How to play BLACK HOLE

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.

3 BALLS

PER GAME

**A-21344**

How to play BLACK HOLE

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.

5 BALLS

PER GAME

**A-21344**

Comment Jouer BLACK HOLE

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.

3 BILLES

PAR JOUEUR

**A-21350**

Comment Jouer BLACK HOLE

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.

5 BILLES

PAR JOUEUR

**A-21350**

WIE SPIELT MAN BLACK HOLE

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".

3 KUGELN

PRO SPIEL

**A-21371**

WIE SPIELT MAN BLACK HOLE

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".

5 KUGELN

PRO SPIEL

**A-21371**

# BLACK HOLE

**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.**

**ADD-A-BALL**

\* † A-20904 300,000 – 600,000

A-20905 350,000 – 650,000

**REPLAY**

\* A-21347 200,000 – 600,000

A-20899 300,000 – 600,000

† A-20900 350,000 – 650,000

A-20901 400,000 – 700,000

A-26649 470,000 – 760,000

A-21348

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 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 470,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 760,000 POINTS.

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-26649

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 470,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 760,000 POINTS.

A-26649

SCORING 300,000 POINTS ADDS 1 BALL.

SCORING 600,000 POINTS ADDS 1 BALL..

A-20904

SCORING 350,000 POINTS ADDS 1 BALL.

SCORING 650,000 POINTS ADDS 1 BALL..

A-20905

BLACK HOLE UPPER PLAYBOARD FUSE RATINGS

F10 2.5 AMP SLO-BLO TOP RIGHT POP BUMPER

F11 2.5 AMP SLO-BLO BOTTOM LEFT POP BUMPER

F12 2.5 AMP SLO-BLO UPPER CENTER POP BUMPER

F13 2.5 AMP SLO-BLO LOWER CENTER POP BUMPER

F14 2 AMP SLO-BLO 5 DROP TARGET BANK  
 4 DROP TARGET BANK

F15 1 AMP SLO-BLO OUTHOLE HOLE KICKER

F16 1 AMP SLO-BLO TROUGH BALL GATE

BLACK HOLE LOWER PLAYBOARD FUSE RATINGS

F17 6¼ AMP SLO-BLO KICKER (TO UPPER PLAYFIELD)

F18 2 AMP SLO-BLO 4 DROP TARGET BANK

F19 1 AMP SLO-BLO BALL RETURN GATE

F20 1 AMP SLO-BLO 3 DROP TARGET BANK,  
 HOLE KICKER

F21 2 AMP SLO-BLO RIGHT POP BUMPER

F22 2 AMP SLO-BLO CENTER POP BUMPER

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

**Cards status:**

A-21344 instruction card confirmed.

A-21350 French instruction card confirmed.

A-21371 German instruction card confirmed.

A-21348 index card confirmed.

All score cards confirmed.

Upper playboard fuse ratings card confirmed (card number unknown).

Lower playboard fuse ratings card confirmed (card number unknown).

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.