M A G I C C A S T L E

 RED DROPPING TARGETS

Hitting all targets « MAGIC » and « CASTLE » advances drawbridge lights.

The windows of the rooms of « DR. ZEKYLL », « ZANKENSTEIN » and « ZACCULA »  
light and if the ball is shot with maximum force up the drawbridge and past the window  
of Zaccula the special is scored.

 ORANGE DROPPING TARGETS

Hitting all the orange targets advances the orange special lights, and increases the  
scores for orange special target.

 FIXED TARGETS A - B - C

Advance BONUS MULTIPLIER lights.

 MYSTERY TUNNEL

If the ball passes through the tunnel behind the orange targets, the tunnel lights  
advance to maximum and the final time the orange special lights advance.

 RIGHT HAND FIXED TARGET

Advances every time it is hit. After being hit three times the orange special lights  
advance.

 REACT

When « REACT » is lit use the right hand flipper button to save ball from going out of  
play via the right hand canal.

M A G I C C A S T L E

 CIBLES ROUGES MOBILES

Lorsque toutes les cibles « MAGIC » et « CASTLE » sont abattues, les lumières du  
pont-levis avancent et les fenêtres des chambres de « DR. ZEKYLL », de « ZANKENSTEIN » et de « ZACCULA » s’allument. Si la balle est lancée avec la plus grande force sur le pont-levis et traverse la fenêtre de Zaccula, on obtient le special rouge

 CIBLES ORANGES MOBILES

Lorsque toutes les cibles oranges sont abattues, les lumières du « orange special »  
avancent et le score pour la cible « orange special » accroit.

 CIBLES FIXES A - B - C

Les lumières du BONUS MULTIPLIER avancent.

 MYSTERY TUNNEL

Si la balle traverse le tunnel derrière les cibles oranges, les lumières du tunnel avancent  
tout au plus et la dernière fois les lumières du « orange special » avancent.

 CIBLES FIXE DROITE

Elle avance chaque fois que elle est touchée. Depuis que elle est abattue trois fois,  
les lumières du « orange special » avancent.

 REACT

Il est possible de récupérer la balle engage dans les couloirs de perte en appuyant  
le bouton flipper, si la lampe « REACT » est allumée.

M A G I C C A S T L E

 ROTE, FALLENDE ZIELSCHEIBEN

Wenn alle « MAGIC » und « CASTLE » Zielscheiben getroffen werden, rücken die Lichter  
der Zugbrücke vor und die Fenster der Zimmer von « DR. ZEKYLL », « ZANKENSTEIN »  
und « ZACCULA » leuchten auf. Wenn die Kugel mit größter Kraft auf die Zugbrücke  
und durch Zaccula’s Fenster geworfen wird, erhält man SPECIAL ROT.

 ORANGEFARBENE, FALLENDE ZIELSCHEIBEN

Wenn alle orangefarbenen Zielscheiben getroffen werden, rücken die Lichter des « ORANGE SPECIAL » vor und die Punktzahl für die Zielscheibe « ORANGE SPECIAL » erhöht sich.

 FIXE ZIELSCHEIBE A - B - C

Die Lichter des BONUS MULTIPLIER rücken vor.

 MYSTERY TUNNEL

Wenn die Kugel durch den Tunnel hinter den orangefarbenen Zielscheibe geht, rücken  
die Tunnellichter bis zum Maximum vor und die Lichter des « ORANGE SPECIAL »,  
rücken beim letzten Mal vor.

 FIXE RECHTE ZIELSCHEIBE

Rückt jedes Mal, wenn sie getroffen wird, vor. Nachdem sie dreimal getroffen worden  
ist, rücken die Lichter des « ORANGE SPECIAL » vor.

 REACT

Man kann die Kugel auf den Abgangskanälen zurückbehalten, indem man die Flippertaste  
drückt, wenn die REACT-Lampe leuchtet.

M A G I C C A S T L E

 BERSAGLI ROSSI CADENTI

Colpendo tutti I bersagli « MAGIC » e « CASTLE » avanzano le luci del ponte levatoio.  
Le finestre delle stanze del « DR. ZEKYLL », di « ZANKENSTEIN » e di « ZACCULA » si  
accendono e se la pallina viene lanclata con la massima forza sul ponte levatoio ed  
attraversa la finestra di Zaccula accesa, si ottiene lo special rosso.

 RESAGLI ARANCIO CADENTI

Colpendo tutti i bersagli arancio avanzano le luci dell’ « orange special » e aumenta il  
puntegglo per il bersaglio « orange special ».

 BERSAGLI FISSI A - B - C

Avanzano le luci del BONUS MULTIPLIER.

 MYSTERY TUNNEL

Se la pallina passa attraverso il tunnel dietro i bersagli arancio, le luci del tunnel  
avanzano al massimo e l’ultima volta avanzano le luci dell’ « orange special ».

 BERSAGLI FISSO DESTRO

Avanza ogni volta che viene colpito. Dopo che è stato colpito tre volta, avanzano le  
luci dell’ « orange special ».

 REACT

Si può salvare la pallina sui canali di perdita premendo il pulsante flipper, se la  
lampada « REACT » è accesa.

Font used: HelveticaNeueLT Std Med, Wingdings.

**Cards status:**

Instruction card English confirmed.

Instruction card French confirmed.

Instruction card German confirmed.

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.