LOCOMOTION

3 GRUPPI DI BERSAGLI CADENTI

Quando ogni serie di bersagli cadenti viene abbattuta, uno dei cancelli della  
stazione si apre. Ogni volta che la serie viene abbattuta aumenta l’EXTRA BONUS  
SCORE che verrà conteggiato alla fine del gioco

SPECIAL A TEMPO

Vicino ad ogni serie di bersagli cadenti c’è la lampada dello Special a Tempo.  
Quando è accesa e tutti i bersagli della serie vengono abbattuti, lo Special a  
Tempo si accenderà solo per un periodo limitato.

PONTE

Quando la pallina viene lanciata sulla rampa sinistra attraverserà il ponte e  
passerà attraverso le stazioni se i cancelli sono aperti, totalizzando punti extra.  
Se tutti e tre i cancelli sono aperti e la pallina li attraversa si farà avanzare lo  
special centrale.

BERSAGLI FISSI

Ogni volta che tutti e tre I bersagli fissi vengono colpitis il moltiplicatore del  
bonus avanza.

RETORNO PALLINA

Il rollover superior centrale, se colpito, farà avanzare le luci del rollover infe-  
riore in sequenza.

1o 5000 punti se acceso.

2o Quando acceso, ritorno pallina sinistra.

3o Quando acceso, ritorno pallina destra.

MOD. 017

LOCOMOTION

3 SETS OF DROPPING TARGETS

When each series of dropping targets are knocked down, one of the station  
gates will open. Each time the series is knocked down, the EXTRA BONUS  
SCORE is increased, and will be collected by the player at the end of the game.  
TIME SPECIAL

In the vicinity of each series of dropping targets is a time special light.

When lit and all the targets in the series are knocked down, the time special  
will light for a limited period only.

BRIDGE

When a ball is shot up the left hand ramp i twill cross the bridge and pass  
through the stations if the gates are open, collecting extra points. If all three  
gates are open the ball passing through will advance the central special.

FIXED TARGETS

Each time all three fixed targets are hit the bonus multiplier is advanced.

BALL RETURN

The top centre rollover when hit will advance the bottom rollover lights in  
sequence.

1. 5000 points when lit.

2. Left hand ball return when lit.

3. Right hand ball return when lit.

MOD. 018

LOCOMOTION

3 GROUPS CIBLES TOMBANTES:

Quand chaque série de cibles tombantes est abattue, une des grilles de la  
station s’ouvre. Toutes les fois que la série est abattue, l’extra bonus score  
augmente; il sera calcule a la fin du jeu.

SPECIAL EN TEMPS:

A caté de caque série de cibles tombantes, il y a la lampe due spécial en temps.  
Lorsque elle est allumée et que toutes les cibles de la série sont abattues, le  
spécial en temps ne s`allume que pour une période limitée.

PONT:

Quand la bille est lancée sur la rampe gauche, elle franchira le pont et les  
station si les grilles sont ouvertes, etc.

CIBLEX FIXES:

Toutes les fois que les trios cibles fixes sont abattues, le multiplicateur du  
bonus avance.

RETOUR DE LA BILLE:

Si le rollover supérieur central est touche, il fait avancer les éclairages du rollover  
inferieur a la suite.

1. 5000 point si c’est allume

2. Quand c’est allume retour bille gauche

3. Quand c’est allume retour bille droite

MOD. 019

LOCOMOTION

3 GRUPPEN FALL-ZIELE

Nach treffen der fall-ziel-gruppen Öffnung eines Stations-Gatters. Nach jedem  
versenken der gesamten ziele Erhöhung des extra-bonus.

Aufzählung bei spielende.

TIME SPECIAL

Vor jeder fall-ziel-gruppe ist ein time special licht. Bei versenken der fall-ziel-  
gruppe während erleuchtet wird vorübergehend zentrales time special eingeschaltet.

BRÜCKE

Wenn Kugel über die linke Rampe gebracht wird, kommt sie über die Brücke  
und durch die Stationen wenn die Gatter geöffnet sind und zählen extra-punkte.  
Wenn alle drei Gatter geöffnet sind, aufbau des special, in-der-mitte.

FESTE ZIELE

Aufbau des Bonus-Multiplikators beim treffen aller festen ziele.

KUGEL-RÜCKGABE

Überrollkontakt in der mitte oben ändert Lichtschaltung an den unteren Kugel-  
auslaufrinnen wie folgt:

1. 5000 punkte bei licht

2. Ballrückgabe links bei licht

3. Ballrückgabe rechts bei licht.

MOD. 020

Font used: HelveticaNeueLT Std Med

**Cards status:**

Instruction card (MOD. 017) Italian confirmed.

Instruction card (MOD. 018) English confirmed.

Instruction card (MOD. 019) French confirmed.

Instruction card (MOD. 020) German 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.