How to play VOLCANO

MULTIPLE-BALL

ERUPTION . . . . . . . . . . Ball entering lit crater is captured. When 3 balls have been  
 captured, multiple-ball play begins.

BALL-SAVE . . . . . . . . . Hitting individually lit drop targets lights Ball-Save. Green  
(Green Button on Left) button on left activates Ball-Save.

SHOOTER GUIDE . . . . Shooter Guide and all rotating lights are frozen briefly with  
(Green Button on Right) green button on right.

## SPECIAL . . . . . . . . . . . . After ball has entered all 4 craters, Special is lit. Top hole awards Special when lit.

## EXTRA BALL . . . . . . . . After both target banks have been completed, Extra Ball is lit. Fire Pit awards Extra Ball when lit.

SEISMIC  
MULTIPLIERS **. . . . . . . .** Bonus Multiplier is increased when an individually lit drop  
 target is hit.

LAVA FLOW  
MULTIPLIER **. . . . . . . . .** Ball entering Craters 2, 3 or 4 will light corresponding lava flow  
(Playfield Scoring) multiplier for a timed period.

3 BALLS

PER GAME

A-21125

How to play VOLCANO

MULTIPLE-BALL

ERUPTION . . . . . . . . . . Ball entering lit crater is captured. When 3 balls have been  
 captured, multiple-ball play begins.

BALL-SAVE . . . . . . . . . Hitting individually lit drop targets lights Ball-Save. Green  
(Green Button on Left) button on left activates Ball-Save.

SHOOTER GUIDE . . . . Shooter Guide and all rotating lights are frozen briefly with  
(Green Button on Right) green button on right.

## SPECIAL . . . . . . . . . . . . After ball has entered all 4 craters, Special is lit. Top hole awards Special when lit.

## EXTRA BALL . . . . . . . . After both target banks have been completed, Extra Ball is lit. Fire Pit awards Extra Ball when lit.

SEISMIC  
MULTIPLIERS **. . . . . . . .** Bonus Multiplier is increased when an individually lit drop  
 target is hit.

LAVA FLOW  
MULTIPLIER **. . . . . . . . .** Ball entering Craters 2, 3 or 4 will light corresponding lava flow  
(Playfield Scoring) multiplier for a timed period.

5 BALLS

PER GAME

A-21125

3 KUGELN

PRO SPIEL

Wie spielt man ”VOLCANO”

MULTI-BALL

Super Spiel . . . . . . . . . . . . Fällt die Kugel in einen beleuchteten Krater, so wird sie gehalten. Das  
 MULTI-BALL-Super-Spiel beginnt, wenn alle drei Kugeln in beleuchtete  
 Krater gefallen sind.

BALL-SAVE

Kugelrückstoß . . . . . . . . Wurde ein beleuchtetes Target getroffen, schaltet sich der Kugelrückstoß  
(grüner Knopf links) ein. Die Kugel wird bei Betätigung des grünen Knopfes links  
 zurückgestoßen.

SHOOTER GUIDE

Zielvorrichtung . . . . . . . Die Zielvorrichtung und alle Targetlichter erstarren, wenn die grüne Taste  
(grüner Knopf rechts) links betätigt wird.

## SPECIAL

## Freispiel . . . . . . . . . . . . . . Nachdem die Kugel in alle 4 Krater gefallen ist, leuchtet die Spezial- Freispiel-Chance auf. Das Freispiel wird gegeben, wenn die Kugel in das obere Kickout-Loch trifft.

## EXTRA BALL

## aus dem Feuerloch . . . . Wenn die Kugel durch die rechte Außenseite mit Gate geschossen, beleuchtet Extra-Ball, für einen schuss.

SEISMIC  
Multiplikator **. . . . . . . . .** Der Bonus-Multiplikator erhöht sich, wenn die Target-Treffer mit den  
 Lichtzeichen übereinstimmen.

LAVA  
Multiplikator **. . . . . . . . .** Der Lava-Multiplikator erhöht sich, wenn die Kugel in die Krater 2, 3  
 und 4 fällt.

Und nun viel Spaß mit Gottlieb’s "VOLCANO"!

A-21228

5 KUGELN

PRO SPIEL

Wie spielt man ”VOLCANO”

MULTI-BALL

Super Spiel . . . . . . . . . . . . Fällt die Kugel in einen beleuchteten Krater, so wird sie gehalten. Das  
 MULTI-BALL-Super-Spiel beginnt, wenn alle drei Kugeln in beleuchtete  
 Krater gefallen sind.

BALL-SAVE

Kugelrückstoß . . . . . . . . Wurde ein beleuchtetes Target getroffen, schaltet sich der Kugelrückstoß  
(grüner Knopf links) ein. Die Kugel wird bei Betätigung des grünen Knopfes links  
 zurückgestoßen.

SHOOTER GUIDE

Zielvorrichtung . . . . . . . Die Zielvorrichtung und alle Targetlichter erstarren, wenn die grüne Taste  
(grüner Knopf rechts) links betätigt wird.

## SPECIAL

## Freispiel . . . . . . . . . . . . . . Nachdem die Kugel in alle 4 Krater gefallen ist, leuchtet die Spezial- Freispiel-Chance auf. Das Freispiel wird gegeben, wenn die Kugel in das obere Kickout-Loch trifft.

## EXTRA BALL

## aus dem Feuerloch . . . . Wenn die Kugel durch die rechte Außenseite mit Gate geschossen, beleuchtet Extra-Ball, für einen schuss.

SEISMIC  
Multiplikator **. . . . . . . . .** Der Bonus-Multiplikator erhöht sich, wenn die Target-Treffer mit den  
 Lichtzeichen übereinstimmen.

LAVA  
Multiplikator **. . . . . . . . .** Der Lava-Multiplikator erhöht sich, wenn die Kugel in die Krater 2, 3  
 und 4 fällt.

Und nun viel Spaß mit Gottlieb’s "VOLCANO"!

A-21228

Règle Du Jeu VOLCANO

ERUPTION

MULTI BILLE . . . . . . . . Une bille qui entre dans un cratère allumé est capturée. Lorsque 3  
 billes ont été capturées, le jeu multibilles commence.

BILLE  
SAUVEGARDEE Toucher individuellement les cibles tombantes allumées, active le  
(BALL-SAVE) . . . . . . . . “Ball Save”.  
(Bouton Vert à Gauche)

GUIDE LANCEUR . . . . Le guide lanceur et toutes les lampes en rotation sont brièvement  
(Shooter Guide) gelées par le bouton vert de droite.  
(Bouton Vert à Droite)

## SPECIAL . . . . . . . . . . . . Après que les billes soient entrées dans les quatre cratères, le Spécial s’allume. Le trou du haut donne le Spécial lorsqu’il est allumé.

## EXTRA BILLE . . . . . . . Après que les deux rangées de cibles aient été abattues, l’Extra Bille s’allume. Le puits de feu donne l’Extra Bille lorsqu’il est allumé.

MULTIPLICATEUR  
SISMIQUE  **. . . . . . . . . .** Le multiplicateur de bonus est augmenté lorsqu’une cible allumée  
 sera touchée individuellement.

MULTIPLICATEUR  
COULEE DE LAVE **. . .** Une bille qui entre dans le cratère 2, 3, ou 4, allumera le multiplicateur  
(Score du plateau) de coulée de lave correspondant pour un temps déterminé.

3 BILLES

PAR JOUEUR

**A-21129**

Règle Du Jeu VOLCANO

ERUPTION

MULTI BILLE . . . . . . . . Une bille qui entre dans un cratère allumé est capturée. Lorsque 3  
 billes ont été capturées, le jeu multibilles commence.

BILLE  
SAUVEGARDEE Toucher individuellement les cibles tombantes allumées, active le  
(BALL-SAVE) . . . . . . . . “Ball Save”.  
(Bouton Vert à Gauche)

GUIDE LANCEUR . . . . Le guide lanceur et toutes les lampes en rotation sont brièvement  
(Shooter Guide) gelées par le bouton vert de droite.  
(Bouton Vert à Droite)

## SPECIAL . . . . . . . . . . . . Après que les billes soient entrées dans les quatre cratères, le Spécial s’allume. Le trou du haut donne le Spécial lorsqu’il est allumé.

## EXTRA BILLE . . . . . . . Après que les deux rangées de cibles aient été abattues, l’Extra Bille s’allume. Le puits de feu donne l’Extra Bille lorsqu’il est allumé.

MULTIPLICATEUR  
SISMIQUE  **. . . . . . . . . .** Le multiplicateur de bonus est augmenté lorsqu’une cible allumée  
 sera touchée individuellement.

MULTIPLICATEUR  
COULEE DE LAVE **. . .** Une bille qui entre dans le cratère 2, 3, ou 4, allumera le multiplicateur  
(Score du plateau) de coulée de lave correspondant pour un temps déterminé.

5 BILLES

PAR JOUEUR

**A-21129**

# VOLCANO

**SCORES ARE LISTED FROM LIBERAL TO CONSERVATIVE.**

**RECOMMENDED CARDS ARE MARKED \* FOR 3 BALL AND † FOR 5 BALL.**

NOTE: IF GAME IS OPERATED WITHOUT “HIGH GAME TO DATE” FEATURE

**TURN SCORE CARD OVER.**

**REPLAY**

A-20899 300,000 – 600,000

\* A-20900 350,000 – 650,000

A-20901 400,000 – 700,000

A-20902 450,000 – 750,000

† A-20903 500,000 – 800,000

A-20667 560,000 – 860,000

A-20870 590,000 – 900,000

**ADD-A-BALL**

\* † A-21223 200,000 – 600,000

A-21224 250,000 – 500,000

A-21225 280,000 – 510,000

A-20904 300,000 – 600,000

A-21126

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 300,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20899

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 300,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.

A-20899

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

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 400,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 700,000 POINTS.

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20901

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 400,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 700,000 POINTS.

A-20901

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 450,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 750,000 POINTS.

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20902

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 450,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 750,000 POINTS.

A-20902

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 500,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 800,000 POINTS.

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20903

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 500,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 800,000 POINTS.

A-20903

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 560,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 860,000 POINTS.

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20667

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 560,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 860,000 POINTS.

A-20667

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 590,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 900,000 POINTS.

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20870

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 590,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 900,000 POINTS.

A-20870

SCORING 200,000 POINTS ADDS 1 BALL.

SCORING 600,000 POINTS ADDS 1 BALL.

A-21223

SCORING 250,000 POINTS ADDS 1 BALL.

SCORING 500,000 POINTS ADDS 1 BALL.

A-21224

SCORING 280,000 POINTS ADDS 1 BALL.

SCORING 510,000 POINTS ADDS 1 BALL.

A-21225

SCORING 300,000 POINTS ADDS 1 BALL.

SCORING 600,000 POINTS ADDS 1 BALL.

A-20904

A-19294-1

PRIMARY FUSE

**VOLCANO PLAYBOARD FUSE RATINGS**

F10 2.5 AMP SLO-BLO CENTER POP BUMPER

F11 2.5 AMP SLO-BLO TOP LEFT POP BUMPER

F12 2.5 AMP SLO-BLO RIGHT BOTTOM POP BUMPER

F13 2.5 AMP SLO-BLO LEFT BOTTOM POP BUMPER

F14 2 AMP SLO-BLO OUTHOLE, SUBWAY BALL RELEASE,  
 HOLE KICKER AND BALL RELEASE.

F15 5 AMP SLO-BLO TOP & RIGHT DROP TARGET BANKS,  
 SUBWAY KICKER AND FIRE PIT.

**VOLCANO PLAYBOARD FUSE RATINGS**

F10 2.5 AMP SLO-BLO CENTER POP BUMPER

F11 2.5 AMP SLO-BLO TOP LEFT POP BUMPER

F12 2.5 AMP SLO-BLO RIGHT BOTTOM POP BUMPER

F13 2.5 AMP SLO-BLO LEFT BOTTOM POP BUMPER

F14 2 AMP SLO-BLO OUTHOLE, SUBWAY BALL RELEASE,

F15 2.5 AMP SLO-BLO TOP & RIGHT DROP TARGET BANKS  
 AND SUBWAY KICKER.

F16 6¼ AMP SLO-BLO FIRE PIT.

F17 2.5 AMP SLO-BLO HOLE KICKER AND BALL RELEASE.

**F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7**

8A 8A 7½A ¼A 5A 8A ¼A

SB SB SB SB SB SB

A-21299

Fonts used: Helvetica, Eras Bold ITC, Futura Hv BT, Futura Bk BT, News Gothic MT Std, Helvetica CE , Helvetica-Condensed

**Cards status:**

A-21125 instruction card confirmed.

A-21131 instruction card confirmed (card has the same text as A-21125).

A-21228 German instruction card confirmed.

A-21229 French instruction card confirmed.

A-21126 index card confirmed.

A-21299 fuse strip label confirmed.

A-19294-1 primary fuse label confirmed.

All score cards confirmed.

Under the playfield fuse labels 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)

If you like my work, please send me a donation via PayPal.