



156705

MEMORIA DESCRIPTIVA

de la PATENTE DE INTRODUCCION, por 10 años, solicitada a favor de Don Enrique PAGÉS Pagés, de nacionalidad Española, residente en Barcelona, por " UN PROCEDIMIENTO OPTICO DE ACCIONAMIENTO MANUAL, ELECTRICO O AUTOMATICO PARA UN JUEGO ANALOGO AL LLAMADO DE LA LOTERIA ".

El conocido juego llamado de la lotería consiste como es sabido en una serie de placas, generalmente de cartón, de las que se dá una a cada jugador, en las que figura, en unos cuadros en que se divide aquella, unos números que comprenden desde 0 hasta 90 combinados de distinta manera en cada cartón. De un bombo o de un barrilete se van sacando números, cada uno de los cuales es marcado por los jugadores en su respectivo cartón siendo vencedor aquel que primeramente completa una línea, grupo o determinada disposición de números previamente establecida al efecto.

Esta forma de juego queda limitada al número de cartones de que se disponga, y el de cuadros numerados que figure en cada cartón dependerá de la cantidad de números con que se verifique el juego. De ahí que, para que el juego no resulte engorroso, y para que sea atractivo y de fácil comprensión no puedan ser muchos los cartones de que se disponga y por



tanto los jugadores que en el mismo tomen parte.

20 El procedimiento objeto de la presente descripción tiene por finalidad hacer apto el juego de la lotería para que en el mismo puedan tomar parte un número importante de jugadores, prácticamente un número ilimitado de los mismos, sin que la cantidad de números con que se haga el juego rebase un límite prudencial, por ejemplo, sin que pase de 100.

25 La característica esencial de este procedimiento es la de que el número, en cada jugada, se señala a los jugadores por una proyección luminosa sobre una pantalla.

30 Al propio tiempo los números en los cartones están dispuestos según un cuadrado de un número cualquiera de recuadros y el ganador será aquel que consiga señalar primero una línea completa de números ya sea a lo largo de los lados del respectivo cuadrado ya según una diagonal del mismo. Como es consiguiente cada combinación de números para formar una de tales líneas figurará tan solo en uno de los cartones con que se juegue.

35 De esta manera no precisa que cada número sea proyectado una sola vez sino que puede serlo varias y así puede establecerse un orden de ganadores para cada partida que se juegue con lo que el juego resulta de más interés por su mayor rapidez y más probabilidades de triunfo; pero al propio tiempo
40 el sistema de proyección óptica de los números presenta otras posibilidades para hacer más atractivo aquel. En efecto el procedimiento de que se habla permite dar a este juego un carácter pedagógico, por ejemplo llevando a cabo la proyección sobre la pantalla de cada número con la proyección
45 simultánea de vistas de paisajes, cuadros o escenas históricas documentales o gráficas de carácter educativo. Si se per-



sigue un fin puramente recreativo y de entretenimiento puede
simultanearse la proyección del número de cada jugada con un
dibujo de una escena cómica o de un personaje popular; así
50 mismo puede perseguirse una finalidad de divulgación depor-
tiva o un fin de propaganda comercial como sería la proyec-
ción de anuncios combinados con tales números.

En cuanto a la manera de realizar prácticamente el proce-
dimiento de que se trata, puede ser sumamente variable y en
55 cada caso dependerá de la finalidad que se persiga y de los
medios de proyección de que se disponga. Si se trata de una
máquina corriente de proyección cinematográfica o kronos se
empleará una película normal o una película sin fin, dispe-
niendo para elle el kronos en debida forma. En este último
60 caso la cinta correrá sin intermitencias y se detendrá para
proyectar así el número que queda frente al objetivo y el
paro del aparato se conseguirá a voluntad del operador; pero
igualmente puede establecerse un sistema de contactos repar-
tidos entre los jugadores que pueden ser por ejemplo los con-
75 currentes de una sala de espectáculos. Este caso se represen-
ta esquemáticamente en la figura 1, del dibujo adjunto. En
-1- se dibuja el kronos y en -2- la película sin fin, siendo
accionado el mecanismo de arrastre de la misma por un electro-
motor -3- intercalado en un circuito que puede ser cerrado
70 por cualquiera de los interruptores -4- repartidos, como se
ha dicho, entre los jugadores.

Asi mismo puede emplearse una simple linterna -5- de
proyección con un disco -6- en el que figuran los números
con que se juega que es el caso de la figura 2 de los dibu-
75 jos. En este dispositivo el giro del disco puede llevarse a
cabo a mano o por un electromotor, con la disposición o no
detallada anteriormente y a la que se refiere la figura 1,



del dibujo.

Por lo dicho se comprenderá que la forma de realización
80 práctica del objeto de la patente será variable ya que podrán
adoptarse multitud de formas mecánicas y eléctricas, automá-
ticas o no para ello.

----- N O T A -----

Se reivindica como objeto de esta Patente:-

85 1ª.-Un procedimiento óptico de accionamiento manual, eléc-
trico o automático para realizar un juego análogo al llamado
de lotería que en sus esencialidad consiste en indicar a los
jugadores que toman parte en el mismo el número a señalar en
cada jugada mediante la proyección óptica o luminosa del mis-
90 mo sobre una pantalla.

2ª.- Una forma concreta de realización del propio procedi-
miento que consiste en disponer en una simple linterna de
proyección un diseo con los números que comprenda el juego
al que se imprime un movimiento de giro y luego se hace pa-
95 sar, a mano o mecánicamente para ser proyectado el número
del mencionado diseo que quede frente al objetivo.

3ª.- Otra forma de realización del propio procedimiento
que consiste en proyectar con una máquina corriente de pro-
yección una película normal o sin fin en la que figuren los
100 números del juego, que se detendrá en su marcha proyectán-
dose el número que quede frente al respectivo objetivo.

4ª.- En cualquiera de las formas de realización del pro-
cedimiento detalladas o que puedan emplearse al disponer el
pape del diseo o película en su movimiento ya sea por el ope-
105 rador ya por los jugadores según un orden preestablecido,
empleando para ello medios mecánicos y eléctricos adecuados.



- 5 -

150705

6º.- El propio procedimiento en el que con cada número podrá proyectarse sobre la pantalla, una o más fotografías, o dibujos referentes a un motivo o tema cultural o pedagógico, de divulgación histórica, deportiva o con fines comerciales.

110

6º.- Un procedimiento óptico de accionamiento manual, eléctrico o automático para un juego análogo al llamado de la lotería.

115

Consta la presente memoria descriptiva de cinco hojas foliadas escritas por una sola cara.

Barcelona, 14 de Marzo de 1942.

P. A.

BASILIO SAEZ

P. P.



Fig. 1

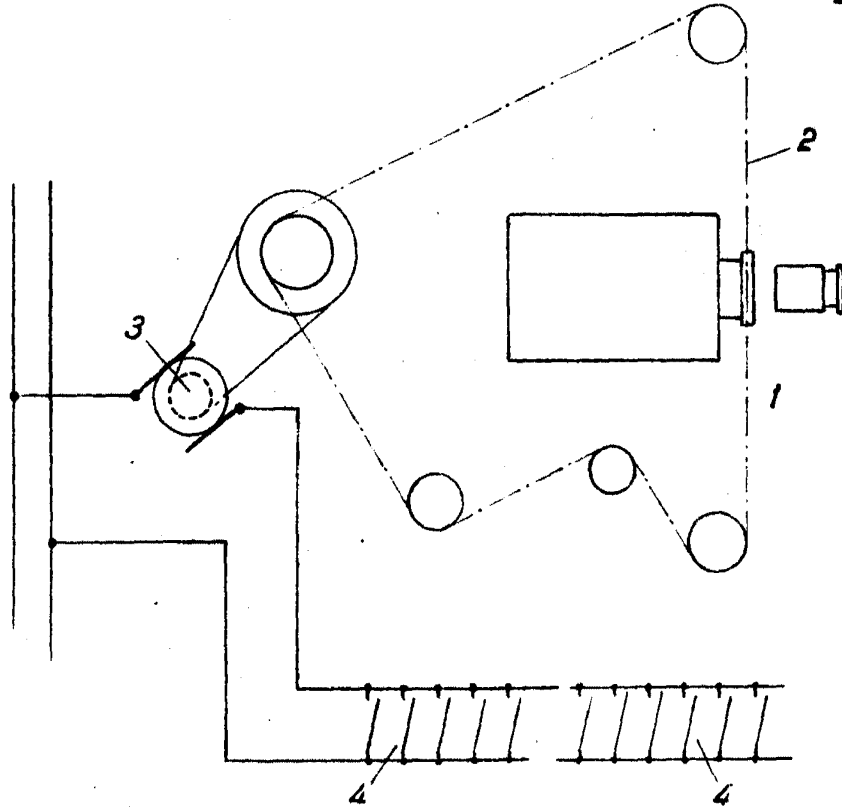
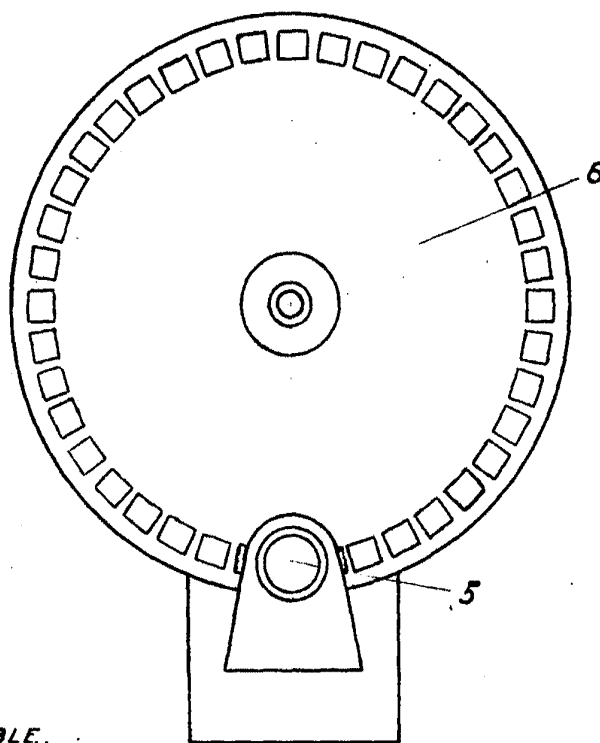


Fig. 2



BARCELONA 18 de Mayo de 1932

BASILTO SAEZ
P. D.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Basilto Saez".

ESCALA VARIABLE.