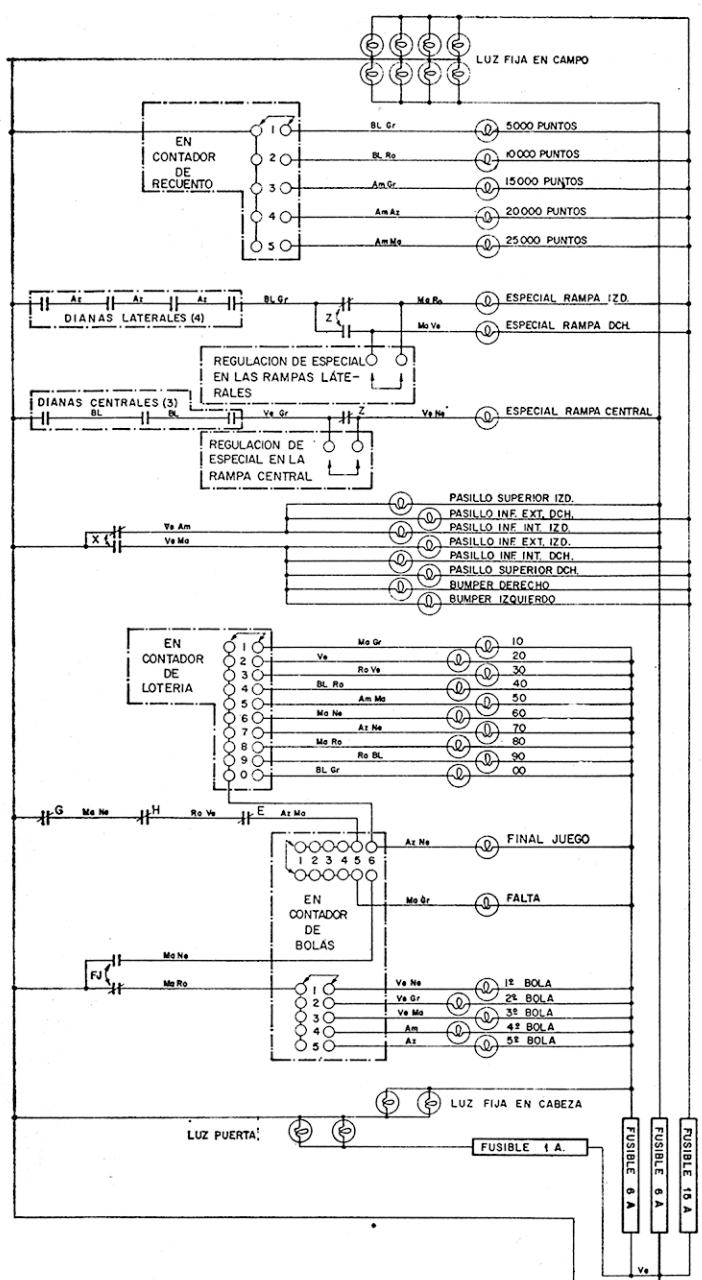
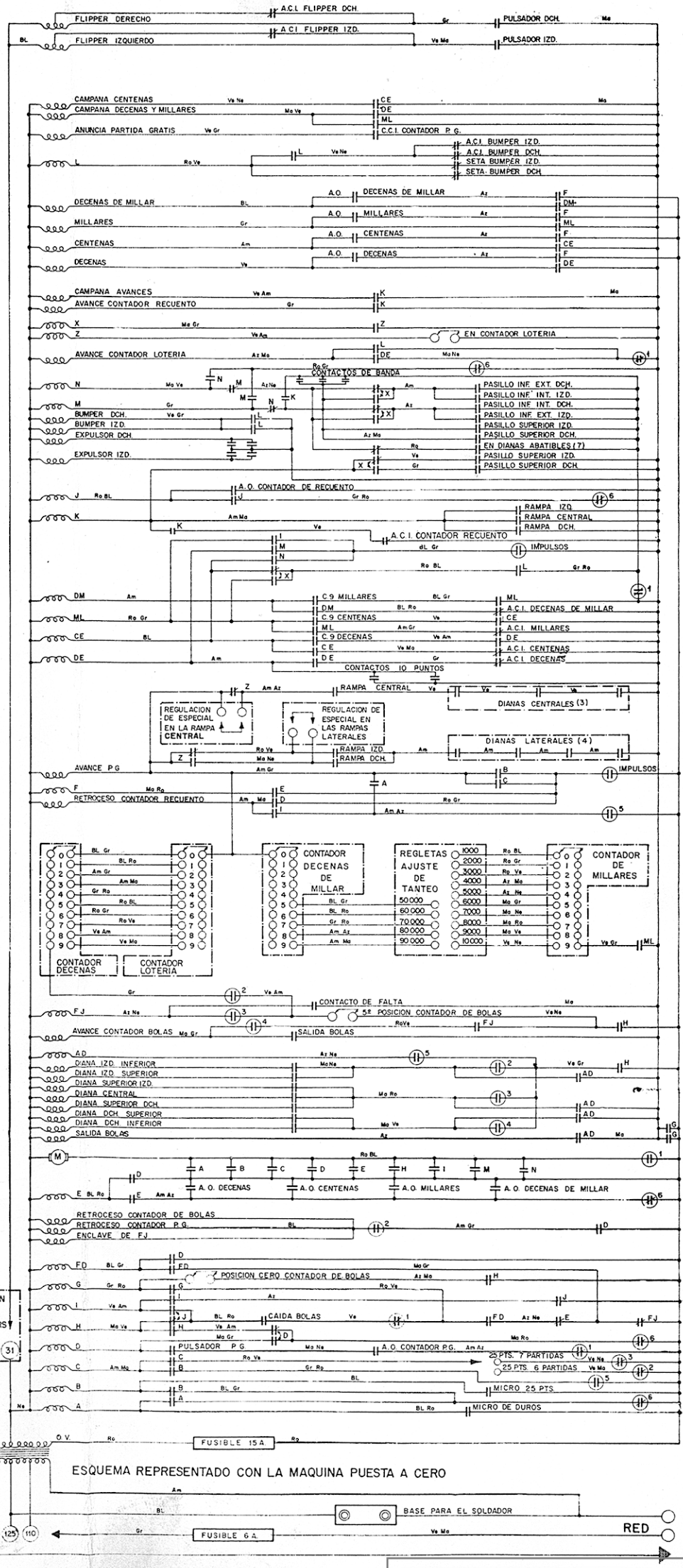


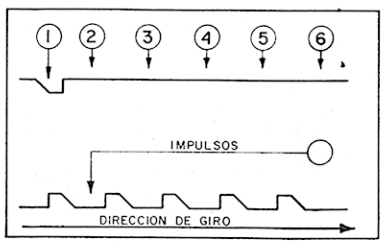


RELES

REPRESENTADO	CONTACTOS A	C	I	FUNCION	RF	SITUACION	BOBINAS
A	3			DUROS	9	PANEL	SEMIPERMANENTE
B	4			25 PESETAS	3	"	"
C	3			25 PESETAS	9	"	"
D	5		1	PREARRANQUE	1	"	"
E	3	2		ARRANQUE	17	"	PERMANENTE
F	4			PUESTA A CERO CONTADORES TANTEO	6	CABEZA	SEMIPERMANENTE
G	3	1		CORTE DE TENSION	-	PANEL	PERMANENTE
H	5	1		SALIDA BOLAS	8	"	SEMIPERMANENTE
I	4			RECUENTO	32	"	PERMANENTE
J	2		1	AUXILIAR RECUENTO	33	"	"
K	4			AVANCE CONTADOR RECUENTO	3	"	SEMIPERMANENTE
L	5			BUMPERS	11	CAMPO	"
M	3	1		50 PUNTOS	35	"	"
N	3	1		500 PUNTOS	35	"	"
X			5	AUXILIAR ALTERNATIVO	26	"	PERMANENTE
Z	1	2	2	ALTERNATIVO	34	"	"
DE	5			DECENAS	11	CABEZA	SEMIPERMANENTE
CE	4			CENTENAS	3	"	"
ML	5			MILLARES	11	"	"
DM	2			DECENAS DE MILLAR	15	"	"
AD	4			AUXILIAR DIANAS	6	CAMPO	"
FD	2			FALTA	21	PANEL	PERMANENTE
FJ	1	1	1	FINAL JUEGO	31	"	ENC•SEMI-DES•SEM

MOTOR REPETIDOR

REPRESENTADO	CONTACTOS A	C
IMPULSOS	2	
1	1	4
2	3	1
3	2	1
4	2	
5	3	
6		5



SIMBOLOS	ABREVIATURAS
CONTACTO ABIERTO	
CONTACTO CERRADO	A.O. ABIERTO EN CERO
CONTACTO INVERSOR	C.O. CERRADO EN CERO
CONTACTO DOBLE	C.9 CERRADO EN NUEVE
BOBINA CON EL NUCLEO DESLIZANTE	C.C.I. CIERRA EN CADA IMPULSO
BOBINA DE RELE	A.C.I. ABRE EN CADA IMPULSO
CONTACTO DE MOTOR	

RECREATIVOS FRANCO
CABARET XII-VIII-LXXV G.P.G.
ESQUEMA ELECTRICO

MUSEO DEL RECREATIVO
RETRO GAMING: PINBALL ★ ARCADE