

BAD ORIGINAL



189106

MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a un Modelo de Utilidad, que se solicita por VEINTE AÑOS, para todo el Territorio Nacional, a favor de la Firma Nuevas Formas, S.A., de nacionalidad española, residente en Madrid, calle de Presidente Carmona n<sup>o</sup>m 10, por;

"UN JUEGO A BASE DE FIGURAS QUE SE ACOPLAN MULTIPOSICIONALMENTE"

.....

El Modelo de Utilidad al que corresponde la presente memoria descriptiva concierne a un juego recreativo cuya principal característica la constituye el hecho de formarse por una diversidad de figuras, todas ellas de la misma conformación, que han sido provistas de medios de acuerdo con los cuales se posibilita su acoplamiento entre sí en muy diversas posiciones, de modo que puede llegar a constituirse un conjunto integrado por todas las piezas que componen el juego.

- 5 -

De la idea general expuesta se desprende que el juego constituye un agradable entretenimiento e incluso un medio didáctico para el practicante, si éste es de corta edad, pues es preciso realizar el acoplamiento de las distintas figuras en forma tal que se mantenga un constante equilibrio entre ellas para conservar la estabilidad del conjunto, por lo que han de variarse constantemente las posi-

- 10 -



- 15 - ciones adoptadas y tantear cuales han de ser las más óptimas o convenientes a cada caso.

- 20 - Para la realización de la figura tipo, que es base del juego, no existe limitación de ninguna clase, pudiendo ser representativa de cualquier objeto, animal o persona. Naturalmente que en su fabricación han de mantenerse unas formas determinadas que son las que permitirán el ensamble de las distintas piezas entre sí y una armonía entre todas sus partes en cuanto a trazado y peso se refiere, tendentes a facilitar dicho acoplamiento.

- 25 - En los dibujos que para aclarar la descripción se acompañan se reproduce la figura representativa de un payaso de circo, considerando que tal representación es muy adecuada al objeto, pues el conjunto, conseguido por unión de las distintas piezas en equilibrio, a base de posturas a veces forzadísimas, evoca conceptualmente la idea de un circo, pero ya se ha indicado que tal representación no tiene  
- 30 - caracter limitativo alguno y que podrá ser variable dentro de los más amplios límites.

Por este objeto se solicita privilegio de Modelo de Utilidad que asegure al peticionario el derecho a su explotación industrial en exclusiva, de conformidad en un todo con el que se reconoce  
- 35 - en el artículo 171 del vigente Estatuto Ley de Propiedad Industrial.

La descripción de este juego se hará con referencia a la adjunta hoja de dibujos en la que se ha representado un ejemplo de ejecución preferido, que no tiene caracter limitativo alguno, sino simplemente ilustrativo y que estará sujeto por tanto a modificaciones de detalle que no alteren de manera fundamental su propia finalidad característica.  
- 40 -

En el plano:

FIGURA 1ª, muestra la vista de la figura tipo, utilizable como básica del juego.

- 45 - FIGURA 2ª, muestra un ejemplo del acoplamiento multiposicional llevado a cabo por una diversidad de figuras.

Haciendo referencia al ejemplo de ejecución que se ha representado en el dibujo, el juego de la invención tiene por objeto conseguir el ensamblaje o acoplamiento entre sí de distintas figuras

20 FEB. 1949



- 50 - independientes, en tal forma que consiguiendo una perfecta compensación entre los pesos respectivos se logre mantener en verticalidad el conjunto formado.

- 55 - A este efecto la figura adopta preferentemente una forma corporal humana, con el fin de conseguir un mayor número de partes aptas para ser aprovechadas como medio de acoplamiento con las otras figuras, tales como los extremos de sus piernas, brazos, etc. Todo el contorno exterior se forma a base de planos rectos, con el fin de posibilitar el apoyo sobre cualquier de sus partes en la unión con otra u otras piezas gemelas.

- 60 - En dicha figura se delimita por tanto la cabeza -1-, de conformación conveniente, por cuya parte superior discurre un nervio longitudinal -2- que constituye uno de los medios utilizados para el acoplamiento con otras piezas.

- 65 - Los brazos -4-, de forma acusadamente triangular, se unen a ambos lados del cuerpo -3-, conformando en su unión y en la zona correspondiente a los hombros de la figura unas scanaladuras longitudinales -5-. Estos brazos rematan puntiagudamente por su extremidad inferior.

- 70 - Las piernas -6- son asimismo de sección triangular isósceles con uno de sus vértices orientado hacia la parte inferior, prolongándose sus extremos en sendos segmentos -7-, también rematados puntiagudamente y de base plana, que se proyectan radialmente, dirigidos hacia el interior.

- 75 - Además del simple apoyo por contacto tangencial sobre cualquiera de sus partes lisas, se utiliza como medio de unión preferido de las distintas figuras entre sí, las scanaladuras -5- en las que puede encajar y quedar retenida otra figura, tanto por inserción del nervio longitudinal -2- de la cabeza como por la de los extremos de cualquiera de sus brazos o pies, siendo posible ir combinando sucesivamente estos distintos medios de unión hasta la formación definitiva del conjunto.

- 80 - Descrito suficientemente el objeto a que concierne este Modelo de Utilidad, sólo resta añadir que en su realización podrán ser



- 85 - objeto de variaciones de detalle todas aquellas circunstancias, tales como cambio de forma, materia, dimensiones, proporciones, etc., y en general cuantas tengan un caracter accesorio o complementario, que deben quedar incluidas en la protección que se recaba.

N O T A

- 90 - En resumen el presente Modelo de Utilidad, deberá recaer esencialmente sobre las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

- 95 - 1º.- UN JUEGO A BASE DE FIGURAS QUE SE ACOPLAN MULTIPOSICIONALMENTE, caracterizado por estar constituido por una pluralidad de figuras, todas ellas de la misma conformación, que adoptan preferentemente una forma corporal humana y se unen unas a otras en distintas posiciones, combinándose para mantener en equilibrio el conjunto formado.

- 100 - 2º.- UN JUEGO A BASE DE FIGURAS QUE SE ACOPLAN MULTIPOSICIONALMENTE; de conformidad con la reivindicación 1ª, caracterizado porque cada una de las figuras está formada por una cabeza de conformación adecuada, que ha sido provista en su parte superior de un nervio longitudinal; un cuerpo a cuyos lados se unen los brazos, de sección sensiblemente triangular, rematados puntiagudamente por su extremidad inferior y que conforman en la superior, a la altura de los hombros de la figura, sendas acanaladuras longitudinales, situadas una a cada lado, de la misma profundidad y anchura, y las piernas, también de sección triangular, con uno de los vértices ocupando el extremo inferior, en el que respectivamente se proyectan en sentido radial y orientados hacia el interior, sendos segmentos de base plana, también rematados puntiagudamente, que constituyen los pies de la figura, elementos de apoyo de la misma para mantenerla en verticalidad.

- 115 - 3º.- UN JUEGO A BASE DE FIGURAS QUE SE ACOPLAN MULTIPOSICIONALMENTE, de conformidad con las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado porque todo el contorno exterior de las figuras está formado a base de planos rectos, con el fin de que puedan ser apoyadas, sosteniéndose tanto sobre una base determinada como sobre otra de

**BAD ORIGINAL**



Las figuras que han de constituir el conjunto.

- 120 -

**48.- UN JUEGO A BASE DE FIGURAS QUE SE ACOPLAN MULTIPOSI-  
CIONALMENTE.**

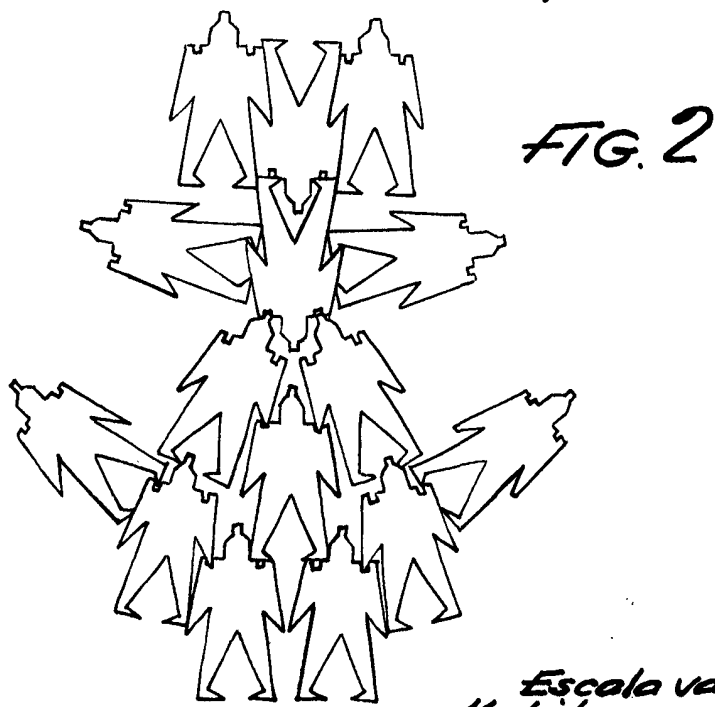
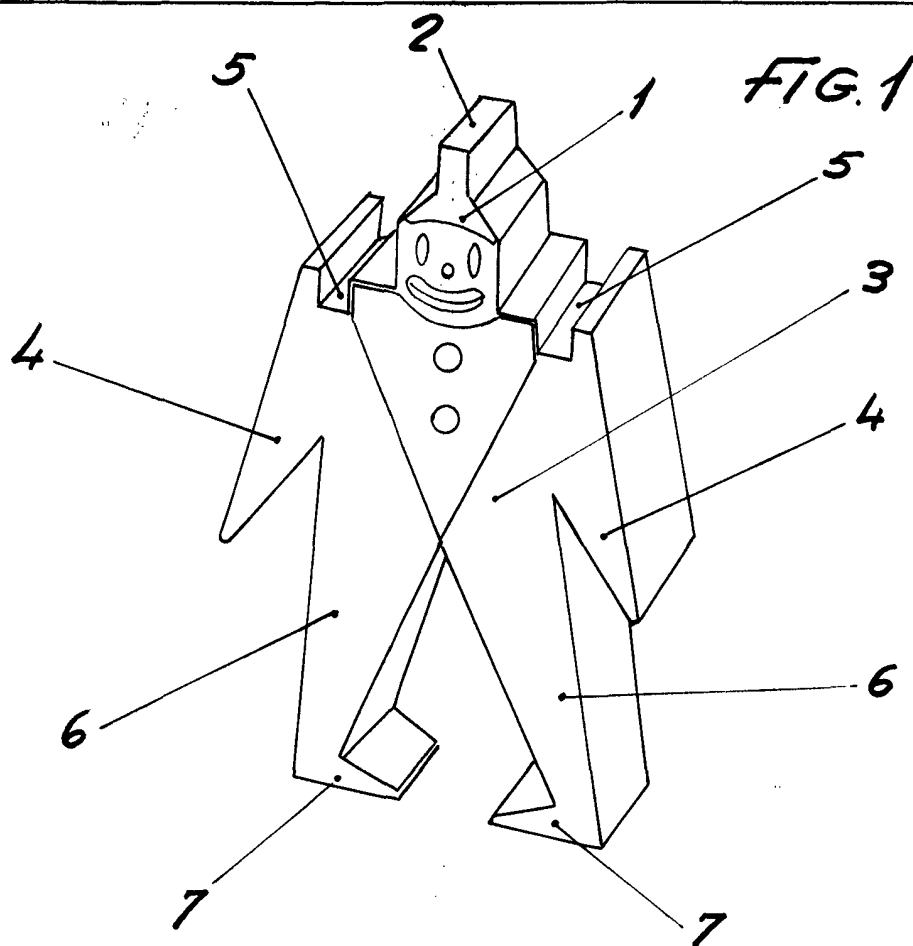
Todo ello tal y como se representa y describe en el cuerpo de la presente memoria, se reivindica en su nota y se representa a título de ejemplo en la adjunta hoja de planos.

Consta esta memoria descriptiva de cinco hojas, mecanografiadas y foliadas a dos espacios y por una sola de sus caras.

Madrid, 25 FEB. 1973

**HENRIKO DEZ UNGRIA**

D. E.



*Escala variable*  
*Madrid:*