

How to play **HAUNTED HOUSE**

3 BALLS
PER GAME

- BONUS MULTIPLIER** . Ball changing levels advances bonus multiplier except lower level up-kicker and upper level ramp.
- DOUBLE SCORING** . . Completing lower level target bank twice or upper level target bank three times lights double scoring for middle level. Making 11 "hits" on upper level lights double scoring for lower level. Making 11 "hits" on lower level lights double scoring on upper level.
- DOUBLE BONUS** . . . Three holes at entrance light double bonus when lit. Left hole lights upper level, center hole lights lower level, right hole lights middle level.
- EXTRA BALL** Completing targets 1-5 in order or completing any drop target bank lights EXTRA BALL.
- SPECIAL** Completing targets 1-5 in order or completing upper level target bank three times lights lower level hole for SPECIAL.
Completing lower level target bank twice lights upper level bank for SPECIAL.

A-21619

How to play **HAUNTED HOUSE**

5 BALLS
PER GAME

- BONUS MULTIPLIER** . Ball changing levels advances bonus multiplier except lower level up-kicker and upper level ramp.
- DOUBLE SCORING** . . Completing lower level target bank twice or upper level target bank three times lights double scoring for middle level. Making 11 "hits" on upper level lights double scoring for lower level. Making 11 "hits" on lower level lights double scoring on upper level.
- DOUBLE BONUS** . . . Three holes at entrance light double bonus when lit. Left hole lights upper level, center hole lights lower level, right hole lights middle level.
- EXTRA BALL** Completing targets 1-5 in order or completing any drop target bank lights EXTRA BALL.
- SPECIAL** Completing targets 1-5 in order or completing upper level target bank three times lights lower level hole for SPECIAL.
Completing lower level target bank twice lights upper level bank for SPECIAL.

A-21619

Wie Spielt Man **"HAUNTED HOUSE"**

3 KUGELN
PRO SPIEL

BONUS

MULTIPLIER Der Bonus wird erhöht, wenn die Kugel von der oberen bzw. der mittleren Ebene in den Keller fällt.

DOUBLE-SCORING . . Die Punktzahl für das DOUBLE-SCORING-Loch der mittleren Ebene wird verdoppelt, wenn die Targetbank im Keller 2 x bzw. die Targetbank der oberen Ebene 3 x abgeschossen wurde. 11 Treffer der oberen Ebene verdoppeln die Punktzahl für den Keller. 11 Treffer im Keller, verdoppeln die Punktzahl der oberen Ebene.

DOUBLE BONUS Der Bonus der einzelnen Spielebenen wird verdoppelt, wenn das betreffende Eingangslicht aufleuchtet.

EXTRA KUGEL EXTRA BALL leuchtet auf, wenn die Targets 1-5 in Reihenfolge getroffen wurden oder eine Targetbank komplett abgeschossen ist.

SPECIAL Das SPECIAL-Loch im Keller leuchtet auf, wenn die Targets 1-5 in Reihenfolge getroffen wurden bzw. die Targetbank der oberen Ebene leuchtet auf, wenn die Targetbank im Keller 2 x komplett abgeschossen wurde.

A-21724

Wie Spielt Man **"HAUNTED HOUSE"**

5 KUGELN
PRO SPIEL

BONUS

MULTIPLIER Der Bonus wird erhöht, wenn die Kugel von der oberen bzw. der mittleren Ebene in den Keller fällt.

DOUBLE-SCORING . . Die Punktzahl für das DOUBLE-SCORING-Loch der mittleren Ebene wird verdoppelt, wenn die Targetbank im Keller 2 x bzw. die Targetbank der oberen Ebene 3 x abgeschossen wurde. 11 Treffer der oberen Ebene verdoppeln die Punktzahl für den Keller. 11 Treffer im Keller, verdoppeln die Punktzahl der oberen Ebene.

DOUBLE BONUS Der Bonus der einzelnen Spielebenen wird verdoppelt, wenn das betreffende Eingangslicht aufleuchtet.

EXTRA KUGEL EXTRA BALL leuchtet auf, wenn die Targets 1-5 in Reihenfolge getroffen wurden oder eine Targetbank komplett abgeschossen ist.

SPECIAL Das SPECIAL-Loch im Keller leuchtet auf, wenn die Targets 1-5 in Reihenfolge getroffen wurden bzw. die Targetbank der oberen Ebene leuchtet auf, wenn die Targetbank im Keller 2 x komplett abgeschossen wurde.

A-21724

Comment Jouer **HAUNTED HOUSE**

3 BILLE
PAR JOUEUR

MULTIPLICATEUR DE BONUS

La bille en changeant de niveau fait avancer Le multiplicateur de Bonus, excepté Lorsqu'elle est éjectée du niveau inférieur et qu'elle arrive au niveau supérieur par la rampe.

SCORE DOUBLE . . .

Abattre deux fois les cibles du plateau inférieur ou trios fois celles du plateau supérieur, double les points du plateau intermédiaire. Après 11 touches de la bille sur le plateau supérieur le double score s'allume pour le plateau inférieur, après 11 touches de la bille sur le plateau inférieur le double score sur le plateau supérieur s'allume.

DOUBLE BONUS . .

Entrer dans un des trois trous lorsqu'il est allumé, allume le double bonus. Le trou gauche allume, le plateau supérieur, le trou central, le plateau inférieur, le trou droit le plateau intermédiaire.

EXTRA BILLE

Faire les cibles rondes 1-5 dans l'ordre ou bien abattre une des rangées de cibles allume EXTRA-BALL.

SPECIAL

Faire les cibles rondes 1-5 dans l'ordre ou bien abattre trois fois la rangée de cibles du plateau supérieur allume le SPECIAL du plateau inférieur — abattre deux fois la rangée de cibles du plateau inférieur allume le SPECIAL du plateau supérieur.

A-21725

Comment Jouer **HAUNTED HOUSE**

5 BILLE
PAR JOUEUR

MULTIPLICATEUR DE BONUS

La bille en changeant de niveau fait avancer Le multiplicateur de Bonus, excepté Lorsqu'elle est éjectée du niveau inférieur et qu'elle arrive au niveau supérieur par la rampe.

SCORE DOUBLE . . .

Abattre deux fois les cibles du plateau inférieur ou trios fois celles du plateau supérieur, double les points du plateau intermédiaire. Après 11 touches de la bille sur le plateau supérieur le double score s'allume pour le plateau inférieur, après 11 touches de la bille sur le plateau inférieur le double score sur le plateau supérieur s'allume.

DOUBLE BONUS . .

Entrer dans un des trois trous lorsqu'il est allumé, allume le double bonus. Le trou gauche allume, le plateau supérieur, le trou central, le plateau inférieur, le trou droit le plateau intermédiaire.

EXTRA BILLE

Faire les cibles rondes 1-5 dans l'ordre ou bien abattre une des rangées de cibles allume EXTRA-BALL.

SPECIAL

Faire les cibles rondes 1-5 dans l'ordre ou bien abattre trois fois la rangée de cibles du plateau supérieur allume le SPECIAL du plateau inférieur — abattre deux fois la rangée de cibles du plateau inférieur allume le SPECIAL du plateau supérieur.

A-21725

HAUNTED HOUSE

SCORE CARDS ARE LISTED FROM LIBERAL TO CONSERVATIVE.
RECOMMENDED CARDS ARE MARKED * FOR 3 BALL AND † FOR 5 BALL.

REPLAY SCORES		ADD-A-BALL SCORES	
A-21620	200,000 – 500,000	* † A-20904	300,000 – 600,000
A-20899	300,000 – 600,000	A-20905	350,000 – 650,000
* † A-20901	410,000 – 620,000		
A-20903	430,000 – 590,000		
A-21621	440,000 – 650,000		

NOTE: IF GAME IS OPERATED WITHOUT “HIGH GAME TO DATE”
FEATURE TURN SCORE CARD OVER.

A-21584

- 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

HAUNTED HOUSE PLAYBOARD FUSE RATINGS

F10	2.5 AMP	SLO-BLO	TOP LEFT POP BUMPER
F11	2.5 AMP	SLO-BLO	BOTTOM LEFT POP BUMPER
F12	2 AMP	SLO-BLO	UPPER LEVEL POP BUMPER
F13	2 AMP	SLO-BLO	LOWER LEVEL POP BUMPER
F14	2.5 AMP	SLO-BLO	UP KICKER, RIGHT SIDE KICKER, TRAP DOOR, 5 POS. BANK
F15	2 AMP	SLO-BLO	OUTHOLE, TOP HOLE, LEFT BOTTOM HOLE, 4 POS. BANK

A-21582-2

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

Cards status:

A-21619 3 balls instruction card confirmed.

A-21619 5 balls instruction card confirmed.

A-21724 3 balls German instruction card confirmed.

A-21724 5 balls German instruction card confirmed.

A-21725 3 balls French instruction card confirmed.

A-21725 5 balls French instruction card confirmed.

A-20901 score card confirmed.

A-21584 index card confirmed.

A-21582-2 playfield fuse chart 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

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