

FOR AMUSEMENT ONLY

## **Jungle Lord**

1 TO 4 PLAYERS

1,000,000 SCORES 1 CREDIT

2,000,000 SCORES 1 CREDIT

**1 PLAY – 1 QUARTER  
4 PLAYS – 1 DOLLAR**

**5 BALLS  
PER GAME**

**MAXIMUM CREDITS – 30**

503-1

FOR AMUSEMENT ONLY

## **Jungle Lord**

1 TO 4 PLAYERS

700,000 SCORES 1 CREDIT

1,500,000 SCORES 1 CREDIT

**1 PLAY – 1 QUARTER  
4 PLAYS – 1 DOLLAR**

**3 BALLS  
PER GAME**

**MAXIMUM CREDITS – 30**

503-2

# **INSTRUCTIONS**

- Bonus X:** "4" and "5" Lanes lite turnaround to advance bonus multiplier.
- Magna-Save™:** 3 Bank Targets advance Magna-Save timing. Activate Magna-Save by holding in red buttons on cabinet sides.
- Double Trouble™:** Completing 5-Bank Targets sequence lites Double Trouble. Single target scores 10,000 - 20,000 - 40,000 - 80,000 - 160,000 when made consecutively.
- Drain Shield:** Returns ball to player if made when lit.
- 2X Scoring:** Awarded by spotting 1-2-3-4-5.
- Multi-Ball™:** Spotting L-O-R-D lites ejects for timed Multi-Ball. Spotting L-O-R-D during Multi-Ball awards Special.
- Tilt Penalty — Ball in play; does not disqualify player.
  - Special Scores \_\_\_\_\_ 1 CREDIT
  - Beating Highest Score Awards \_\_\_\_\_ 3 CREDITS
  - Matching Scores \_\_\_\_\_ 1 CREDIT

503-3

# **INSTRUCTIONS**

- Bonus X:** "4" and "5" Lanes lite turnaround to advance bonus multiplier.
- Magna-Save™:** 3 Bank Targets advance Magna-Save timing. Activate Magna-Save by holding in red buttons on cabinet sides.
- Double Trouble™:** Completing 5-Bank Targets sequence lites Double Trouble. Single target scores 10,000 - 20,000 - 40,000 - 80,000 - 160,000 when made consecutively.
- Drain Shield:** Returns ball to player if made when lit.
- 2X Scoring:** Awarded by spotting 1-2-3-4-5.
- Multi-Ball™:** Spotting L-O-R-D lites ejects for timed Multi-Ball. Spotting L-O-R-D during Multi-Ball awards Special.
- Tilt Penalty — Ball in play; does not disqualify player.
  - Special Scores \_\_\_\_\_ 1 EXTRA BALL TURN

503-4

## **SPIELANLEITUNG — JUNGLE LORD**

Start:	Münzen einwerfen und warten, bis Kredit angezeigt wird – max. 30 Kredite - Alle Spielanzeigen (Displays) werden auf 0 zurückgesetzt, sowie der Kreditknopf betätigt wird.
Bonus X:	Der Kugeldurchlauf auf dem unteren Spielfeld erhöht den Bonus-Multiplikator, wenn die Anzeigen „4“ + „5“ leuchten.
Magna-Save:	Die Targets der 3er Targetsbanks erhöhen die Magna Save Zeit (Magnet-Spulen). Durch die beiden roten Knöpfe links und rechts neben den Flipperknöpfen können die Magnetspulen angesteuert werden.
Double Trouble:	Werden alle Targets der 5er Bank getroffen, leuchtet "Double Trouble" auf. Jedes Target der 5er Bank, welches jetzt getroffen wird, zählt 10.000, 20.000, 40.000, 80.000 bzw. 160.000, wenn diese kurz nach Aufleuchten getroffen werden.
Drain Shield:	Trifft die Kugel den Überrollkontakt, wenn die Anzeige "Drain Shield" leuchtet, bekommt der Spieler eine Extrakugel.
Scoring 2x:	Leuchten die Lampen 1-2-3-4-5, geht die „all Score 2x“ Lampe an — alle Punkte werden jetzt verdoppelt.
Multi-Ball:	Leuchten die Lampen L-O-R-D, gibt er einen zeitlich begrenzten „Multi-Ball“. Werden während dieser Zeit die Lampen L-O-R-D noch einmal zum Leuchten gebracht, gibt es ein Freispiel.
Tilt:	Durch Schlagen oder Stoßen des Gerätes wird nur die im Spiel befindliche Kugel disqualifiziert (tilt)
High Score:	Bei Erreichen der Höchstzahl (High Score) = 3 Freispiels.
Match Score:	Übereinstimmen der Endzahlen am Spielende = 1 Freispiel.

Fonts used: Helvetica, Helvetica Narrow, Helvetica 55 Roman, Futura ExtraBold, Futura Hv BT

### **Cards status:**

503-1 confirmed.

503-2 confirmed.

503-3 confirmed.

503-4 confirmed.

German card 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)