

26607

126607



MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

Correspondiente a la solicitud de registro de Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España y sus Colonias, a favor de Don Alberto FUENTES AMEZOLA, de nacionalidad española, residente en Madrid, calle Dr. Bobillo nº 17,

p o r

"JUEGO PARA FORMACION DE FIGURAS CAPRICIOSAS"

=====

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria, está destinado a garantizar la explotación y la propiedad exclusivas, en España y sus Colonias, de un juego para la formación de figuras caprichosas.

5

El juego que vamos a presentar tiene como parte importante la habilidad manual del propio jugador ya que es una mano de éste la que se trasforma en una figura caprichosa o grotesca, como es natural dotada de movimiento, al ser revesti-



10 da con una serie de elementos decorativos variables hasta el infinito, ya que no existe límite para la fantasía.

Pueden ser constituídas figuras imitando personajes o guerreros de tiempos pasados, presentes o futuros, cuyos trajes o vestidos distintivos y particulares estarán sintetizados en los elementos decorativos que complementan la mano del jugador vistiendola adecuadamente.

15 La imaginación infantil hace el resto y, con el juego que presentamos, los niños pueden organizar competiciones basándose en reglas convencionales, representaciones de tipo teatral, etc. etc..

20 Para mejor comprensión del objeto y solamente a título de ejemplo, adjuntamos una hoja de planos en la que se representa de una manera convencional la figura de un guerrero pseudo-romano de los tiempos bíblicos.

25 La mano actuante -1- del jugador es el elemento soporte que se ha vestido de la siguiente manera:

La zona correspondiente a los nudillos queda abrazada por una banda perteneciente al cuerpo laminar -2-, que lleva adscrita de manera fija o movable la cabeza -3-.

30 Los dedos índice y corazón llevan sus extremos (falangina y falangeta) cubiertos por unas fundas delanteras -4- que imitan las polainas y los pies. Estas fundas -4- se sujetan por medio de bandas, de preferencia elásticas, que abrazan a dichos dedos que se mantienen estirados y con los que, fácilmente, pueden ser imitados los movimientos de andar.

35 Los dedos anular y meñique deben doblarse después de haber sido insertados en una banda de abrazamiento perteneciente a un escudo -5- que los oculta en su totalidad. Este escudo -5- que es característico en el atuendo del guerrero que presentamos como ejemplo, puede ser sustituido por cualquier otro objeto característico de otro personaje y que pueda ser

40



montado en dichos dedos de manera análoga.

El dedo pulgar está destinado a constituir el brazo útil de la figura y, en su base, se sujeta en éste caso una lanza -6-, una espada o cualquier otro arma, herramienta o utensilio característico de la representación de otro personaje.

Creemos que con lo antes expuesto, ha quedado suficientemente explicado el objeto de éste Modelo que, volvemos a repetir, puede tener infinidad de representaciones en las que la fantasía decorativa no tiene límite. Dicho objeto es, en esencia, una serie de piezas decorativas que se incorporan a la mano del jugador y le dan la apariencia de una figura.

Como más adecuados a los fines propuestos, podemos citar los materiales plásticos para constituir los vestidos o piezas decorativas, pero también pueden ser utilizados cartulinas o cartones y, en fin, todos aquellos que se presten, bien por sus condiciones decorativas, bien por su resistencia, etc. etc..

Podrán ser variables las circunstancias de tamaño, forma y material particularmente referidas a cada una de las piezas que integran el conjunto expuesto en la pasada descripción, la cual deberá ser tomada en su más amplio sentido y no como una limitación de posibilidades de realización.

NOTA

EN RESUMEN: El Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita para España y sus Colonias, ha de recaer sobre las siguientes reivindicaciones:

1a.-JUEGO PARA FORMACION DE FIGURAS CAPRICHOSAS", caracterizado por constituir en una serie de piezas decorativas, características de un determinado personaje imaginario, que están provistas de medios para mantenerse en posición ^{sobre} ciertos lugares de la mano del propio jugador, convirtiéndola en un remedo o imitación grotesca del personaje y sirviendo sus movi-



mientos para hacerlo mover caprichosamente.

75 2ª.-"JUEGO PARA FORMACION DE FIGURAS CAPRICHOSAS", según la 1ª reivindicación, caracterizado por una pieza laminar -- que constituye el tronco de la figura y que está provisto de una banda, elástica o no, para abrazamiento de la mano por la zona de los nudillos.

80 3ª.-"JUEGO PARA FORMACION DE FIGURAS CAPRICHOSAS", según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque, los dedos índice y corazón de la mano constituyen las piernas de la figura y llevan sus extremos (falangina y falangeta), cubiertos por unas fundas delanteras que imitan botas altas, polainas etc., para vestir las extremidades inferiores de la
85 citada figura.

4ª.-"JUEGO PARA FORMACION DE FIGURAS CAPRICHOSAS", según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque, los dedos anular y meñique de la mano del jugador, están destinados a soportar un escudo o cualquier otro complemento perteneciente al personaje ficticio que se crea, cuya pieza decorativa, al igual que todas las demás del conjunto, están provistas de bandas de abrazamiento para sostenimiento en el lugar correspondiente.

95 5ª.-"JUEGO PARA FORMACION DE FIGURAS CAPRICHOSAS", según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el dedo pulgar de la mano del jugador está destinado a constituir el brazo útil de la figura y, en su base, sujeta una lanza, una espada o cualquier otra arma, herramienta o utensilio -- característico del personaje que se representa.

100 6ª.- Por último se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España y sus Colonias,-----

126807

100

p o r

"JUEGO PARA FORMACION DE FIGURAS CAPRICHOSAS"

105

Todo conforme queda expresado en la presente Memoria descriptiva que consta de cinco páginas escritas a máquina por una sola cara y dibujos que se acompañan.

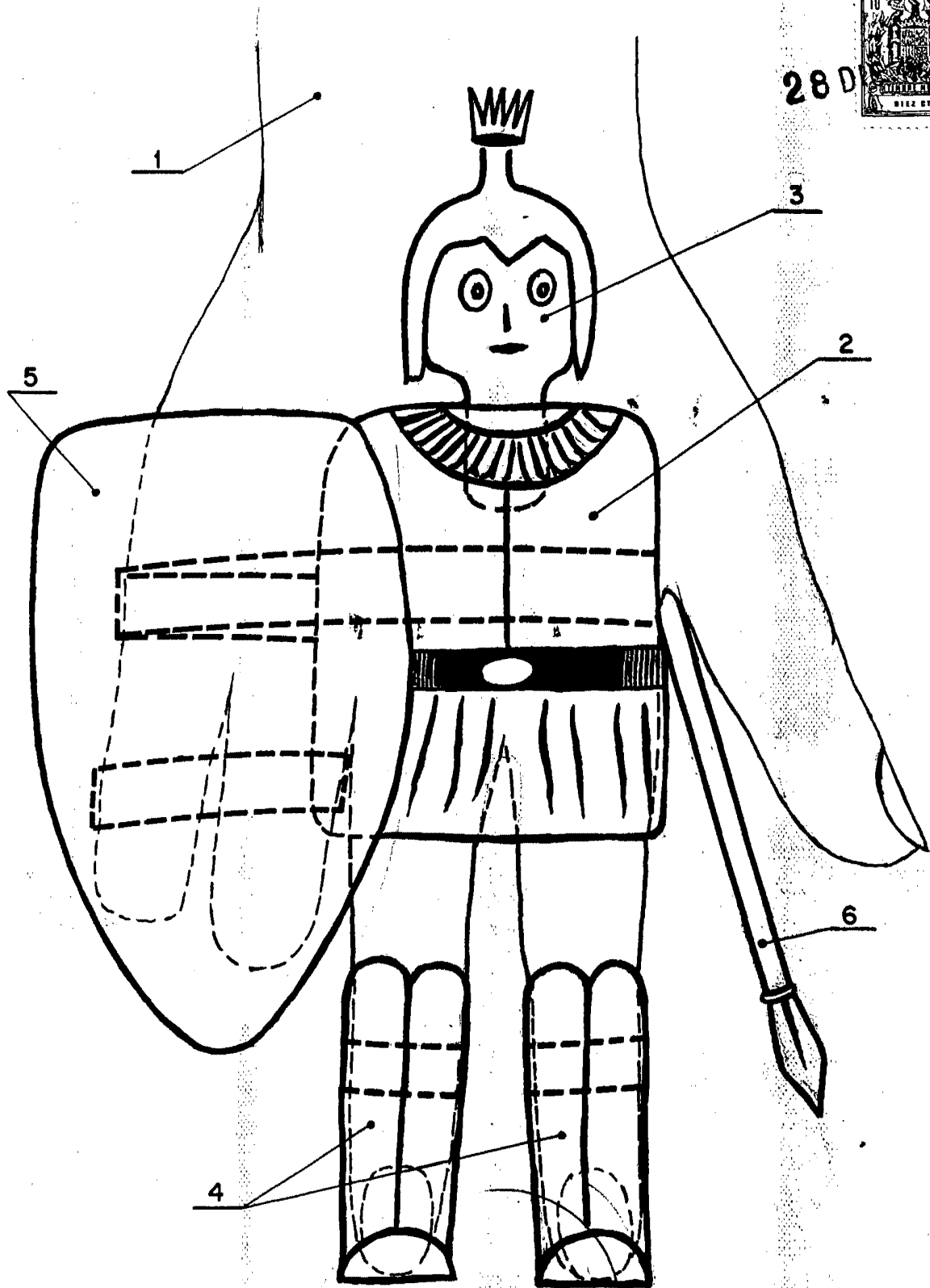
Madrid, 28 de Diciembre de 1.966.

P.A.,
ANTONIO ARICHA
P.P.


Emisor: JUAN GUERRERO



28 D



Madrid. 28 DIC. 1966
Pa.
ANTONIO ARICHA
P. P.

ESCALA VARIABLE