

MAGIC CASTLE

● RED DROPPING TARGETS

Hitting all targets « MAGIC » and « CASTLE » advances drawbridge lights. The windows of the rooms of « DR. ZEKYLL », « ZANKENSTEIN » and « ZACCULA » light and if the ball is shot with maximum force up the drawbridge and past the window of Zaccula the special is scored.

● ORANGE DROPPING TARGETS

Hitting all the orange targets advances the orange special lights, and increases the scores for orange special target.

● FIXED TARGETS A - B - C

Advance BONUS MULTIPLIER lights.

● MYSTERY TUNNEL

If the ball passes through the tunnel behind the orange targets, the tunnel lights advance to maximum and the final time the orange special lights advance.

● RIGHT HAND FIXED TARGET

Advances every time it is hit. After being hit three times the orange special lights advance.

● REACT

When « REACT » is lit use the right hand flipper button to save ball from going out of play via the right hand canal.

MAGIC CASTLE

● CIBLES ROUGES MOBILES

Lorsque toutes les cibles « MAGIC » et « CASTLE » sont abattues, les lumières du pont-levis avancent et les fenêtres des chambres de « DR. ZEKYLL », de « ZANKENSTEIN » et de « ZACCULA » s'allument. Si la balle est lancée avec la plus grande force sur le pont-levis et traverse la fenêtre de Zaccula, on obtient le special rouge

● CIBLES ORANGES MOBILES

Lorsque toutes les cibles oranges sont abattues, les lumières du « orange special » avancent et le score pour la cible « orange special » accroit.

● CIBLES FIXES A - B - C

Les lumières du BONUS MULTIPLIER avancent.

● MYSTERY TUNNEL

Si la balle traverse le tunnel derrière les cibles oranges, les lumières du tunnel avancent tout au plus et la dernière fois les lumières du « orange special » avancent.

● CIBLES FIXE DROITE

Elle avance chaque fois que elle est touchée. Depuis que elle est abattue trois fois, les lumières du « orange special » avancent.

● REACT

Il est possible de récupérer la balle engage dans les couloirs de perte en appuyant le bouton flipper, si la lampe « REACT » est allumée.

MAGIC CASTLE

● ROTE, FALLENDE ZIELSCHEIBEN

Wenn alle « MAGIC » und « CASTLE » Zielscheiben getroffen werden, rücken die Lichter der Zugbrücke vor und die Fenster der Zimmer von « DR. ZEKYLL », « ZANKENSTEIN » und « ZACCULA » leuchten auf. Wenn die Kugel mit größter Kraft auf die Zugbrücke und durch Zaccula's Fenster geworfen wird, erhält man SPECIAL ROT.

● ORANGEFARBENE, FALLENDE ZIELSCHEIBEN

Wenn alle orangefarbenen Zielscheiben getroffen werden, rücken die Lichter des « ORANGE SPECIAL » vor und die Punktzahl für die Zielscheibe « ORANGE SPECIAL » erhöht sich.

● FIXE ZIELSCHEIBE A - B - C

Die Lichter des BONUS MULTIPLIER rücken vor.

● MYSTERY TUNNEL

Wenn die Kugel durch den Tunnel hinter den orangefarbenen Zielscheibe geht, rücken die Tunnellichter bis zum Maximum vor und die Lichter des « ORANGE SPECIAL », rücken beim letzten Mal vor.

● FIXE RECHTE ZIELSCHEIBE

Rückt jedes Mal, wenn sie getroffen wird, vor. Nachdem sie dreimal getroffen worden ist, rücken die Lichter des « ORANGE SPECIAL » vor.

● REACT

Man kann die Kugel auf den Abgangskanälen zurückbehalten, indem man die Flippertaste drückt, wenn die REACT-Lampe leuchtet.

MAGIC CASTLE

● BERSAGLI ROSSI CADENTI

Colpendo tutti i bersagli « MAGIC » e « CASTLE » avanzano le luci del ponte levatoio. Le finestre delle stanze del « DR. ZEKYLL », di « ZANKENSTEIN » e di « ZACCULA » si accendono e se la pallina viene lanciata con la massima forza sul ponte levatoio ed attraversa la finestra di Zaccula accesa, si ottiene lo special rosso.

● BERSAGLI ARANCIO CADENTI

Colpendo tutti i bersagli arancio avanzano le luci dell' « orange special » e aumenta il punteggio per il bersaglio « orange special ».

● BERSAGLI FISSI A - B - C

Avanzano le luci del BONUS MULTIPLIER.

● MYSTERY TUNNEL

Se la pallina passa attraverso il tunnel dietro i bersagli arancio, le luci del tunnel avanzano al massimo e l'ultima volta avanzano le luci dell' « orange special ».

● BERSAGLI FISSO DESTRO

Avanza ogni volta che viene colpito. Dopo che è stato colpito tre volta, avanzano le luci dell' « orange special ».

● REACT

Si può salvare la pallina sui canali di perdita premendo il pulsante flipper, se la lampada « REACT » è accesa.

..... POINTS
..... POINTS

1 REPLAY
1 REPLAY

SPECIAL ORANGE

1 EXTRA BALL

SPECIAL RED

1 REPLAY

WHEN HIGH SCORE IS OVERCOME

2 REPLAYS

MATCHING LAST NUMBER

1 REPLAY

3 BALLS PER GAME

FREE PLAY

5 BALLS PER GAME

FREE PLAY

Font used: Helvetica & Wingdings.

Cards status:

English instruction card confirmed.

French instruction card confirmed.

German instruction card confirmed.

Italian instruction card confirmed.

Universal score award card added.

Universal Balls-Per-Game card added.

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