**D E V I L R I D E R S**

« 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

**D E V I L R I D E R S**

 **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 touché lorsqu’elle est allumée, on obtient la valeur indiquée sur la fiche de droite.

 **CIBLE** « RED SPECIAL »

Si elle est touché 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.