

TARGET POOL

Descripción del Juego
y su circuito fundamental

MARESA

TARGET POOL

DESCRIPCION DEL JUEGO

Al pasar la bola por los pasillos superiores, se marcan 10 puntos, se apaga la luz y se enciende la correspondiente en el frontal. Cuando los tres pasillos antes mencionados estén apagados, se enciende la luz del «bumper», el cual marca apagado 10 puntos y 100 con luz.

Las dianas de flecha marcan 50 puntos sin luz y encendidas 300. La luz de estas dianas, está controlada por las dianas de número y por el contador indicador de valor, el cual está a su vez regulado por las dianas de flecha.

Los expulsos superiores marcan un punto y los inferiores 10.

Las dianas de número, se comportan exactamente igual que los pasillos superiores.

Cuando se haya completado una secuencia (par o impar), es decir, cuando estén apagadas las dianas de número pares o impares y los pasillos superiores pares o impar, se enciende la luz del pasillo exterior izquierdo para la

secuencia par, o el pasillo exterior derecho para la secuencia impar. Cuando se consiguen las dos secuencias, se encienden además de los pasillos antes citados, los pasillos interior izquierda y derecha, consiguiéndose en estas condiciones, una prolongación del juego cuando la bola pasa por alguno de los mencionados pasillos.

DESCRIPCION DE SU CIRCUITO ELECTRICO

Este aparato está provisto de una clavija situada en el panel, que puede ocupar tres posiciones, correspondientes cada una de ellas a las siguientes condiciones:

- 1.º Dos ptas. una partida y un duro tres partidas.
- 2.º Tres ptas. una partida y un duro dos partidas.
- 3.º Anulación de pesetas y un duro por partida.

TEORIA DEL FUNCIONAMIENTO (Ver esquema)

La situación del circuito en el esquema, corresponde al aparato desconectado, después de haber sido puesto a cero.

Para la rápida localización de los elementos, el esquema está encuadrado en líneas horizontales y verticales, divididas las primeras en espacios marcados con números y las segundas con letras.

Así, con frecuencia nos referimos al contacto del relé B-1 posición (N-5). Para localizar este elemento, se pro-

longarán las líneas de N y 5 hasta el punto de cruce. Aproximadamente en ese punto, se hallará el mencionado contacto.

Las denominaciones de **a**, **c**, **i**, las emplearemos para expresar las clases de contactos de un relé. Si, por ejemplo, decimos que el relé A-2 tiene un contacto abierto y otro inversor, lo representamos por (1a, 1i).

Como se ha dicho anteriormente, hay varias posibilidades de pago. Para la descripción de este circuito, supondremos la clavija en la posición de tres pesetas una partida y un duro dos partidas.

POSICION: TRES PESETAS UNA PARTIDA

Al caer la primera moneda, se acciona el micro de monedero (0-8) y se activa el relé **A-1 (0-4)** por: ① (0-9) en reposo, micro de ptas. (0-8) en trabajo y B-1 (0-8) en reposo.

A-1 (0-4) (2a) 1.º PESETA, PRIMER MOVIMIENTO

- A-1 (a, N-5) — Autoalimentación a través de ① (0-9) en reposo.
- A-1 (a, O-6) — Prepara camino para activar al relé B-1 (0-4).

Cuando el micro de pesetas vuelve a su posición de reposo, se activa el relé **B-1 (0-4)** por: ① (0-9) en reposo, micro de pesetas (0-8) en reposo, A-2 (0-8) en reposo y A-1 (0-6) en trabajo.

