

KX-US  
1054

16 12 75 5 76

191289



8 MAY

191289

Cl.:	A 63 H
------	--------

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

cuyo privilegio se solicita para España, sus territorios y plazas de soberanía, a favor de:

TOMY KOGYO CO., LTD.

entidad japonesa, domiciliada en No. 7-9-10 Tateishi, Katsushika-ku, Tokyo, Japón, relativo a:

"JUGUETE DE BOXEO"

=====

Prioridad: Solicitud de modelo de utilidad en el Japón nº 54.809 de fecha 10 Mayo 1972.

16+3:79:0:70

191289



MEMORIA DESCRIPTIVA

ANTECEDENTES Y RESUMEN DE LA INVENCION

La presente invención se refiere en general a la clase de juguetes en la que uno o más jugadores simulan la acción de un deporte de competición. En particular, la invención se dirige a un juguete de boxeo en el que los jugadores manipulan muñecos boxeadores permitiendo que los mismos realicen todas las funciones normales de un púgil, incluyendo moverse hacia delante, de lado a lado, hacia atrás y dar golpes secos y boxear, con ambos brazos, individualmente o en combinaciones. Adicionalmente, cada uno de los muñecos boxeadores está dotado de un sistema para detectar cuando se ha dado un golpe acertado y, a continuación, registrarlo. Al encajar un número predeterminado de golpes acertados, el púgil perdedor gira automáticamente hacia el piso de la lona. - - - - -

Pueden realizarse todas las funciones normales atribuíbles a un púgil mediante el dispositivo de entretenimiento dado a conocer en la presente, el cual está caracterizado por su sencillez de construcción, bajo coste de fabricación y seguridad de uso. - - - - -

1672734376  
191289



BREVE DESCRIPCION DE LOS DIBUJOS

5. La Figura 1 es una vista en alzado lateral del juguete de boxeo que ilustra la base que puede montarse de manera apropiada sobre cualquier superficie plana y las carcargas sobre las cuales están montados los muñecos boxeadores, el posicionado de las manos de los jugadores sobre las palancas de accionamiento, así como una indicación de la movilidad de los muñecos boxeadores que se ilustra en líneas de punto y trazos;
10. La Figura 2 es una vista en planta desde arriba del juguete de boxeo que ilustra la capacidad giratoria de las carcargas sobre las cuales los muñecos están montados y movilidad adicional de los muñecos boxeadores; - - - - -
15. La Figura 3 es una vista en alzado desde detrás de una carcarga sobre la cual está montado uno de los muñecos boxeadores y las varillas de accionamiento que se extienden desde la carcarga hasta el cuerpo del púgil para controlar el movimiento de ambos brazos, así como para registrar un golpe acertado sobre el torso por el oponente; - - - - -
20. La Figura 4 es una vista en alzado lateral que ilustra un brazo de uno de los muñecos boxeadores en la posición normal y el pulsador de accionamiento correspondiente sobre la carcarga en su posición inoperante; - - - - -
25. La Figura 5 es una vista en alzado lateral que ilustra el mismo brazo del muñeco boxeador alargándose en una posición de ataque cuando el pulsador de accionamiento correspondiente es oprimido por el dedo pulgar del jugador; - - - - -

107073

191289



8 MAY

La Figura 6 es una vista en alzado desde delante de la parte superior de uno de los púgiles con una parte del torso del mismo quitado para dejar expuestas las varillas de accionamiento y el acoplamiento de uno de los brazos al torso; - - - -

5. La Figura 7 es una vista en alzado lateral de una parte de uno de los púgiles, habiéndose quitado una parte del torso del mismo para dejar expuesta una de las varillas de accionamiento en la disposición mediante la cual se permite que el torso bascule cuando es golpeado por el oponente; - - - - -

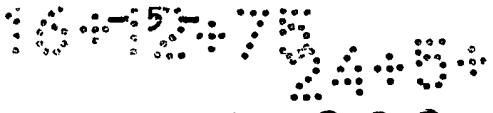
10. La Figura 8 es una vista en perspectiva de los componentes de uno de los brazos de uno de los púgiles cuando está en la posición inoperante; - - - - -

15. La Figura 9 es una vista en perspectiva del brazo extendiéndose a la posición de ataque cuando la varilla de accionamiento correspondiente es elevada. - - - - -

La Figura 10 es una vista en perspectiva desglosada que ilustra los componentes del sistema montado dentro de cada una de las carcasas para detectar y registrar la recepción de un golpe acertado sobre el torso del muñeco boxeador; - - - - -

20. La Figura 10a es una vista en perspectiva que ilustra la liberación del mecanismo contador cuando la varilla de accionamiento fijada al torso es movida hacia abajo por la acción basculante del torso; - - - - -

25. La Figura 11 es una vista en alzado lateral que ilustra el giro de la plataforma sobre la cual cada uno de los muñecos



191289



boxeadores está montado después de que se haya dado un número predeterminado de golpes acertados, simulando esta acción un derribo que señala el final de la pelea; - - - - -

5. La Figura 12 es una vista en alzado lateral que ilustra la posición normal de uno de los muñecos boxeadores; - - - -

La Figura 13 es una vista en alzado lateral que ilustra el giro del torso del púgil cuando un golpe acertado es dado por su oponente; y - - - - -

10. La Figura 14 es una vista en alzado desde detrás de uno de los muñecos boxeadores que ilustra la capacidad de basculeo logrado moviendo las palancas de cada carcasa de lado a lado; - - - - -

DESCRIPCION DE LA REALIZACION PREFERIDA

15. El juguete de boxeo de la presente invención, tal como se ilustra en las Figuras 1 y 2, comprende una base 10, que en cada esquina está dotada de una abertura 12. Así se puede fijar la base mediante dispositivos apropiados, por ejemplo, tornillos a cualquier superficie sobre la cual la base descansa como por ejemplo, el sobre de una mesa para así impedir que la base patine. En la superficie superior de la base 10 se encuentran dos ranuras alargadas 14. - - - - -

20. Cada uno de los muñecos boxeadores, señalado de manera general por el número de referencia 16, está situado sobre una carcasa 18. Cada una de las carcasas 18 a su vez está dotada de un soporte 20 que se dirige hacia abajo y que se ex-

25.

tiende a través de la ranura 14 correspondiente permitiendo que la carcasa 18 y el muñeco 16 se desplacen hacia atrás y hacia delante, según se ilustra en la Figura 2. - - - - -

5. Las carcacas 18 están dotadas de palancas 22 que sobresalen hacia arriba y que están asidas en las manos izquierda y derecha 24 y 26 respectivamente de los jugadores. Montado para movimiento alternativo dentro de cada una de las palancas 22 hay un pulsador 28 que, cuando es oprimido por el dedo pulgar del jugador, hace que el brazo correspondiente del púgil se mueva, tal como se explica con mayor detalle más adelante.

10. Pasando ahora a la Figura 4, se verá que cada una de las carcacas 18 está dotada de una palanca 40 montada para girar alrededor de un eje 42 montado apropiadamente dentro de las paredes de la carcasa 18. Un extremo de la palanca 40 está dotado de un elemento elástico 44 en el cual se apoya la pestaña inferior 38 de la varilla correspondiente 34. El otro extremo de cada palanca 40 coopera con la parte inferior de cada uno de los pulsadores 28. Debe entenderse que cada uno de los pulsadores 28, 28', 28" y 28''' está asociado con una palanca 40 correspondiente para accionar una varilla 34 asociada. Así, cuando el jugador oprime el pulsador 28, se hace girar la palanca 40 así elevando la varilla 34 de la manera ilustrada en la Figura 5. - - - - -

15. Pasando ahora a las Figuras 8 y 9, se observa que cada uno de los brazos 32 comprende una sección inferior de brazo 46 de la cual se extiende el guante 64 y secciones superiores

20. 25.

191289



- 48 y 50 de brazo. La sección inferior 46 de brazo está montada sobre la sección superior 50 de brazo para girar alrededor de un pasador 52 de unión. De manera parecida, la sección inferior 46 de brazo está montada sobre la sección superior 48 de brazo para girar alrededor de un pasador 54 de unión. El extremo superior de la sección superior 50 de brazo está montado operativamente a un eje 56 para girar alrededor del mismo, el cual eje está montado dentro de un bastidor 58 proporcionado dentro del torso 30, tal como se ilustra en las Figuras 5, 6 y 8. De manera parecida, el extremo superior de la sección superior 48 de brazo está fijado a un eje 60 para girar alrededor del mismo, el cual eje está montado también dentro del bastidor 58. Finalmente, se utilizan unos resortes 62, tal como se ilustra en la Figura 6, para unir las pestañas superiores 36 de cada una de las varillas 34 al bastidor 58. Así, bajo la influencia de los resortes 62 cada una de las varillas 34 está forzada normalmente hacia abajo a la posición ilustrada en la Figura 4. Naturalmente ello asegura que los pulsadores 28 dentro de las palancas 22 están normalmente en la posición elevada. - - - - -

25. Tal como se verá ahora, cuando el jugador oprime cualquiera de los pulsadores 28, 28', 28'', 28''', la varilla 34 correspondiente es movida hacia arriba a la posición ilustrada en la Figura 5 contra la fuerza del resorte 62. El movimiento ascendente de la varilla 34 provoca, tal como se ilustra en las Figuras 8 y 9, el giro de las secciones superiores 48 y 50 de brazo alrededor de las varillas 60 y 56, respectivamente, haciendo que la sección inferior 46 de brazo y el

191289



guante 64 se extiendan hacia afuera, girando con respecto a las secciones superiores 48 y 50 de brazo alrededor de los pasadores 52 y 54, respectivamente. - - - - -

- Ahora se describirá la acción de boxeo. Inicialmente
5. se tiran hacia atrás las palancas 22 haciendo que las carcacas 18 se desplacen hacia atrás dentro de las ranuras 14 a la posición más hacia atrás. Las ranuras 14 están situadas de tal manera que cuando los muñecos boxeadores 16 estén tirados hacia atrás por los jugadores, cada púgil 16 está fuera del alcance
  10. de los guantes de su oponente, incluso cuando éstos estén extendidos. O sea, cuando uno de los muñecos boxeadores 16 está tirado hacia atrás por las palancas 22, su oponente, aún cuando está empujado hacia la posición más hacia delante, no puede pegar ningún golpe aún cuando los brazos estén extendidos. Esta característica asegura que cada jugador pueda mover su púgil 16 a un sitio de seguridad y estar fuera del alcance de su oponente, si se desea. Se permite que los púgiles 16 se desplacen hacia delante y luego se retiren, cuando el jugador empuja las palancas 22 hacia delante, o las tira hacia atrás,
  15. tal como se ilustra de manera general en la Figura 1. Además, los muñecos boxeadores 16 pueden girarse de lado a lado, tal como se ilustra con las líneas de trazos de la Figura 2, ya que los soportes 20 de las carcacas 18 se encuentran libres para girar dentro de las ranuras 14. A medida que los púgiles 16 se desplazan hacia delante, hacia atrás y de lado a lado,
  20. los jugadores oprimen selectivamente, y en combinación, los pulsadores 28, 28', 28'' y 28''' haciendo que los guantes 64 se desplacen hacia delante en grados diferentes controla-
  - 25.

191289



dos por el grado de presión de los pulsadores 28, para realizar los golpes corrientes del boxeo, por ejemplo, las golpes secos. Se observará además en la Figura 14 que la superficie inferior 66 de cada una de las carcassas 18 descansa sobre un saliente 68 que forma una sola pieza con la superficie superior de la base 10. Así, tal como se ilustra en la Figura 14, durante la pelea los jugadores pueden inclinar los muñecos boxeadores 16 de lado a lado para obtener ventajas y para parar los golpes. - - - - -

10. Tal como queda evidente además en la Figura 1, los guantes 64, cuando están totalmente extendidos, están en la proximidad general de la cabeza 70 y de la parte superior del torso 30 de un oponente. El objetivo es golpear la cabeza 70 o torso 30 del oponente con los guantes 64. Para estimular el interés de los jugadores, se ha ideado un sistema para detectar y registrar los golpes dados en la cabeza y en el torso, el cual sistema se describirá a continuación. - - - - -

20. Volviendo a las Figuras 3, 6, 4, 7, se observará que una tercera varilla 72 sube a través de la parte superior de cada una de las carcassas 18 y termina en su extremo superior en una pestaña 74 fijada firmemente a la parte trasera del torso 30. El torso 30 hueco es permitido a su vez girar alrededor de los ejes 56 y 60. Un resorte 76 une operativamente el torso 30 al bastidor 58 para sujetar normalmente la cabeza 70 del torso 30 en su posición hacia delante. - - - - -

25. Con referencia ahora a la Figura 10, se verá que la

191289



parte inferior 78 de cada varilla 72 sobresale hacia abajo en el mecanismo contador que ahora se describirá. - - - - -

Montado de manera apropiado dentro de cada carcasa 18 hay un bastidor 80 por debajo del cual se fija un chasis 82.

5. Un brazo 84 que termina en un lado en la placa 86 está montado para girar alrededor de un pasador 88 montado en los brazos 90 que se extienden hacia arriba desde el chasis 82. Un extremo de un resorte 92 está fijado a un gancho 94 que forma parte del brazo 84 y el otro extremo está fijado al chasis 82. Así
10. la placa 86 está forzada normalmente hacia arriba para cooperar con la parte inferior 78 de la varilla 72. - - - - -

En el otro extremo del chasis 82 hay un brazo 96 montado para giro alrededor de un eje 98 fijado al chasis 82. Un extremo de un resorte 100 está fijado al extremo libre 102 del brazo 96 y su otro extremo está fijado al chasis 82, forzando así el brazo 96 normalmente hacia la derecha. Espaciado hacia dentro respecto al brazo 96 hay un disco 104 que tiene en su superficie una parte recortada 106. El disco 104 está fijado a un eje 108 montado de manera apropiada en el chasis 82. Un resorte helicoidal 110 está enrollado alrededor de la parte inferior del árbol 108 y su extremo libre está fijado al chasis 82. Un piñón 112 está montado sobre el eje 108 de modo que los dientes del mismo engranen con los dientes de un piñón 114 montado para su giro alrededor de un árbol 116 montado dentro del chasis 82. Posicionado por encima del piñón 114 hay un piñón mayor 118 que tiene dientes que engranan con los dientes de un piñón 120 fijado a un eje 122 también montado

15.

20.

25.

191289



dentro del chasis 82. Fijado a la parte superior del eje 122, para girar con el mismo, hay un disco 124 provisto en su parte superior de un nervio 126. - - - - -

5. Tal como se verá en la Figura 11, los pies del muñeco boxeador 16 están montados en una plataforma 128 montada sobre la carcasa 18 para giro alrededor de un árbol 130 que se extiende a través de la misma. Volviendo a la Figura 10, se observa que un elemento 132 de bloqueo está montado para su giro alrededor de un árbol 134 montado giratoriamente dentro de la carcasa 18 de cualquier manera adecuada. El elemento 132 de bloqueo está forzado normalmente en el sentido contrario al de las agujas del reloj por un resorte 136 que tiene un extremo fijado a la carcasa 18 de cualquier manera convencional y su otro extremo fijado a un brazo 138 formado como parte del elemento 132 de bloqueo. Tal como quedará evidente, el elemento 132 de bloqueo se extiende hacia arriba a través de una abertura 140 formada en el extremo derecho del bastidor 80 y también a través de una abertura 142 formada en la plataforma 128, tal como se ve en la Figura 11. Finalmente, una placa 144 elástica está montada dentro de la carcasa 18 de tal manera que su extremo superior coopera con la superficie inferior de la plataforma 128. - - - - -

15. Ahora se describirá el sistema detector y contador. Inicialmente, cada uno de los jugadores gira su pomo 146 de mando que está fijado al árbol 108. De esta forma el resorte helicoidal 110 es enrollado fuertemente. Mientras los jugadores boxean, los guantes 64 de los muñecos 16 finalmente suman

25.

191289



- puntos golpeando la cabeza 70 y torso 30 de su oponente. En el momento de contacto, el torso 30 del púgil que ha sido golpeado gira, tal como se ha explicado anteriormente, alrededor de los árboles 56 y 60. El giro del torso 30, a su vez, hace que la varilla 72 sea desplazada hacia abajo. El movimiento descendente de la varilla 72 hace que el extremo inferior 78 de la misma fuerza la placa 86 hacia abajo, tal como se ilustra en la Figura 10a, haciendo que el extremo izquierdo del brazo 84 gire hacia arriba, en cuyo momento el disco 124 y el nervio 126 se encuentran libres para girar en el sentido contrario al de las agujas del reloj bajo la influencia del resorte 110 actuando a través de los piñones 112, 114, 118 y 120. Naturalmente, el torso 30 gira nuevamente a su posición normal bajo la influencia del resorte 76 haciendo así que la varilla 72 se desplace hacia arriba, devolviendo el brazo 84 a su posición normal en la que bloquea el nervio 126 para impedir más de un giro del disco 124. Será evidente además que durante este intervalo el eje 108 ha efectuado un movimiento angular fijo determinado por la relación de los distintos piñones. Tal como será evidente además, durante este giro del eje 108, la parte recortada 106 ha efectuado un avance angular predeterminado. En este sentido, se nota que los incrementos fijos de giro del eje 108 están designados por números indicados en la parte superior del pomo 146 de mando empezando a "cero" y terminado en "21". - - - - -
- 5.
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.

A medida que la pelea progresa, los guantes 64 de los respectivos púgiles 16 continúan golpeando su oponente hacien-

191289



do que las varillas respectivas 72 se desplacen hacia abajo, cuando los torsos 30 giran, liberando el disco respectivo 104 para su giro. Eventualmente, la parte recortada 106 del disco 104 gira en yuxtaposición con el resalte 146a que sobresale del brazo giratorio 96 haciendo así que el brazo 96 gire en el sentido contrario al de las agujas del reloj bajo la influencia del resorte 100 hasta que el resalte 146a encaja dentro de la parte recortada 106. - - - - -

10. Tal como se ve además en la Figura 10, el brazo 96 está dotado de un tope cilíndrico vertical 148 que encaja dentro de una abertura correspondiente 150 formada en el lado izquierdo de la placa 80. Así, a medida que el brazo 96 gira en el sentido contrario al de las agujas del reloj, un movimiento parecido del tope 148 obliga al bastidor 80 a deslizar hacia

15. la derecha en cuyo momento la pared de la abertura 140 coopera con el elemento 132 de bloqueo finalmente moviendo el mismo hacia la derecha con lo que, a su vez, suelta el elemento 132 de bloqueo de la abertura 142 de la plataforma 128. En este momento, la plataforma 128 gira abruptamente en el sentido

20. contrario de las agujas del reloj, tal como se ilustra en la Figura 11. El púgil que ha sido golpeado un número predeterminado de veces -21- así cae hacia atrás como se ve en la Figura 11, señalando el final de la pelea. Debe observarse que cada jugador al mirar el giro del pomo 146 de mando tiene

25. un aviso permanente del número de veces que su púgil ha sido golpeado. - - - - -

Tal como quedará evidente de las Figuras 4 y 5, la base

191289



10 está dotada de aberturas dentro de las cuales pueden posicionarse "punching balls" 152 o pelotas de entreno. Esto permite el acostumbrado ejercicio de precalentamiento, si se desea. - - - - -

5.

N O T A

Se declaran de novedad, propiedad y utilidad para España, sus territorios y plazas de soberanía, las siguientes:

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

10. 1.- Juguete de boxeo, caracterizado porque comprende:  
una base; - - - - -

dos carcacas, medios que montan dichas carcacas para movimiento sobre dicha base, estando dotada cada una de dichas carcacas de palancas que tienen elementos de accionamiento; - - - - -

15. muñecos boxeadores montados sobre dichas carcacas en relación opuesta, teniendo cada uno de dichos muñecos brazos, medios que permiten que dichos brazos se extiendan hacia afuera, un torso y medios que permiten que dicho torso bascule cuando sea tocado; - - - - -

20. medios que unen operativamente dichos elementos de accionamiento de cada una de dichas carcacas a dichos medios que permiten que dichos brazos se extiendan hacia afuera des-

191289



de dichos muñecos; y - - - - -

5. medios que cuentan y registran el número de veces que dicho torso de cada uno de dichos muñecos es basculado como resultado de haber sido tocado por al menos uno de los brazos del muñeco opuesto. - - - - -

10. 2.- Juguete de boxeo según la reivindicación 1, caracterizado porque incluye medios que hacen que cada uno de dichos muñecos bascule hacia atrás fuera de posición después de que dicho torso ha sido tocado y basculado un número predeterminado de veces. - - - - -

15. 3.- Juguete de boxeo según la reivindicación 1, caracterizado porque dichos medios que montan dichas carcassas para movimiento sobre dicha base comprenden ranuras formadas en dicha base y soportes que se dirigen hacia abajo de dichas carcassas y se extienden a través de dichas ranuras. - - - - -

20. 4.- Juguete de boxeo según la reivindicación 3, caracterizado porque dichas ranuras están posicionadas en dicha base de tal manera que cuando un primer muñeco de dichos muñecos está en su posición más hacia adelante y dichos brazos del mismo están extendidos totalmente y el otro de dichos muñecos está en su posición más hacia atrás, los brazos extendidos de dicho primer muñeco no pueden tocar dicho torso de dicho otro muñeco. - - - - -

25. 5.- Juguete de boxeo según la reivindicación 1, caracterizado porque dichos medios que permiten que dichos brazos se extiendan hacia afuera comprenden un bastidor incluido den-

191289

8/12/16



tro de dicho muñeco, dos ejes unidos a dicho bastidor, comprendiendo cada uno de dichos brazos una sección inferior dotada de un guante, dos secciones superiores, medios que unen pivotantemente dicha sección inferior a dichas secciones superiores y medios que montan dichas secciones superiores para girar alrededor de dichos ejes. - - - - -

5.

6.- Juguete de boxeo según la reivindicación 1, caracterizado porque dichos medios que unen operativamente dichos elementos de accionamiento a dichos medios que permiten que dichos brazos se extiendan hacia afuera comprenden una palanca asociada con cada uno de dichos elementos de accionamiento y montada en dicha carcasa, estando dispuesto un extremo de cada una de dichas palancas directamente por debajo del elemento de accionamiento correspondiente, una varilla asociada con cada una de dichas palancas y que tiene un extremo inferior que descansa contra el otro extremo de dicha palanca y unida operativamente en su extremo superior a una de dichas secciones superiores de brazo de cada uno de dichos brazos, y medios que normalmente fuerzan cada uno de dichos brazos hacia abajo desde su posición extendida. - - - - -

10.

15.

20.

7.- Juguete de boxeo según la reivindicación 1, caracterizado porque dichos medios que cuentan y registran el número de veces que dicho torso es basculado comprenden una varilla unida operativamente en su extremo superior a cada uno de dichos torsos, un pomo de mando montado operativamente para giro con respecto a cada una de dichas carcasas y medios que hacen avanzar dicho pomo de mando en un grado predetermi-

25.

24:54:76

191289



nado cada vez que dicha varilla es movida hacia abajo por la acción basculante de su torso asociado. - - - - -

5. 8.- Juguete de boxeo según la reivindicación 7, caracterizado porque incluye medios que hacen que cada uno de dichos muñecos se mueva a su posición inoperativa cuando su pomo de mando asociado avanza un número predeterminado de grados. - -

9.- "JUGUETE DE BOXEO". - - - - -

10. Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de diecisiete hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras, y siete láminas de dibujos que la ilustran.

MADRID, 8 MARZO 1973

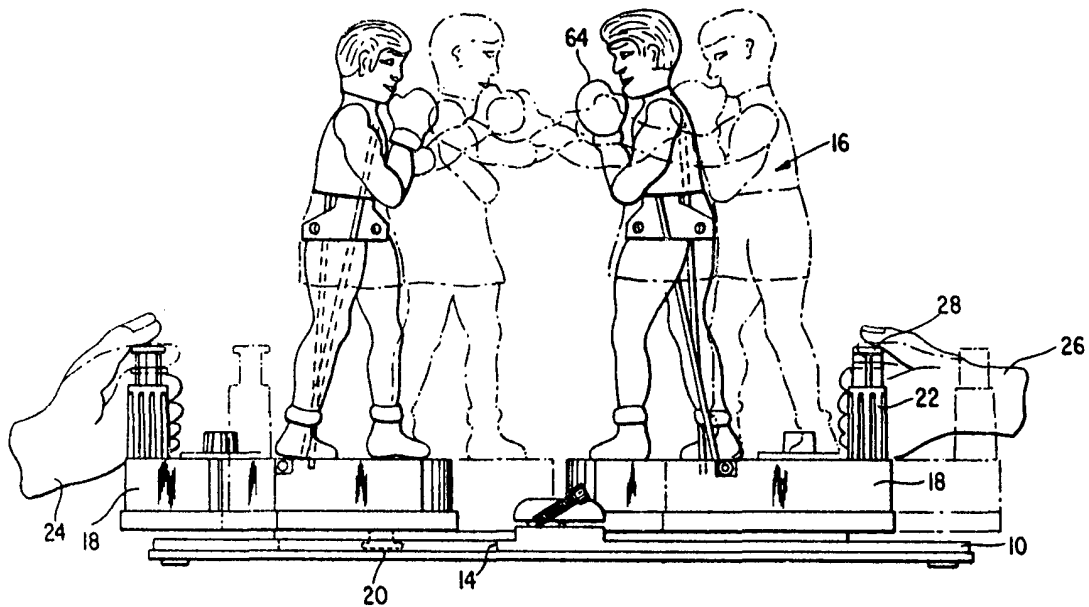
P. A. M. CURELL SUÑOL

Mon. h ~

24 8 78



FIG. 1



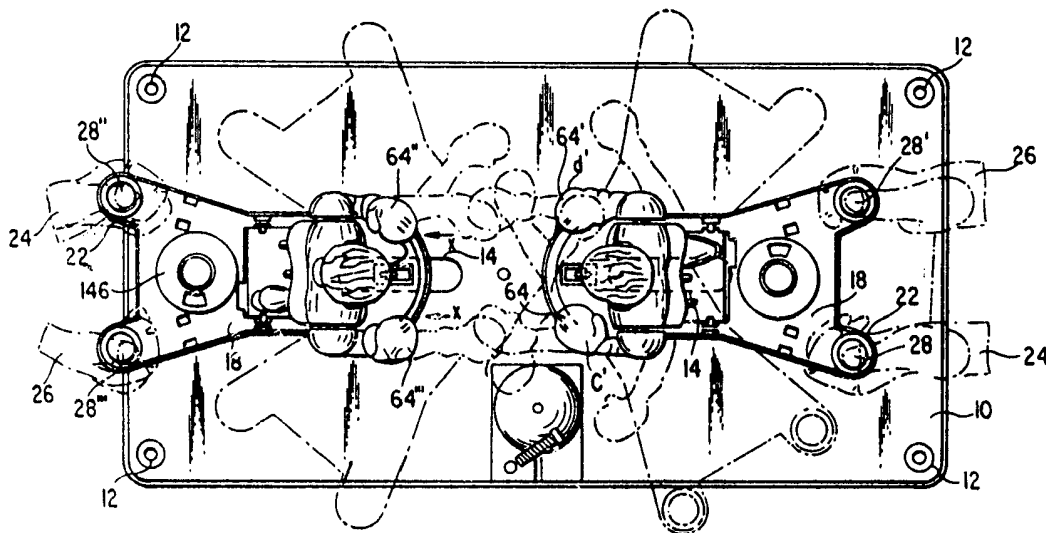
MANUFACTURED BY TOMY COMPANY, LTD.

Man. Co.

24 26 28



FIG. 2



1970  
SUROI  
W. H. H. H.

24:5:76



FIG. 12



FIG. 13



FIG. 3

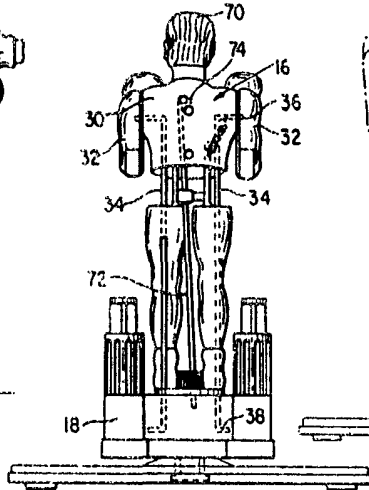
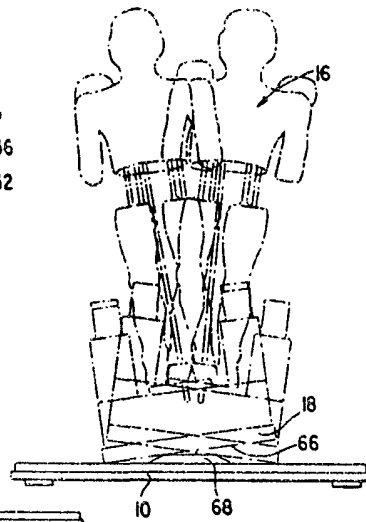


FIG. 14



MADRID, 1913

M. CUBEL SUÑOL

Man. In v.

24-5-78



FIG. 4

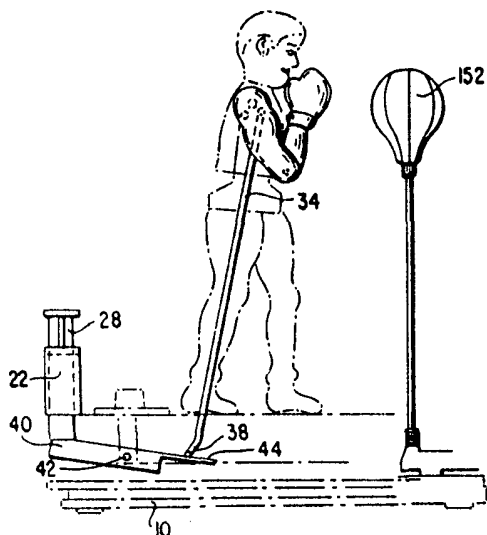
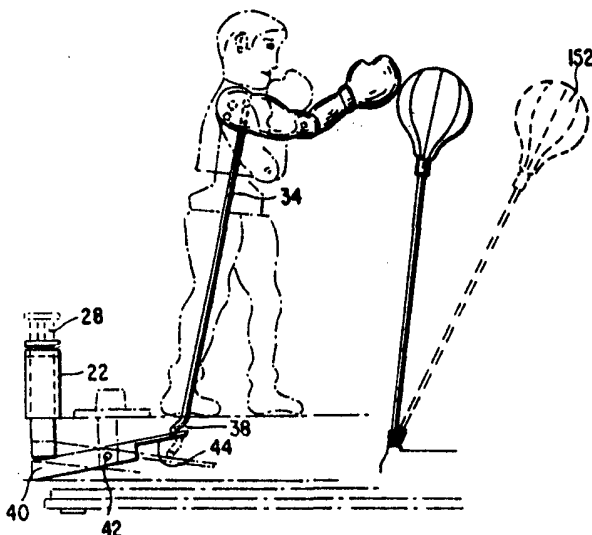


FIG. 5



REGISTERED PATENT 1973

TRADE MARK CONTROL

*Man. Inc.*

2457

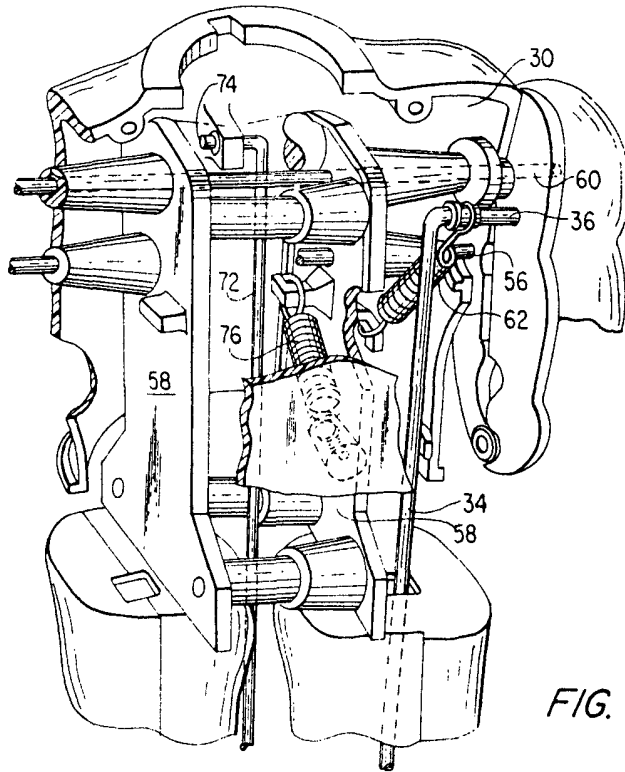


FIG. 6

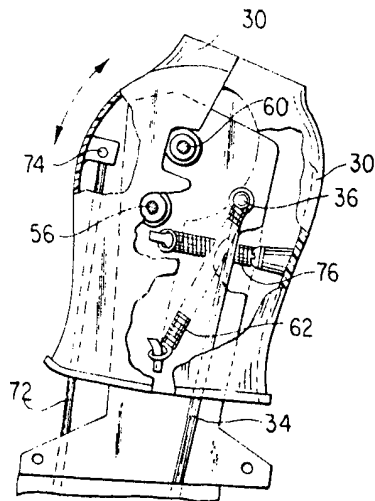


FIG. 7

1973

EL SUÑOL

*M. M. M.*

24-5-77



FIG. 11

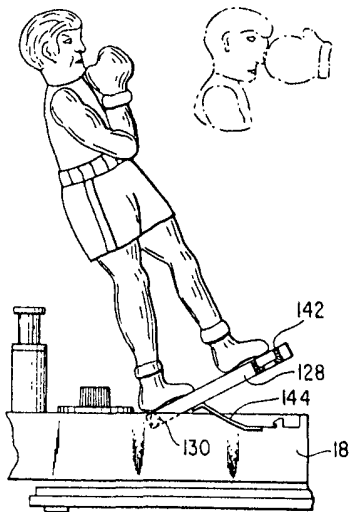


FIG. 8

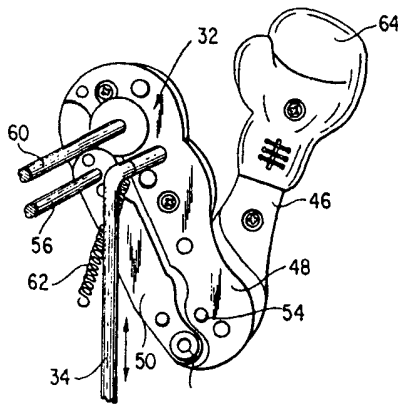
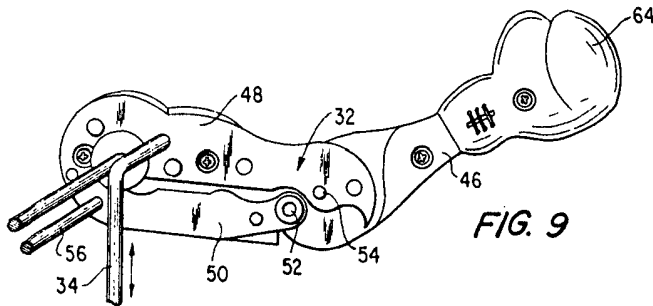


FIG. 9



MADE IN JAPAN

BY A. COME SANGI

Man in use

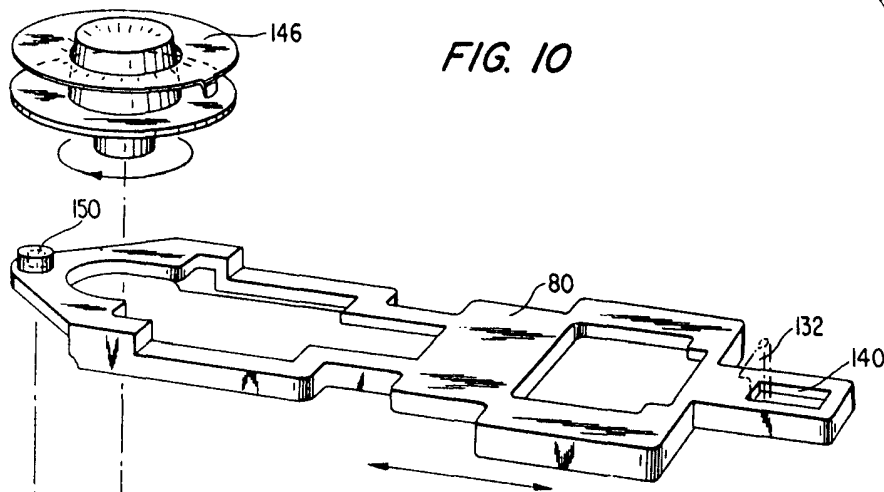


FIG. 10

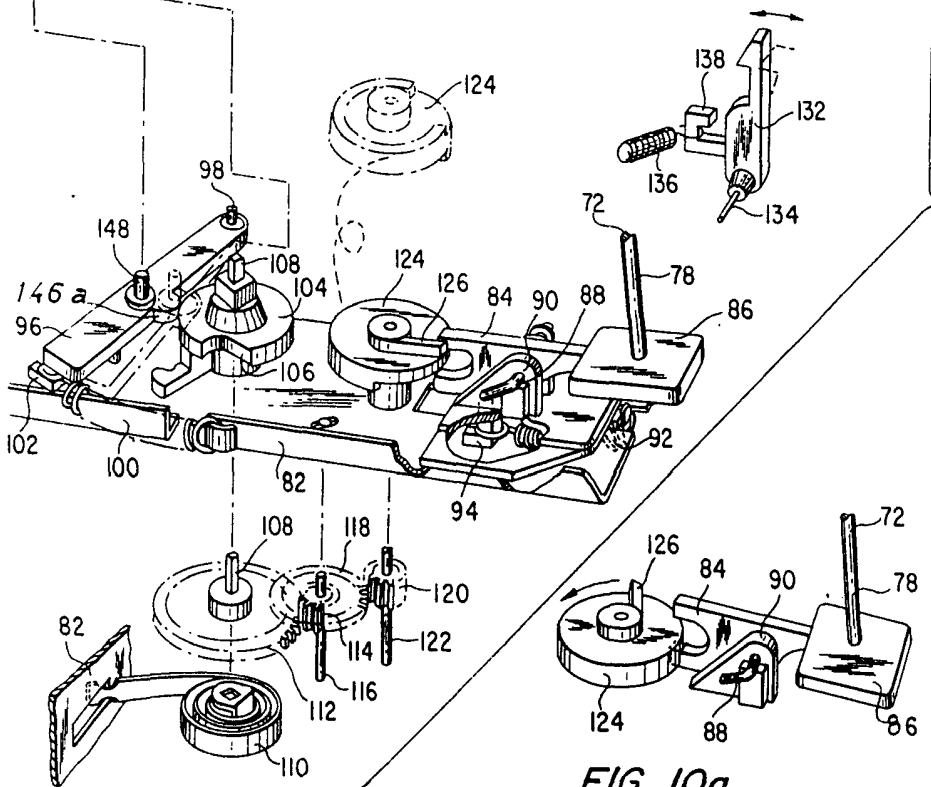


FIG. 10a

MANUFACTURED BY TOMY KOGYO CO., LTD.  
TOKYO, JAPAN  
*Man. In m*