

183435

H 63 H



1972

183435.

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D.HELENIO CASES NOLLA y D.FERNANDO GALATA-YUD ANDRES

Nacionalidad: Española

Domicilio: VALENCIA - Av.Barón de Cárcer, 34

Objeto: "JUEGO BELICO IMANTADO"

Prioridad:



MEMORIA DESCRIPTIVA

5 A lo largo de la presente descripción se exponen las características esenciales de un juego bélico imantado, dotado de suficientes cualidades recreativas para justificar la solicitud, a favor de los titulares del expediente, del privilegio de exclusividad concedido por la vigente Ley de Propiedad Industrial, para su explotación en España.

10 El juego consiste en un tablero en el que se emplazan sendos castillos enfrentados, cada uno de los cuales dispone de un rey y de un ejército de infantes y caballeros, dotados de movimiento y destinados a atacar



- 2 -

15 al enemigo. Este movimiento se consigue mediante unos mandos que sobresalen por los laterales menores del campo de batalla y, deslizándose bajo el tablero del mismo, concluyen en plataformas donde se montan oportunos imanes. Dichos imanes ejercen su atracción, a través del tablero, sobre los que se han montado en las bases de jinetes y soldados de a pie, facilitando sus desplazamientos y giros en la forma descrita más adelante.

20 Para mostrar en toda su extensión la naturaleza del juego, se ha considerado conveniente la aportación del plano adjunto, en el que se recogen diversas representaciones de sus partes esenciales. Todas estas representaciones sólo tienen valor informativo y, consecuentemente con ello, deben ser consideradas en su más
25 amplio sentido y en ningún caso como límite del alcance del expediente.

30 La figura 1ª del plano muestra una vista en planta del campo de batalla, en el que se han representado parte de sus efectivos. La figura 2ª es una representación en alzado lateral, del mismo campo de batalla. Las figuras 3ª y 4ª corresponden a sendas representaciones del dispositivo que permite el desplazamiento de los muñecos combatientes. Las figuras 5ª y 6ª son reproducciones de distintos modelos de soldados, en solitario
35 o agrupados, destinados a cumplir diversas funciones. La figura 7ª es la representación del muñeco que actúa como rey y que constituye el objetivo principal de cada bando. Finalmente, la figura 8ª recoge el aspecto general de uno de los caballeros, convenientemente equipado.
40



- 3 -

45 Concretando nuestra descripción al contenido de las precitadas figuras, se aprecia en primer término, señalado con -1-, el tablero de juego, sobre el que se encuentran dispuestos sendos castillos, fortalezas o edificaciones similares -2-, con puertas de acceso -3- en cuyo interior quedará situado en forma inmóvil, puesto que carece de dispositivo de desplazamiento, la figura de rey -4-.

50 El tablero de juego dispone de unos largueros de apoyo -5-, con sus patas-ventosas -6- de forma que por debajo de aquel se sitúan los dispositivos de mando, que están constituidos, cada uno de ellos, por un mando o empuñadura -7-, de la que parte un larguero tubular -8-, concluido en una plataforma rectangular -9-.

55 En la parte anterior de la plataforma se ubica una polea -10-, sobre la que se arrolla el cordón -11-, que permanece solidario, por un extremo, al tirante -12- procedente del interior del larguero tubular -8-, del que sobresale junto al mango -7- conformando el gatillo

60 -13-, mientras que el otro extremo del cordón -11- está unido al muelle -14- fijo al extremo posterior de la plataforma -9-.

65 La polea -10- dispone de dos placas imantadas -15-, situadas en forma axial sobre un diámetro perpendicular al lateral de la plataforma -9-, ejerciendo su influencia, a través del tablero -1-, sobre los imanes -16- montados en las bases de los combatientes, según veremos más adelante. Con esta disposición, los desplazamientos hacia adelante o hacia atrás proporcionados

70 a las empuñaduras -7- se transmiten a sus respectivos



muñecos, pero, además, al accionar sobre el gatillo -13- se produce un giro de la polea -10-, merced al cordón -11-, cuyo giro determina la misma rotación en el muñeco situado sobre los imanes -15-.

75

Los muñecos combatientes pueden disponerse en grupos de cuatro, que señalamos con -17-, portando entre ellos un tronco de ataque -18-, destinado a golpear sobre las puertas de la fortaleza adversaria, hasta conseguir su desmantelamiento. En estos casos, el dispositivo de mando sólo tendrá movimiento hacia adelante o hacia atrás, puesto que no necesita de otro para cumplir su misión.

80

Los guerreros individuales -19-, están armados con espadas -20-, con las que simulan dar mandobles mediante sus giros en arco de círculo, quedando eliminados todos aquellos combatientes que caen sobre el tablero, como consecuencia de los golpes recibidos, perdiendo contacto sus imanes -16- con los -15- de la polea.

85

El ejército de cada bando se completa con los jinetes -21-, armados de lanzas -22- y montados en sus caballos -23-, que son los portadores de los imanes -16-. Estos jinetes permanecen sueltos sobre sus monturas -23-, pudiendo ser desmontados al recibir un golpe de lleno de un oponente, quedando entonces automáticamente eliminados de la polea.

90

95

Suficientemente descrita la naturaleza y funcionamiento de nuestro Modelo de Utilidad, sólo nos resta manifestar que serán variables las circunstancias de materiales, tamaños y formas de sus diferentes partes,

1832

1832

16



- 5 -

100 siempre y cuando no se vea alterada su esencialidad,
contenida en la siguiente

N O T A
= = = =

Los puntos que se reivindicacion en el presente
Modelo de Utilidad, son:

105 1º.- Juego bélico imantado, caracterizado por
constar de un tablero sobre el que se colocan enfrenta-
dos sendos castillos, fortalezas o construcciones simi-
lares, en cada una de las cuales se situa un rey o cabe-
cilla no dotado de movimiento, disponiendo cada ejérci-
110 to de infantes y caballeros que se desplazan y giran
bajo la acción de dispositivos de mando, colocados bajo
el tablero y constituidos por mangos o empuñaduras que
se prolongan en largueros tubulares concluidos en pla-
taformas, sobre cada una de las cuales se monta una po-
115 lea a la que se arrolla un cordón, requerido por un mue-
lle final y solidario, por su otro extremo, a un tiran-
te alojado en el larguero tubular y rematado, junto al
mango o empuñadura, en oportuno gatillo.

120 2º.- Juego bélico imantado, caracterizado por-
que las precitadas poleas sustentan placas imantadas
axiales, que ejercen su atracción a través del tablero
de combate, sobre las similares montadas en las bases
de los muñecos combatientes que, en consecuencia, segui-
rán los desplazamientos hacia adelante o hacia atrás del
125 mando, o los giros en arcos de circulo proporcionados
a las poleas al accionar el gatillo del tirante que las
gobierna, pudiendo disponerse los combatientes en gru-
pos que portan un tronco de ataque para franquear puer-



16 AGO. 1972

130

tas, en cuyo caso sólo tendrán movimiento hacia adelante o hacia atrás, individualmente, armados con espadas que les permiten repartir mandobles, por sus giros en arco de círculo, o montados en caballos y portando lanzas de ataque, siendo eliminados aquellos que por los golpes recibidos caigan sobre el tablero, perdiendo contacto sus imanes con los de los dispositivos de mando. Y

135

3º.- "JUEGO BELICO IMANTADO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en las figuras del plano adjunto para su mejor comprensión.

140

Esta Memoria consta de SEIS nojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 140 líneas.

Valencia, a 12 Agosto 1972

Por autorización de los interesados.

Juan López

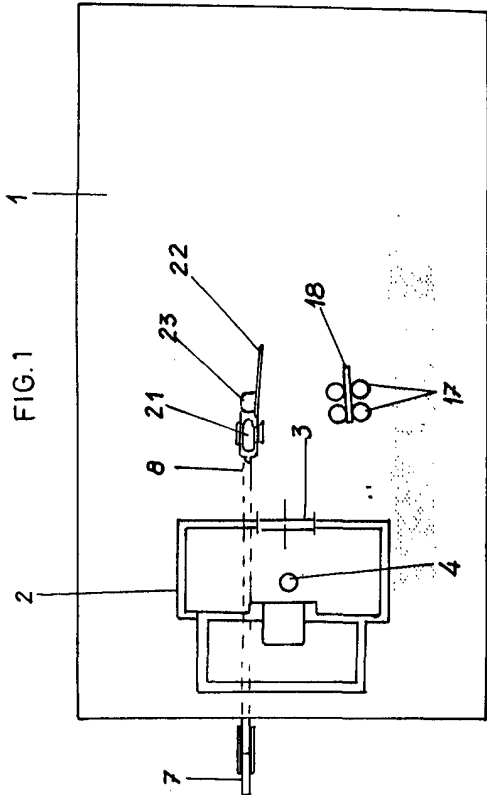


FIG. 1

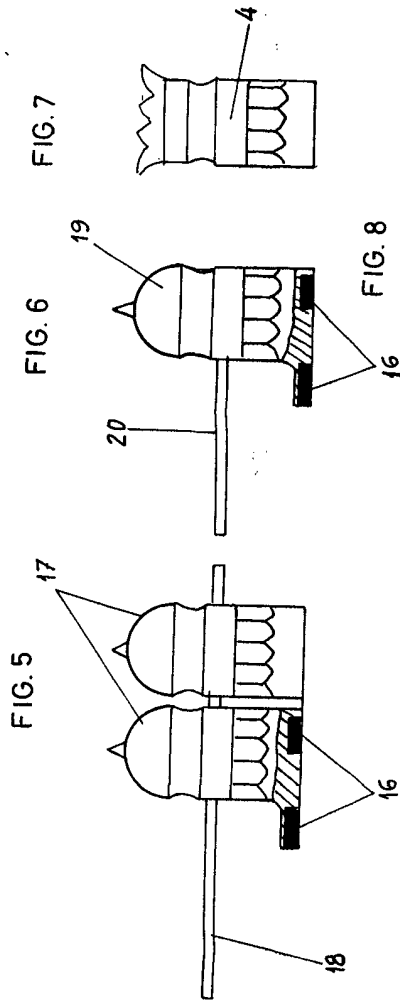


FIG. 5

FIG. 6

FIG. 7

FIG. 8

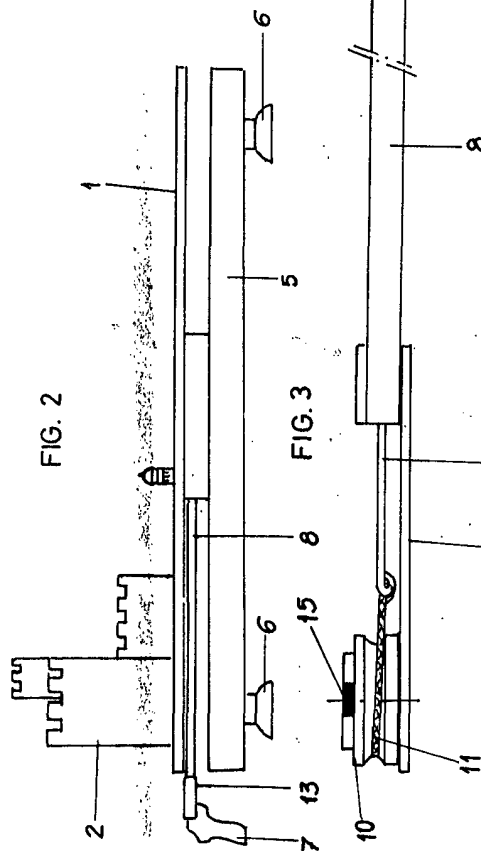


FIG. 2

FIG. 3

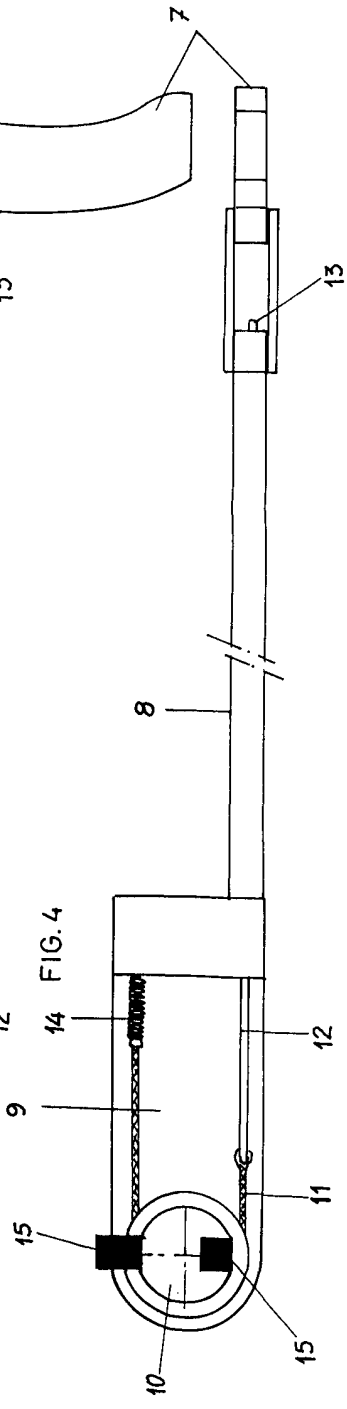


FIG. 4

escala variable

valencia agosto 1972
p.a.

[Handwritten signature]