

10-10-74



187104

A G H

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

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

Nacionalidad: ESPAÑOLA

Domicilio: Av. Barón de Carcer, 34 - VALENCIA

Objeto: "JUEGO DE GUERREROS COMBATIENTES"

Prioridad:



MEMORIA DESCRIPTIVA

La finalidad de la Memoria que nos ocupa es -
la de dar a conocer las principales características de
un juego de guerreros combatientes, en el que su eviden-
te carácter recreativo y su novedosa concepción justifi-
can ampliamente la solicitud, a favor de los titulares
del expediente, del privilegio de exclusividad concedido
por la vigente Ley de la Propiedad Industrial, para su
explotación en España.

El juego consiste en un campo de batalla, so-
bre el que se pueden disponer uno o varios combatientes
por bando, equipados con armas, defensas y pertrechos -



15 propios de los guerreros medievales. Cada uno de estos guerreros dispone de un mando, que sobresale por el -
frontis de su lado correspondiente y sirve para despla-
zar a cada combatiente a lo largo y lo ancho del campo
de batalla, mediante un ingenioso sistema de imanes. El
mismo sistema permite el accionamiento de los brazos ar-
mados de los guerreros, materializando el ataque de
unos sobre otros.

20 Para mostrar adecuadamente la naturaleza y fun-
cionamiento del juguete presentado, se ha considerado -
conveniente la aportación del plano adjunto, en el que,
a título informativo, se recogen los aspectos fundamen-
tales del juguete. Debido a este carácter informativo,
25 las ilustraciones deben ser tomadas en su más amplio -
sentido y, en ningún caso, como límite del alcance del
expediente.

La figura 1ª del plano correspondiente a la -
reproducción de una vista general del juguete, según -
30 una clara perspectiva. La figura 2ª es una detallada -
ilustración, en la que se ha representado un guerrero -
seccionado, mostrando su conexión con el mando y sus
propios elementos interiores de funcionamiento. La figu-
ra 3ª, es una vista en planta del cuerpo de uno de los
35 muñecos, en la que se aprecia el montaje del mismo cuer-
po, el de su brazo armado y el de su defensa. Por últi-
mo, en la figura 4ª, se reproduce la estructura del man-
do de accionamiento y la placa final del mismo portado-
ra de los imanes sobre los que se asienta el muñeco.

40 Concretando nuestra descripción al contenido

10-10-74



de las precitadas figuras, aparece señalada con -1- la mesa que soporta al conjunto, sobre la cual se dispone una plataforma realzada -2-, destinada a ser campo de batalla, para lo cual dispone de los elementos -3- y -4-, (postes y cadenas), que realzan su aspecto medieval. En cada uno de los frontis -5- de la plataforma -2-, se han practicado sendas ventanas longitudinales -6-, por las que se producirá el paso de los mandos de accionamiento.

Estos mandos están constituidos por una empuñadura -7- de la que parte un largo conducto tubular -8-, que concluye en la placa final -9-. Por el interior del conducto se desliza un cable -10-, que parte del gatillo -11- ubicado en el mismo mango o empuñadura -7- y concluye en un disco -12- montado sobre la placa -9-, provisto de tres imanes -13- en su cara superior y requerido a su posición de reposo por un muelle apropiado -14-. Flanqueando al disco -12- se sitúan un sector circular -15- y un bloque rectangular -16-, cada uno de los cuales dispone de un pequeño imán -17-. Los imanes -13- y -17- se encuentran situados en un mismo plano horizontal e inmediatamente debajo de la lámina que materializa la plataforma realzada -2-.

Sobre la plataforma -2- se colocan los guerreros, cuyo cuerpo está constituido por un cilindro hueco -18-, dotado de dos puntos de oscilación -19- diametralmente opuestos, que lo mantienen unido a sendas escuadras -20- anterior y posterior, cada una de las cuales aloja a un imán -21-, coincidente, en su respectiva posición con los imanes -17- situados bajo la plataforma

-2-. De esta manera, los desplazamientos proporcionados al mando -7-, a lo largo y a lo ancho del campo de batalla, determinan, a través de la placa inferior -9-, los mismos desplazamientos del muñeco o guerrero.

75

En el interior del cuerpo -18- se encuentra la base -22-, en la que se ha solidarizado un imán -23- o un juego de ellos, que permanecen apoyados sobre la plataforma -2- y en el mismo plano que los imanes inferiores -13-. En la cara superior de la base se inicia

80

una columna -24- en cuya cabeza -25- se solidariza un brazo -26-, que sobresale al exterior del cuerpo por medio de la ventana alargada -27-, permaneciendo ligeramente arqueado y armado con la maza -28-, o cualquier otra arma de ataque apropiada a la configuración gene-

85

ral del juguete. Con esta disposición, cada vez que se acciona el gatillo -11-, el cable -10- tira del disco -12- y le hace girar, venciendo la resistencia del resorte -14-. Este giro se comunica de los imanes -13- a los imanes -23-, con lo cual se provoca el giro de la

90

base -22-, y de la columna -24-, así como los desplazamientos horizontales del brazo -26- del muñeco. Dicho brazo se mueve entre unos topes extremos, constituidos por sendos tirantes elásticos -29-, ubicados en el interior del cuerpo, produciendo un funcionamiento más ra-

95

cional en los movimientos del brazo.

100

En el lateral opuesto del cuerpo, cada muñeco comporta un escudo arqueado -30-, sobre el que vienen a producirse los impactos de la maza -28- del guerrero opo-
nente. Cuando es alcanzado un escudo de lleno, con un golpe de suficiente fuerza, el cuerpo del guerrero -18-



oscila sobre los puntos -19- de unión con las escuadras -20- y cae abatido, concluyendo en ese momento el combate . La habilidad de cada participante en el juego consiste en eludir, mediante desplazamientos del mando -7- los ataques del contrario, al mismo tiempo que, accionando el gatillo -11- se intenta asestarle un golpe que derribe a aquel.

Finalmente, para conseguir una mayor ambientación del juego, cada guerrero dispone de un casco o yelmo -31-, que cubre su cabeza, rematando por un vistoso penacho -32-.

Suficientemente descrita la naturaleza de nuestro Modelo de Utilidad, solo nos resta manifestar que serán variables las circunstancias de materiales, tamaños y formas de sus diferentes partes, siempre y cuando no se vea alterada su esencialidad, contenida en la siguiente

N O T A

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

1º.- "Juego de guerreros combatientes", caracterizado por disponer de una mesa sobre la que se coloca una plataforma realzada, en cada uno de cuyos frentes abiertos se encuentra un mando, del que parte un conducto tubular concluido en una placa sobre la que se asienta un disco portador de un juego de pequeños imanes, cuyo disco es accionado por un cable que atraviesa el conducto tubular y nace en el gatillo previsto en el mando, despues de vencer la resistencia del resorte que

135 lo mantiene en su posición de reposo, quedando flaqueado dicho disco por dos pequeñas placas, cada una de las cuales comporta un imán al mismo nivel que los centrales situándose todo el conjunto por debajo de la plataforma realizada.

140 2º.- "Juego de guerreros combatientes", caracterizado porque los guerreros disponen de un cuerpo cilíndrico hueco, provisto, en su zona inferior, de dos puntos de oscilación opuestos, que lo relacionan con es-

145 cuadras dotadas de imanes, situados exactamente sobre los imanes laterales del conjunto inferior, de manera que su atracción se realiza a través del espesor de la plataforma realizada, provocando, los desplazamientos del mando, el mismo movimiento en el muñeco y contando éste con una base interior imantada, en correspondencia con el juego de imanes del disco inferior, de cuya base nace una columna rematada por un brazo horizontal, que sale al exterior por una ventana alargada y, después de arquearse ligeramente, esta provisto de una arma ofensiva, mo-

150 viéndose, a tenor de las presiones sobre el gatillo del mando, entre dos topes interiores constituidos por tirantes elásticos, y golpeando sobre el escudo del guerrero oponente, si el jugador acierta en sus desplazamientos, hasta conseguir el abatido de aquel por oscilación sobre

155 los puntos opuestos de su zona inferior. Y

160 3º.- "Juego de guerreros combatientes", 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.

1074



Esta Memoria consta de SIETE hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 159 líneas.

Valencia, a 19 de Diciembre de 1972
Por autorización de los interesados.

A handwritten signature in cursive script, appearing to read 'L. Cuatrecasas', written over a horizontal line.

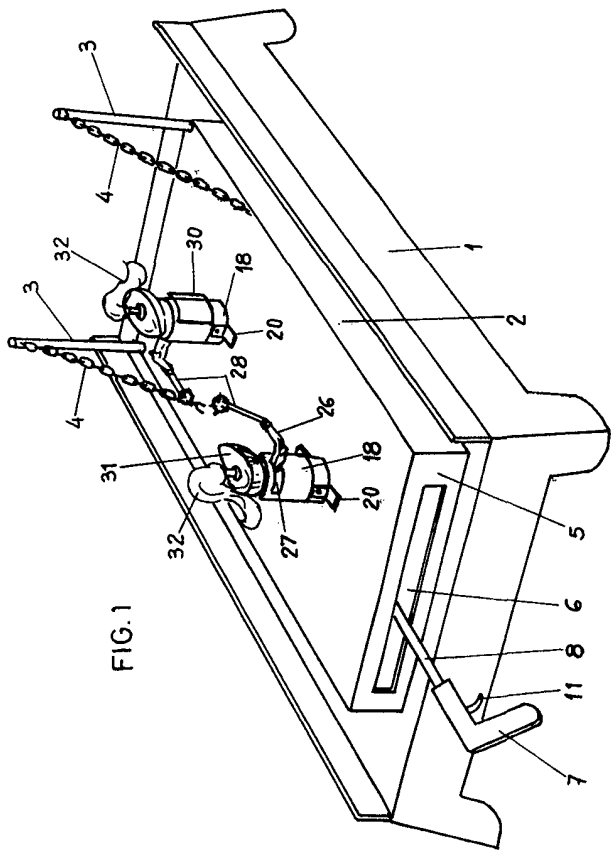


FIG. 1

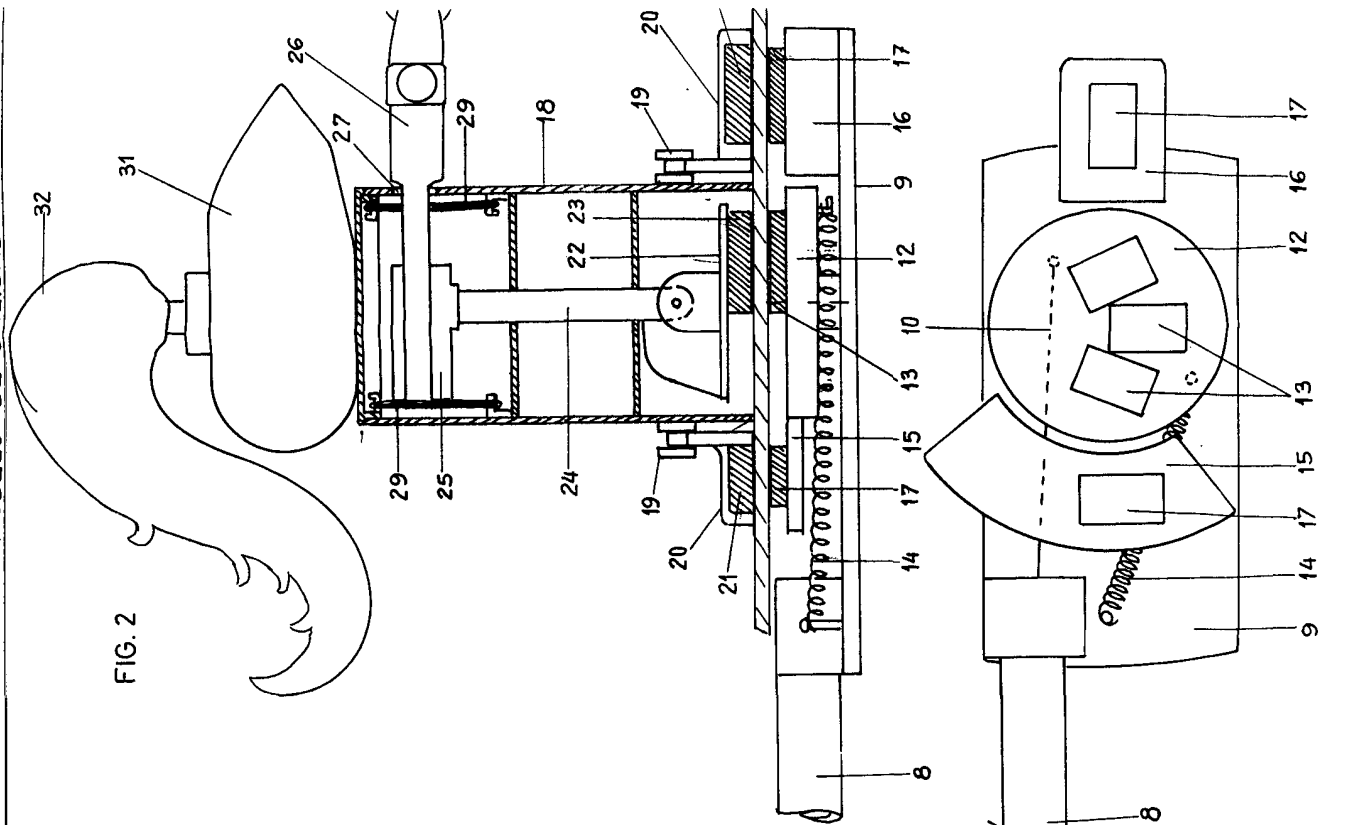


FIG. 2

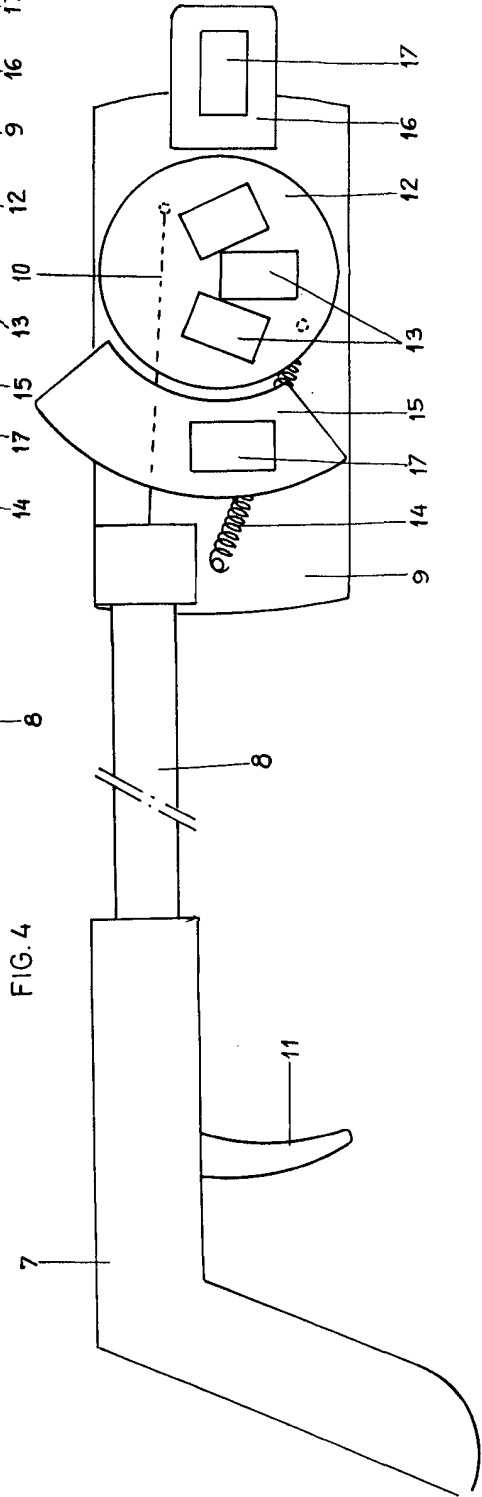


FIG. 4



FIG. 2

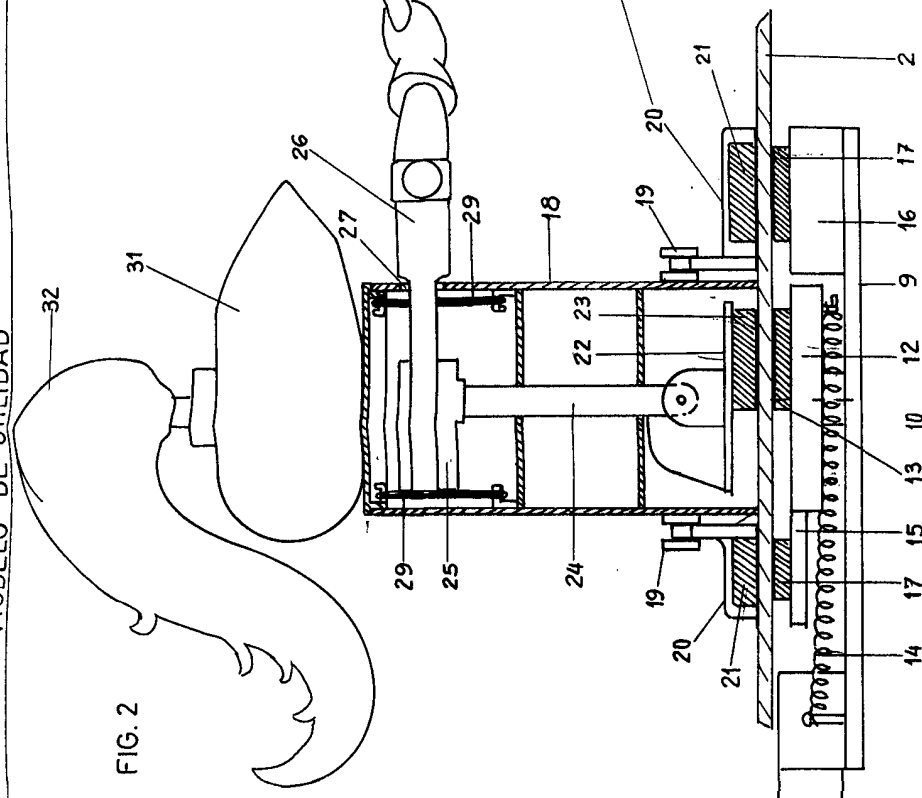


FIG. 3

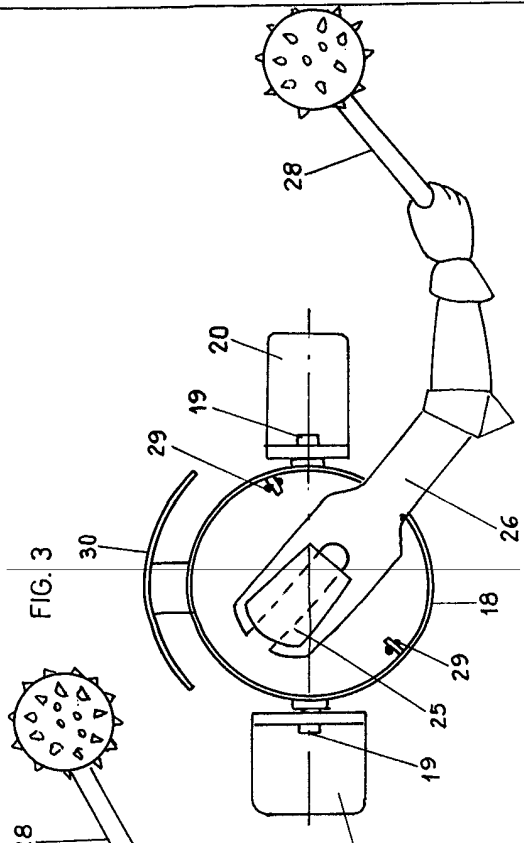
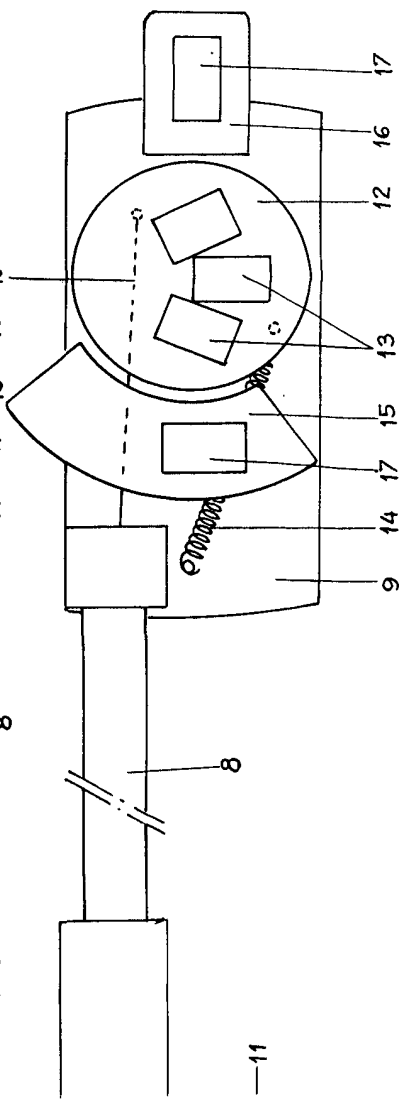


FIG. 4



escala variable
 valencia Diciembre 1972
 P.a. *Manuel López*