

⑩ ES	⑪	NUMERO	295293	⑩ Y
	②①	FECHA DE PRESENTACION	25 JUN. 1986	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

- 1 ENE. 1987

③① PRIORIDADES:	③② FECHA	③③ PAIS
③① NUMERO		

④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD	⑤① CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63H 13/02

⑤④ TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE COMPETICION".

⑦① SOLICITANTE (S)
MB ESPAÑA, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Avda. Real Monasterio de Santa María de Poblet, Nº 22 QUART DE POBLET (Valencia), -

⑦② INVENTOR (ES)

⑦③ TITULAR (ES)

⑦④ REPRESENTANTE
DON JOSE LOPEZ CORTES, -

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

La presente memoria tiene la finalidad de describir las características de un original juego, de cuya especial constitución se deriva un entretenido manejo y funcionamiento, que permitirá, a los niños a los que va destinado, (desde 3 años en adelante), establecer una emocionante competición en la que, mayormente su espíritu de observación, dará la victoria al jugador más hábil.

El nuevo juego a que nos venimos refiriendo utilizará como medio material de representación, una figura que imite un animal cuadrúpedo, tal como una mula, asno, caballo, cebra, elefante u otra, preferentemente en forma humorística y consiste en esencia en componer esta figura de animal cuadrúpedo con un cuerpo hueco, abierto por su parte inferior o vientre, llevando introducido en la grupa o anca un cajetín que inicia los muslos y va articulo con libre movimiento, de cuyo cajetín penden las patas que en el corvejón llevan articuladas a su vez las cañas y pies traseros, también con libre movimiento de articulación. El referido cuerpo hueco tiene en su extremo delantero una abertura vertical, en la cual va alojada una gran plancha que configura la cabeza y cuello del animal, que quedan al exterior, mientras que, internamente, dicha plancha se prolonga y a ambos lados tiene dos pun-

tas de eje, que van introducidas en los orificios de dos  
respectivos cajetines del extremo superior de una gran  
pieza hueca que imita, (en forma caprichosa y humorística), los antebrazos, rodillas, metacarpo y pies delanteros de las dos patas delanteras del cuadrúpedo que están  
5 unidas. Dichos orificios actúan de cojinetes de giro de la cabeza, cuello y prolongación, poseyendo, a su vez, tales cajetines, dos respectivas puntas de eje, por medio de las cuales, la pieza que configura las dos patas  
10 delanteras unidas, se articula a los lados del cuerpo hueco del cuadrúpedo. La prolongación interna de la plancha que configura la cabeza y cuello tiene un gancho al cual va unido el extremo de un muelle en espiral, cuyo  
15 otro extremo va unido también a otro gancho situado en la parte interna de la pieza que imita las dos patas unidas, de manera que la tracción de dicho muelle impulsa a la cabeza y cuello la permanente tendencia a inclinarse  
20 hacia adelante. La prolongación de la plancha central que configura la cabeza y cuello, tiene lateralmente una punta de eje, en la que va montada una corta palanca con un extremo cortado oblicuamente, mientras que el otro extremo posee un gancho al que va enganchado un muelle en espiral que tiene su otro extremo unido a otro gancho del lateral de la propia plancha central, en donde hay un tetón  
25 saliente cerca del gancho últimamente citado. Recayente al lado opuesto de la mencionada plancha, hay una punta

de eje y también una pieza basculante, con un extremo en forma de gancho y un largo y fino brazo, perpendicular al del gancho, teniendo el fino brazo una dilatación o cabeza en su extremo.

5 En los pies o pezuñas delanteras, hay unos nervios, por medio de los cuales la figurita de cuadrúpedo se puede fijar en una plancha alargada que la mantendrá de pie.

10 Como complemento del juego y para el desarrollo del mismo, se dispone, además, de un surtido de figuritas imitando diversos objetos, que pueden ser herraduras, una silla o arnés, una caja, pico, pala, pozal y otros.

15 Para facilitar la comprensión de la descripción general efectuada anteriormente, se acompañan unos dibujos que muestran un ejemplo de realización de un juego según la invención. En este ejemplo se ha adoptado la figura grotesca y humorística de una mula, pero debe quedar bien establecido que podría realizarse también el juego a base de figuras de otra clase de cuadrúpedos y en variedad de formas, tamaños, colores, materiales y con otras figuras de objetos complementarios a cargar sobre el juego, diferentes a las representadas en los dibujos que detallamos a continuación:

20

25 Las diversas figuras que muestran el ejemplo de juego, representan como sigue:

Fig.1.- Perspectiva de la figura de mula grotesca colocada sobre su base y en posición horizontal o nor-

mal, antes de iniciar el juego.

Fig.2.- Alzado frontal de los pies delanteros.

Fig.3.- Alzado lateral de los pies delanteros de la figura 2.

5 Fig.4.- Plancha que configura la cabeza, cuello y prolongación, vista por un lado.

Fig.5.- La misma plancha de la figura anterior, vista por el lado opuesto.

10 Fig.6.- Porción delantera de la base de sustentación, vista en planta.

Fig.7.- Perfil de la plancha de las figuras 4 y 5.

Fig.8.- Vista frontal en alzado de la parte superior de la pieza que configura las piernas delanteras.

15 Fig.9.- Alzado, visto por la parte trasera, de la pieza que configura las piernas delanteras.

Fig.10.- La plancha que configura la cabeza, cuello y prolongación, montada sobre la pieza de las piernas traseras, viéndose esta última en sección vertical.

20 Fig.11.- Vista frontal en alzado del cuerpo de la mula con las patas traseras montadas al mismo.

Fig.12.- Pequeña palanca y su muelle, vistas en alzado lateral.

Fig.13.- Alzado lateral de la pieza basculante.

25 Fig.14.- Perspectiva de la figura de mula sobre su base y en posición vertical.

Figs. 15 a 24.- Figuras de los diversos objetos complementarios usados en el desarrollo del juego.

Las partes más importantes del ejemplo de juego representado en las figuras anteriormente relacionadas, se señalan en ellas con las siguientes referencias numéricas:

1.- Cuerpo hueco de la figura de mula.

2.- Cajetín, articulado a la parte trasera del cuerpo, que inicia los muslos.

3.- Patas traseras, unidas por los pies y articuladas libremente al cajetín -2-.

4.- Abertura central, vertical, en el cuerpo -1-.

5.- Plancha que configura la cabeza y cuello de la figura de mula.

6.- Prolongación de la referida plancha -5-.

7.- Brazo en ángulo, con relación a la prolongación -6-.

8.- Puntas de eje, a ambos lados de la plancha prolongación -6-.

9.- Pala o pestaña adosada a una de las citadas puntas de eje.

10.- Punta de eje.

11.- Palanca montada en la referida punta de eje.

12.- Gancho de la mencionada palanca.

13.- Muelle en espiral unido al gancho 12 de la citada palanca -11- por un extremo.

14.- Gancho al que va unido el otro extremo del muelle -12-.

5

15.- Tetón lateral de la prolongación -6-.

16.- Gancho dispuesto en el canto de la plancha prolongación -6-.

17.- Pieza que configura las dos patas delanteras unidas entre sí, y hueca por la parte posterior.

10

18.- Gancho situado en la oquedad de dicha pieza -17-.

19.- Muelle en espiral que une los ganchos -16- y -18-.

15

20.- Dos cajetines en el extremo superior de la pieza -17-, que lateralmente tienen un orificio cada uno (no visibles) en los que van introducidas las puntas de eje -8-, de manera que actúan de cojinetes.

21.- Puntas de eje de los referidos cajetines -20-.

20

22.- Abertura para paso de la plancha -6-, cuando la cabeza y cuello se inclinan hacia adelante.

23.- Punta de eje procedente de la prolongación de un cajetín -20-.

25

24.- Orificios del cuerpo -1-, que reciben las puntas de eje -21- para actuar de cojinetes de giro.

25.- Pieza basculante.

26.- Extremo en forma de gancho de dicha pieza

-25-.

27.- Orificio de montaje y basculación de la  
repetida pieza -25-.

5 28.- Brazo perpendicular a la pieza -25-.

29.- Nervios paralelos situados en los pies o  
pezuñas de la mula.

30.- Plancha base de sustentación de la figuri-  
ta de mula .

10 31.- Orificios alargados en los que se encajan  
los nervios -29-, para fijar a la figurita de mula en  
posición de pié.

32.- Pieza imitando tres herraduras unidas.

15 33.- Arnes o silla.

34.- Vástago para fijar el arnes en el orificio  
del lomo de la mula.

35.- Orificio para introducción del referido  
vástago 34.

20 36.- Figura imitando una caja de explosivos.

37.- Figura imitando una cuerda arrollada.

38.- Figura imitando un pozal.

39.- Figura imitando una sartén.

40.- Figura imitando una cantimplora.

25 41.- Figura imitando un pico.

42.- Figura imitando un sombrero.

43.- Figura imitando una pala.

Con los elementos descritos y representados en los dibujos el funcionamiento y manejo del juego es como sigue: los mecanismos internos, mantienen en la posición horizontal o normal a la figura de mula, tal como aparece en la figura 1, después de que el primer jugador ha empujado suavemente con una mano la cabeza de la mula hacia atrás, soltándola luego lentamente. Al hacer esto el resorte se enganchará en su sitio, de manera que las patas traseras -3- colgarán hacia abajo y descansan ligeramente sobre la base, mientras que la cabeza quedará vertical. Alcanzada esta posición, el primer jugador ha de colocar el arnés o silla -33- en el lomo de la mula. Luego el jugador siguiente elige una figura u objeto cualquiera de las señaladas 32 a 43 y lo cuelga por el orificio del arnés o silla, debiendo tocar siempre a ésta. Si la colocación de los objetos sobre el arnés o silla no se efectúa con cuidado, o se elige un objeto más pesado, se activan los resortes internos y la figura de mula dá coces, colocándose verticalmente, según la figura 14, con lo cual caen todos o algunos objetos, que se colocan en el montón para que los jugadores vayan colocándolos sobre la mula, sucesivamente. Gana el jugador último que no haya provocado el que la mula dé coces.

5

10

15

20

REIVINDICACIONES  
=====

5 1.- Juego de competición, compuesto por la figura corpórea de un animal cuadrúpedo con su cabeza y cuello, así como las patas están articuladas al cuerpo y las patas delanteras fijadas de manera desmontable a una base, caracterizado porque la figura de cuadrúpedo referida está compuesta por un cuerpo hueco abierto por su parte inferior o vientre, llevando introducido en la grupa o anca un cajetín que inicia los muslos y va articulado con libre movimiento, de cuyo cajetín penden las patas que en el corvejón llevan articuladas, a su vez, las cañas y pies traseros, también con libre movimiento de articulación.

10 2.- Juego de competición, caracterizado porque el cuerpo hueco de la reivindicación anterior lleva montada en la parte delantera y alojada en una abertura del centro, una gran plancha que configura la cabeza y cuello del cuadrúpedo, que quedan al exterior, mientras que internamente, dicha plancha se prolonga, con su extremo formando un brazo en ángulo, teniendo a ambos lados dos puntas de eje que van introducidas en los orificios de dos respectivos cajetines situados en el extremo superior de una gran pieza hueca que las dos patas delanteras del cuadrúpedo, que están unidas una a otra.

15 3.- Juego de competición, caracterizado porque los cajetines inmediatos a los orificios o cojinetes de

5

10

15

20

25

giro referidos en la reivindicación 2, poseen cada uno una punta de eje, por medio de las cuales, la pieza que configura las dos patas delanteras del cuadrúpedo, se articula a los lados de la parte delantera del cuerpo del citado cuadrúpedo, teniendo la prolongación de plancha que configura la cabeza y cuello un gancho al cual va unido el extremo de un muelle en espiral, cuyo otro extremo va unido también a otro gancho situado en la parte interna de la pieza que imita las patas delanteras, de tal modo que la tracción del muelle impulsa a la cabeza y cuello del cuadrúpedo la tendencia a inclinarse hacia adelante, si bien se dispone de un dispositivo que compensa dicha tendencia y mantiene en posición vertical la referida cabeza, comprendiendo este dispositivo una pieza basculante con un extremo en forma de gancho, dotada, además de un largo y fino brazo perpendicular, existiendo asimismo montada en la prolongación de la plancha central una palanca oscilante por su centro, con un extremo cortado oblicuamente y con su otro extremo provisto de un gancho en el que va enganchado un muelle en espiral que tiene su otro extremo enganchado en la plancha central.

4.- Juego de competición, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores, caracterizado por constar de una pieza imitando un arnés o silla de montar, con medios para fijarse en el lomo del cuerpo del cuadrúpedo, comprendiendo también un grupo de otras piezas imitando

diversos objetos, con medios para engancharse en la silla o arnés citado, de tal modo que si al colocarlos no se hace con cuidado, pueden dispararse los resortes internos, mencionados en las anteriores reivindicaciones y provocar que el cuadrúpedo de coces y cambie a la posición vertical, lanzando alguno o todos los objetos con los que se ha cargado.

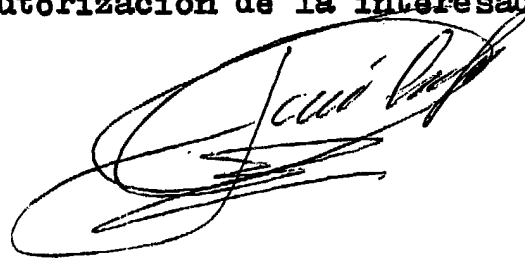
5.-"JUEGO DE COMPETICION".

De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de DOCE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 25 JUN. 1986

Por autorización de la interesada.-

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Javier...' with a large, stylized flourish underneath.

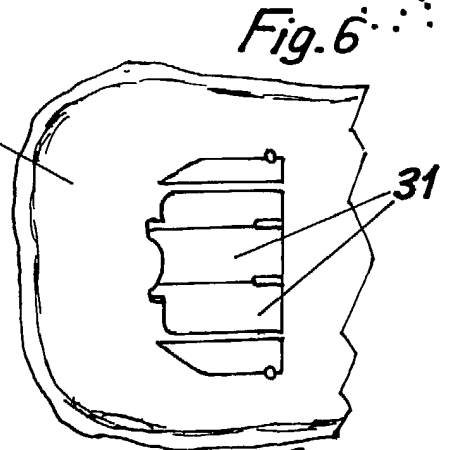
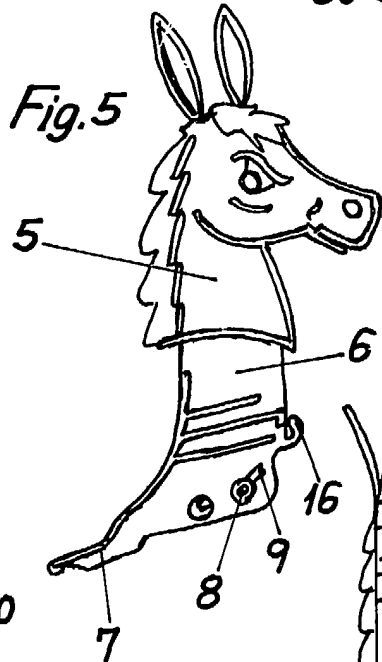
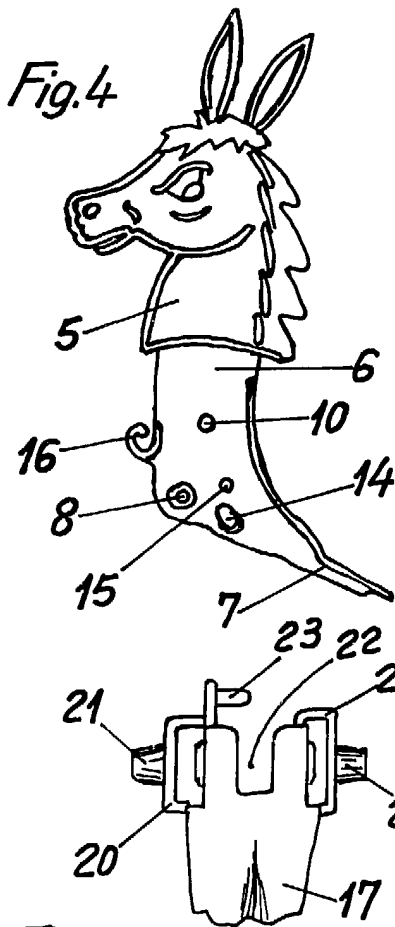
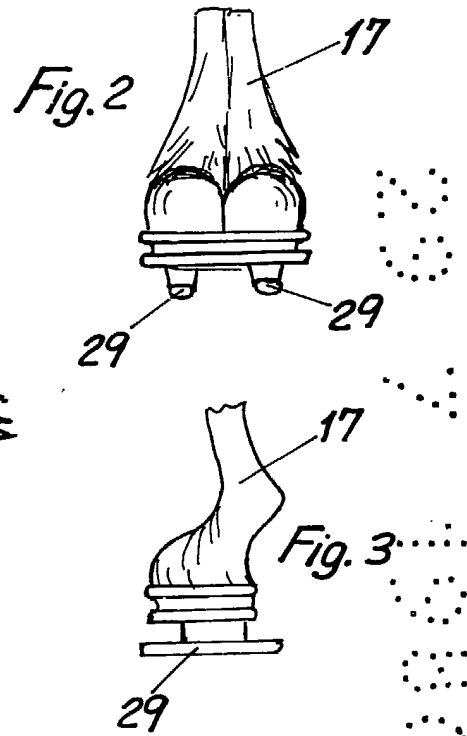
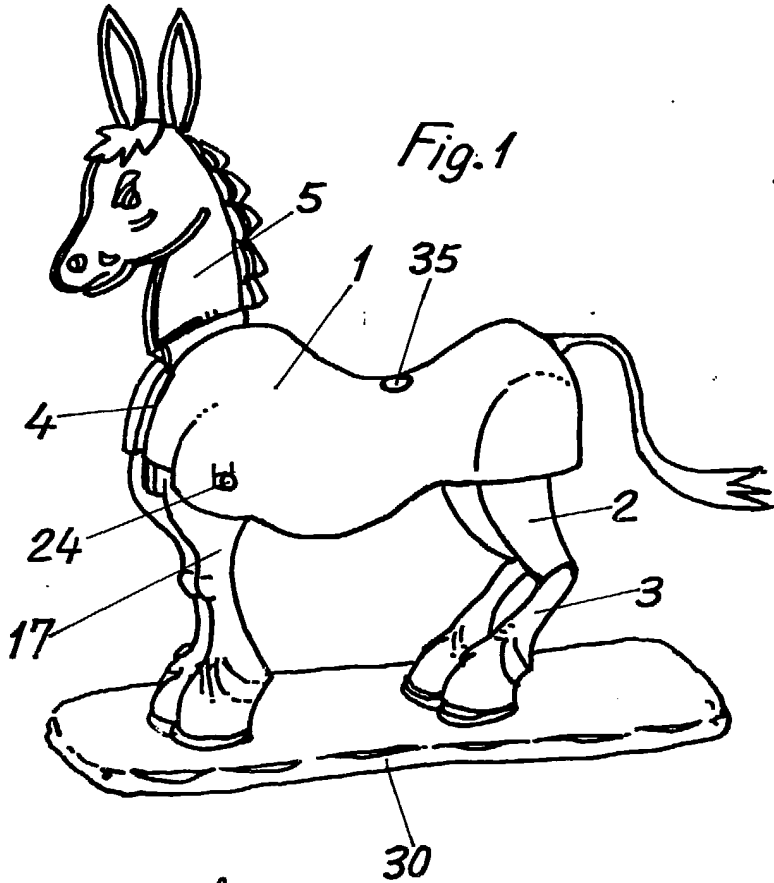
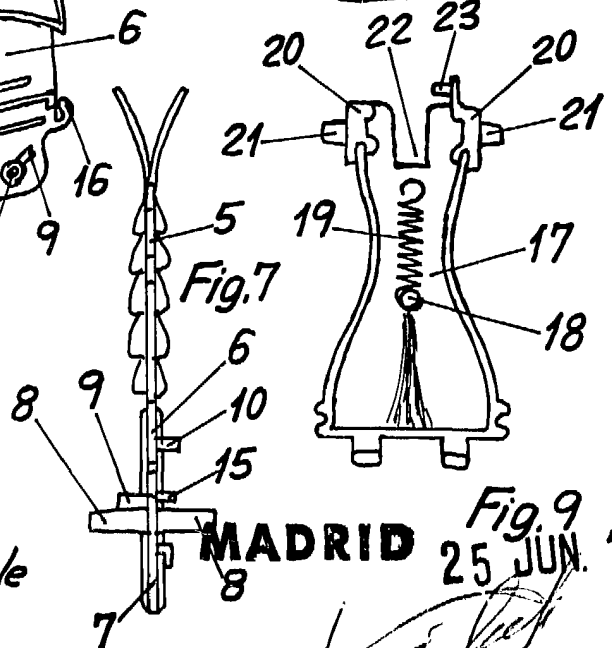


Fig. 8

Escala variable



MADRID

25 JUN. 1986

Fig.10

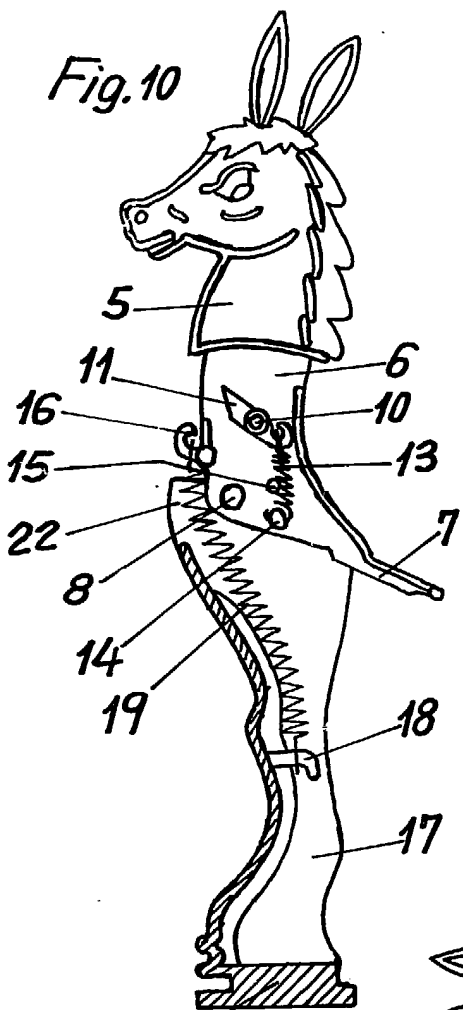


Fig.12

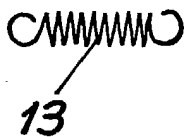
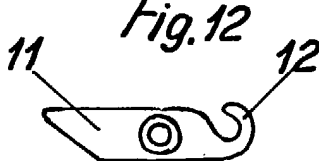


Fig.13

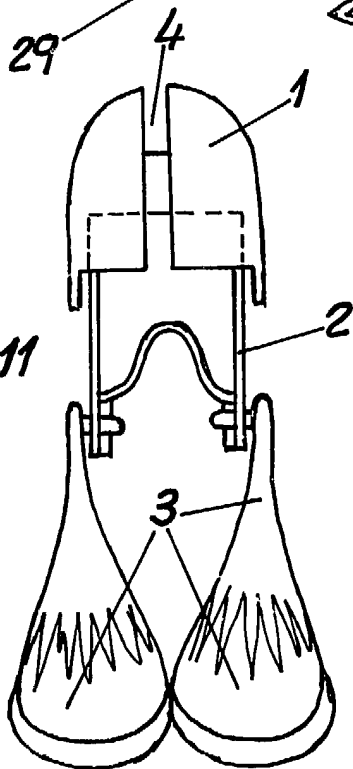
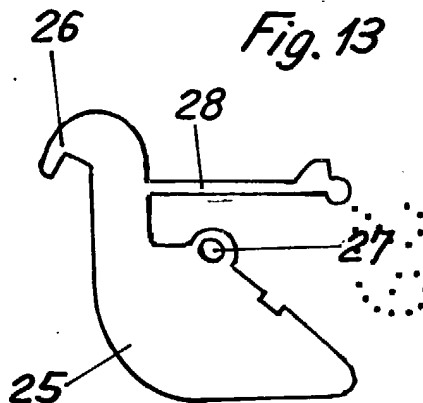


Fig.11

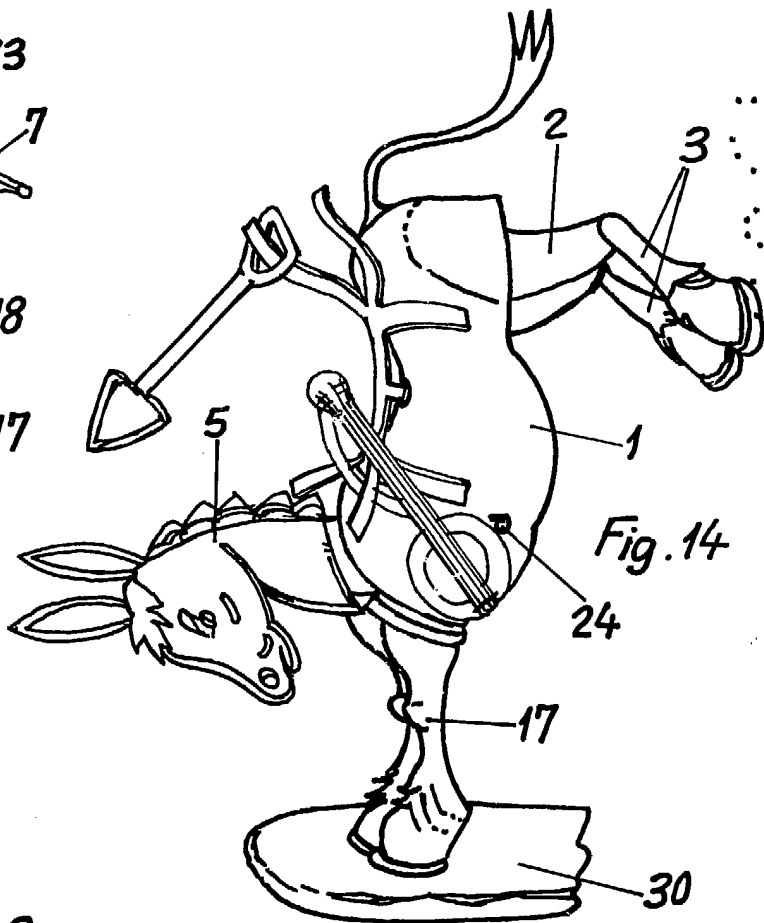


Fig.14

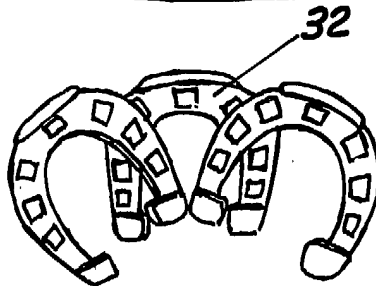


Fig.15

Escala variable  
MADRID 25 JUN. 1986

295293

Fig.16

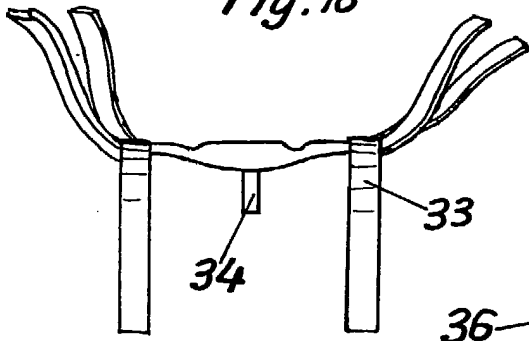


Fig.18

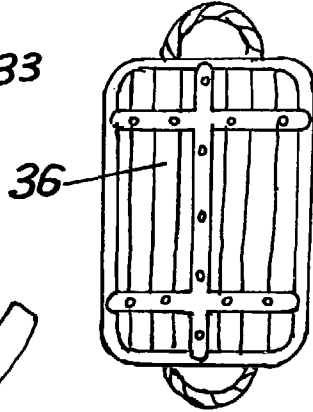


Fig.19

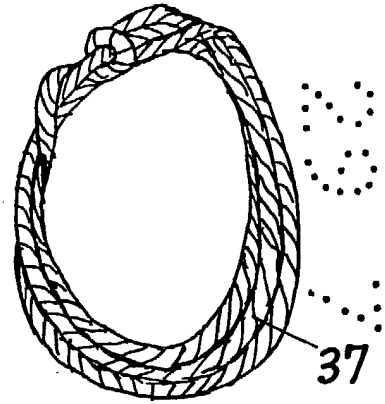


Fig.17

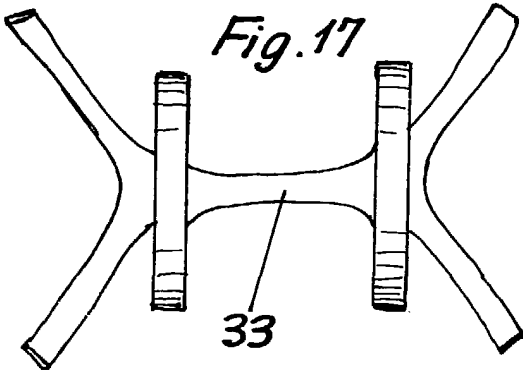
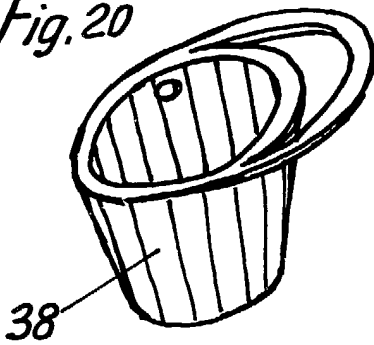


Fig.20



39

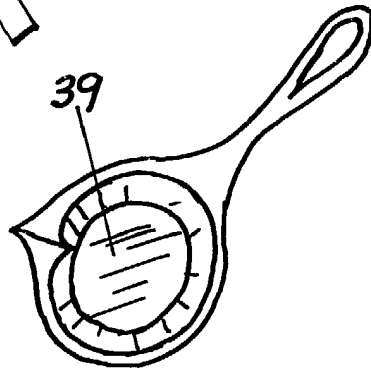


Fig.22

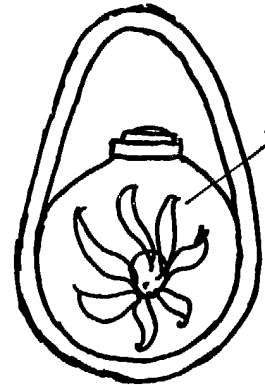


Fig.21

Fig.23

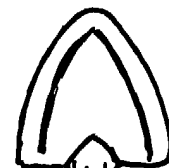
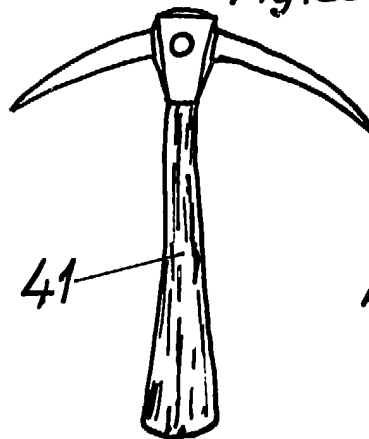


Fig.24

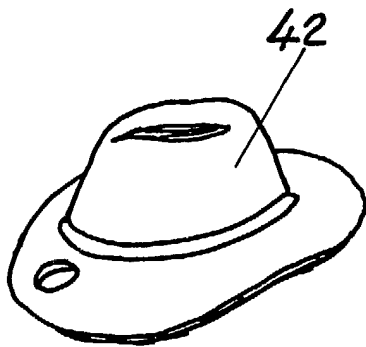


Fig.25

Escala variable  
MADRID 25 JUN 1986