

## 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 SPIELFLAECHEN, 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 SPIELFLAECHEN, 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

# 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

- 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.