

## DEVIL RIDERS

- « 5.000 PTS » DROP TARGETS BANKS

When all the targets of a bank are hit, the move ramp goes down. « ORANGE SPECIAL » advances and the « REACT » feature lights.

- « ADVANCE RED SPECIAL » TARGETS

If they are hit while flashing, « RED SPECIAL » advances and score on the head wheel increases.

- « 20.000 PTS » TARGETS

If hit while lighting, they score 20.000 points and increase the score on the head wheel.

- « ORANGE SPECIAL » TARGET

If it is hit when lighting, the value indicated on the right label is obtained.

- « RED SPECIAL » TARGET

If it is hit when lighting, the value indicated on the right label is obtained.

- RIDER ON THE HEAD

When the ball bounces to the upper level, the rider goes round and collects the scores indicated by the lit lamp.

- « SPOT MOVE RAMP » FIXED TARGETS

Hitting a lit target, you cause the fall of one of the targets in the corresponding bank, and the « REACT » lamp lights.

- SIDE TUNNELS

Flinging the ball into the tunnels, the bonus multipliers advances.

- REACT

The ball can be regained even in the loss cannels, pushing the flipper button, if the REACT lamp is lit.

MOD.191

## DEVIL RIDERS

- GROUPES CIBLES MOBILES « 5.000 PTS »

Lorsque toutes les cibles d'un groupe sont abattues, la rampe mobile s'abaisse, l'« ORANGE SPECIAL » avance et l'inscription « REACT » s'allume.

- CIBLES « ADVANCE RED SPECIAL »

Si elles sont touchées lorsqu'elles clignotent, la séquence « RED SPECIAL » avance et les points augmentent sur la roue du panneau frontal.

- CIBLES « 20.000 PTS »

Si elles sont touchées lorsqu'elles clignotent, elles donnent 20.000 points qui viennent s'ajouter sur la roue du panneau frontal.

- CIBLE « ORANGE SPECIAL »

Si elle est touchée lorsqu'elle est allumée, on obtient la valeur indiquée sur la fiche de droite.

- CIBLE « RED SPECIAL »

Si elle est touchée lorsqu'elle est allumée, on obtient la valeur indiquée sur la fiche de droite.

- MOTOCYCLISTE DU PANNEAU FRONTAL

Lorsque la balle monte à l'étage supérieur, le motocycliste roule et recueille les points indiqués par la lampe allumée.

- CIBLES FIXES « SPOT MOVE RAMP »

En touchant une cible allumée on provoque la chute d'une des cibles du groupe correspondant et la lampe « REACT » s'allume.

- TUNNELS LATERAUX

Lorsqu'on lance la balle dans les tunnels, le multiplicateur des points bonus avance.

- REACT

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

Font used: HelveticaNeueLT Std Med.

Card size: 83x152mm

### Cards status:

English instruction card confirmed.

French instruction card confirmed.

Score and Balls-Per-Game cards are available in a separate file called Zaccaria\_score\_cards.zip.

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.