

## F A R F A L L A

### ● BLUE SPECIAL TARGETS

When all the targets are hit, the « BLUE SPECIAL » advances and the « REACT » feature lights up. The lit lamp indicates score value.

### ● RED SPECIAL TARGETS

When all the targets are hit, the « RED SPECIAL » advances and the « REACT » feature lights up. The lit lamp indicates score value.

### ● YELLOW SPECIAL TARGETS

When all the targets are hit, the « YELLOW SPECIAL » advances and the « REACT » feature lights up. If all the targets are knocked down before the ball leaves the upper level the left hand upper Special lights.

### ● MULTISPECIAL

When Red, Yellow and Blue Specials are completed and the « MULTISPECIAL » is hit, the value is given on the right hand instruction card.

### ● POP BUMPERS

When the POP BUMPERS are contacted 5 times the Bonus will advance.

### ● SPECIAL BONUS

Dropping targets make « SPECIAL BONUS » advance, if hit when lit « MULTISPECIAL » advances and counts all Bonus points.

### ● TOP ROLLOVERS

When all the letters of « L-O-V-E » are extinguished the « BONUS MULTIPLIER » advances.

### ● ORANGE SPECIAL TARGETS

When all targets are hit the « ORANGE SPECIAL » lights advance, and when complete light the ORANGE SPECIAL light, the value is indicated on the right hand card. The highest lit lamp indicates the score value.

### ● REACT FEATURE

The ball can be saved from leaving the playfield via the left and right hand lower cannels, if the player uses skill with the flipper buttons to operate the two additional flippers

## F A R F A L L A

### ● CIBLES « BLUE SPECIAL »

Quand toutes les cibles sont abattues, le « BLUE SPECIAL » avance et la caractéristique « REACT » s'allume. La lampe allumée indique la valeur du score.

### ● CIBLES « RED SPECIAL »

Quand toutes les cibles sont abattues, le « RED SPECIAL » avance et la caractéristique « REACT » s'allume. La lampe allumée indique la valeur du score.

### ● CIBLES « YELLOW SPECIAL »

Quand toutes cibles sont abattues, le « YELLOW SPECIAL » avance et la caractéristique « REACT » s'allume. Si l'abattement complet se produit avant que la bille revient à le plan inférieur, le special à gauche s'allume.

### ● MULTISPECIAL

Il s'allume quand les trois specials, rouge, jaune et bleu, sont allumés. Quand il est frappé en obtien le valeur indiquée dans l'étiquette pour les instructions.

### ● POP BUMPERS

Quand les « POP BUMPERS » sont contactés 5 fois, le « SPECIAL BONUS » avance.

### ● SPECIAL BONUS

Les cibles qui tombent font avancer le « SPECIAL BONUS ». Se il est frappé quand il est allumé, le « MULTISPECIAL » avance et il compte tous les points du bonus.

### ● TOP CANALS

Quand toutes les lettres de « L-O-V-E » sont éteintes, le « BONUS MULTIPLIER » avance.

### ● CIBLES « ORANGE SPECIAL »

Quand toutes les cibles sont abattues, l'« ORANGE SPECIAL » avance. Quand la lampe SPECIAL est allumée, on obtien la valeur indiquée dans l'étiquette à droite. La lampe allumée indique la valeur du score.

### ● REACT

On peut sauver la bille sur les canals à droite et à gauche en pressant les boutons du flipper, si la lampe REACT est allumée.

## F A R F A L L A

### ● BERSAGLI « BLUE SPECIAL »

Quando tutti i bersagli sono abbattuti, avanza il « BLUE SPECIAL » e si accende la caratteristica « REACT ». La lampada accesa di fronta indica il valore di punteggio.

### ● BERSAGLI « RED SPECIAL »

Quando tutti i bersagli sono abbattuti, avanza il « RED SPECIAL » e si accende la caratteristica « REACT ». La lampada accesa di fronta indica il valore di punteggio.

### ● BERSAGLI « YELLOW SPECIAL »

Quando tutti i bersagli sono abbattuti, avanza il « YELLOW SPECIAL » e si accende la caratteristica « REACT ». Se l'abattimento completo avviene prima che la pallina ritorni nel piabo inferiore, si accende io special a sinistra.

### ● MULTISPECIAL

Si accende quando sono accesi i tre special, red, yellow c blue. Quando è colpito si ettiene il valore indicate nella cartella a destra.

### ● POP

5 contatti consecutivi fanno avanzare lo « SPECIAL BONUS ».

### ● SPECIAL BONUS

Avanza con tutti i bersagli cadenti. Se è colpito quando è accesa si ha un avanzamento del « MULTISPECIAL » e conteggia tutti i punti del bonus.

### ● CANALI ALTI

Quando sono spente tutte le lettere « L-O-V-E » avanza il « BONUS MULTIPLIER ».

### ● BERSAGLI « ORANGE SPECIAL »

Quando tutti i bersagli sono abbattuti, avanza il « ORANGE SPECIAL ». Quando la lampada SPECIAL è accesa si ottiene il valore indicato nella cartella a destra. La lampada accesa di fronte indica il valore del punteggio.

### ● REACT

Si puo salvare la pallina sui canali laterali premendo il pulsante flipper, se la lampada REACT è accesa.

Font used: Helvetica, Helvetica-Condensed and Wingdings

**Cards status:**

Instruction card English confirmed.

Instruction card French confirmed.

Instruction card German needed.

Instruction card Italian 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.