

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 400 930**

51 Int. Cl.:

A63H 3/16 (2006.01)

A63H 9/00 (2006.01)

A63H 3/46 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **02.10.2008 E 08835550 (8)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **05.12.2012 EP 2207605**

54 Título: **Juguete para fabricar una figura de acción**

30 Prioridad:

05.10.2007 US 973154

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

15.04.2013

73 Titular/es:

**BANDAI AMERICA INCORPORATED (100.0%)
5551 KATELLA AVENUE P.O. BOX 6054
CYPRESS, CALIFORNIA 90630, US**

72 Inventor/es:

**TAKIGUCHI, YUSUKE y
MORITA, KENICHI**

74 Agente/Representante:

CURELL AGUILÁ, Mireia

ES 2 400 930 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Juguete para fabricar una figura de acción.

5 Campo de la invención

La presente invención se refiere, en general, a figuras de acción de juguete, y más específicamente, a un juguete para fabricar/construir figuras de acción de juguete.

10 Antecedentes de la invención

En la técnica, las figuras de acción de juguete son bien conocidas, y en general, están compuestas por un torso con cabeza, brazos y piernas fijadas el mismo. En algunas formas de realización, la cabeza, los brazos y/o las piernas pueden moverse con respecto al torso, creando así una figura de acción realista. La mayoría de figuras de acción vienen premontadas en una caja o recipiente; aunque algunas de estas figuras premontadas pueden ser comercializadas con partes corporales extraíbles y/o partes/porciones de sustitución de modo que toda o una parte de la figura de acción se pueda extraer de la caja y a continuación, se pueda montar de nuevo con las partes/porciones de sustitución.

Otras figuras de acción se venden como componentes independientes que deben ser comprados y a continuación montados por el usuario. Existen varios juguetes alternativos bien conocidos en el mercado, con los cuales una persona puede intentar construir su propia figura de acción, tal y como LEGO™, BIONICLES™, y STIKFAS™.

Un inconveniente común con estas figuras de acción estriba en el hecho de que vienen premontadas o con partes conocidas destinadas a ser montadas de una manera conocida y/o descrita, es decir que típicamente vienen con componentes, y todos ellos están diseñados para ser montados según un patrón fijo y/o conocido con el fin de crear un aspecto deseado para la figura de acción. Aunque algunas de estas figuras de acción permiten cierto grado de sustitución con el fin de conseguir aspectos variados de la figura de acción, realmente no permiten una gran originalidad o creatividad.

Un ejemplo de esta técnica anterior se encuentra en el documento EP-A.-0835677 que enseña un juguete peludo con un cuerpo y una pluralidad de apéndices extraíbles en forma de brazos, piernas, cola y cabeza. Los apéndices están dotados de un elemento macho con un material del tipo de bucles y ganchos que alinea de forma cooperativa con rehundidos o cavidades previsto/as en el cuerpo. El material de bucles y ganchos previsto en las cavidades fija los apéndices firmemente al cuerpo, a la vez que oculta de la vista el material de bucles y ganchos. Este documento de la técnica anterior no enseña cámaras que sujetan una pluralidad de apéndices, ni proporciona mecanismos que permiten el acoplamiento automático de las partes del cuerpo al torso.

Como consecuencia, existe la necesidad de proporcionar unos medios y un procedimiento para crear una figura de acción única y original montada a partir de una selección de partes de componente del cuerpo. Además existe la necesidad de unos medios y un procedimiento para permitir que un usuario construya una figura de acción a partir de una pluralidad de partes de componente del cuerpo de tal modo que el usuario puede construir diferentes variaciones o bien según sus deseos o bien de forma aleatoria. Finalmente, existe la necesidad de proporcionar unos medios y un procedimiento para construir automáticamente una figura de acción a partir de un subconjunto aleatoria de una pluralidad de partes de componente del cuerpo con el fin de montar una figura de acción totalmente única y diferente.

Sumario de la invención

La invención se refiere a un juguete para fabricar una figura de acción, en el que un torso de una figura de acción preseleccionada, preferentemente el torso de una figura de acción de un extraterrestre de juguete (aunque la invención está diseñada para funcionar con cualquier tipo de figura de acción compuesta por una pluralidad de partes de componente del cuerpo), se coloca en el centro del juguete y partes individuales del cuerpo para la figura de acción se colocan en unas cámaras independientes dispuestas en la circunferencia alrededor del centro en lados opuestos. A continuación, se activa el juguete y se selecciona una parte del cuerpo de cada cámara y se fija automáticamente al torso preseleccionado, con el fin de formar una figura de acción compuesta con un torso, piernas, dos brazos y una cabeza.

Las partes del cuerpo utilizadas/seleccionadas pueden ser seleccionadas específicamente por el usuario y/o pueden ser seleccionadas aleatoriamente, de tal modo que la figura de acción compuesta que se consigue montar al final puede ser diseñada pensando en un determinado aspecto o puede ser una combinación aleatoria de partes del cuerpo, formando así una figura de acción única.

Breve descripción de los dibujos

La Figura 1 ilustra una vista en perspectiva de cara superior del juguete para fabricar una figura de acción de la presente invención;

5 la Figura 2 ilustra una vista en perspectiva interior del juguete para fabricar una figura de acción de la presente invención;

10 la Figura 3 ilustra una descomposición para un suelo circular de una de las cámaras más pequeñas que representa específicamente cómo el suelo giratorio en cada una de las cámaras individuales 16 comprende cuatro piezas deslizantes que se desplazan hacia el exterior;

15 la Figura 4 ilustra un dispositivo de selección para girar internamente el suelo de una de las cámaras más pequeñas, haciendo así que las partes del cuerpo de la figura de acción dentro de dicha cámara giren;

la Figura 5 ilustra cómo distintas partes individuales del cuerpo para una figura de acción están dispuestas en una de las cámaras del juguete para fabricar una figura de acción de la presente invención;

20 la Figura 6 ilustra cómo un torso preseleccionado se coloca en el centro del juguete para fabricar una figura de acción de la presente invención y cómo distintas partes del cuerpo de la figura de acción están dispuestas a continuación en cada una de las por lo menos cuatro cámaras más pequeñas;

25 la Figura 7 ilustra el concepto de cómo la pieza deslizante más cercana al suelo de cada cámara más pequeña se desplaza hacia arriba, de manera radial, alejándose del centro de la cámara más pequeña y hacia el interior, hacia la cámara central (hacia la pieza de torso); y

30 la Figura 8 ilustra una figura de acción completa compuesta por las distintas partes del cuerpo que han sido seleccionadas y fijadas automáticamente de cada una de las cámaras más pequeñas de acuerdo con una forma de realización preferida de la presente invención.

Descripción detallada de las formas de realización preferidas

35 La invención se refiere a un juguete para fabricar una figura de acción, en el que un torso preseleccionado de la figura de acción se coloca en el centro del juguete y las partes individuales del cuerpo para la figura de acción se colocan a continuación en cámaras independientes dispuestas en la circunferencia alrededor del centro en lados opuestos. A continuación se activa el juguete y una parte del cuerpo procedente de cada cámara se selecciona y se fija automáticamente al torso preseleccionado, con el fin de formar una figura de acción compuesta constituida por las partes individuales del cuerpo, incluyendo un torso, piernas, dos brazos, y una cabeza. Más específicamente, una pluralidad de partes del cuerpo se colocan en cada cámara y a continuación se selecciona de cada cámara una de dichas partes y se acopla automáticamente al torso de la figura de acción. Tal y como se describirá en mayor detalle en la presente memoria, la selección puede seguir un diseño o puede ser completamente aleatoria.

45 La Figura 1 ilustra una vista en perspectiva de cara superior del juguete para fabricar la figura de acción de la presente invención. Tal y como se ilustra, preferentemente la invención está compuesta por una unidad grande y preformada 10 que puede estar realizada en cualquiera de, o una combinación de, distintos materiales incluyendo el material plástico y/o metálico. Preferentemente la unidad 10 comprende una cámara central 12, que de forma preferible presenta una configuración circular, aunque otras formas son previsibles y posibles, tales como cuadrado, hexagonal, y/u octagonal. Tal y como se describirá en mayor detalle a continuación en la presente memoria, dicha cámara central es donde preferentemente se monta automáticamente la figura de acción.

50 Preferentemente la cámara central 12 está cubierta por una tapa extraíble 14. Preferentemente dicha tapa 14 comprende una ventana a través de la cual el usuario puede mirar dentro de la cavidad interior de dicha cámara central 12 (es decir, dentro de la unidad) para observar el montaje de la figura de acción a medida que se realiza. Asimismo, facultativamente, la tapa puede incluir una cobertura para la ventana que cuando se coloca encima (o detrás) de la ventana, impide observar la cavidad interior de dicha cámara central, ocultando así lo que ocurre en el interior.

60 En una forma de realización preferida, una pieza de torso para una figura de acción se coloca y se retiene en la cámara central 12. Tal y como se ha explicado anteriormente, aunque en lo sucesivo esta invención se pueda describir haciendo referencia a una figura de acción en forma de extraterrestre de juguete, se ha diseñado y es apta para ser utilizada para montar cualquier tipo de figura de acción, por lo que en general esta pieza se denominará "pieza de torso". Además debería notarse que en una forma de realización preferida, un usuario puede seleccionar la pieza de torso a utilizar a partir de una pluralidad de piezas de torso disponibles. Como consecuencia, la pieza del torso es preseleccionada por el usuario y se coloca en la cámara central 12 para montar una figura de acción, tal y como se describe en mayor detalle a continuación.

Haciendo referencia a la figura 1, la invención incluye asimismo una pluralidad de cámaras más pequeñas 16 adicionales, que están colocadas circunferencialmente alrededor de la cámara central 12. En una forma de realización preferida, la invención incluirá por lo menos cuatro cámaras más pequeñas adicionales, aunque es posible disponer de un menor número, tal como, dos o tres, o de un número mayor, tal como, cinco o seis. El número de cámaras más pequeñas adicionales depende del número de partes individuales del cuerpo diseñadas para acoplarse a la pieza del torso. Más particularmente, cada una de estas cámaras más pequeñas 16 adicionales contendrá una pluralidad de partes del cuerpo para la figura de acción extraterrestre, que se utilizarán al montarla. En una forma de realización preferida, una parte de cada una de estas cámaras también es visible a través de la ventana de la tapa extraíble 14, de manera que cuando la tapa está colocada encima del juguete, un usuario aún puede ver una parte de cada una de estas cuatro cámaras más pequeñas 16 adicionales, tal como se describirá a continuación con mayor detalle.

Finalmente, haciendo referencia a la Figura 1, la invención además comprende un dispositivo de activación 18 dispuesto en la superficie frontal de la unidad y que, cuando es girado en un primer sentido, activa el juguete, haciendo por lo tanto que una de las partes del cuerpo procedente de cada una de las cámaras más pequeñas adicionales se desplace hacia adelante y finalmente, se fije y/o se acople a la pieza de torso que se ha colocado en la cámara central, tal y como se describirá en mayor detalle a continuación.

Haciendo referencia ahora a la Figura 2, se ilustra una vista en perspectiva interior del juguete para fabricar una figura de acción extraterrestre de la presente invención. Esta perspectiva ilustra además la parte interior de la cámara central 12 y dichas por lo menos cuatro cámaras más pequeñas 16. Tal y como se ilustra, en el medio de la cámara central está dispuesto un clip o cierre 19, preferiblemente realizado en material plástico o metálico, que está acoplado al suelo de la cámara central. Dicho clip o cierre 19 se utiliza para sujetar el torso de la figura de acción extraterrestre seleccionado por el usuario a partir de una pluralidad de piezas de torso disponibles.

Tal y como se ha explicado anteriormente en la presente memoria, en una forma de realización preferida una pieza de torso para una figura de acción extraterrestre se coloca y se retiene en la cámara central 12 (mediante dicho clip o cierre 19). Un usuario puede seleccionar la pieza de torso a utilizar a partir de una pluralidad de piezas de torso. La pieza de torso es preseleccionada por el usuario y es colocada en la cámara central. En una forma de realización preferida, la pieza de torso está sujeta en posición mediante el clip o el cierre 19. Más específicamente, cada una de las piezas de torso preferentemente presenta una abertura en la parte trasera de la pieza, prevista en la parte central de la misma. El clip o cierre 19 preferentemente está apretado y la pieza de torso de la figura de acción extraterrestre se coloca encima del clip o cierre 19, de modo que el clip o el cierre es recibido en la abertura en la parte trasera (el clip o el cierre encaja en esta abertura). En una forma de realización preferida, cuando la figura de acción se coloca sobre el clip o el cierre 19, se abren una pluralidad de aberturas reducidas de fijación en distintos lados de la pieza del torso. Las distintas partes del cuerpo de la figura de acción extraterrestre se acoplarán a dicha pieza de torso mediante dichas aberturas reducidas y postes de fijación previstos en, y solidarios con, cada una de las partes del cuerpo, tal y como se explica en mayor detalle a continuación.

Tal y como se ilustra en mayor detalle en la Figura 2, el clip o cierre 19 está rodeado por una pluralidad de pistas 21, conduciendo una pista a cada una de las cámaras más pequeñas adicionales 16. Tal y como se describirá en mayor detalle a continuación, dichas pistas 21 permiten que las partes del cuerpo dispuestas en cada una de las cámaras más pequeñas avancen, y finalmente, se acoplen con la pieza de torso sujeta en el clip o el cierre 19 de la cámara o cavidad central. Más específicamente, y tal y como se ilustra en mayor detalle en la Figura 2, cada una de las cuatro cámaras más pequeñas adicionales 16 comprende un suelo de forma circular 20 configurado para ser giratorio, preferentemente en sentido horario, alrededor de un eje central 23. Además el suelo circular 20 comprende por lo menos cuatro piezas deslizantes independientes 22a-d configuradas y capaces de desplazarse hacia el exterior, de forma radial, alejándose del eje central 23 de dicha cámara más pequeña, y hacia el interior hacia la cámara central, cuando el juguete es activado. En la práctica, los suelos 20 en cada una de las cámaras más pequeñas 16 serán giradas manualmente, utilizando una rueda de selección (tal y como se describe en mayor detalle a continuación) y entonces una pieza de cada una de las por lo menos cuatro cámaras más pequeñas 16 se desplaza hacia el exterior, alejándose del eje central de dicha cámara más pequeña, y hacia el torso de la cámara/cavidad central, a lo largo de una de la pluralidad de pistas, cuando se gira la rueda de activación 18. Como consecuencia, tal y como se describirá en mayor detalle a continuación, dichas pistas 21 sirven para guiar las piezas deslizantes móviles 22a-d (una de cada cámara más pequeña) para que se aleje de la cámara más pequeña hacia la parte central de la cámara central (hacia la pieza de torso).

Haciendo referencia a la Figura 3, la misma representa una descomposición para un suelo 20 de forma circular de una de las cámaras más pequeñas 16 que ilustra específicamente como el suelo giratorio 20 en cada cámara más pequeña individual 16 comprende cuatro piezas deslizantes que se desplazan hacia el exterior. Tal y como se puede apreciar en la parte superior de la Figura 3, en una primera posición dichas por lo menos cuatro piezas deslizantes están dispuestas todas de forma radial, en posición cerrada, alrededor de un eje central 23. Cada una de dichas por lo menos cuatro piezas deslizantes 22a-d presenta una abertura de retención 32 visible y accesible desde la parte superior del juguete. Esta abertura se utiliza para colocar la pluralidad de partes del cuerpo de la figura de acción dentro de la cámara más pequeña, tal y como se describe en mayor detalle a continuación. Tal y como se ha ilustrado en la vista en medio de la Figura 3, cada una de las por lo menos cuatro piezas deslizantes 22a-d es capaz

de deslizar hacia el exterior, en sentido radial alejándose del eje central 23 de dicha cámara más pequeña, y hacia el interior hacia la cámara central (y hacia la pieza del torso). Finalmente, tal y como se puede apreciar en la vista inferior de la Figura 3, el desplazamiento de las piezas deslizantes hacia el exterior se hace posible mediante el uso de una interfaz de tipo pista 34 mediante el cual la cara inferior de cada una de las piezas deslizantes puede ser "agarrada" o entrar en cooperación de otra manera con un mecanismo mecánico y a continuación empujada a lo largo de una pista central, desplazando la pieza hacia el exterior en sentido radial, alejándose del eje central 23. Más específicamente, debajo de cada suelo de forma circular de cada cámara más pequeña se prevé un mecanismo giratorio destinado a hacer girar el suelo, preferentemente en sentido horario. Además, debajo de cada una está previsto un mecanismo mecánico para "agarrar" o hacer entrar en cooperación de otra manera una de las piezas deslizantes (preferentemente la pieza más cerca a la cámara central) y desplazando dicha pieza hacia el exterior, alejándose del eje central de dicha cámara central, a lo largo de la interfaz tipo pista 34, y hacia la cámara/cavidad central donde está situado la pieza de torso.

Como consecuencia, a medida que se hace girar el suelo de una posición a otra, la interfaz tipo pista 34 se alinea con las pistas 21 que se extienden hacia el exterior alejándose del clip o del cierre 19 en la cámara central. El mecanismo mecánico debajo de los suelos de cada cámara más pequeña están asociados todos entre sí y están acoplados mecánicamente a la rueda de activación 18 de tal modo que están configurados para desplazar una pieza deslizante desde cada una de las cuatro cámaras más pequeñas al mismo tiempo cuando se hace girar la rueda de activación 18. Como consecuencia, conjuntamente y al mismo tiempo, cada uno de los mecanismos mecánicos desplaza una pieza deslizante desde su cámara más pequeña a lo largo de las pistas alineadas, hacia el exterior en sentido radial, desde la parte central de dicha cámara más pequeña y hacia el interior hacia la parte central de la cámara central. Tal y como se ha explicado anteriormente, en una forma de realización preferida, la pieza deslizante dispuesta más al interior, es decir la pieza deslizante dispuesta más cerca a la cámara central de cada suelo giratorio de cada cámara, es la pieza que se desplaza.

En una forma de realización preferida, y tal y como se dará a conocer a continuación, un usuario selecciona cuál de dichas por lo menos cuatro piezas deslizantes se desplaza mediante una rueda de selección prevista justo debajo de cada una de las respectivas cámaras más pequeñas. Haciendo referencia a la Figura 4, se ilustra una rueda de selección 42 para hacer girar interiormente el suelo de forma circular 20 de una de las cámaras más pequeñas 16, haciendo de este modo que se giren asimismo las partes del cuerpo de la figura de acción extraterrestre dispuestas por la circunferencia en el suelo en dicha cámara. Tal y como se puede apreciar, debajo de cada una de las cámaras más pequeñas, en la parte exterior, una rueda de selección 42 es visible. Esta rueda puede ser girada manualmente por un usuario hasta cualquiera de las cuatro posibles posiciones. A medida que se gira la rueda en cada una de dichas por lo menos cuatro posiciones posibles, el suelo en el interior de la cámara más pequeña que corresponde con dicha rueda, asimismo gira. A medida que el suelo gira, la pieza deslizante dispuesta más al interior, es decir la pieza deslizante más cercana a la cámara central cambia cada vez que se gira la rueda hacia otra posición. Como consecuencia, cada posición de la rueda de selección 42 corresponde a la alineación de una de dichas por lo menos cuatro piezas deslizantes del suelo en el interior de la cámara más pequeña que corresponde con dicha posición de la rueda, de modo que sea desplazada más cerca de la cámara central de tal modo que la posición de la rueda determina cuál de las por lo menos cuatro piezas deslizantes del suelo en dicha cámara más pequeña será desplazada cuando el juguete es activado, tal y como se describirá en mayor detalle a continuación.

Tal y como se ha explicado anteriormente en la presente memoria, en una forma de realización de la presente invención, una pieza de torso para una figura de acción extraterrestre se coloca y se retiene en la cámara central con un clip o cierre 19 previsto en la cámara central de la presente invención. A continuación, las demás partes del cuerpo de la figura de acción están dispuestas en cada una de las por lo menos cuatro cámaras más pequeñas. Dichas partes del cuerpo se utilizarán para constituir un juguete de figura de acción extraterrestre mediante la presente invención. La Figura 6 ilustra cómo un torso preseleccionado se coloca en la parte central del juguete para fabricar una figura de acción extraterrestre de la presente invención y como varias partes del cuerpo de la figura de acción extraterrestre están dispuestas a continuación en cada una de las cámaras más pequeñas. Tal y como se puede apreciar en la Figura 6, en una forma de realización preferida, un torso de la figura de acción extraterrestre 61 está dotado preferentemente de una abertura en posición central en la cara posterior de la pieza de torso de tal modo que la pieza es sujeta en posición en la cámara central mediante el clip o cierre 19, tal y como se ha descrito anteriormente en la presente memoria. El torso comprende además unas aberturas de fijación 65 dispuestas preferentemente en lados opuestos del torso para acoplar partes del cuerpo individuales de la figura de acción (tales como cabeza, brazos, piernas) al torso. Tal y como se ha explicado anteriormente en la presente memoria, un usuario puede seleccionar la pieza de torso a utilizar de entre una pluralidad de piezas de torso. Como consecuencia, cada pieza de torso en la pluralidad presenta un tamaño, color y forma diferente pero preferentemente todas las piezas de torso están configuradas con una abertura en la parte central de sus caras posteriores individuales. Tal y como se ha explicado en mayor detalle anteriormente en la presente memoria, en una forma de realización preferida las aberturas de fijación 65 abren únicamente y vuelven visibles cuando la pieza de torso se coloca en el clip o cierre 19 en la cámara central. De este modo las partes del cuerpo de la figura de acción únicamente pueden fijarse a la pieza de torso cuando se utiliza el juguete de fabricación de la presente invención.

Tal y como se ha explicado en mayor detalle anteriormente, y todavía haciendo referencia a la Figura 6, cada una de las cámaras más pequeñas adicionales individuales contendrá una pluralidad de partes del cuerpo para la figura de

acción extraterrestre que se utilizará cuando está montada. Por ejemplo, tal y como se indica en la ilustración de la Figura 6, la cámara más pequeña superior contiene una pluralidad de cabezas de la figura de acción 62a-d, la cámara reducida a la izquierda contiene una pluralidad de brazos derechos 63a 63d, la cámara reducida a la derecha contiene una pluralidad de brazos izquierdos 64a-d, y la cámara más reducida inferior contendrá una pluralidad de pares de piernas 65a-d. Dichas partes del cuerpo de la figura de acción están dispuestas en la circunferencia de un suelo circular de cada cámara y están sujetadas en posición mediante las aberturas de retención previstas en cada una de las piezas deslizantes del suelo. Como consecuencia, en una forma de realización preferida, cada una de las partes de cuerpo de la figura de acción comprende un poste de montaje dispuesto en el centro en una cara posterior de la misma y que encaja en una abertura de fijación cuando se coloca la parte en una de las cámaras más pequeñas. De este modo, una parte de la figura de acción se coloca en cada pieza deslizante del suelo circular de cada cámara y es retenida en posición para que no se desplace cuando el suelo empieza a girar.

La Figura 5 ilustra en mayor detalle como partes de cuerpo individuales (en este caso los brazos derechos) están dispuestas en una de las por lo menos cuatro cámaras más pequeñas 16 del juguete para fabricar la figura de acción de la presente invención. Tal y como se ilustra en la Figura 5, las partes individuales de la figura de acción están dispuestas en la circunferencia alrededor del perímetro exterior del suelo giratorio de forma circular 20 de la cámara más pequeña 16. Las partes de la figura de acción (en este caso los brazos izquierdos) están dispuestas preferentemente de tal modo que hay una parte del cuerpo dispuesta en cada una de las cuatro piezas deslizantes individuales 22a-d del suelo giratorio. Más específicamente, una parte del cuerpo individual está dispuesta encima de una de las piezas deslizantes del suelo giratorio de tal modo que esté retenida en posición mediante la abertura de fijación prevista en dicha pieza 22a-d. Cada una de las partes del cuerpo presenta un poste de montaje 55 que permite acoplar la parte del cuerpo a la pieza de torso en la cámara central. Más específicamente, preferentemente el torso comprende unas aberturas de fijación 65 preferentemente dispuestas en lados opuestos del torso. Dichos postes de montaje 55 previstos en cada una de las partes del cuerpo se introducen en las aberturas de fijación 65 del torso, cuando se selecciona dicha pieza para acoplar dicha parte del cuerpo individual de la figura de acción (tal como una cabeza, un brazo, un par de piernas) al torso.

Una vez que todas dichas por lo menos cuatro cámaras más pequeñas han sido cargadas con sus partes del cuerpo de la figura de acción respectivas, preferentemente se vuelve a colocar la tapa en la parte superior de la unidad. A continuación, un usuario gira la rueda de selección en el fondo/la parte exterior de cada una de las cámaras más pequeñas mientras que lo observa mediante la ventana prevista en la tapa. El usuario girará cada rueda de selección hasta que la parte deseada de dicha cámara respectiva entra en su campo de visión y se coloca adyacente/la más cercana al torso sujetado en el medio de la cámara central. Una vez que el usuario haya seleccionado todas las partes que el o ella desea acoplar al torso para crear una figura de acción extraterrestre deseada, el usuario girará la rueda de activación 18 en un primer sentido, haciendo que la pieza deslizante dispuesta más cercana de cada uno de los suelos circulares giratorios de cada una de las cuatro cámaras se desplace hacia el exterior, en sentido radial, alejándose de dicha cámara más pequeña y hacia el interior, hacia la cavidad central y el torso, asimismo haciendo de este modo que la parte de la figura de acción extraterrestre se desplace hacia el exterior hacia el torso.

La Figura 7 ilustra el concepto de como la pieza deslizante dispuesta más cerca del suelo de cada cámara más pequeña se desplaza hacia el exterior, en sentido radial, alejándose de la cámara más pequeña y hacia el torso. Tal y como se ilustra en la Figura 7, una pieza deslizante de cada una de las cámaras más pequeñas se desplaza hacia el exterior, en sentido radial, alejándose del eje central de dicha cámara y hacia la parte central del juguete. Una parte del cuerpo de la figura de acción está dispuesta encima de dicha pieza deslizante y asimismo se desplazará hacia el torso (conjuntamente con la pieza deslizante). Una vez que la pieza deslizante es lo suficientemente cerca, la parte del cuerpo dispuesta encima de dicha pieza acaba acoplándose con el torso, formando así una figura de acción extraterrestre completa compuesta por varias partes componente seleccionadas por el usuario. Más específicamente, una vez lo suficientemente cerca de la pieza de torso, el poste de montaje 55 de dicha parte se introducirá a presión en una de las aberturas de fijación del torso, de este modo acoplándose entre sí las piezas (la parte del cuerpo y el torso). La Figura 8 asimismo ilustra este concepto. Más, específicamente, la Figura 8 ilustra una figura de acción completa compuesta por las varias partes del cuerpo procedentes de cada cámara más pequeña.

Se entiende que dado que las partes del cuerpo están dispuestas en la circunferencia de los suelos giratorios, que son girados mediante la rueda de selección prevista debajo de cada cámara más pequeña, un usuario puede crear una pluralidad de figuras de acción diferentes y deseables utilizando cualquiera combinación de las distintas partes disponibles. Más específicamente, el usuario puede mirar por la ventana prevista en la tapa del juguete a medida que se gira cada rueda de selección y se selecciona cualquiera de una pluralidad de posibles combinaciones de partes del cuerpo con el fin de formar una figura de acción completa.

En un procedimiento alternativo, la ventana puede estar bloqueada para que el usuario no pueda ver qué partes del cuerpo se van a utilizar para montar la figura de acción extraterrestre. En esta forma de realización, una cubierta se introduce para bloquear la ventana prevista en la tapa para que un usuario no pueda ver lo que ocurre en el interior de la cámara central. A continuación, el usuario gira cada rueda de selección prevista debajo de cada cámara más pequeña hasta cualquiera posición que el o ella desea. Sin embargo, esta vez el usuario no puede ver el resultado

de dicha selección a través de la ventana, es decir el usuario no puede ver cuál de las partes del cuerpo/piezas deslizantes en cada una de las cuatro cámaras más pequeñas se colocará más cerca/adyacente al torso. Una vez que el usuario haya fijado las cuatro ruedas de selección en las posiciones deseadas, a continuación el usuario girará la rueda de activación en un primer sentido, haciendo que la pieza deslizante más cercana de los suelos circulares giratorios de cada una de las cámaras más pequeñas se desplace hacia el exterior, en sentido radial, hacia el torso, haciendo de este modo que la figura de acción extraterrestre se desplace asimismo hacia el exterior hacia el torso. Cada pieza deslizante se desplaza hacia el centro del juguete, y cuando está lo suficientemente cerca la parte del cuerpo de la figura de acción extraterrestre dispuesta en dicha pieza, finalmente se acopla con el torso dispuesto en la cavidad central, formando así una figura de acción extraterrestre completa.

Como consecuencia, las partes del cuerpo utilizadas/seleccionadas para montar la figura de acción extraterrestre pueden ser o bien seleccionada específicamente por el usuario y/o bien pueden ser seleccionadas aleatoriamente, de tal modo que la figura de acción compuesta definitiva que se monta puede ser diseñada pensando en un determinado aspecto o puede ser una combinación aleatoria de partes del cuerpo, formando así una figura de acción extraterrestre única, cuyo resultado el usuario desconoce hasta que la figura de acción ha sido montada completamente.

Con respecto a la descripción anterior, debe realizarse que unas variaciones tales como la configuración de la unidad (forma y tamaño), la forma y el tamaño de cada cámara, el número relativo de cámaras más pequeñas, las partes del cuerpo de la figura de acción extraterrestre que se utiliza en cada cámara, y las reglas de juego pueden ser alteradas y/o cambiadas y todavía estar comprendidas en el alcance de protección otorgada por la presente memoria. Por lo tanto, lo expuesto anteriormente se considera a título de ejemplo ilustrativo únicamente de los principios de la invención y no servirá para limitar o restringir el alcance de la presente solicitud.

REIVINDICACIONES

- 5 1. Juguete para fabricar una figura de acción compuesto por:
- una cámara central (12) destinada a retener una pieza de torso de una figura de acción que debe ser construida utilizando el juguete;
- 10 una pluralidad de cámaras más pequeñas (16) colocadas alrededor de la cámara central (12), estando configurada cada una de dichas cámaras más pequeñas (16) para contener una pluralidad de partes del cuerpo de la figura de acción;
- 15 en el que una parte del cuerpo de cada una de la pluralidad de partes del cuerpo en cada una de la pluralidad de cámaras más pequeñas (16) se acopla automáticamente a la pieza de torso retenida en la cámara central (12) cuando el juguete es activado.
- 20 2. Juguete para fabricar una figura de acción según la reivindicación 1, en el que cada una de la pluralidad de cámaras más pequeñas (16) incluye un suelo giratorio (20) configurado para girar alrededor de un eje central (23) dentro de dicha cámara más pequeña (16), en la que está dispuesto.
- 25 3. Juguete para fabricar una figura de acción según la reivindicación 2, en el que el suelo giratorio individual (20) está compuesto por una pluralidad de piezas deslizantes individuales (22a a d), que juntas forman el suelo (20), pero que son capaces, cada una de ellas, de deslizarse hacia el exterior, de manera radial, alejándose del eje central (23) alrededor del cual el suelo (20) gira.
- 30 4. Juguete para fabricar una figura de acción según la reivindicación 3, en el que cada pieza deslizante (22a-d) incluye una abertura de retención (32) destinada a sujetar una de las partes del cuerpo de un extraterrestre en la pluralidad contenida dentro de dicha cámara más pequeña (16).
- 35 5. Juguete para fabricar una figura de acción según una de las reivindicaciones 1 a 4, en el que la pluralidad de cámaras más pequeñas (16) comprende por lo menos 4 cámaras más pequeñas (16).
- 40 6. Juguete para fabricar una figura de acción según la reivindicación 5, en el que en las por lo menos cuatro cámaras más pequeñas (16) una primera cámara contiene una pluralidad de cabezas de la figura de acción extraterrestre (62a-d), una segunda cámara contiene una pluralidad de brazos derechos de la figura de acción extraterrestre (63a-d), una tercera cámara contiene una pluralidad de brazos izquierdos de la figura de acción extraterrestre (64a-d), y una cuarta cámara contiene una pluralidad de piernas de la figura de acción extraterrestre (65a-d).
- 45 7. Juguete para fabricar una figura de acción según la reivindicación 6, en el que el juguete está diseñado para montar automáticamente una figura de acción provista de una pieza de torso, una pieza de cabeza, una pieza de brazo izquierdo, una pieza de brazo derecho, y un par de piezas de pierna.
- 50 8. Procedimiento para construir una figura de acción, que comprende las siguientes etapas:
- retener una pieza de torso de una figura de acción que debe ser construida dentro de la cámara central (12):
- colocar una pluralidad de partes del cuerpo de la figura de acción dentro de una pluralidad de cámaras más pequeñas (16) dispuestas alrededor de la cámara central (12);
- 55 desplazar automáticamente una parte del cuerpo de cada una de la pluralidad de cámaras más pequeñas (16) hacia la pieza de torso retenida en la cámara central (12) hasta que se acople con dicha pieza de torso.
9. Procedimiento según la reivindicación 8, que comprende las siguientes etapas:
- 60 hacer girar la pluralidad de partes del cuerpo dentro de cada cámara más pequeña (16), incluyendo cada una de la pluralidad de cámaras más pequeñas (16) un suelo giratorio (20) configurado para girar alrededor de un eje central (23) dentro de dicha cámara más pequeña (16), en la que está dispuesto.
10. Procedimiento según la reivindicación 9, en el que el suelo giratorio individual (20) está compuesto por una pluralidad de piezas deslizantes individuales (22a-d), que juntas forman el suelo (20), pero que son capaces cada una de ellas de deslizarse hacia el exterior, de manera radial, alejándose del eje central (23) alrededor del cual el suelo (20) gira.
- 65 11. Procedimiento según la reivindicación 10, en el que cada pieza deslizante (22a-d) incluye una abertura de retención (32) destinada a sujetar una de las partes del cuerpo de la figura de acción en la pluralidad contenida dentro de dicha cámara más pequeña (16) particular.

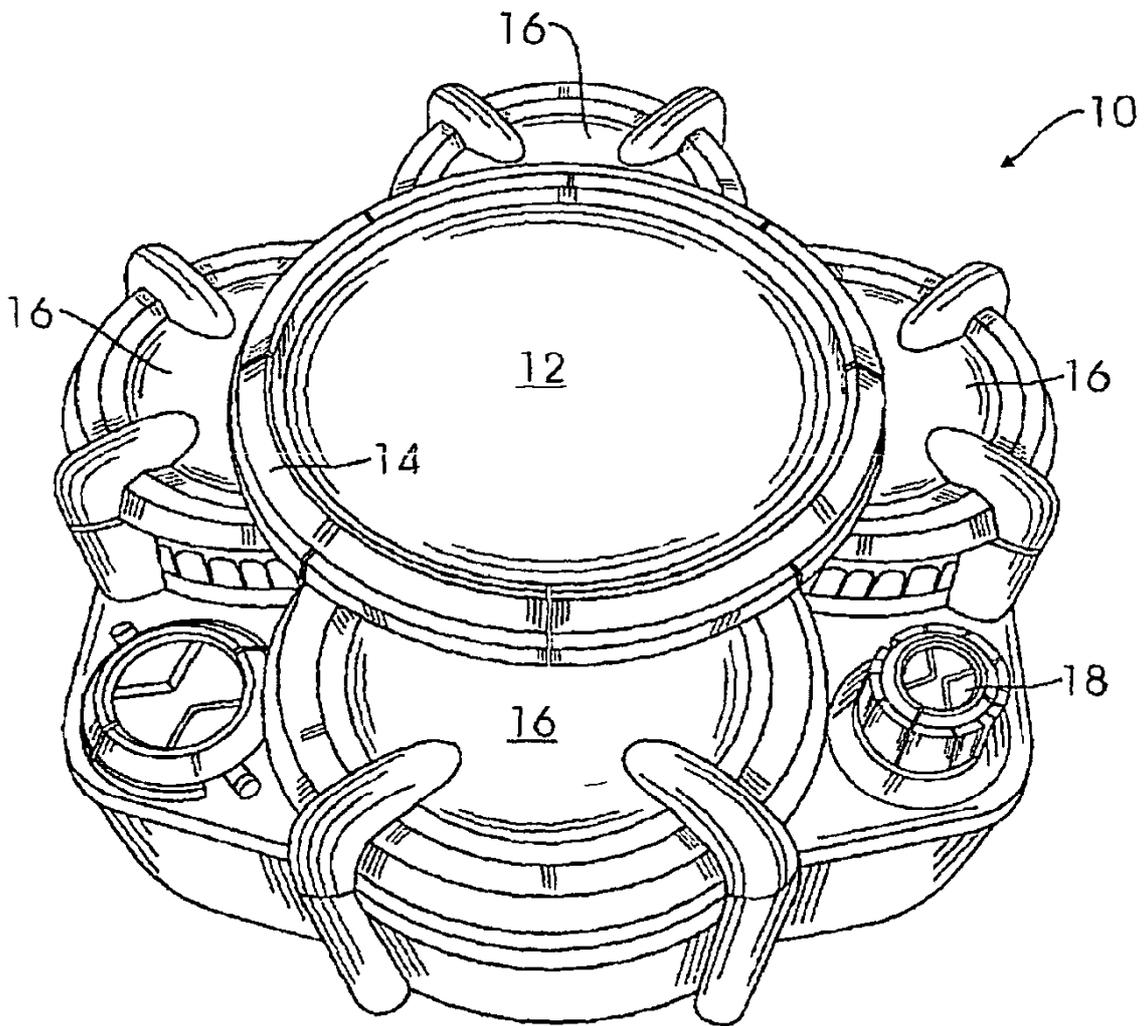
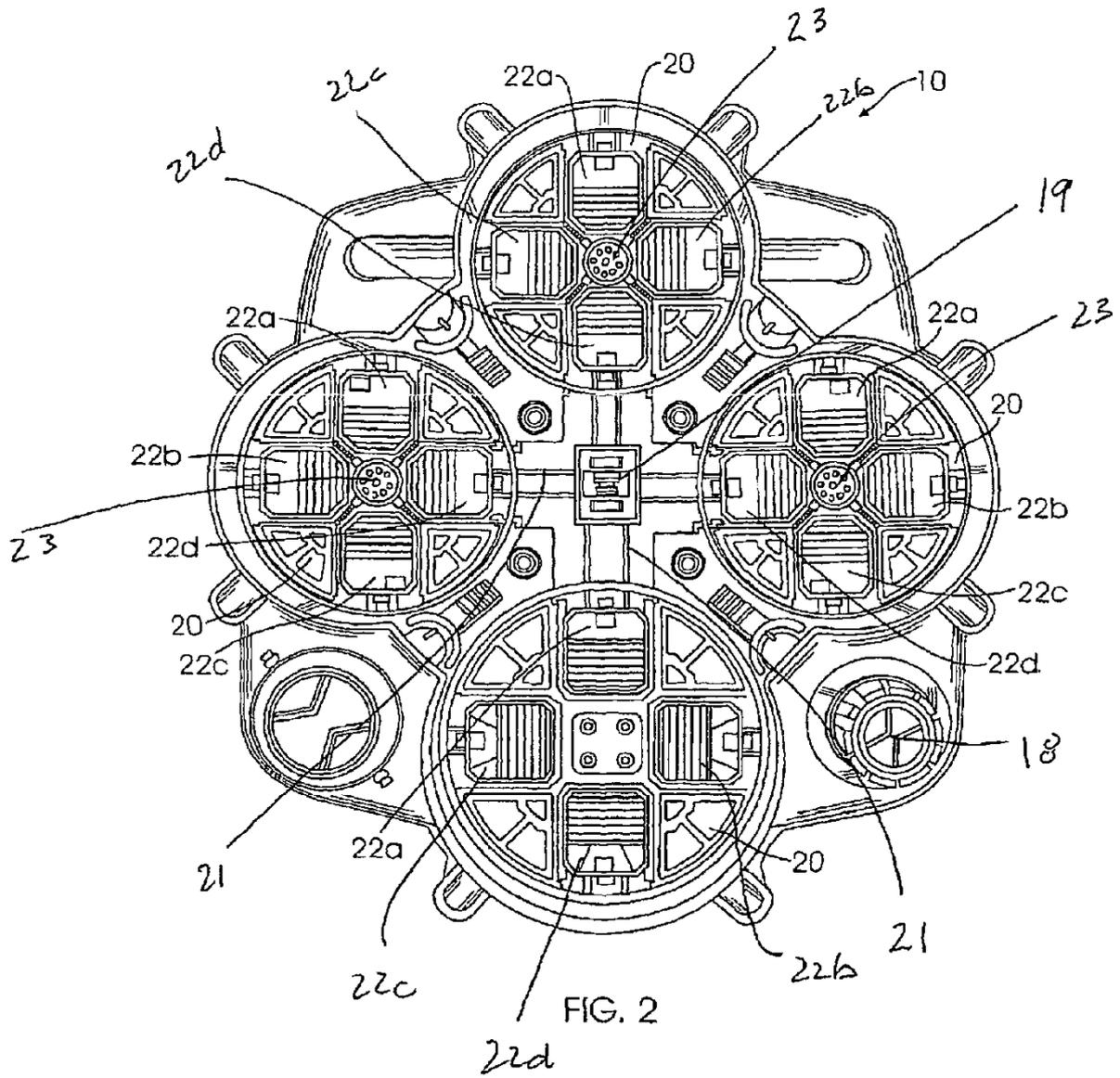


FIG. 1



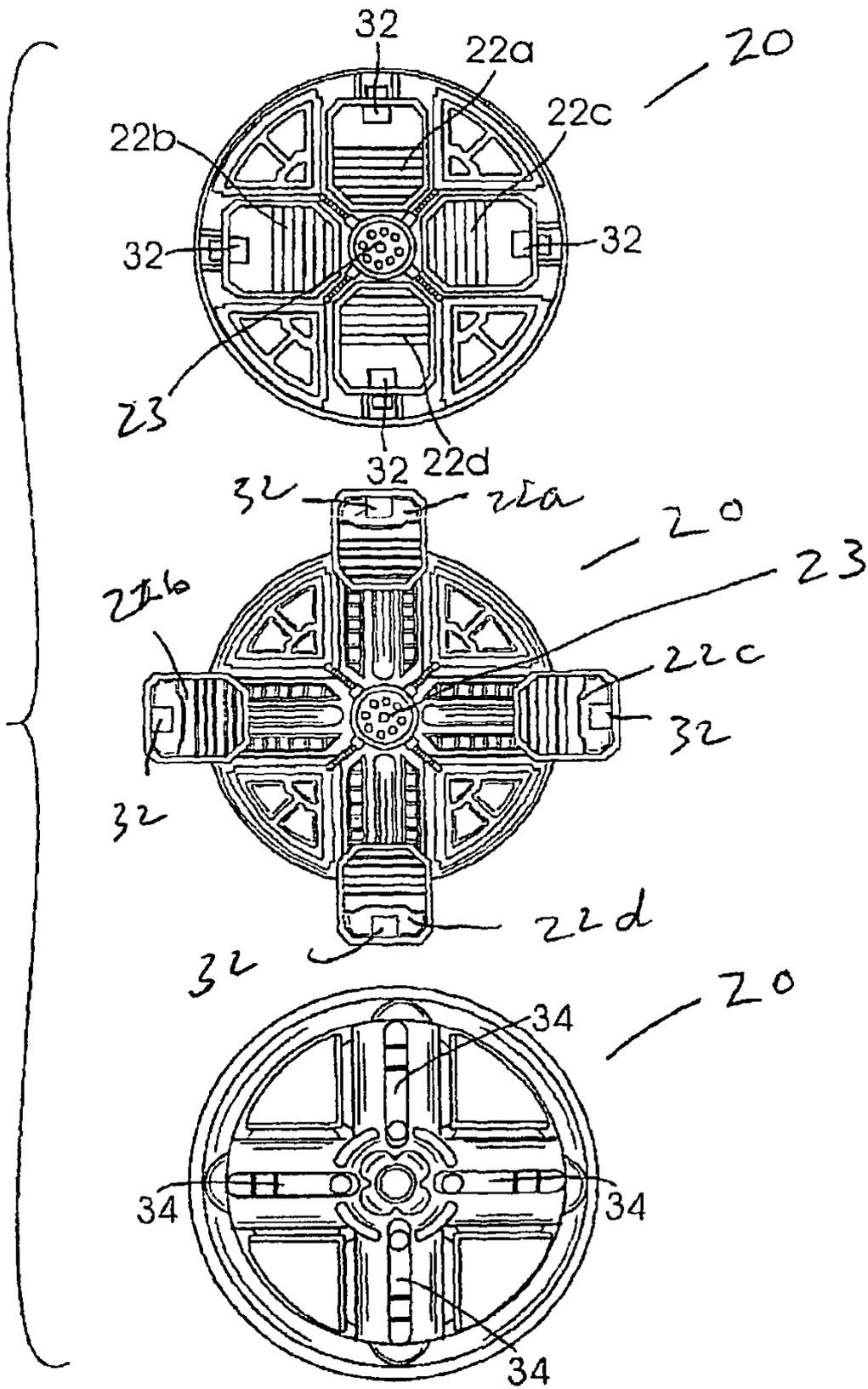


FIG. 3

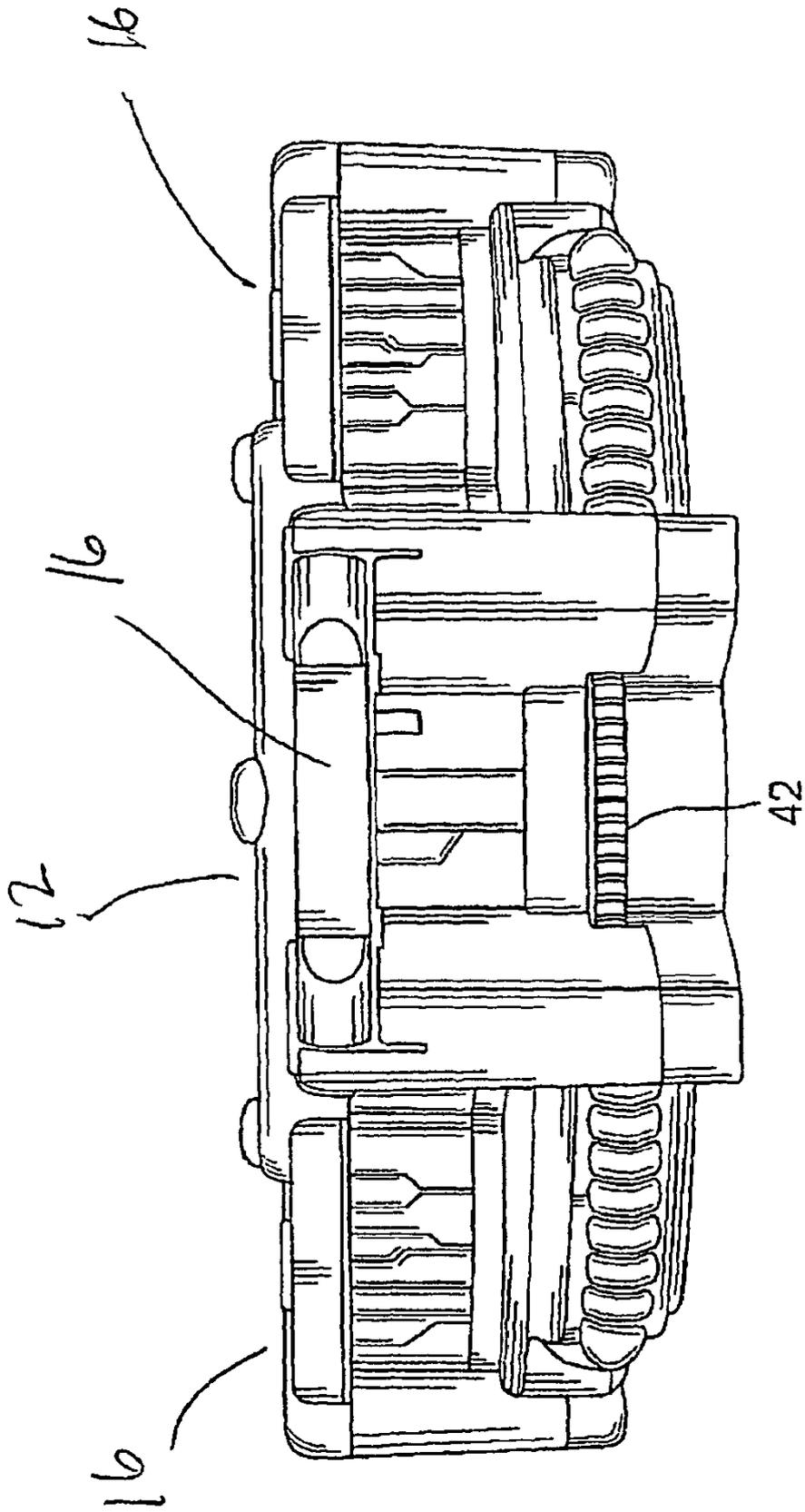
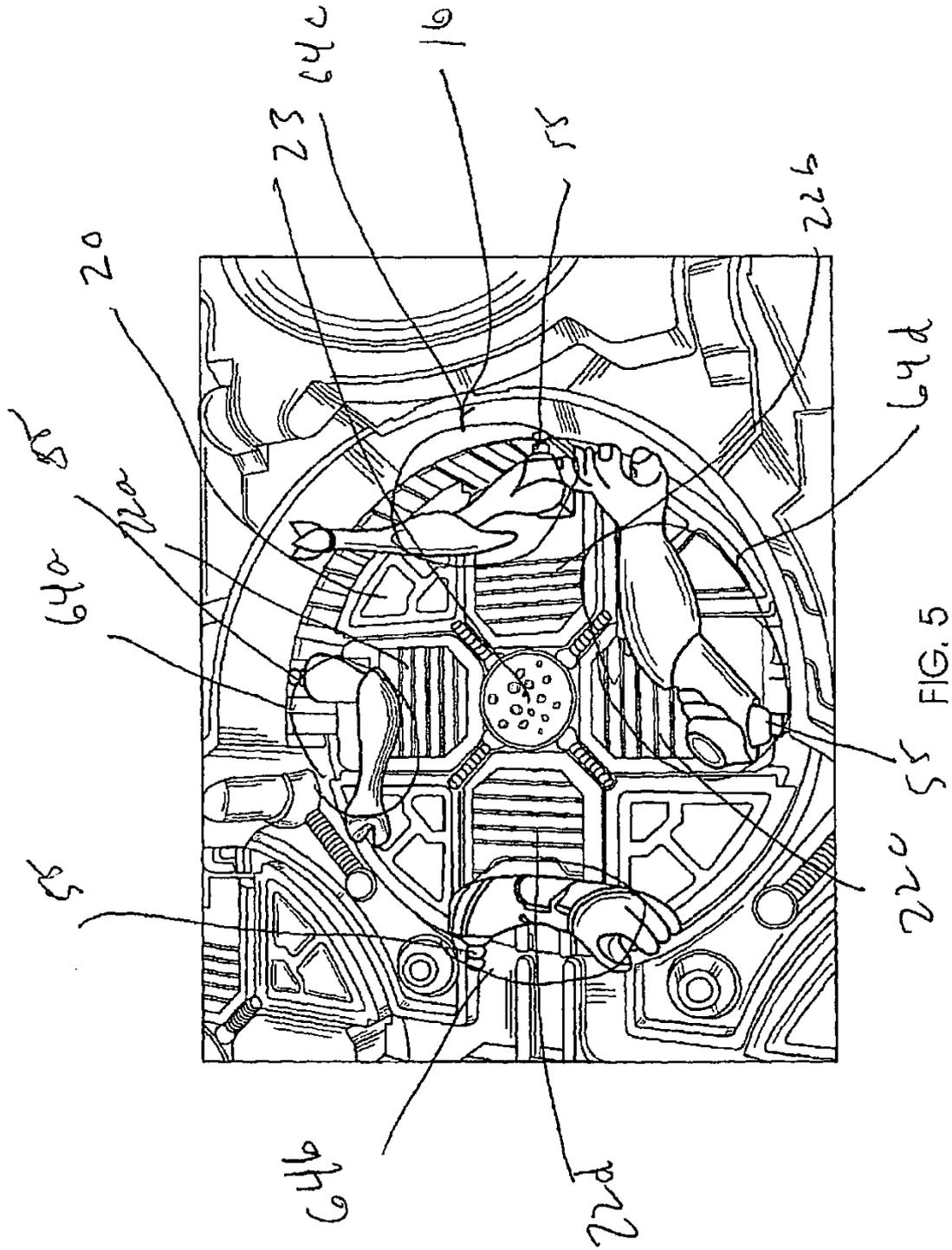


FIG. 4



22c 55 FIG. 5

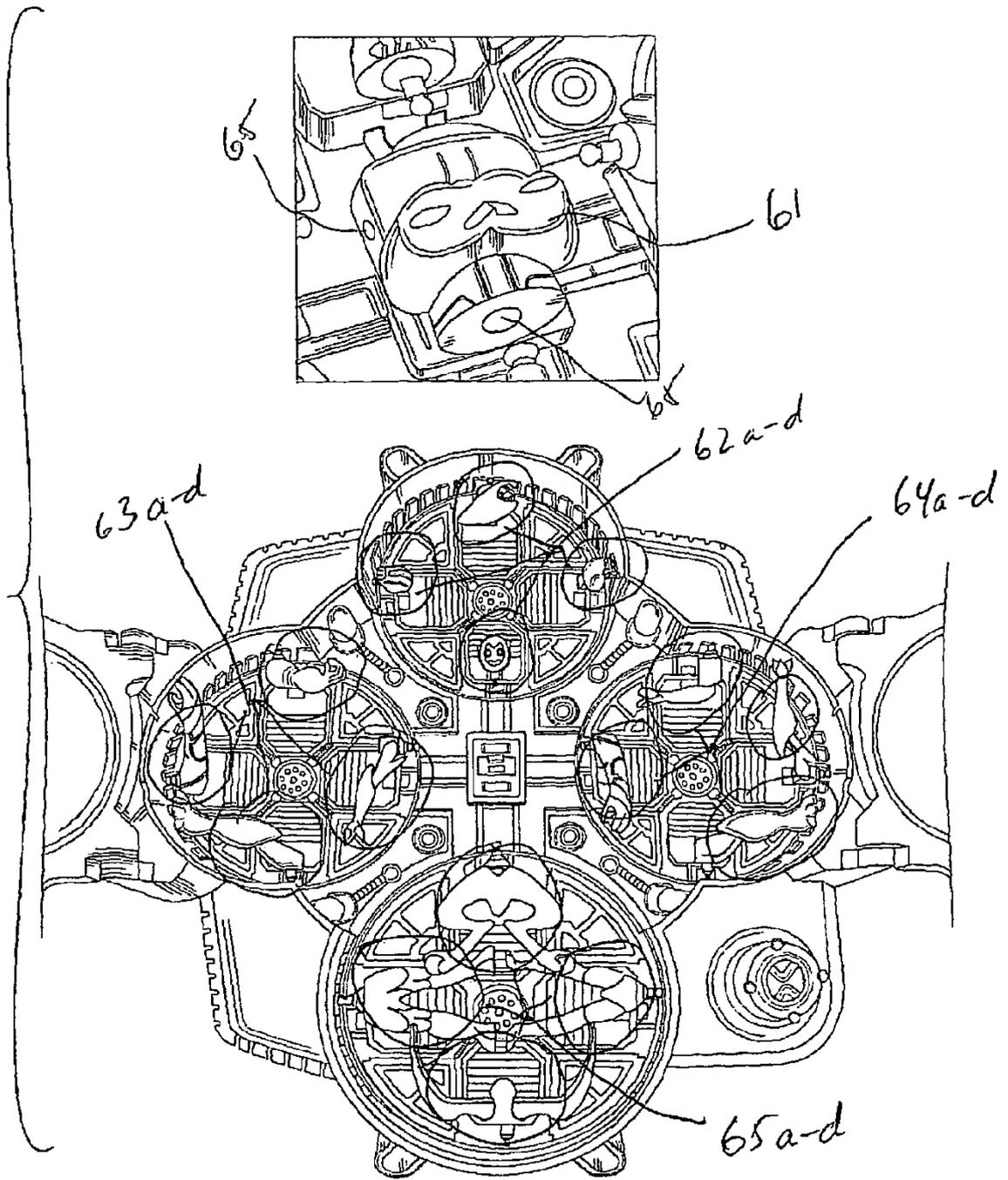
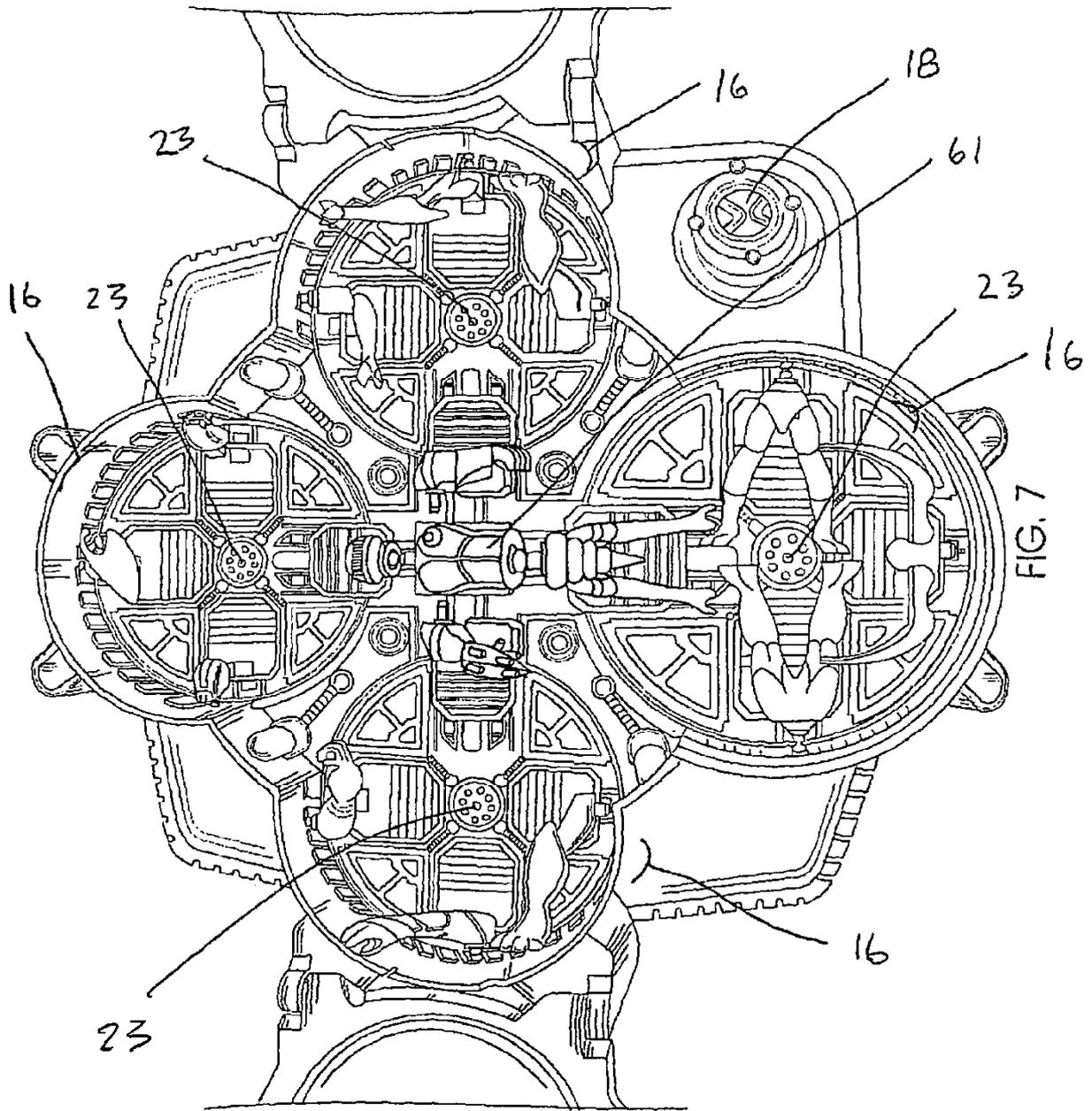


FIG. 6



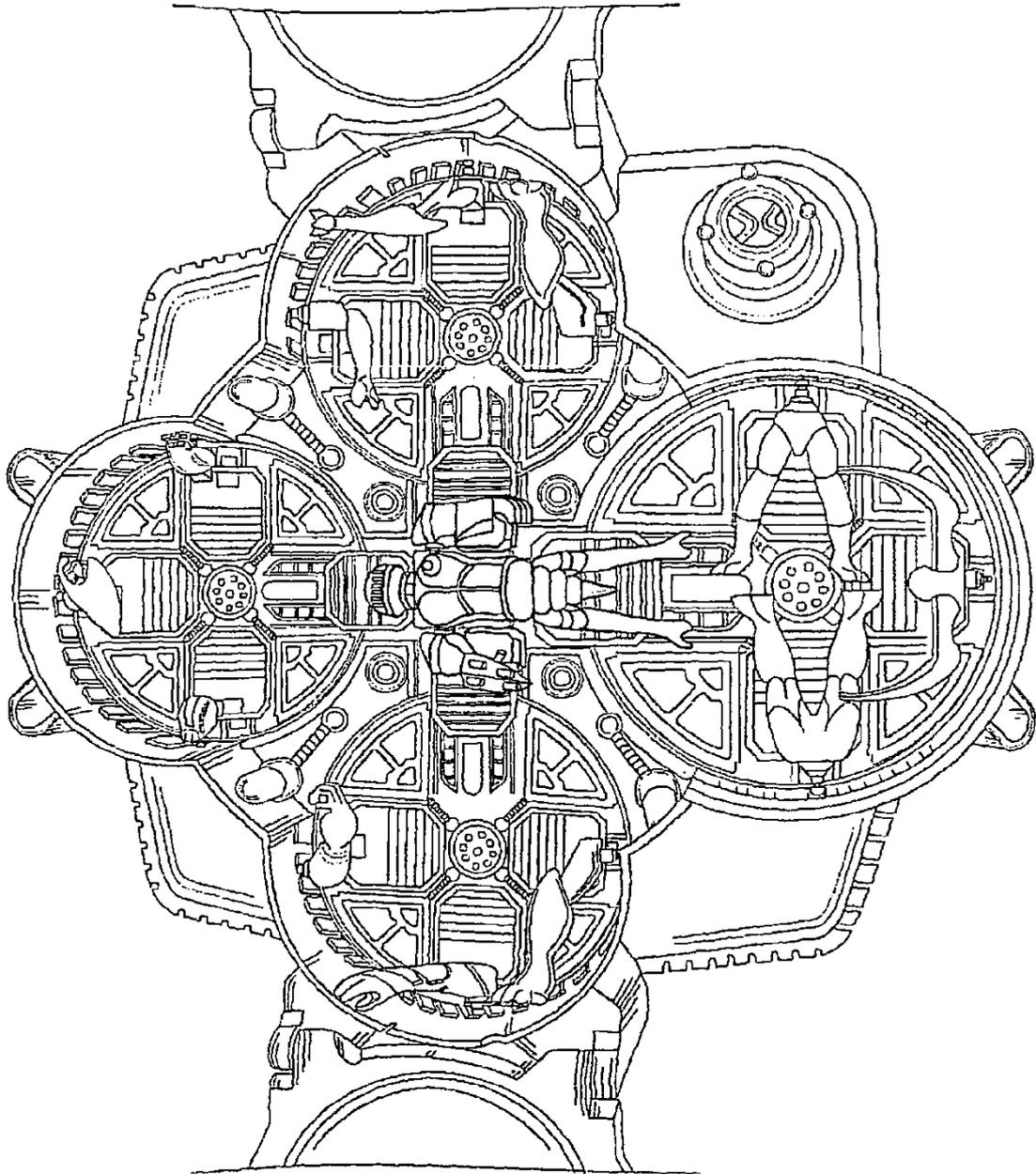


FIG. 8