

346962



MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a una solicitud de patente de invención
por veinte años, para España y Posesiones, por:

MAQUINA ELECTROMECHANICA PARA JUEGO DE SALON

Solicitante : D^a Julia MACARRON REGALDE
Nacionalidad : Española.
Residencia : Madrid.
Domicilio : Julio Antonio, 6 y 8

MEMORIA DESCRIPTIVA



5 La presente invención recae sobre un juego de salón consistente en una máquina que llamaremos ametrallador atómico y que posee una caja dotada de patas de soporte, cuya superficie superior, debidamente protegida, es la superficie visible del juego y que en su interior encierra el conjunto de órganos electromecánicos que hacen funcionar el juego, es decir, salida de bolas, disparos del ametrallador contactos, cuadros de tanteo, etc. etc. y mecanismo monedero.

10 El aparato según la invención es de un funcionamiento interesante y su realización mecánica y eléctrica han sido cuidadosamente estudiadas para conseguir una máquina resistente, bien calculada en cuanto a la función a desempeñar, y, dentro de su complejidad, lo más sencilla posible; cualidades estas que ponen al objeto de la invención por encima de otras máquinas de juego destinadas a fines más o menos similares.

15 Para mejor comprensión de esta memoria, se acompañan unas hojas de dibujos que muestran un ejemplo de realización no limitativo, del objeto de la invención, en la que debe entenderse que cabran cuantas variantes de realización sean posibles sin que se altere la esencia de la misma, tanto en la disposición de sus órganos como en su esquema eléctrico; y si conviniera, algunas partes mecánicas de la misma, pueden sustituirse por otras de funcionamiento eléctrico que cumplan el mismo cometido, o viceversa.

20 En los citados dibujos:

La fig. 1 muestra el plano superior o de juego de la máquina.

30 La fig. 2 es el fondo del cajón de la misma.



La fig. 3 es, junto con la 5, 4 y 5 un detalle del aparato monedero para salida de bolas.

La fig. 7 es una vista del disparador.

35 La fig. 8 es una vista de los brazos de golpeo de bola (flippers).

La fig. 9 es el esquema electrico del mueble y rampas.

La fig. 10 es el esquema electrico del tablero de juego.

La fig. 11 es el esquema electrico de los marcadores.

40 La fig. 12 es el esquema electrico del cuadro de alimentación.

De conformidad con la invención referida a los dibujos adjuntos, y comenzando por la plataforma de juego, tenemos una mesa que en su parte superior lleva una placa (1) constitutiva de la plataforma de juego, bajo la cual hay un cajón; esta plataforma (1) tiene ocupando la mayor parte de su área, la superficie o campo de juego (2) propiamente dicha, dotada de unos topes (3) junto a sus angulos, que son redondeados. Lateralmente, preferentemente a la derecha, 45 tiene una pequeña barrera longitudinal (4) que determina un paso para recorrido (5) de las bolas a la salida de estas, accionadas por el disparador con resorte de recuperación y vástago gobernado por un mando exterior. (12) 50

Al lado del acabal de salida o recorrido de las bolas (5) para salir al campo (2) de juego, van unos marcadores de tanteo (6) que señalan diversas cantidades observandose por transparencia merced a unas lamparillas que se encienden convenientemente a su tiempo en los departamento que corresponden a cada marcador, siendo la superficie de éstos de cristal o plástico duro transparente y, preferentemente 60 de colores distintos (sin que esto sea limitativo). Estos marcadores de tanteo son totalizadores de los marcadores de



tirada (15) dispuestos en el testero superior del plano de juego (1);

65 El plano de juego lleva, en su parte inferior o más proxima al jugador, una ranura con una ventana (11) de bolas perdidas, y, flanqueandola, van unos brazos (10) que tienen movimiento de giro angular sobre sus extremos interiores y sirven para golpear la bola que en su recorrido
70 vaya a caer a la ventana de bolas perdidas, para evitar que suceda así, llevando, al efecto, sus mandos exteriores. En su extremo opuesto, este campo de juego (2) lleva un orificio de bola recuperada (8) o de repetición de bola. Asimismo, y convenientemente dispuestas sobre la superficie
75 de juego, van unas pequeñas ranuras, con unas varillas de contacto (7) que asoman ligeramente sobre las correspondientes ranuras y que sirven para que, al pasar la bola sobre ellas, se establezca un contacto y se marque un tanto que aparece en los marcadores de tanteo y, subsiguientemente, en los totalizadores correspondientes; unas pequeñas
80 barandillas de alambre o varilla flanquean estas ranuras (7) a fin de que la bola que se dirige a ellas no se desvie si entra en contacto con las mismas.

85 Hay, asimismo, en la superficie de juego, unas ventanas circulares, tambien convenientemente dispuestas (9) que en su fondo llevan un contacto, y que al pasar la bola actúan sobre el mismo y éste, a su vez, sobre los marcadores de tanteo y, subsiguientemente, sobre los totalizadores antes mencionados.

90 Debidamente centrado y hacia la parte media inferior de la superficie de juego (2) ca un cañón (13) flanqueado por otros dos más pequeños (14); en el cañón central (13) puede llegar a introducirse una bola de las que la habilidad del jugador, consiga hacer llegar hasta la boca de fue-



- 95 go del mismo; interiormente este cañón lleva un mecanismo de contactos, igual a los ya descritos, para marcar los tantos correspondientes a esta jugada, y subsiguientemente totalizarlos y en el que la bola entra, marca y vuelve a salir al campo de juego.
- 100 Tambien, y en la parte superior del campo va otro cañón (14 A) igual a los anteriores pero con la sola diferencia de que por su situación en el campo de juego frente al orificio de recuperacion de bolas, estas entran en el agujero (8) a repetir.
- 105 Los cañones laterales, menores (14) tienen una misión y funcionamiento similares. La diferencia esencial, respecto al juego, estriba en que su tanteo es menor, ya que el máximo a alcanzar es el del cañón (13) central. Estos cañones al introducirse la bola, acciona el mecanismo disparador lanzando la bola de nuevo al campo de juego.
- 110 Esta superficie de juego, debidamente protegida, sobre la parte superior de un cajón (1') en cuyo fondo, y en el testero superior, va un cuadro de alimentación (16), enchufes a la línea de entrada y los fusibles correspondientes. Transversalmente y hacia la mitad superior va un puente (P) que lleva unas regletas de conexión (Rc) -aunque estas pueden ir tambien en otro punto apropiado de la caja- y, esencialmente, sirve de apoyo a una canaleta (17) oblicuamente dispuesta, que se halla situada bajo la ventana (8) de bola recuperada o de repetida bola.
- 115
- 120 Esta canaleta, oblicua y descendente (17) lleva unas ranuras en su eje longitudinal central (18) con unas laminas de contacto, sobre las que pasará la bola que descienda sobre la misma, accionando, consiguientemente, los dispositivos marcadores correspondientes, de la misma o similar manera a la que antes se ha descrito para los orga-
- 125



130 nos de la superficie de juego (2). Asimismo, lateralmente, en la cara interna de los costados de la caja (1') van unos timbres (T) accionados por unas bobinas situadas en su parte inferior (no representadas) y en el costado opuesto va un péndulo (22) que al ser desnivelada la máquina por mal trato desconecta la máquina o pierde tanteo.

135 La antes citada canaleta oblicuo-descendente, va a desembocar en el aparato elevador de monedas, que es una palanca angular, con contrapeso y una pletina de subida de bolas, accionada por una palanca exterior (PL) situada en un costado de la mesa junto al testero en que se coloca el jugador. Este mecanismo situa a la bola en la pista de salida (3) siendo lanzada al campo de juego (2) por el disparador (12) ya descrito.

140

Se dispone, para la iniciación de la jugada, de un mecanismo de monedero y salida de bolas; este mecanismo se halla en el cajon junto al testero delantero de la mesa (1') y tiene un mando exterior (MO) que es accionable cuando por la ranura del monedero se ha echado la moneda o ficha que inicia el juego. A este fin, la canaleta (17) en su terminal inferior, comunica con otra canaleta formando codo (18') que tiene una ranura por la que asoma la lamina (21) de desconexión de la máquina y fin de la partida, o de partida gratis cuando el tanteo es suficiente. Posée, asimismo esta canaleta, un pueste bajo el cual hay una perforación por la que asoma el pivote (25) de un mecanismo de palanca articulado (26) por su extremo opuesto a una varilla vertical (27) que forma este conjunto. El extremo inferior de esta varilla va dotado de un resorte espiral (MU) que se ancla en una pletina de sujeción por su extremo opuesto. Asimismo, para accionar este mecanismo se provée una varilla (24) que va casi de costado a costado (desde

145

150

155



(160) el monedero hasta el aparato de salida de bolas (19)) de la mesa; esta varilla (24) anclada por uno de sus extremos al monedero, presenta un tramo central descendente y luego vuelve a recuperar su trayectoria inicial. Es accionado por el monedero, cuando este se halla en condiciones de funcionamiento, de manera que se deslice de un costado al otro y empuje el sistema de palancas (25-26-27) antes descrito. Debajo de la canaleta de salida (18') va una lamina de contacto (27') como antes se dijo. La varilla (24) se recupera de su movimiento mediante un muelle. Al bajar el pivote (25) de paso a las bolas.

170 El aparato monedero, propiamente dicho, está constituido por un escudo exterior, con ranura de admisión de moneda y el mando (MO). Interiormente se provee una pieza que termina en una sección curva (R); el mando (MO) gobierna una pieza de corredera (27 - fig. 5) que junto al extremo del mando posee un par de escalones formando dientes (29 - 30) encima de los cuales hay una uñeta de retención (28) a manera de trinqueta, sujeta debidamente y con dos tornillos laterales. La pieza (27) corre sobre un soporte de guía para la misma, y en su extremo opuesto al del mando posee un muelle (M') que se ancla en su otro extremo en una pletina (23) sujeta a la cara interna del costado de la mesa.

185 La pieza de soporte, sustenta asimismo a otra pieza de pletina (AM) que está sujeta por su vertice y que posee una ranura o abertura central y se prolonga en un plano (PI) lateral, sujetando esta pieza un electroiman o bobinado (BO) y poseyendo un muelle (M), tal como se representan en la figura 6. Este es el sistema de partida gratis, pudiendo sustituirse por otro similar.

190 El mecanismo disparador (fig. 7) consta de un electroiman (EL) cuyo vástago desplazable axilmente (VA) lleva un



195 resorte espiral que lo rodea (RE) y en este extremo libre lleva articulada una palanca (P) que termina en forma de interrogante y posee un tope final o terminal (TO) así como se dispone, también, en este mismo dispositivo, una pletina vertical, con un tope (40) para limitar el movimiento de dicha palanca (P); una chapa en perfil de "U" sirve para la sujeción de éste órgano.

200 En cuanto el mecanismo de los brazos móviles (10) o flippers, se ve en la fig. 8 y al efecto, el flipper (10) o brazo, va montado por su extremo de giro sobre un pivote (31) que atraviesa una pletina de soporte (32) y que termina en un brazo paralelo al brazo superior (ref. 33) que lleva una muesca para encaje de una biela cuyo otro extremo se articula, a través de una ranura, en el vástago desplazable de un electroiman (34-35) de manera que al ser excitado este, de el debido movimiento al brazo superior (10) 205 del mecanismo, que como antes se ha dicho, asoma sobre la superficie (2) de juego.

210 En las figs. de 9 a 12 se muestran los esquemas eléctricos del aparato, y corresponden respectivamente a: mueble y rampas; tablero de juego; marcadores y cuadro de alimentación. En ellos se señalan con (M) los conectores a marcadores; con (C) el conector del tablero de juego; con CM el brazo o flipper izquierdo; con CM1 el derecho; con 215 (CA) las corrientes de impulso a marcador, de 1.000; con (CB) las mismas, a marcador de 10.000; con (C24VF) los 24 voltios que desconecta la última bola; con (C24V) los 24 voltios; con (CV) 6 voltios; con (CR) común a 24 y 6 voltios, con (L1) las láminas de contador a 1.000; con (L2) 220 las de contador a 10.000; con (L3) las bobinas de cañones; con (L4) las de los brazos o flippers; (más exactamente, con estas referencias se reseñan las láminas, respectiva--



225 vamente, de las bobinas de cañones y flippers); con (BL) la bobina de cañones propiamente dicha; con (B3) la de los brazos móviles o flippers; con (B4) la bobina de impulso al contador de 10.000; con (B5) la bobina de impulso al contador de 1.000; con (B6) la bobina de impulso al contador de 10.000; con (B7) la bobina de puesta a cero del contador de 10.000; con (MLPG ó CLPG) con contacto de luz de 100.000, luz de partida gratis y relé PG.; con (CLE) lámina de luz especial; con (CPLC) lámina de puesta a cero del contador de 10.000; con (LA) la lámina de impulso del contador de 10.000; y con (LB) la lámina auxiliar de impulso del contador de 10.000.

235 Debe hacerse notar que los esquemas eléctricos que se ilustran, pueden ser variados a voluntad según las necesidades de instalación según lo exigiesen las circunstancias en cada caso, por lo que lo descrito al respecto no puede considerarse en modo alguno limitativo.

240 También debe señalarse que en la presente invención caben cuantas variantes de realización sean posibles sin que se altere la esencia de la misma, pudiéndose realizar su objeto en toda clase de formas, tamaños y materiales adecuados, sin limitación.

- - - -

245 NOTA - Descrito suficientemente lo que antecede sólo resta señalar que lo que se declara propio y nuevo del solicitante es lo contenido en las siguientes:



REIVINDICACIONES :

250 1 - Máquina electromecánica para juego de salón, ca-
 255 racterizada por el hecho de estar constituida por una espe-
 cie de mesa que en su parte superior lleva una placa cons-
 titutiva de la plataforma de juego, bajo la cual hay una
 260 caja; teniendo esta platafotma, ocupando la mayor parte de
 su área, la superficie de juego propiamente dicha, dotada
 de unos topes en el lugar correspondiente a sus ángulos
 teóricos (habida cuenta de que sus testeros son curvos) y
 lateralmente, y con preferencia a su derecha, dicha super-
 ficie de juego posee una pequeña barrera longitudinal que
 determina un paso para el recorrido o pista de las bolas
 de salida, las cuales son accionadas por un disparador con
 resorte recuperador y vástago gobernado por un mando exte-
 rior a la mesa.

265 2 - Máquina, según reivindicación 1ª caracterizada
 porque al lado de la canal o pista de recorrido de las bo-
 las para salir al campo de juego, van dispuestos unos mar-
 cadores de tanteo (6) que señalan diversas cantidades, las
 cuales es posible observar por transparencia, merced a unas
 270 lamparillas que se encienden convenientemente a su tiempo
 y a través de sus correspondientes contactos, en los depar-
 tamentos que corresponden al marcador ; siendo la superfi-
 cie de éstos de un material transparente y, preferentemen-
 te, de colores distintos en cada marcador; siendo estos
 marcadores de tanteo, totalizadores de los marcadores de
 275 tirada, que van situados en el testero superior del plano
 de juego.

3 - Máquina, según reivindicaciones 1 y 2 caracteri-
 zada porque en la parte más próxima al jugador, lleva una
 ranura con una ventana de bolas perdidas y, flanqueándola,



- 280 van unos brazos que tienen movimiento de giro angular sobre sus extremos interiores, a través de un eje sobre el que van montados y que sirven para golpear la bola que en su recorrido vaya hacia la ventana de bolas perdidas, para evitar que caiga en ella, llevando, al efecto, unos mandos exteriores de accionamiento.
- 285 4 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 3 caracterizada porque en el extremo opuesto al citado, este campo de juego lleva un orificio de bola recuperada o de repetición de bola.
- 290 5 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 4 caracterizada porque, convenientemente dispuestas sobre la superficie de juego, van unas pequeñas ranuras, con unas varillas de contacto que asoman suavemente por ellas y que sirven para que, al pasar la bola sobre las mismas, se establezca un contacto y se marque un tanto que aparece en los marcadores de tanteo y, subsiguientemente, en los totalizadores correspondientes; llevando unas pequeñas barandillas flanqueando estas ranuras, a fin de que la bola que se dirija hacia ellas no se desvíe, si entra en toma de contacto con las mismas.
- 295 6 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 5 caracterizada porque sobre la superficie de juego van practicadas unas ventanas circulares convenientemente dispuestas, que en su fondo llevan un contacto y que al pasar la bola actúa sobre el mismo y éste, a su vez, actúa sobre los marcadores de tanteo y, subsiguientemente, sobre los totalizadores antes mencionados.
- 300 7 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 6 caracterizada porque debidamente centrado, y hacia la parte media inferior de la superficie de juego, va un cañón, flanqueado por otros dos algo menores; y en el cañón central pueden
- 305
- 310



315

introducirse las bolas que la habilidad del jugador consiga hacer llegar hasta la boca de fuego del mismo; llevando interiormente este cañón un mecanismo de contactos, similar a los ya descritos, para marcar los tantos correspondientes a esta jugada, y, subsiguientemente, totalizarlos; y en el que entra la bola, marca y vuelve a salir al campo de juego.

320

8 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 7 caracterizada porque en la parte superior del campo de juego va otro cañón similar a los anteriores, pero que por su situación en el campo de juego, frente al orificio de recuperación de bolas, éstas penetran por el agujero de repetir.

325

9 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 8 caracterizada porque los dos cañones menores adyacentes al cañón mayor central, tienen misión y funcionamiento similares, si bien el tanteo que marcan es menor, ya que el máximo a alcanzar es el del cañón central.

330

10 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 9 caracterizada porque esta superficie de juego va debidamente protegida y acoplada sobre la parte superior de un cajón en cuyo fondo y testero superior va un cuadro de alimentación así como los enchufes a la línea de entrada y los fusibles correspondientes; y transversalmente, hacia su mitad superior, va un puente que lleva unas regletas de conexión y que, más esencialmente, sirve de apoyo a una canaleta o rampa oblicuamente dispuesta, descendente hacia el testero delantero de la mesa, y cuya unificación se halla situada bajo el orificio de bola recuperada o de repetida de bola, del campo de juego.

335

340

11 - Máquina, según reivindicación 10 caracterizada porque la citada canaleta o rampa lleva unas ranuras en su eje medio longitudinal, con unas láminas de contacto, sobre las que pasará la bola que descienda sobre la misma,



348 accionando, consiguientemente, los órganos marcadores correspondientes, de manera similar a la descrita anteriormente para los órganos de la superficie de juego.

350 12 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 11 caracterizada porque lateralmente, en la cara interna de los costados de la caja van ubicados unos timbres accionados por bobinas sitas en su parte inferior; yendo este conjunto en la cara interna de un costado, preferentemente; y en la cara interna del costado opuesto va un péndulo que, al ser desnivelada la máquina por mal trato, la desconecta o hace perder el tanteo.

355 13 - Máquina, según reivindicaciones 10 y 11 caracterizada porque la canaleta oblicuo-descendente, antes descrita, va a desembocar en el aparato elevador de bolas, que es una palanca angular con contrapeso y una pletina de subida de bolas, accionada por una palanca exterior situada al costado de la mesa, junto al testero en que se coloca el jugador; situando este mecanismo la bola en la pista de salida, siendo lanzada al campo de juego por el disparador correspondiente, antes descrito.

360

365 14 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 13 caracterizada porque se dispone, para la iniciación de la jugada, de un mecanismo monedero y de salida de bolas, que se halla en el cajón, junto al testero delantero de la mesa, y posee un mando exterior, que es accionable cuando por la ranura del monedero se introduce la moneda o ficha que inicia el juego; a cuyo fin, la canaleta antes citada, comunica con otra canaleta o rampa, por su terminal inferior, formando codo, poseyendo esta segunda rampa una ranura por la que asoma una lámina de desconexión de la máquina y fin de partida o partida gratis cuando el tanteo es suficiente.

370

375 15 - Máquina, según reivindicación 14 caracterizada porque esta segunda canaleta o rampa posee un puente bajo



el cual hay una perforación por la que asoma el pivote de
 un mecanismo de palanca articulado por su extremo opuesto
 a una varilla vertical, conformando este conjunto; yendo
 el extremo inferior de esta varilla, dotado de un resorte es-
 380 piral que por su extremo opuesto se ancla a una pletina de
 sujección; y asimismo, para accionar este mecanismo, se
 provée una varilla que va casi de costado a costado de la
 caja, desde el monedero hasta el mecanismo de salida de bo-
 las; yendo esta varilla anclada, por uno de sus extremos,
 385 al monedero y presentando un tramo central descendente, re-
 cuperando luego su trayectoria inicial; siendo accionada por
 el monedero cuando éste se halla en condiciones de funcio-
 namientos de manera que se deslice de un costado al otro
 en cierto recorrido, y empuje el sistema de palancas antes
 390 descrito.

16 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 15 carac-
 terizada porque debajo de la canaleta o rampa de salida de
 bolas, va la lámina de contacto, antes mencionada; y la va-
 rilla de movimiento deslizante, antes descrita, recupera su
 395 movimiento merced a un resorte tensor; y al bajar el pivote
 del sistema de palancas, se dá paso a las bolas que antes
 estaban retenidas por el mismo cuando éste asomaba sobre
 el plano de la canaleta, haciéndolas de tope.

17 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 16 carac-
 400 terizada porque el aparato monedero propiamente dicho está
 constituido por un escudo exterior con ranura de introduc-
 ción de monedas o fichas, y de su mando ya citados; inte-
 riormente se provée una pieza que termina en una sección
 curva; el mando exterior gobierna una pieza de corredera
 405 que junto al extremo del mando posee un par de escalones
 que conforman unos dientes, encima de los cuales hay una
 uñeta de retención, a manera de trinquete, sujeta debida-



410 mente y con dos tornillos laterales; corriendo la pieza de
corredera sobre un soporte que al propio tiempo la sirve
de guía; llevando en el extremo opuesto del mando un muelle que se ancla por su otro extremo en una pletina sujeta a la cara interna del costado correspondiente, de la mesa.

415 18 - Máquina, según reivindicación 17 caracterizada porque dicha pieza de soporte sustenta, asimismo, a otra pieza de pletina que está sujeta por su vértice y que posee una abertura central y se prolonga en un plano lateral.

420 19 - Máquina, según reivindicación 18 caracterizada porque esta pieza mencionada sujeta a un electroimán o bobinado, y posee un muelle transversal, constituyendo el conjunto el mecanismo de salida o partida gratis.

425 20 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 19 caracterizada porque cada mecanismo disparador de los cañones, consta de un electroimán cuyo vástago es desplazable axialmente y lleva un resorte espiral que lo rodea, y en este vástago, en su extremo libre, va articulada una palanca que termina en forma de interrogante y posee un tope final; disponiéndose en este mismo mecanismo, una pletina vertical, con un tope para limitar el movimiento de la palanca citada; llevando una pletina en perfil de "U" para la sujeción de este conjunto bajo el tablero, que conforma la superficie de juego.

430

435 21 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 20 caracterizada por el hecho de que el mecanismo de los brazos móviles sitos sobre la superficie de juego, consiste en cada caso, en un brazo móvil que va montado sobre su extremo de giro sobre un pivote que atraviesa una pletina de soporte y termina en otro brazo paralelo al superior, y que lleva una muesca para anclaje de una biela cuyo otro extremo se articula, a través de una ranura, en el vástago,



440 desplazable de un electroimán, de manera que al ser éste
 excitado, dé el debido movimiento al brazo superior del
 mecanismo que, como antes se ha dicho, asoma sobre la su-
 perficie de juego y sirve para golpear la bola que llegue
 junto a él, yendo así previsto para tratar de evitar que
 445 la misma caiga por la trampilla del extremo delantero del
 campo de juego, o sea, el más próximo al jugador.

22 - Máquina, según reivindicaciones de 1 a 21 caracte-
 rizada porque bajo la superficie de juego van los marca-
 dores y cuadro de alimentación; los conectores a marcado-
 res, el conector del tablero de juego, los órganos de paso
 450 de las corrientes de impulso a los diversos marcadores, el
 órgano de desconexión para la última bola, las láminas de
 los contactores, las láminas de las bobinas de los cañones
 y las de los brazos móviles; las bobinas de éstos, las bo-
 455 binas de impulso a los contadores, la bobina de puesta a
 cero de contador o contadores; contactos para las luces,
 luz de partida gratis, y el o los relés correspondientes;
 lámina de luz especial; lámina de puesta a cero del conta-
 dor máximo, lámina de impulso del contador mismo y lámina
 460 auxiliar de impulso de éste; todo ello con sus debidas co-
 nexiones.

23 - MAQUINA ELECTROMECANICA PARA JUEGO DE SALON.

- - - -



465

Todo según se describe en esta memoria que consta de diez y siete hojas foliadas y escritas por una cara, con cuatrocientas sesenta y cinco líneas y planos anexos.

Madrid 9 noviembre, 1967

p.a.



340968

D^a JULIA MACARRON RECALDE

Foja 1 de 5

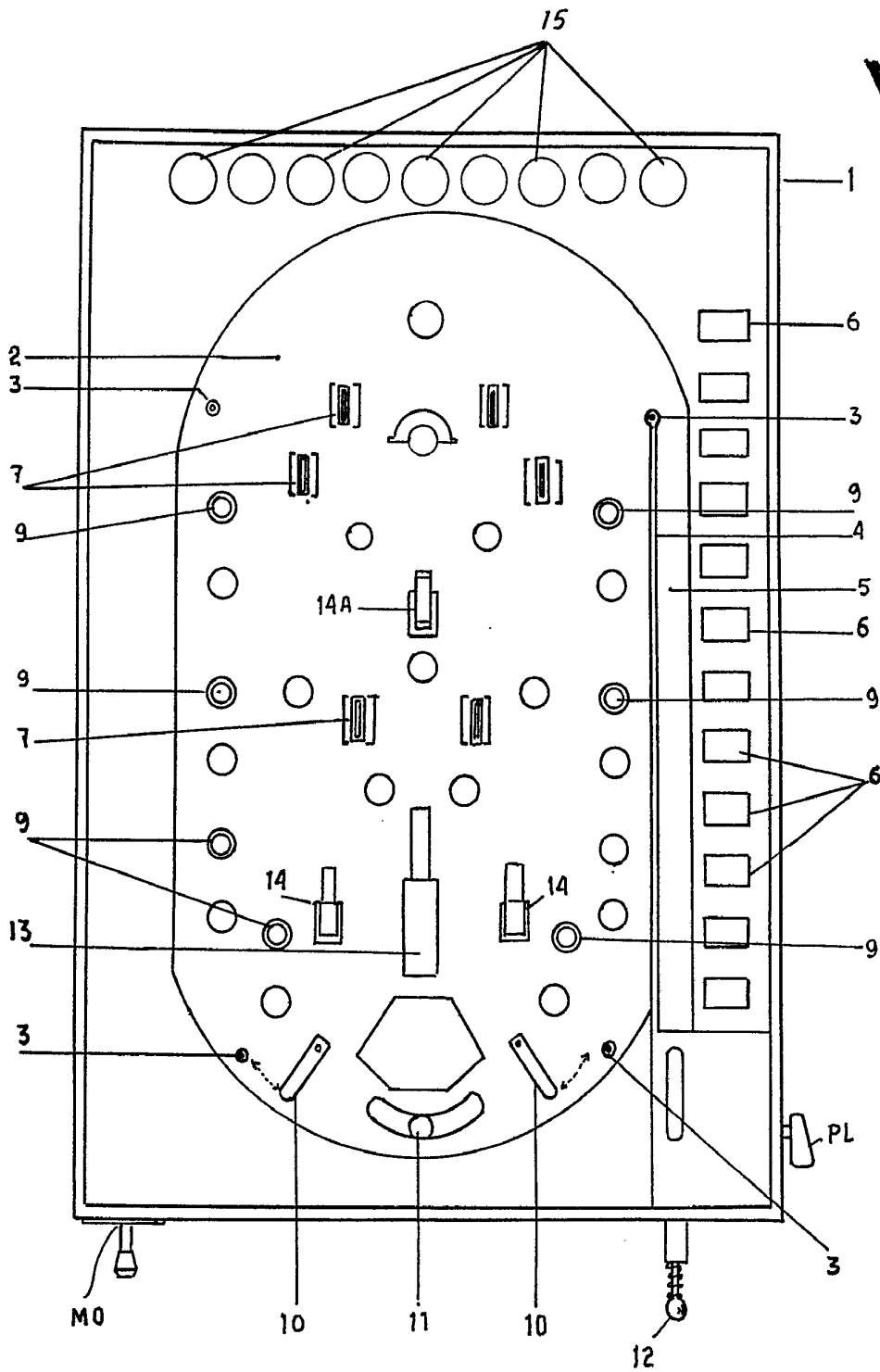


Fig. 1

ESCALA VARIABLE

MADRID 9. NOVIEMBRE 1967

343068

D^a JULIA MACARRON RECALDE

Foja 2 de 5

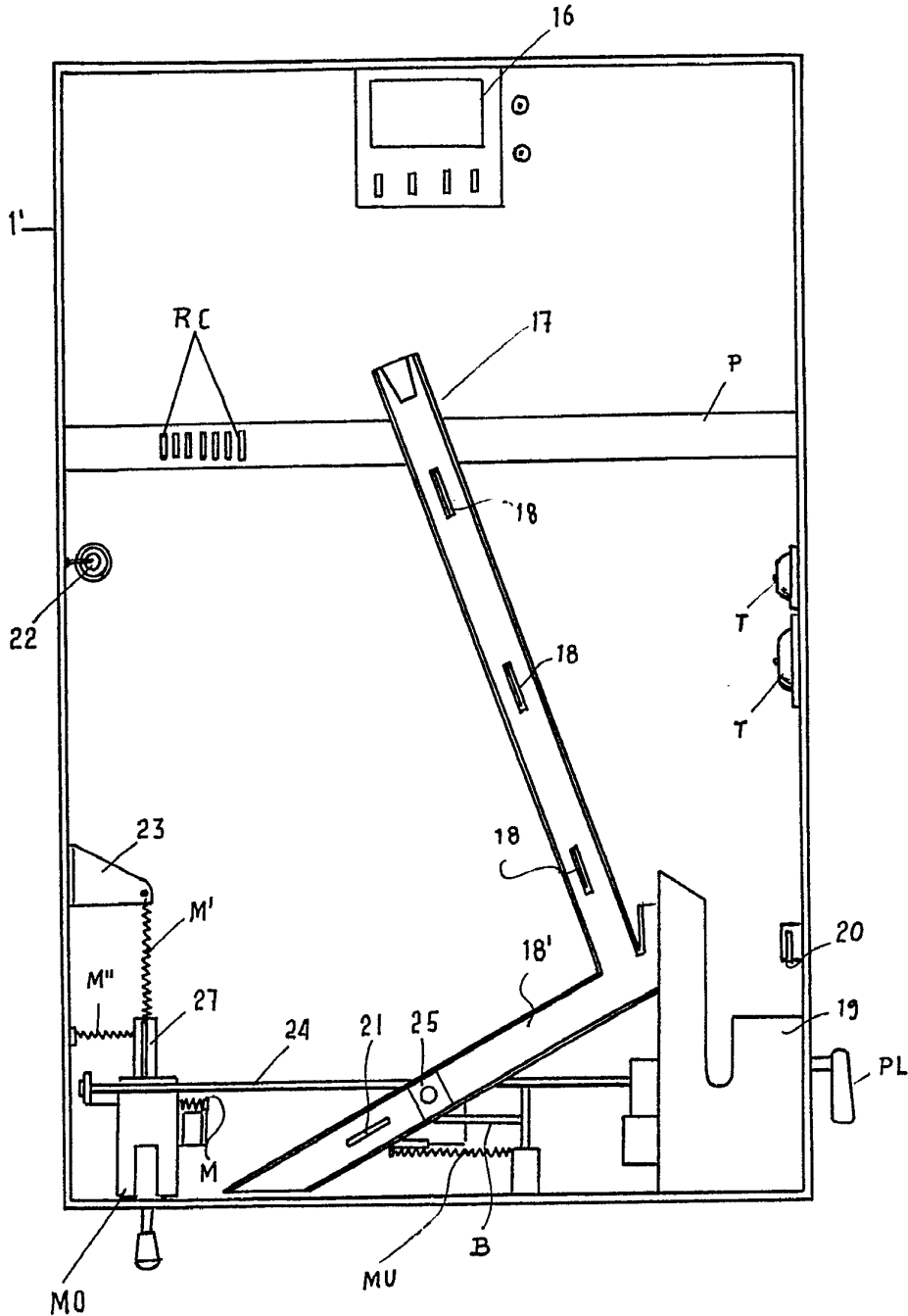


Fig. 2

ESCALA VARIABLE

MADRID 9 NOVIEMBRE 1964

34398

343968

D.ª JULIA MACARRON RECALDE

No. 3 de 5

346468

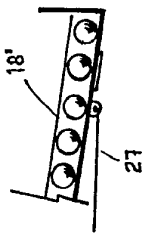
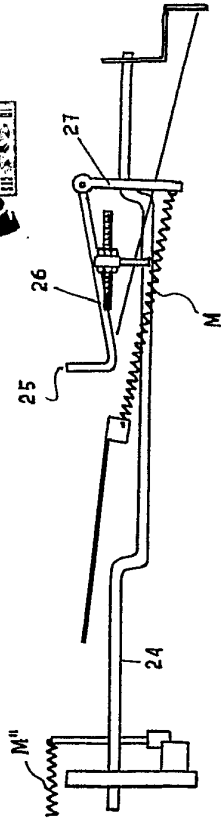


Fig. 3

Fig. 4

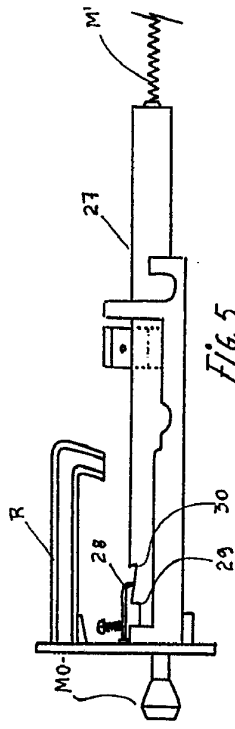


Fig. 5

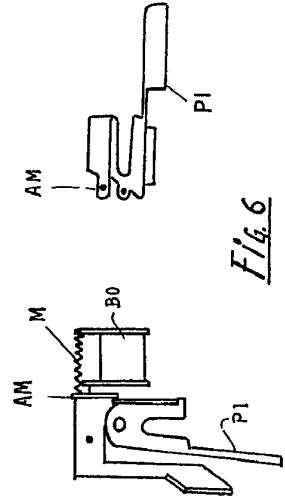


Fig. 6

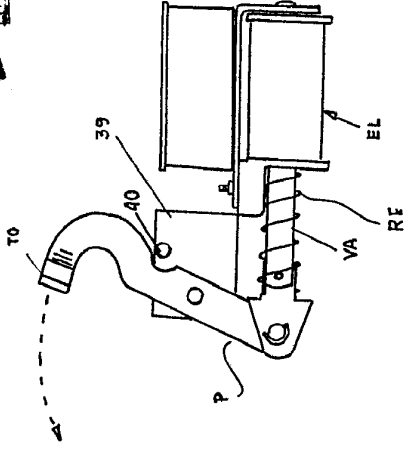


Fig. 7

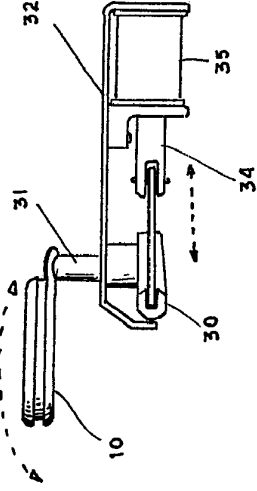


Fig. 8

ESCALA VARIABLE

MADRID 9 NOVIEMBRE 1957

346.968

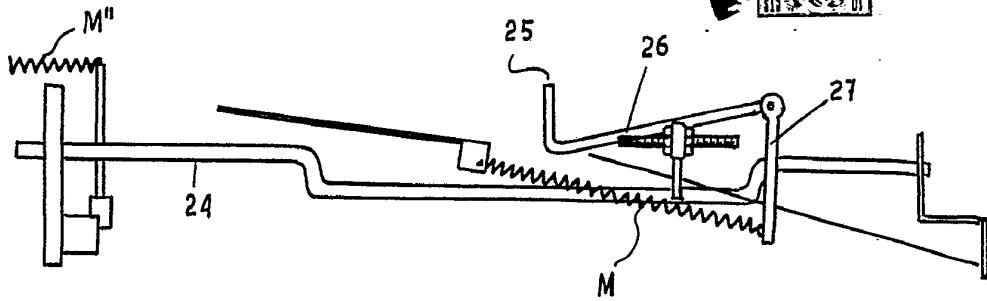


Fig. 3

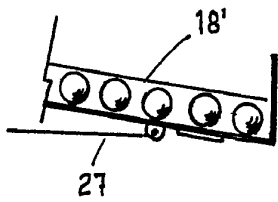


Fig. 4

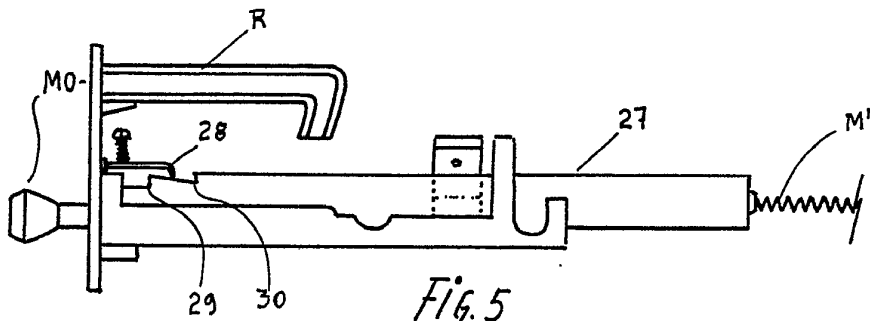


Fig. 5

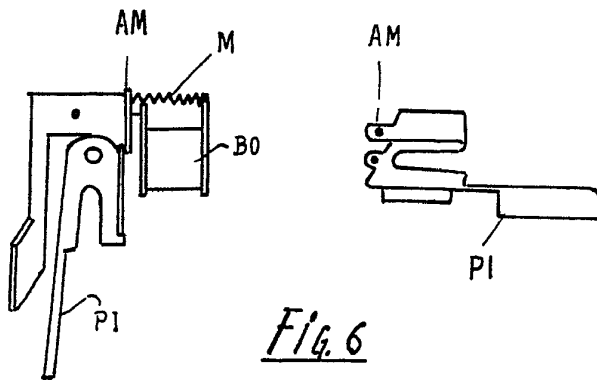


Fig. 6

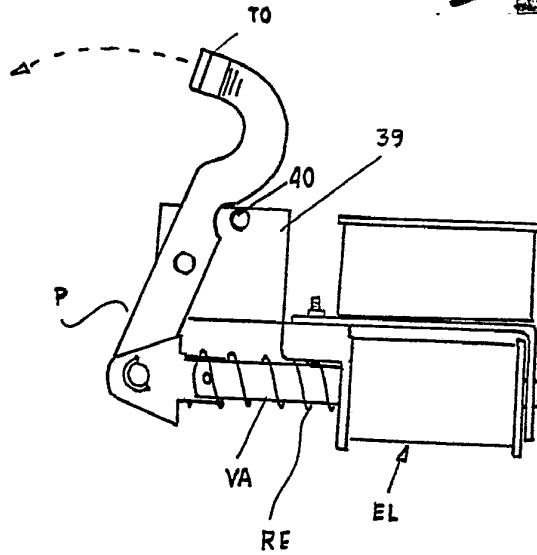


Fig. 7

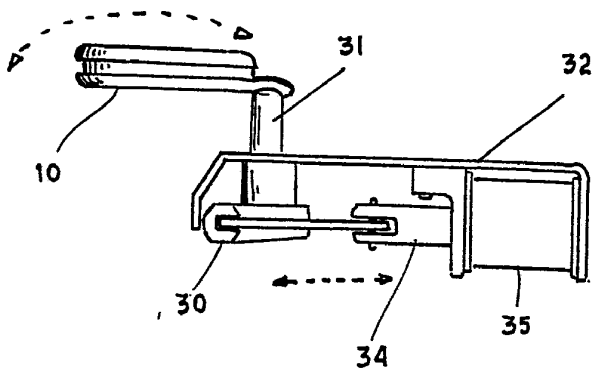


Fig. 8

MADRID 9 NOVIEMBRE 1968

346 50

346

DA JULIA MARRON RECALDE

346 168

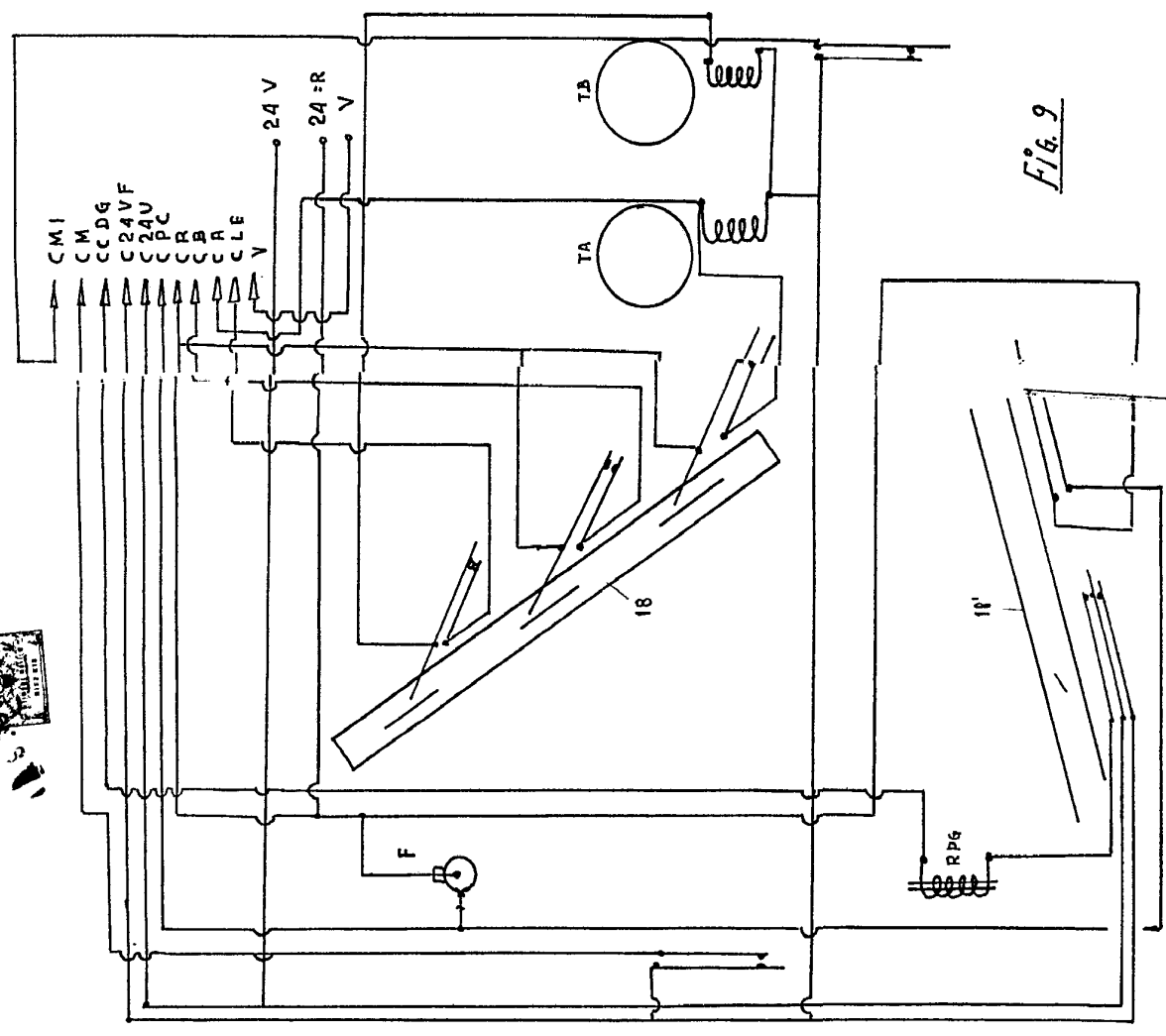
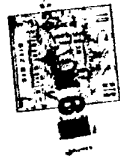
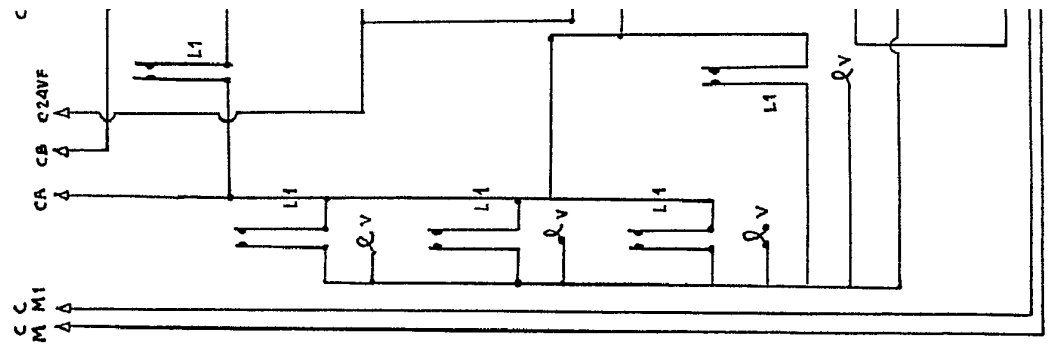


Fig. 9



ESCALA VARIABLE

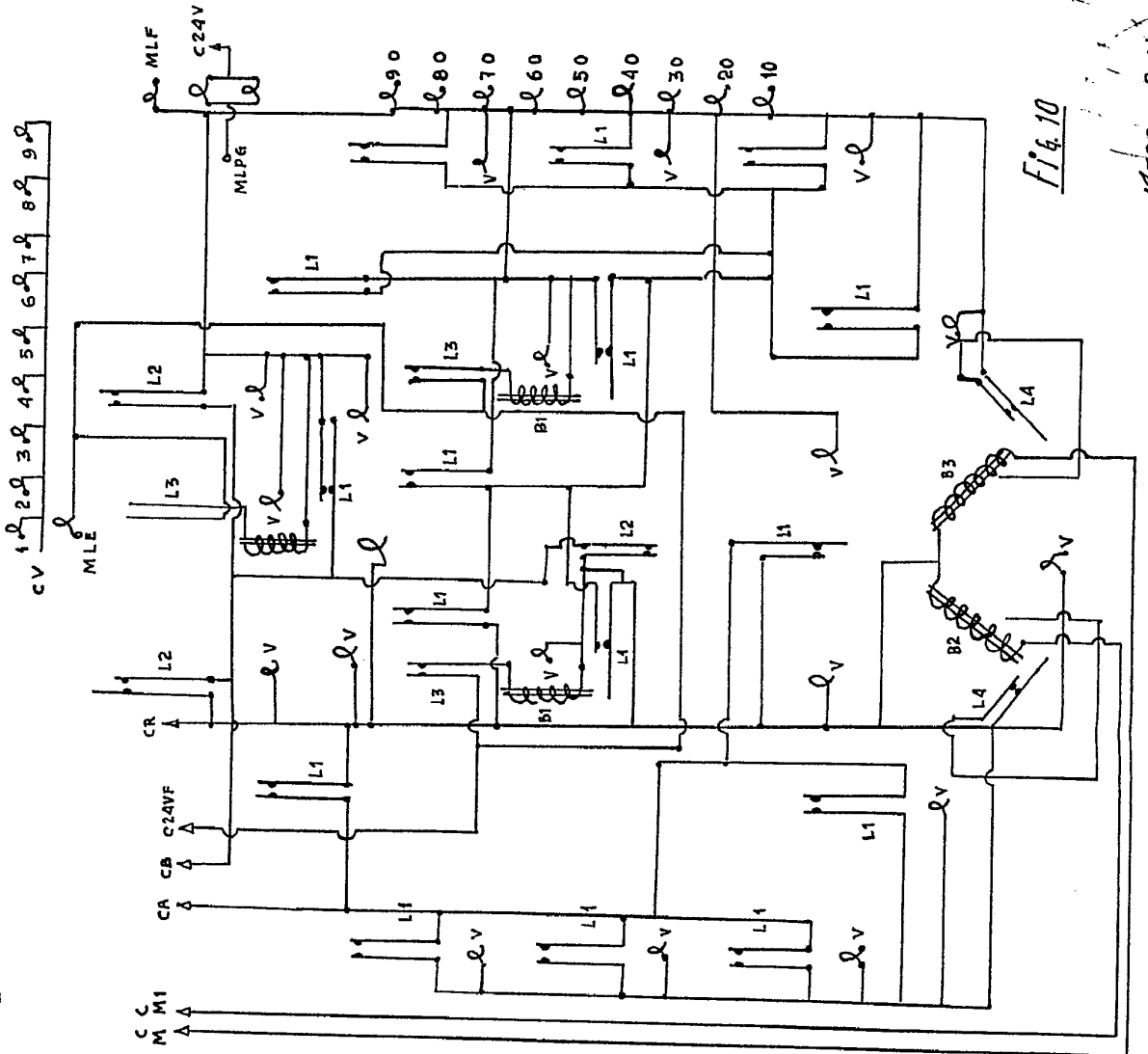


Fig. 10

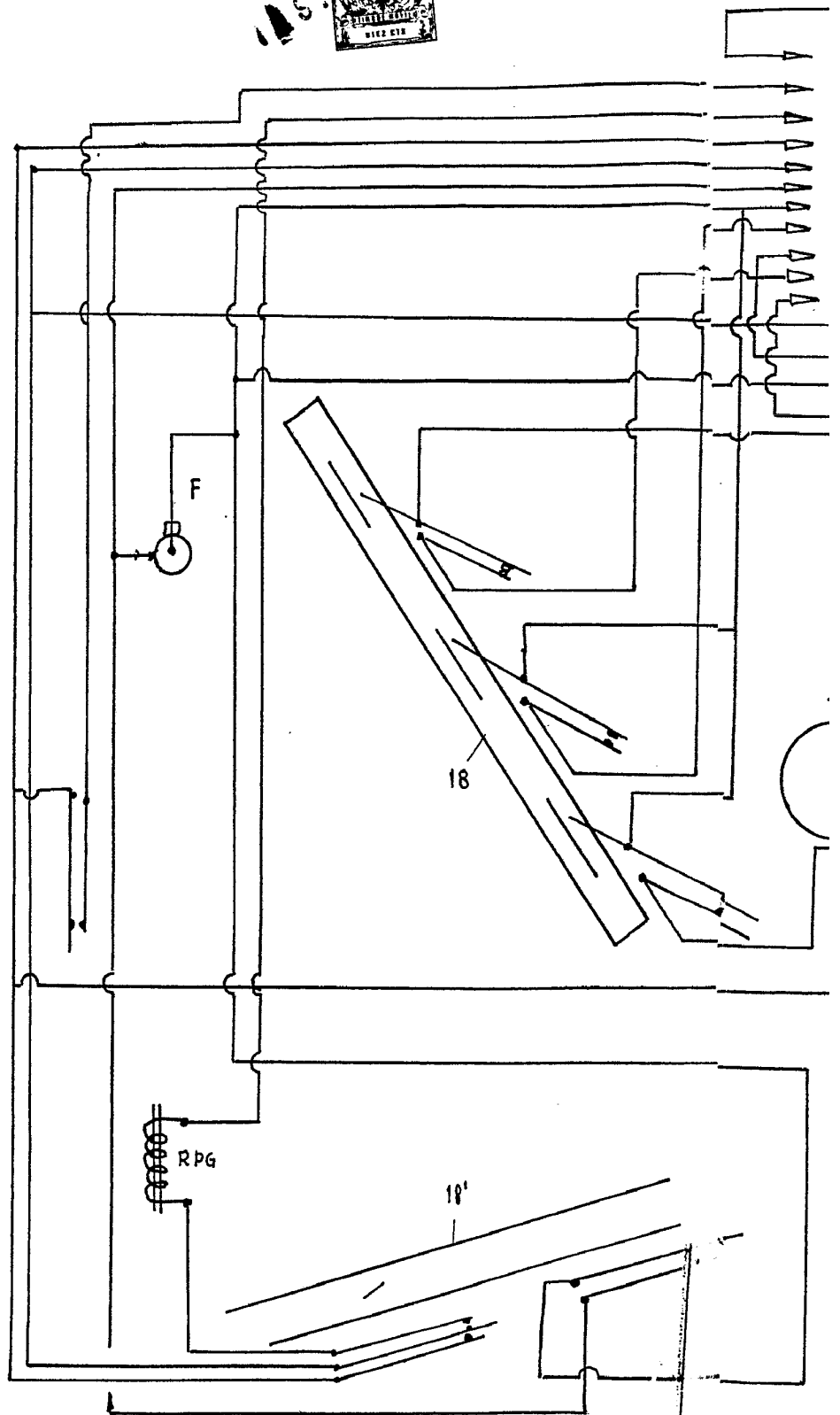
VIADAO 9 Novembro 1964



346468

DE JULIA MACARRON RECALDE

346468



ESCALA VARIABLE

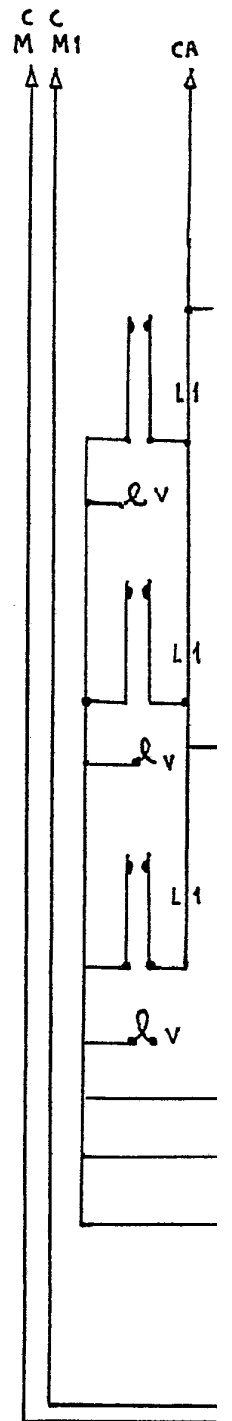
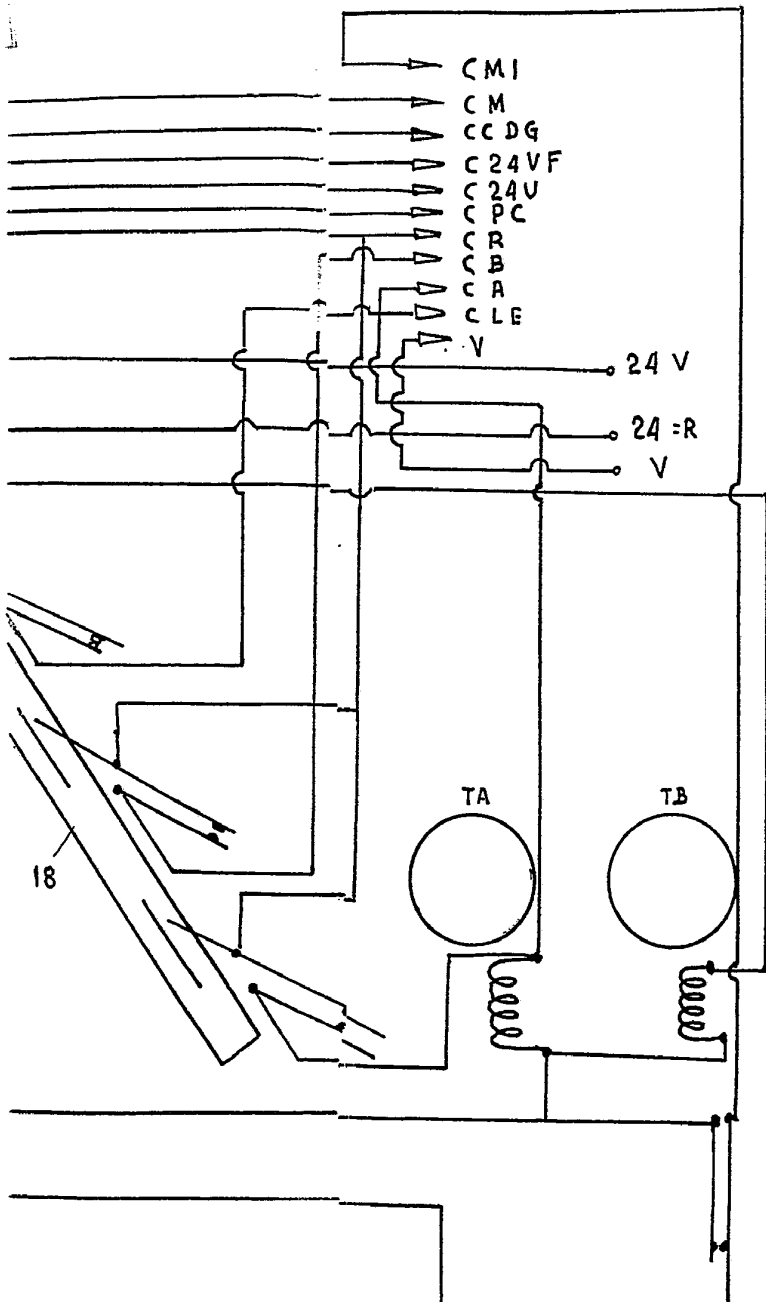
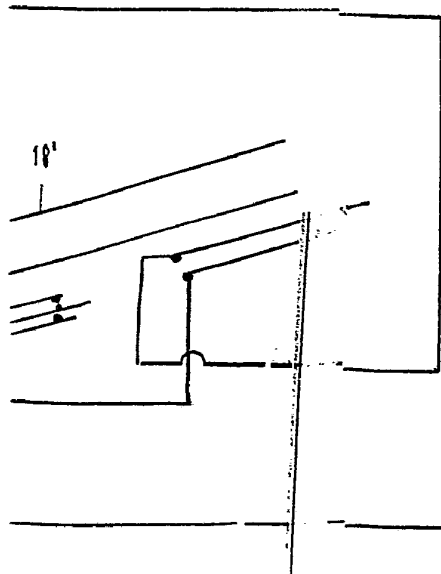


Fig. 9



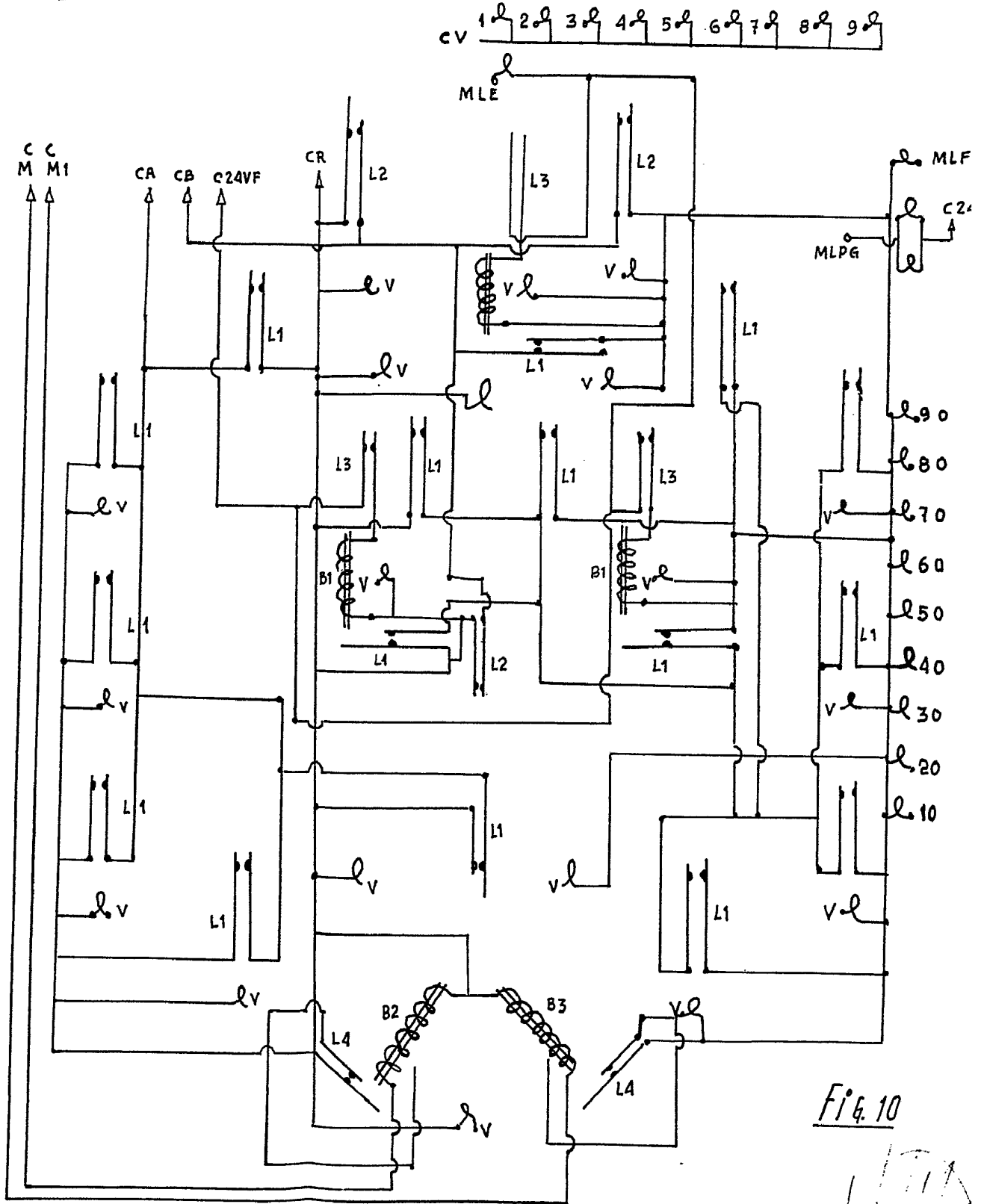
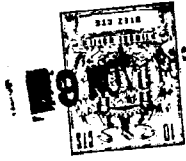


Fig. 10

MADRID 9 No

34368

HOJA 4 de 5

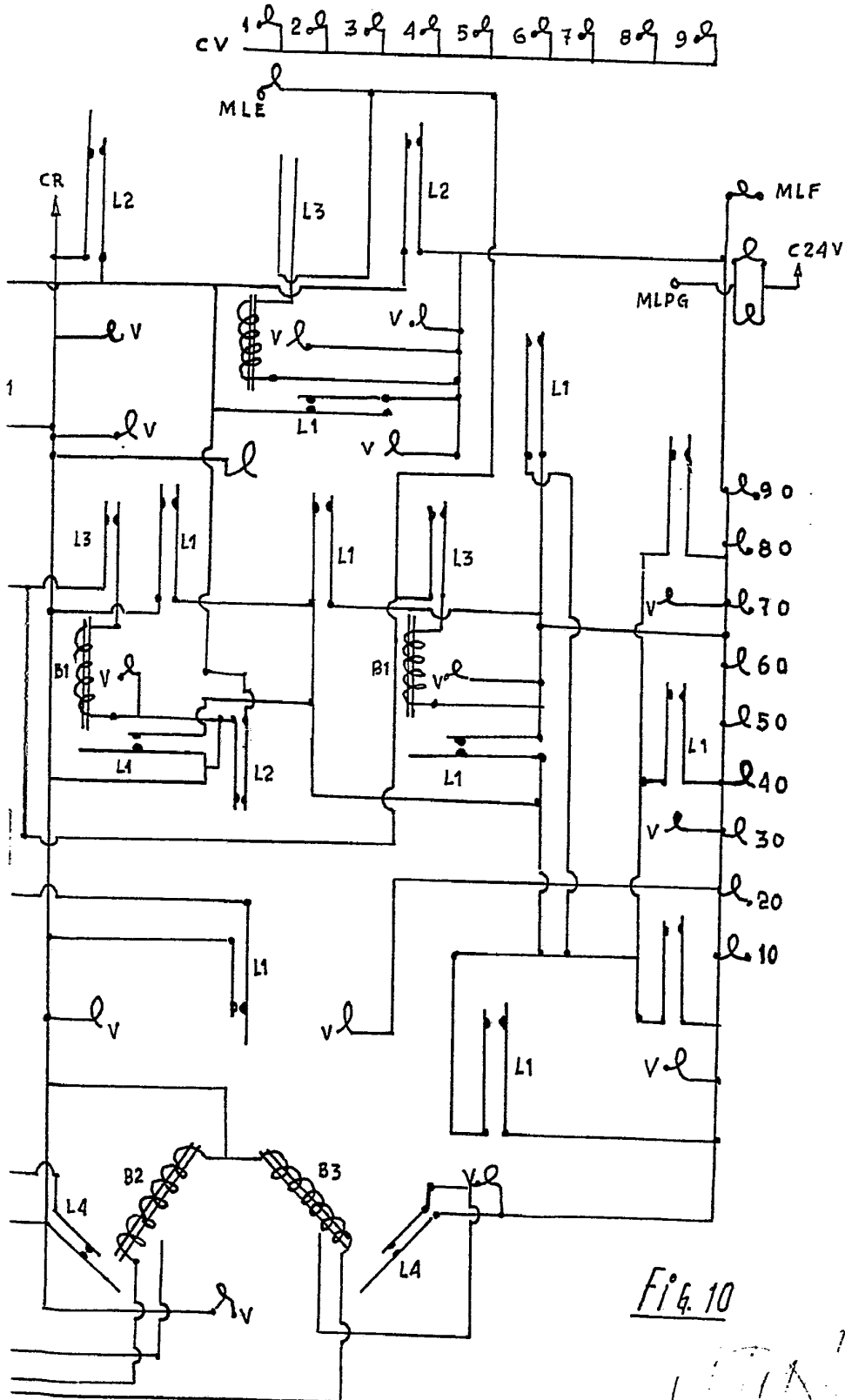


Fig. 10

MADRID 9 NOVIEMBRE 1967

346968

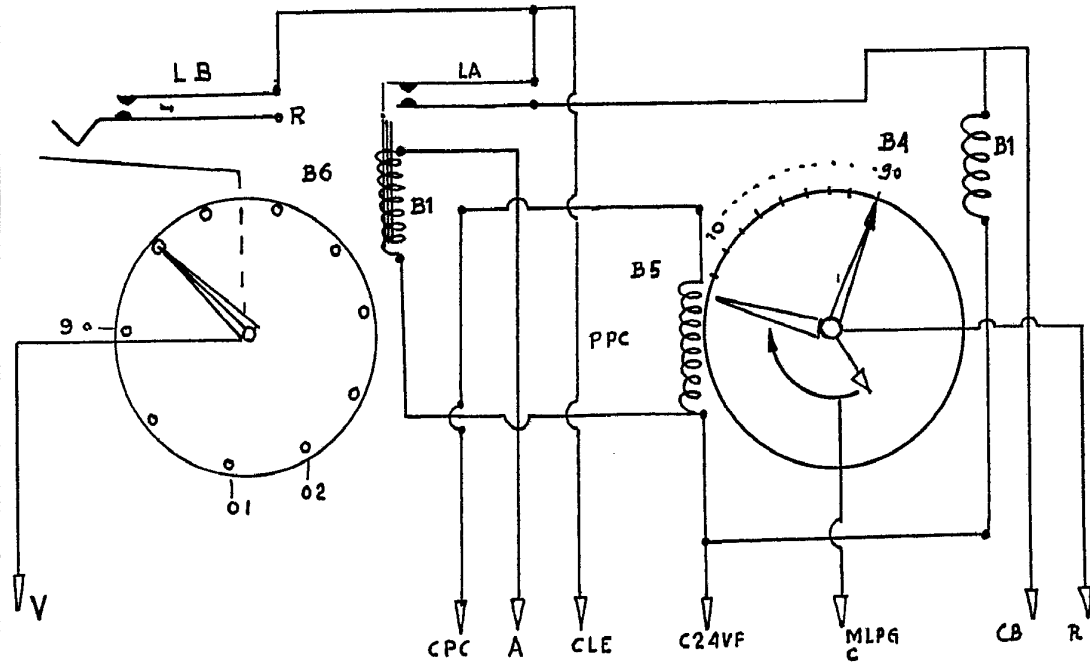


Fig. 11

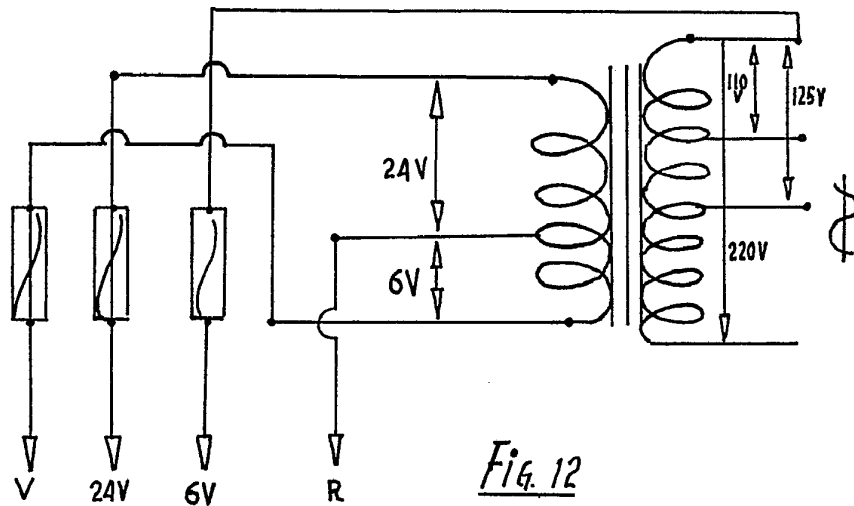


Fig. 12