

188861



188861

A63H

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. HELENIO CASES NOLLA Y D. FERNANDO CALATAYUD ANDRES

Nacionalidad: Española

Domicilio: Plaza Andujar, 2-12-42 - VALENCIA

Objeto: "JUEGO RECREATIVO PARA NIÑOS"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 La finalidad de la presente Memoria Descrip-
tiva es la de dar a conocer las características esencia
les de un juego recreativo para niños, por cuyas muchas
cualidades queda justificada la solicitud, a favor de
los titulares del expediente, del privilegio de exclusi
vidad otorgado por la vigente Ley de la Propiedad Indus
trial, para su explotación en España.

10 El juego consiste en la disposición de unos
muñecos sobre un tablero, en cuyos pies y base, situada
entre ambos, se acoplan unos pequeños imanes, que perma
necen relacionados, mediante su atracción magnética, con



15 otros imanes correspondientes emplazados en un cajetin
situado bajo el tablero de juego. De estos imanes, los
laterales son fijos y el central, en forma de T, perma-
nece montado en una placa giratoria, que es accionable
desde un mando exterior, a través de una larga lanza,
que le permite estar situado fuera de los límites del
tablero. Los muñecos así dotados de movimiento aparecen
armados y en posición de ataque, de manera que, acertan
20 do con el golpe adecuado, el guerrero afectado puede
ser abatido por el contrario.

Para dar cumplida información sobre la natura
leza de nuestro Modelo, se ha considerado conveniente
la aportación del plano adjunto, donde quedan recogidas
25 distintas representaciones del mismo. Estas representa-
ciones sólo tienen valor informativo, por lo que, en
cualquier circunstancia, deben ser consideradas en su
más amplio sentido y en modo alguno como límite del al-
cance del expediente.

30 La figura 1ª del plano reproduce una vista en
planta del tablero de juego, en el que se ha incorpora-
do uno de los mandos del juego. La figura 2ª es una vis-
ta lateral en alzado del mismo tablero, con uno de los
guerreros situados sobre el mismo y sobre su mando co-
rrespondiente. La figura 3ª muestra, a mayor tamaño, la
35 figura seccionada de un guerrero, especificando clara-
mente el sistema de sujeción sobre el cajetin inferior.
La figura 4ª es una vista en planta de dicho cajetin,
así como de su conexión con el mando que acciona la
40 placa movable del mismo. Finalmente, la figura 5ª co-



responde a la representación en detalle del mecanismo que mantiene eréctil al guerrero, hasta que se produce el golpe que lo abate.

45 Concretando nuestra descripción al contenido de las precitadas figuras, aparece señalado con -1- el tablero de juego, dotado de una altura -2- suficiente para permitir el paso inferior de los mandos, a través de las ventanas laterales -3- y de distintos detalles -4- que ambientan al tablero como un campo de batalla

50 de la época medieval. El mango de accionamiento está constituido por una empuñadura -5-, dotada de un gatillo -6- en el que se conecta el tirante -7-, que recorre toda la longitud de la lanza -8- hasta desembocar en el cajetín -9-, vinculado a aquella de forma solidaria. Dentro del mencionado cajetín, el tirante -7- se

55 relaciona con el extremo de un balancín -10-, requerido, por su otro extremo, por un resorte -11- ubicado en el mismo cajetín, perteneciendo dicho balancín a una placa circular -12-, situada sobre la tapa -13- del

60 cajetín y portadora de dos imanes -14- dispuestos en forma de T. La placa giratoria -12- está flaqueada por otros dos imanes fijos -15- y -16-, el primero de los cuales se monta sobre la tapa -13-, y el segundo sobre una prolongación del cajetín.

65 Sobre el tablero -1-, e inmediatamente emplazado sobre el conjunto de imanes descritos, se situa el muñeco -17-, cuyas piernas -18-, se apoyan en sendos imanes -19-, que vienen a coincidir con los señalados con -15- y -16-, quedando situado entre ambas pier



70 nas un disco -20-, portador de dos imanes -21-, dispues
tos en forma de T, que coinciden exactamente con los
montados en la placa giratoria -12-. De esta forma, y
siempre a través del tablero -1-, queda garantizada la
vinculación de los dos juegos de imanes y, por consi-
75 guiente, la relación entre el muñeco -17- y el cajetin
-9-.

El disco -20- tiene en su parte superior un
tabique vertical -22-, en el que se articula la horqui-
lla inferior -23- de una cánula -24- prolongada por el
80 interior del muñeco -17- y rematada en un marco cuadran
gular -25-, en cuyo hueco permanece, articulado a la
parte superior del mismo, una compuerta oscilable -26-
limitada en su recorrido por la pestaña superior -27-
y provista de un apéndice inferior -28-. El apéndice
85 impide la salida del eje -29-, alojado en el interior
de la cánula -24- y con tendencia a salir de la misma
por la acción de un resorte -30-, de forma que en es-
tas condiciones el eje -29- permanece introducido por
su extremo inferior en el tabique -22-, manteniendo rí-
90 gida la articulación entre este tabique y la cánula
-24- y, por tanto, manteniendo eréctil al muñeco -17-.

El muñeco tiene su brazo derecho armado con
una espada -31- que, merced a los giros y a los avances
y retrocesos conseguidos por el mando -5-, puede intro-
ducirse por el orificio -32- practicado en el pecho del
95 guerrero oponente, llegando a desplazar a la compuerta
-26-, con lo cual el eje -29- se desplaza hacia arriba
y, al deshacer la vinculación rígida entre el tabique



100 -22- y la cánula -24-, provocará la caída del muñeco.
 Para volverlo a su posición inicial, basta enderezarlo
 verticalmente e, introduciendo un dedo por el orificio
 -33- practicado en la espalda del muñeco, situar a la
 105 compuerta -26- en su posición correcta, con lo que el
 eje -29- volverá a fijar la articulación ya citada en-
 tre el tabique y la cánula.

El juguete puede utilizarse prescindiendo
 del tablero -1-, directamente sobre una mesa o sobre el
 suelo. En esta variante el muñeco se sitúa directamente
 sobre el cajetín -9-, pudiendo ser sustituido uno de
 110 los grupos de imanes por simples plaquitas de hierro.
 En la cara inferior del cajetín se solidariza un cilindro
 que situara al juguete a suficiente altura, con ob-
 jeto de permitir el cómodo uso del mando -5-.

115 Suficientemente descrita la naturaleza de nues-
 tro Modelo, sólo nos resta manifestar que serán varia-
 bles 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
 = = = =

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

125 1º.-"Juego recreativo para niños", caracteri-
 zado por disponer de un tablero, por debajo del cual se
 deslizan las lanzas de los mandos, situados fuera del
 tablero y provistos de gatillo en el que se enlaza un
 tirante que, al final de la lanza, desemboca en un caje



130

tin solidario de aquella y se vincula al balancin inferior de una placa giratoria, requerida por un muelle solidario del mismo balancin, cuya placa comporta sendos imanes y esta flaqueada por otros dos fijos, todos los cuales coinciden con los montados en los pies del muñeco situado sobre el tablero y en el disco emplazado entre las piernas de dicho muñeco.

135

2º.-"Juego recreativo para niños", caracterizado porque el disco precitado dispone de un tabique vertical al que se articula la horquilla inferior de una cánula vertical, que se prolonga por el interior del muñeco y concluye en un marco en el que se ha articulado una compuerta oscilante, cuyo apéndice inferior mantiene en el interior de la cánula a un eje, impulsado por un resorte, cuyo eje, al introducirse en el tabique del disco de la base hace rigida la articulación con la cánula, hasta que al introducirse el arma del guerrero oponente por el orificio practicado en el pecho del otro, se produce el desplazamiento de la compuerta y, al salir el eje, se rompe la rigidez de la articulación y el muñeco cae abatido.

140

145

150

155

3º.-"Juego recreativo para niños", caracterizado porque el muñeco vuelve a la posición inicial al ser enderezado y vuelta la compuerta a su posición de retención del eje, mediante la introducción de un dedo por el orificio practicado en la espalda del muñeco, pudiendo este ser utilizado directamente sobre el suelo o una mesa, en cuyo caso uno de los juegos de imanes serán sustituidos por simples placas de hierro, y el



cajetin dispondrá de un cilindro inferior que le proporcione suficiente altura para el cómodo uso del mando. Y

160

4^a.-"JUEGO RECREATIVO PARA NIÑOS", 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.

Esta Memoria consta de SIETE hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 163 líneas.

Valencia, a 15 de Febrero de 1.973

Por autorización de los interesados.

Le Valle

FIG. 1

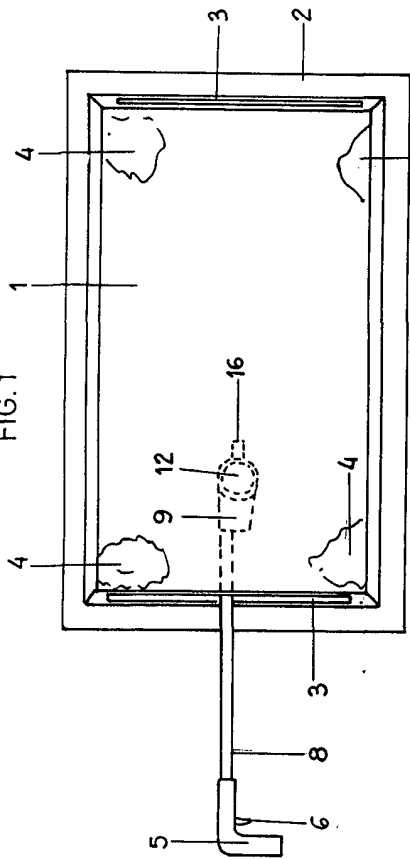


FIG. 2

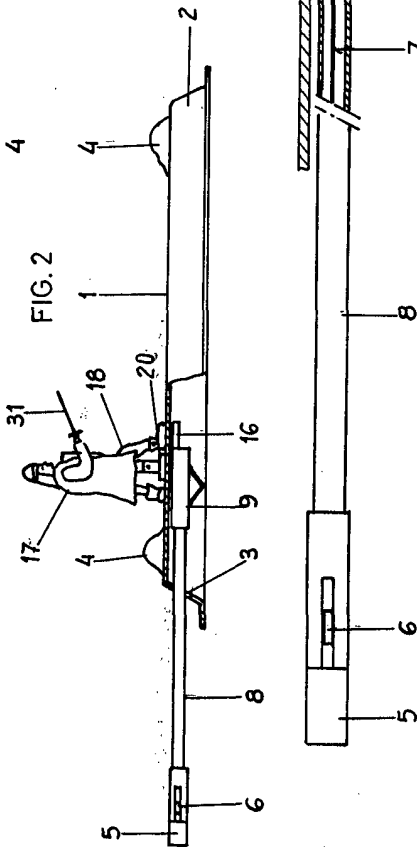


FIG. 3

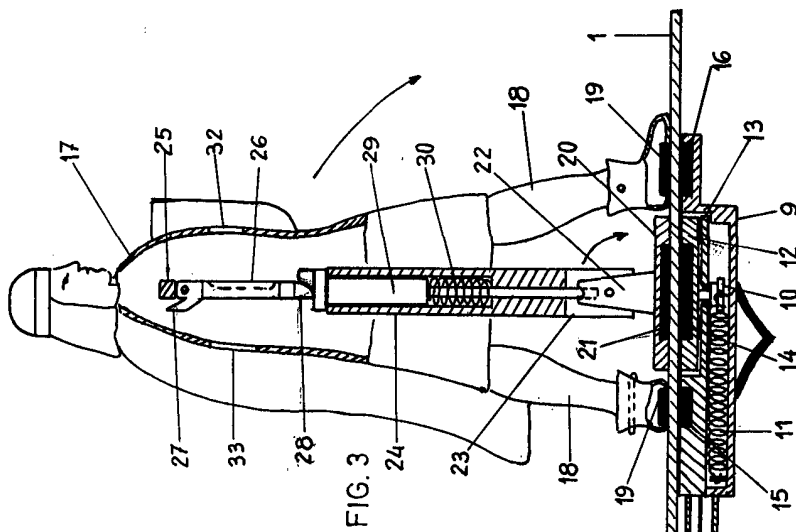


FIG. 4

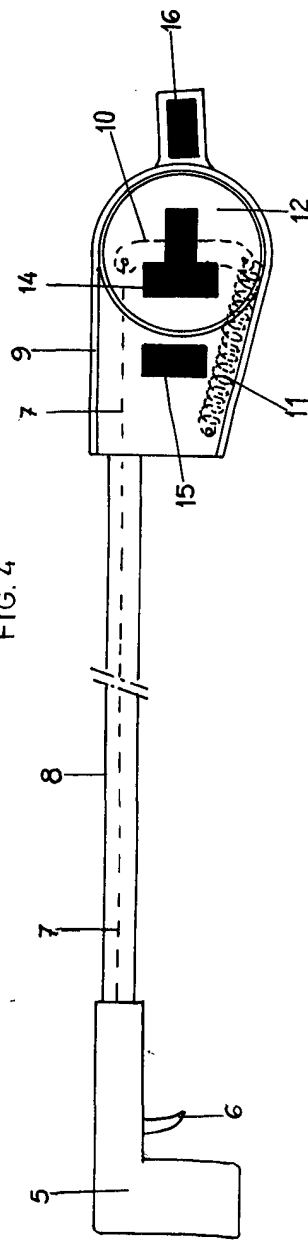
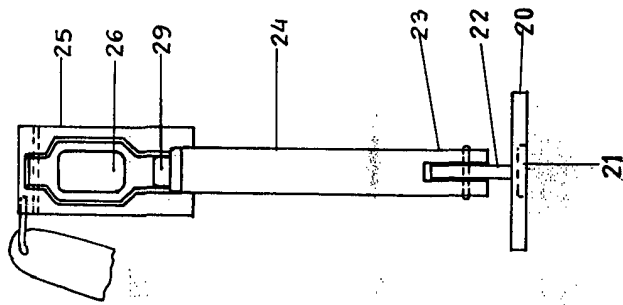


FIG. 5



escala variable
 valencia febrero 1973
 p.a.

