



SECCION TECNICA
CLASIFICACION I. P. C.
CLASE <u>A 63</u>
SUBCLASE <u>H</u>

M O D E L O  
D E  
U T I L I D A D

a favor de MIKMIK, S. A., entidad española, domiciliada en Barcelona, Calle Industria, 295, por "JUEGO DE ALPINISMO".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de alpinismo de sobremesa, que despierta gran interés en los niños.

El alpinismo es un deporte que ha tomado gran incremento en la juventud. Por ello, los juegos de sobremesa basados en este deporte tienen gran aceptación, si bien hasta ahora, ha resultado difícil trasladar a un juego de sobremesa, las incidencias del alpinismo.

El juego objeto de la invención consigue plenamente el objetivo propuesto ofreciendo características de



gran espectacularidad y haciendo necesaria la destreza y habilidad de los jugadores que toman parte en la competición.

5. El juego de alpinismo en cuestión consta esencialmente de unas figuras que representan escaladores, dotadas de un saliente a modo de gancho, mediante el cual es posible suspenderlas de una argolla que pende de un hilo sostenido por un mango. Estas figuras están dotadas de una peana de apoyo y de un segundo gancho, de tal forma que es posible trasladarlas sobre repisas situadas a distintas alturas de una pendiente que simula una montaña, así como colgarlas de unos pivotes salientes de la propia pendiente.

10. La pendiente que simula la montaña está dotada de orificios en los que se enchufan a presión unos tetones que sobresalen de unas piezas, las cuales constituyen las repisas y de otras que forman los pivotes, distribuidas escalonadamente a lo largo de toda la pendiente.

15. Esta pendiente está formada por una lámina rígida doblada en forma de ángulo diedro, con dos caras simétricas que constituyen otras tantas pendientes. El borde inferior de ambas caras encaja en ranuras practicadas en un listón de soporte que mantiene abierta y derecha la lámina.

20. Las figuras están dotadas de un gorro cuya punta constituye uno de los ganchos, en tanto que el otro gancho está formado por un piolet que sostienen con una



mano.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompañan unos dibujos en los que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva del juego; la figura 2 es una vista en perspectiva del despiece de la lámina, el listón, las repisas y los pivotes; la figura 3 es una vista en perspectiva de dos figuras atadas a un bramante y una de las cuales está colgada de una argolla que pende de un hilo unido a un mango; y la figura 4 es un detalle en sección longitudinal de una pendiente, con las repisas y pivotes y dos figuras en posición de juego.

El juego descrito consta en el dibujo de una lámina de cartón -1- doblada en forma de diedro de caras simétricas, simulando una montaña, con sendas escotaduras -2- en los bordes inferiores de cada cara, que encajan en cortes -3- de un listón -4- que mantiene a la lámina desplegada y derecha.

La lámina está dotada de una pluralidad de orificios -5- situados a distintas alturas, en los que encajan otros tantos tetones -6- solidarios de repisas -7- que simulan bloques nevados, y de unas espigas -8-.

El juego comprende también unas figuras -9- que representan escaladores, dotados de una peana -10- y de un gancho superior -11- formado por el pico curvado de un



gorro. Las figuras sostienen con una mano un piolet -12- que forma un segundo gancho cuya finalidad se explicará más adelante.

5. Las figuras pueden ser suspendidas de una argolla -13- atada a un hilo -14- sostenido por un mango -15-. Por su parte, cada jugador dispone de un grupo de figuras -9- unidas entre sí por un hilo -16- que simula una cordada.

10. El juego consiste en que cada jugador deberá situar sus figuras -9- mediante la argolla -13-, en las repisas -7- y espigas -8-, subiendo paulatinamente hasta conseguir situar una de las figuras en la espiga más alta. Las figuras de cada jugador deben atarse entre sí (figuras 3 y 4), lo cual supone que el avance hacia la cumbre no podrá hacerse nunca elevando a más de una figura a la vez. El jugador puede suspender a una figura por medio del piolet -12- enganchado en una espiga -8-, o bien apoyar la figura por su peana -10- en una repisa -7-.

15. No cabe duda que el ascenso de cada cordada requiere pericia, y el desplazamiento de una figura no podrá hacerse sin antes asegurar la posición de las otras, ya que un movimiento en falso provocará la caída de ellas y la consiguiente descalificación del jugador.

20. Se comprende que el juego ofrece las emociones imprescindibles para mantener el interés de los participantes, y su desarrollo recuerda la técnica de la escalada, en la que se unen el valor personal, la pericia y la labor de equipo.

25.

44570

988651

- 6



Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la construcción de las distintas piezas que componen el juego, formas y dimensiones del mismo y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:-

10. 1. Juego de alpinismo, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de unas figuras que representan escaladores dotados de un saliente a modo de gancho mediante el cual es posible suspenderlos de una argolla que pende de un hilo sostenido por un mango, cuyas figuras están dotadas de una peana de apoyo y de un saliente a modo de segundo gancho, de forma que es posible trasladarlos sobre repisas situadas a distintas alturas en una pendiente que simula una montaña, así como colgarlos de pivotes salientes de la propia pendiente.

20. 2. Juego de alpinismo, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que la pendiente que simula una montaña está dotada de orificios en los que se enchufan a presión unos tetones que sobresalen de unas piezas que constituyen las repisas y de los pivotes,

40575

188 651-61



distribuidos escalonadamente a lo largo de toda la pendiente.

5. 3. Juego de alpinismo, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que la pendiente está formada por una lámina doblada en ángulo diedro, formado por dos caras simétricas que constituyen otras tantas pendientes, cuya lámina encaja su borde inferior en las ranuras de un listón que mantiene derecha la lámina.

10. 4. Juego de alpinismo, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que uno de los ganchos de las figuras está formado por la punta de un gorro, en tanto que el otro gancho lo constituye un piolet que sostiene con una mano.

15. 5. Juego de alpinismo.

La presente memoria descriptiva consta de seis hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 6 de febrero de 1973

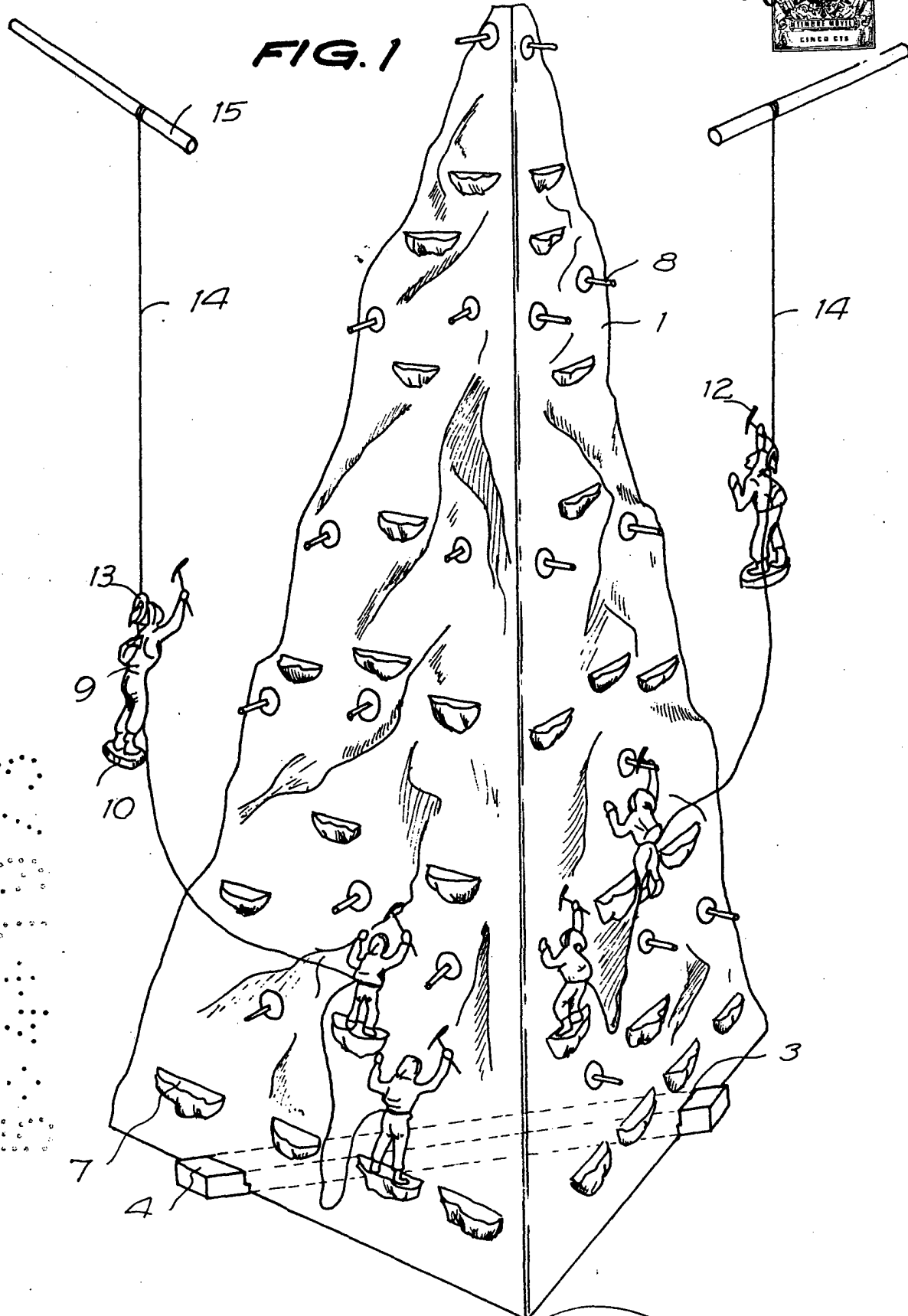
MIKMIK, S. A.  
p.a.

Vertical column of dots on the left margin, possibly a scanning artifact or a barcode-like element.



- 8 0 0 0 1 7 3

FIG. 1



Barcelona, 6 de febrero de 1973  
D.A.

23285/2



FIG. 2

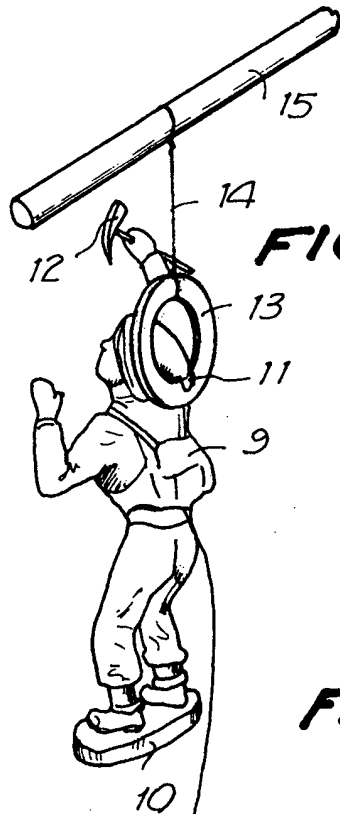
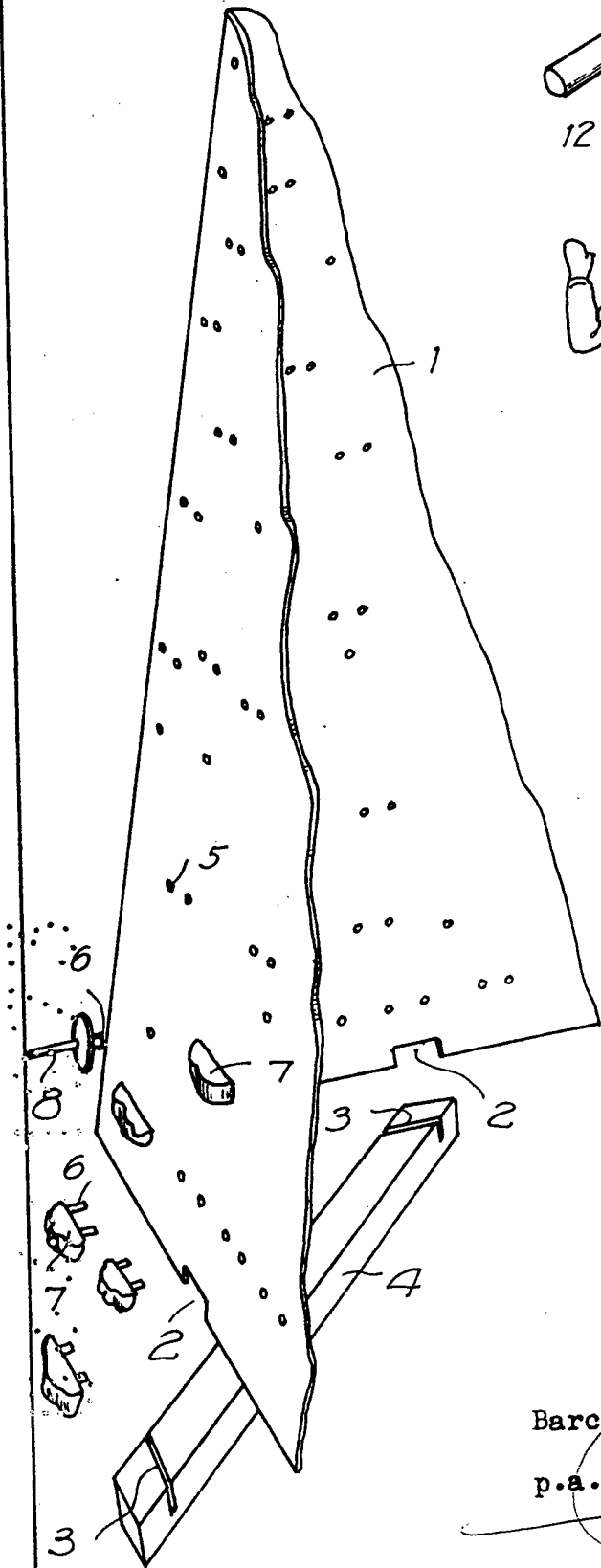
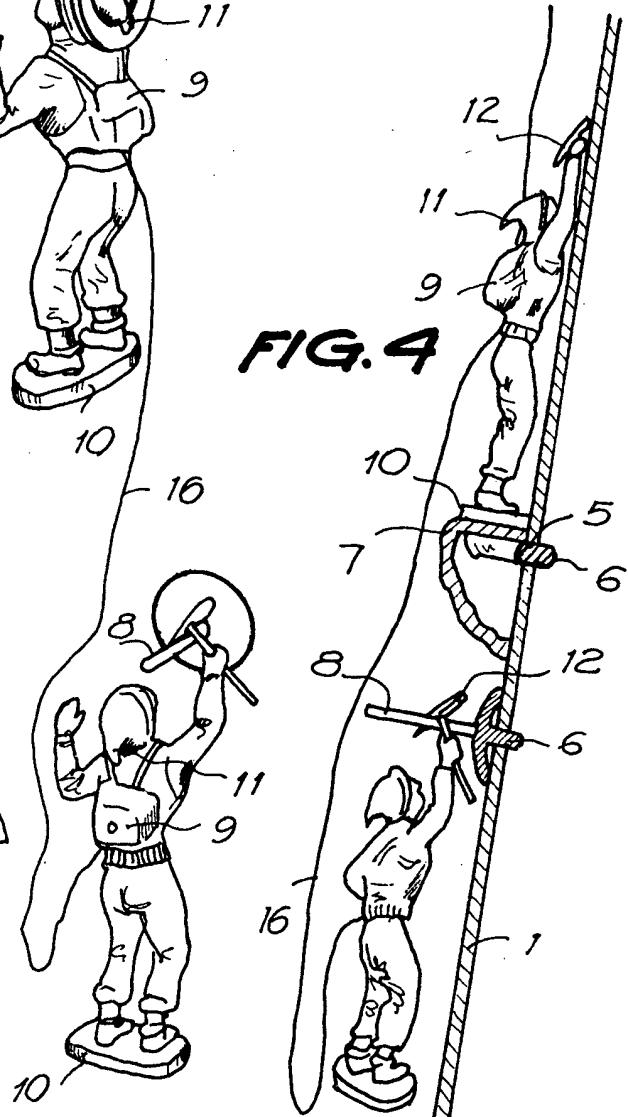


FIG. 3

FIG. 4



Barcelona, 6 de febrero de 1973

p.a.

23285/2