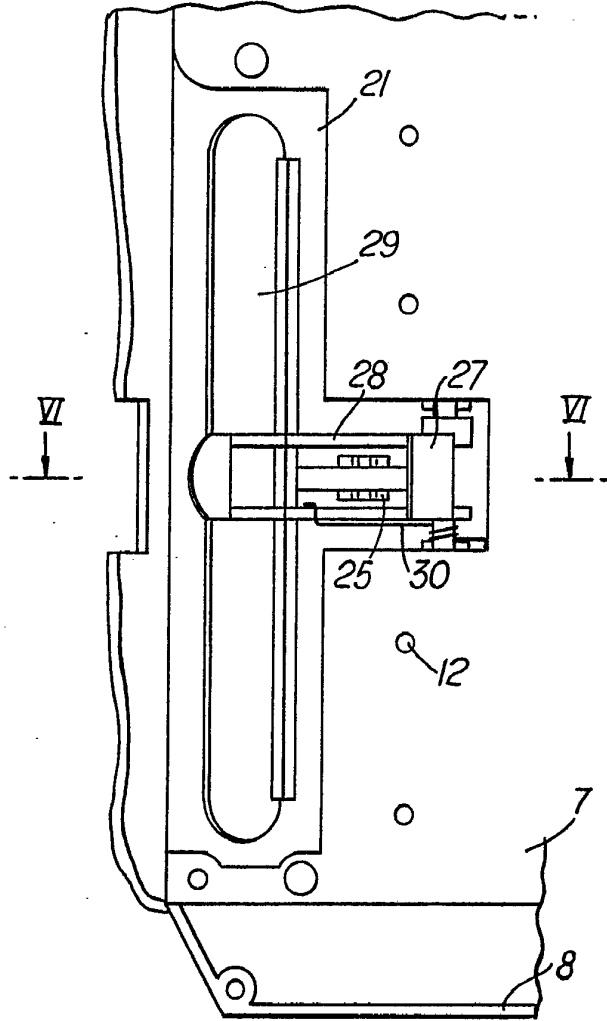


Fig. 6A.

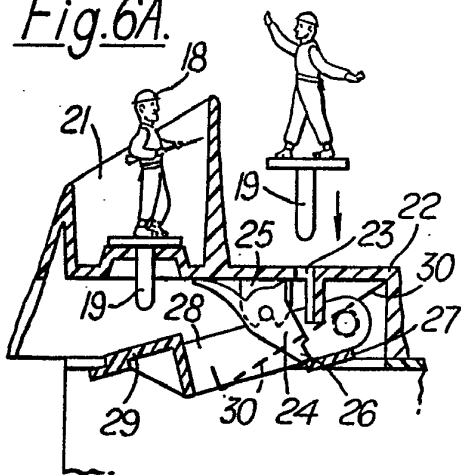
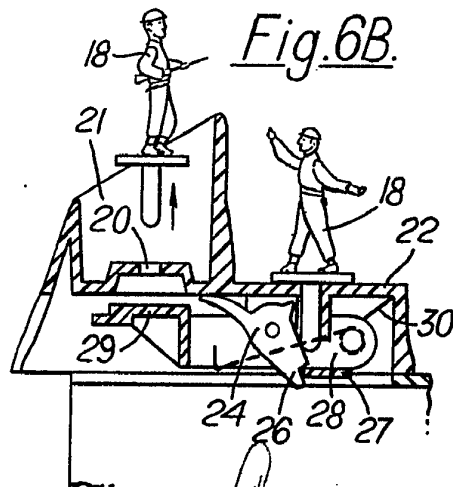


Fig. 6B.



3710 de Elizabeth
For Poster