

## How to play **BLACK HOLE**

3 BALLS  
PER GAME

- CAPTIVE BALL** . . . . . Completing yellow spot targets activates upper captive hole. Lower captive hole is always active and holds ball from player to player.
- MULTIPLE BALL** . . . . . After capturing two balls, shooting ball into Black Hole starts 2-ball play. If upper gate is open, 3-ball play starts upon re-entry.
- SPECIAL** . . . . . Completing B-L-A-C-K H-O-L-E flashing sequence lights lower playfield Special. Completing white drop targets 3 times lights upper Special.
- EXTRA BALL** . . . . . Completing white drop targets 2 times lights upper Extra Ball. Completing yellow drop targets, when lit, lights upper hole for Extra Ball.
- RE-ENTRY** . . . . . Completing either lower target bank opens gate. Right return lane opens gate when flashing.
- BONUS** . . . . . All lower playfield scoring is bonus. Bonus is displayed in playfield window and collected after each ball.
- MULTIPLIERS** . . . . . Completing top rollovers advances multiplier. Lower playfield lane advances multiplier.

A-21344

## How to play **BLACK HOLE**

5 BALLS  
PER GAME

- CAPTIVE BALL** . . . . . Completing yellow spot targets activates upper captive hole. Lower captive hole is always active and holds ball from player to player.
- MULTIPLE BALL** . . . . . After capturing two balls, shooting ball into Black Hole starts 2-ball play. If upper gate is open, 3-ball play starts upon re-entry.
- SPECIAL** . . . . . Completing B-L-A-C-K H-O-L-E flashing sequence lights lower playfield Special. Completing white drop targets 3 times lights upper Special.
- EXTRA BALL** . . . . . Completing white drop targets 2 times lights upper Extra Ball. Completing yellow drop targets, when lit, lights upper hole for Extra Ball.
- RE-ENTRY** . . . . . Completing either lower target bank opens gate. Right return lane opens gate when flashing.
- BONUS** . . . . . All lower playfield scoring is bonus. Bonus is displayed in playfield window and collected after each ball.
- MULTIPLIERS** . . . . . Completing top rollovers advances multiplier. Lower playfield lane advances multiplier.

A-21344

## Comment Jouer **BLACK HOLE**

3 BILLES  
PAR JOUEUR

- BILLE CAPTUREE** Les cibles jaunes font activer le trou captif supérieur. Le trou captif inférieur est toujours actif et tient la bille de joueur en joueur.
- BILLES MULTIPLES** Après avoir retenu les deux billes, en lançant la bille dans le trou noir ("Black Hole") commence le jeu à deux billes. Si la porte supérieure est ouverte, le jeu à trois billes commence sur "Re-Entry".
- SPECIAL** ..... En complétant la séquence clignotante B-L-A-C-K H-O-L-E allume le plateau spécial inférieur. En complétant les cibles blanches tombantes trois fois allume le plateau supérieur.
- EXTRA BILLE** ..... En complétant les cibles blanches tombantes deux fois allume l'extra bille. En complétant les cibles jaunes tombantes (quand allumées) le trou supérieur allume pour l'extra-bille.
- RE-ENTRY** ..... En complétant soit l'un ou l'autre rangée inférieure de cibles ouvre la porte. Le passage de retour de droite ouvre la porte quand la lumière clignote.
- BONUS** ..... Tout le scoring du plateau inférieur est bonus. Le bonus est montré dans le vitre du plateau et est collectionné après chaque bille.
- MULTIPLICATEURS** En complétant les "top roll-overs" avance le multiplicateur. Le passage du plateau inférieur avance le multiplicateur. **A-21350**

## Comment Jouer **BLACK HOLE**

5 BILLES  
PAR JOUEUR

- BILLE CAPTUREE** Les cibles jaunes font activer le trou captif supérieur. Le trou captif inférieur est toujours actif et tient la bille de joueur en joueur.
- BILLES MULTIPLES** Après avoir retenu les deux billes, en lançant la bille dans le trou noir ("Black Hole") commence le jeu à deux billes. Si la porte supérieure est ouverte, le jeu à trois billes commence sur "Re-Entry".
- SPECIAL** ..... En complétant la séquence clignotante B-L-A-C-K H-O-L-E allume le plateau spécial inférieur. En complétant les cibles blanches tombantes trois fois allume le plateau supérieur.
- EXTRA BILLE** ..... En complétant les cibles blanches tombantes deux fois allume l'extra bille. En complétant les cibles jaunes tombantes (quand allumées) le trou supérieur allume pour l'extra-bille.
- RE-ENTRY** ..... En complétant soit l'un ou l'autre rangée inférieure de cibles ouvre la porte. Le passage de retour de droite ouvre la porte quand la lumière clignote.
- BONUS** ..... Tout le scoring du plateau inférieur est bonus. Le bonus est montré dans le vitre du plateau et est collectionné après chaque bille.
- MULTIPLICATEURS** En complétant les "top roll-overs" avance le multiplicateur. Le passage du plateau inférieur avance le multiplicateur. **A-21350**

## WIE SPIELT MAN **BLACK HOLE**

3 KUGELN  
PRO SPIEL

- CAPTIVE HOLE** . . . . . WIRD AKTIVIERT, SOBALD ALLE GELBEN TARGETS GETROFFEN WURDEN. DAS UNTERE "CAPTIVE HOLE" IST IMMER AKTIVIERT UND HAELT DIE KUGEL VON EINEM ZUM ANDEREN SPIELER.
- MULTIBALL-SPIEL** . . . . . BEGINNT, NACHDEM SICH ZWEI KUGELN IN DEN "CAPTIVE HOLES" BEFINDEN UND DIE DRITTE DURCH DEN "GRAVITY TUNNEL" IN DAS "BLACK HOLE" FAELLT.
- SPEZIAL-FREISPIEL** . . . . . WENN DIE "BLACK HOLE" TARGETS IN DER REIHENFOLGE DER BLINKENDEN PFEILE GETROFFEN WERDEN. SPEZIAL-FREISPIEL, WENN ALLE WEISSEN TARGETS IM "BLACK HOLE" GETROFFEN WURDEN. WENN ALLE WEISSEN TARGETS 3X GETROFFEN WURDEN, LEUCHTET DIE SPECIAL-FREISPIEL-CHANCE OBEN AUF.
- EXTRA-BALL** . . . . . WENN ALLE WEISSEN TARGETS IM "BLACK HOLE" 2X GETROFFEN WURDEN. ALLE GELBEN TARGETS GETROFFEN, ERGIBT EXTRA-BALL-CHANCE LINKS OBEN.
- RE-ENTRY** . . . . . ODER WIEDEREINTRITT IN DIE SPIELFLAECHE, WENN ALLE GELBEN TARGETS IM "BLACK HOLE" GETROFFEN WERDEN. ODER WENN DER BLINKENDE GRUENE PFEIL UEBERHOLT WURDE.
- BONUS** . . . . . JEDER TREFFER IM "BLACK HOLE" WIRD ALS BONUS GEWEHRLEISTET UND NACH JEDEM KUGELDURCHGANG ADDIERT.
- BONUS-MULTIPLIKATION** . . . . . WEITERSCHALTUNG BEI DURCHROLLEN DER OBEREN UEBERROLLKONTAKTE ODER DES KUGELKANALS IM "BLACK HOLE".

A-21371

## WIE SPIELT MAN **BLACK HOLE**

5 KUGELN  
PRO SPIEL

- CAPTIVE HOLE** . . . . . WIRD AKTIVIERT, SOBALD ALLE GELBEN TARGETS GETROFFEN WURDEN. DAS UNTERE "CAPTIVE HOLE" IST IMMER AKTIVIERT UND HAELT DIE KUGEL VON EINEM ZUM ANDEREN SPIELER.
- MULTIBALL-SPIEL** . . . . . BEGINNT, NACHDEM SICH ZWEI KUGELN IN DEN "CAPTIVE HOLES" BEFINDEN UND DIE DRITTE DURCH DEN "GRAVITY TUNNEL" IN DAS "BLACK HOLE" FAELLT.
- SPEZIAL-FREISPIEL** . . . . . WENN DIE "BLACK HOLE" TARGETS IN DER REIHENFOLGE DER BLINKENDEN PFEILE GETROFFEN WERDEN. SPEZIAL-FREISPIEL, WENN ALLE WEISSEN TARGETS IM "BLACK HOLE" GETROFFEN WURDEN. WENN ALLE WEISSEN TARGETS 3X GETROFFEN WURDEN, LEUCHTET DIE SPECIAL-FREISPIEL-CHANCE OBEN AUF.
- EXTRA-BALL** . . . . . WENN ALLE WEISSEN TARGETS IM "BLACK HOLE" 2X GETROFFEN WURDEN. ALLE GELBEN TARGETS GETROFFEN, ERGIBT EXTRA-BALL-CHANCE LINKS OBEN.
- RE-ENTRY** . . . . . ODER WIEDEREINTRITT IN DIE SPIELFLAECHE, WENN ALLE GELBEN TARGETS IM "BLACK HOLE" GETROFFEN WERDEN. ODER WENN DER BLINKENDE GRUENE PFEIL UEBERHOLT WURDE.
- BONUS** . . . . . JEDER TREFFER IM "BLACK HOLE" WIRD ALS BONUS GEWEHRLEISTET UND NACH JEDEM KUGELDURCHGANG ADDIERT.
- BONUS-MULTIPLIKATION** . . . . . WEITERSCHALTUNG BEI DURCHROLLEN DER OBEREN UEBERROLLKONTAKTE ODER DES KUGELKANALS IM "BLACK HOLE".

A-21371

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 200,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.
- 3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-21347

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 200,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.

A-21347

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 350,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 650,000 POINTS.
- 3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20900

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 350,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 650,000 POINTS.

A-20900

# BLACK HOLE

SCORES ARE LISTED FROM LIBERAL TO CONSERVATIVE.  
RECOMMENDED CARDS ARE MARKED \* FOR 3 BALL AND † FOR 5 BALL.

REPLAY		ADD-A-BALL	
* A-21347	200,000 – 600,000	* † A-20904	300,000 – 600,000
A-20899	300,000 – 600,000	A-20905	350,000 – 650,000
† A-20900	350,000 – 650,000		
A-20901	400,000 – 700,000		
A-26649	470,000 – 760,000		

**NOTE: IF GAME IS OPERATED WITHOUT “HIGH GAME TO DATE” FEATURE  
TURN SCORE CARD OVER.**

**A-21348**

Fonts used: Helvetica, Helvetica 55 Roman, News Gothic MT Std, Eras Bold ITC, Eras Demi ITC, Futura Bk BT

**Cards status:**

A-21344 3 balls instruction card confirmed.

A-21344 5 balls instruction card confirmed.

A-21350 3 balls French instruction card confirmed.

A-21350 5 balls French instruction card confirmed.

A-21371 3 balls German instruction card needed to verify.

A-21371 5 balls German instruction card confirmed.

A-21347 score card confirmed.

A-20900 score card confirmed.

A-21348 index card confirmed.

If you have any other information about these cards, please send a readable picture or scan to me.

Enjoy and have fun,

Peter

[www.inkochnito.nl](http://www.inkochnito.nl)