

#### INSTRUCTION FOR « FIRE MOUNTAIN »

- ERUPTION FEATURE – Hitting all targets to the left or to the right lights the letters of the word «ERUPTION». When «ERUPTION» is completely lit the special will light. When special is lit hitting centre dropping target gives special as indicated on right hand score card.
- BONUS FEATURES – There are two BONUS features one to the left and one to the right of the playfield. Each dropping target to the right, when hit steps the right hand bonus one position. Each dropping target to the left, when hit steps the left hand bonus one position. The top rollovers if hit when lit step both left and right hand bonus two positions each. The ball leaving the playfield will collect first the left hand bonus and then the right hand bonus.
- CANALS – The two targets in the left and right hand canals in the upper playfield multiply the bonus when hit.
- BALL RETURN GATE – Knocking down the right hand dropping targets advance the lights on the right hand bottom rollovers and open the ball return gate.
- LEFT HAND SPECIAL – Knocking down the left hand dropping targets advance the lights on the left hand bottom rollovers and eventually light the left hand special.
- SPINNING TARGETS – A hard shot via the spinning targets will cause the left or right bonus lamps to light momentarily and also light the fire target lights. When the fire targets are lit the corresponding left or right hand dropping targets will drop automatically.
- SPINNING TARGET POST LIGHTS
  - When the posts are flashing extra points are scored when spinning targets are hit.
  - Each lit letter of word «ERUPTION» scores 10.000 points.

#### NOTICE POUR « FIRE MOUNTAIN »

- CARACTÉRISTIQUE ERUPTION – Si toutes les cibles de droite et de gauche sont touchées, toutes les lettres du mot Eruption s'allument. Lorsque le mot Eruption est complet, le spécial situé au centre s'allume et, s'il est touché, il donne la valeur indiquée sur le carton droit.
- CARACTÉRISTIQUES BONUS – Il y a deux Bonus, l'un à droite et l'autre à gauche de la table de jeu. Chaque cible abattue avance d'une position le score respectif. S'ils sont touchés les passages hauts avancent de deux positions les deux Bonus. Les points obtenus sont totalisés lorsque la bille quitte le terrain de jeu.
- CANAUX – Les deux cibles sur les canaux droit et gauche de la table de jeu multiplient la valeur des Bonus correspondants.
- GRILLE RETOUR BILLE – Lorsque les cibles droites sont abattues pour la deuxième fois, la grille s'ouvre et donne la possibilité d'un nouveau tir.
- SPÉCIAL SUR LE PASSAGE GAUCHE – En abattant toutes les cibles sur la gauche, la lumière avance sur ce passage jusqu'au moment où le spécial est atteint.
- CIBLES TOURNANTES – Si ces cibles sont touchées par un tir violent, la lumière « Fire Target » s'allume. Automatiquement les cibles correspondantes tombées à droite ou à gauche seront abattues.
- COLONNETTES CIBLES TOURNANTES
  - Lorsque ces colonnettes clignotent et que les cibles sont touchées, des points extra sont calculés.
  - A la fin de la partie 10.000 points sont calculés par chaque lettre allumée du mot «ERUPTION».
  - L'éclairage intermittent du premier chiffre à droite indique que le score de 999,990 est dépassé.

Font used: HelveticaNeueLT Std Med  
Card size: 83x152mm

#### Cards status:

Instruction card English confirmed.

Instruction card French confirmed.

Instruction card German needed.

Instruction card Italian needed.

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.