



10 tenimiento, haran que este tipo de juego sea el preferido de toda la juventud y asequible a cualquier bolsillo, cualidades éstas idóneas, y que por sí hacen a su solicitante merecedora de la exclusiva fabricación y venta del mismo, - que se recaba en el presente registro.

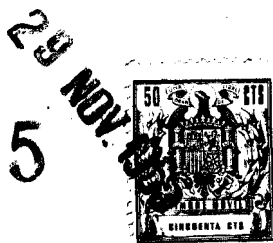
15 Los juegos de construcciones de vehículos, existentes hasta el momento, presentan el inconveniente de que las piezas constitutivas de los mismos, solo sirven para la construcción de un determinado modelo, o cuanto mas de una pequeña serie de los mismos y todo ello dentro de - una estructura muy similar, ya que la forma de las piezas lo condicionan, es decir que si el juego es de construcción de camiones y coches, dificilmente se podrá construir con él naves, locomotoras y demas vehículos dispares, y ello - dentro de un costoso procedimiento de elaboración que de - por sí excluye a niños de corta edad, por ser demasiado complicado en su montaje.

25 El juego para construcción de vehículos terrestres y marítimos, objeto del presente Modelo de Utilidad supera los inconvenientes antes referidos, ya que con él - se pueden construir, toda una vasta gama de vehículos, que muy bien pudiéramos decir que abarca todos los existentes y todo ello logrado con un reducido número de piezas diferentes, y mediante un sencillísimo método de montaje, que - hace que incluso niños de corta edad puedan disfrutar de los placeres, hasta ahora vedados para ellos, de la construcción de estos pasatiempos.

30

118095

- 3 -



35 El juego a que nos venimos refiriendo, se -
caracteriza por poseer en primer lugar una pieza de estruc-
tura generalmente troncopiramidal, de base cuadrangular -
con una amplia ventana lateral, que es la que configura -
la cabina de los vehículos terrestres y los puentes de man-
do de los marítimos teniendo a su vez una serie de piezas
de estructura paralelepípedica rectangular y cuadrangular
40 según los casos, que en su reborde inferior y en cada uno
de sus cuatro lados posee una serie de entrantes o muescas
de estructura redondeada en su fondo y rectilínea en su -
origen, cuyos entrantes y por medio de una pieza en forma
de "H" facilitan la unión de unas plataformas con otras, -
45 para de éste modo formar un armazón tan grande como se de-
see. En la parte superior de las mencionadas piezas parale-
lepípedicas o plataformas, aparecen unos resaltes cuadran-
gulares en número y disposición variables, según la pieza,
dotados en su centro de un orificio. Una pieza a modo de -
50 cilindro alargado rematado por dos esferas en sus extremos
es la que verifica las funciones de enganche de los distin-
tos vehículos formados, para permitir su movilidad indepen-
diente al desplazarse, estando dichas piezas insertas en -
los entrantes que las plataformas disponen.

55 Existen a su vez unas piezas de estructura
irregular, semejando prismas trapezoidales, y presentando
una amplia cara biselada que o bien es lisa o presenta tam-
bien resaltes cuadrangulares. Otra pieza prismática cuadran-
gular truncada presenta una de sus caras menores hueca, en



60 tanto que la otra dispone de unos tetones situados a un lado y otro de un orificio central, y cuya pieza es la que -
sirve para componer el cuerpo de cubas, tanques de locomotoras o tambien carretillas y vagonetas.

65 El eje de las ruedas, que a su vez puede servir de mástil, o simplemente de adorno decorativo, presenta la característica de que en ambos extremos dispone de una ranura longitudinal, a fin de que al presionar ambas partes en que la ranura lo divide, el diámetro disminuya y pueda colocarse en el interior de los orificios de las piezas del
70 juego, quedando fijado por la continua presión que ejerce contra las paredes internas de los mismos, al tender a recuperar su primitivo estado.

Para una mejor comprensión de las características generales, anteriormente expuestas, se acompaña una
75 lámina de dibujos, en la que se representa un ejemplo de realización practica de las distintas piezas, que constituyen el juego para construcción de vehículos terrestres y marítimos, asi como unos ejemplos constructivos, debiendo resaltar que dada la condición meramente aclaratoria de los
80 mismos, serán interpretados ampliamente y sin caracter limitativo alguno.

Los mencionados dibujos representan en sus -
figuras como a continuación se expone:

85 Fig. 1.-.- Vista en perspectiva de la pieza que hace de cabina o puente de mando, según el vehículo -
construido.



90 Fig. 2.- Vista en perspectiva de la pieza prismática cuadrangular truncada, en la que podemos apreciar los tetones existentes en su base menor a uno y otro lado del orificio central, en tanto que su otra base es hueca.

95 Fig. 3.- Vista en perspectiva de una de las plataformas rectangulares y concretamente de la de mayor tamaño, apreciándose los resaltes cuadrangulares de la parte superior, así como los entrantes dispuestos a lo largo de su perímetro.

Fig. 4.- Vista de una plataforma mediana en perspectiva.

100 Fig. 5.- Vista en perspectiva de una plataforma pequeña.

Fig. 6.- Vista en perspectiva de una de las piezas irregulares y concretamente de la que tiene su cara biselada lisa.

105 Fig. 7.- Vista en perspectiva de la otra pieza irregular, es decir, la que posee resaltes cuadrangulares en su cara superior.

Fig. 8.- Vista en perspectiva de la pieza cilíndrica alargada o enganche.

110 Fig. 9.- Vista en alzado de la pieza que hace de medio de unión de unas plataformas con otras, a través de los entrantes referidos.

Fig. 10.- Vista en perspectiva de uno de los ejes, pudiéndose observarlas ranuras practicadas en sus ex-



tremos.

115 Fig. 11.- Distintos ejemplos constructivos de vehículos formados por el juego que nos ocupa, no siendo ni mucho menos limitativa esta representación.

120 Las distintas partes componentes de los dibujos y figuras anteriormente reseñados, los señalaremos a título aclaratorio con las siguientes acotaciones numéricas:

125 Con -1- Designamos la cabina o puente de mando del juego, que lateralmente dispone de una ventana -2- siendo -3-, la pieza prismática cuadrangular truncada, que en su base menor presenta los tetones -4- situados a ambos lados del orificio central -5-. Con -6- señalamos la plataforma de mayor tamaño, en cuya superficie aparecen los resaltes cuadrangulares -7-, dotados asimismo de un orificio central -8-, así como de una muesca o entrante -9-, -

130 que sirve para la unión de unas con otras por medio de la pieza -10-, o de punto de inserción del enganche de los distintos vehículos, por medio de la pieza cilíndrica alargada -11-, mientras que con -12- delimitamos el eje o los ejes del juego, los cuales poseen en sus extremos unas ranuras -13-.

135

140 Finalmente solo nos resta decir, que el juego para construcción de vehículos terrestres y marítimos - objeto del actual Modelo, podrá ser fabricado en variedad de materiales, tamaños y formas, pudiéndosele introducir todas aquellas variaciones de detalle que la práctica aconseje.



seje, siempre y cuando no se altere la esencialidad del -
objeto, puesta de relieve en la siguiente

N O T A

145 Los puntos no conocidos ni practicados en
España, que se aportan para su reivindicación exclusiva
en el actual Modelo de Utilidad, son:

150 1ª.- Juego para construcción de vehículos
terrestres y marítimos, esencialmente caracterizado por po
seer una pieza de estructura troncopiramidal, de base cua-
drangular con una amplia ventana lateral, que es la que con
155 figura la cabina o el puente de mando de los vehículos se-
gún los casos, colocandose sobre unas plataformas paralele-
pipédicas rectangulares que en su reborde inferior y en ca-
da uno de sus cuatro lados posee una serie de entrantes o
muescas que por medio de una pieza en forma de "H" facili-
tan la unión de unas plataformas con otras, las cuales pre
sentan unos resaltes cuadrados en su superficie para la -
unión por presión de las distintas piezas sobre las mencio
nadas plataformas, cuyo enganche lo constituye, para formar
160 remolques, unas piezas cilindricas rematadas en sus extre-
mos por unas esferas, en tanto que los ejes del citado jue-
go disponen en sus extremos unas ranuras que los dividen -
parcialmente en dos partes, no siendo susceptible la unión
de las piezas a dichos ejes, sino en virtud de presionar los
165 extremos ranurados, con lo que el diámetro del eje, disminu
ye permitiendo su introducción en los orificios de las dis-
tintas piezas del juego, comprendiendo tambien unas piezas

118095



- 8 -

170

prismáticas cuadrangulares, truncadas, con su base menor dotada de sendos tetones con un orificio central, en tanto que su estructura interna es hueca, y a su vez unas piezas prismáticas cuadrangulares con un ángulo a bisel, formando una amplia cara o superficie lisa en unos casos y con resaltes cuadrangulares en otros. Y

175

2^a.- "JUEGO PARA CONSTRUCCION DE VEHICULOS TERRESTRES Y MARITIMOS", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva, y gráficamente representada en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

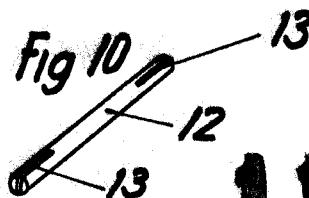
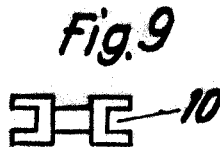
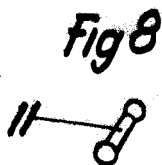
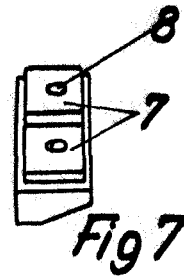
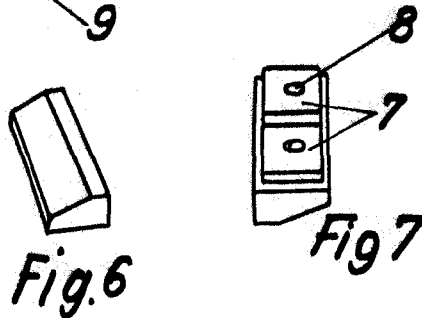
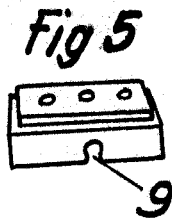
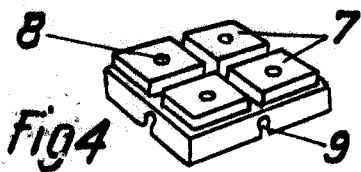
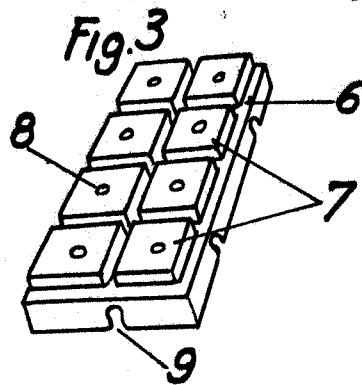
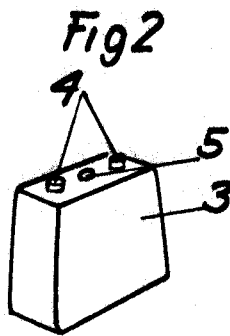
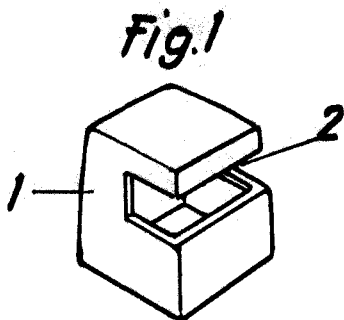
Esta memoria consta de OCHO hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 178 - líneas.

Valencia, 29 Noviembre 1965

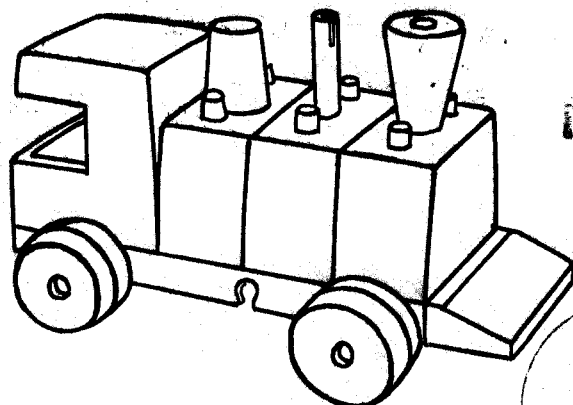
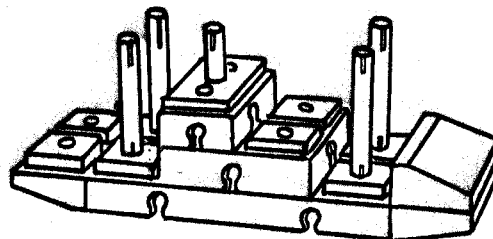
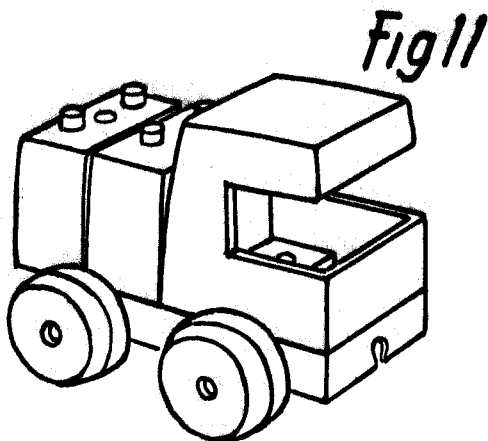
Por autorización de la interesada.

JOSE LOPEZ

P. P.



118095



Escala Variable
MAURITIO LLANO, 1965
P. R.