

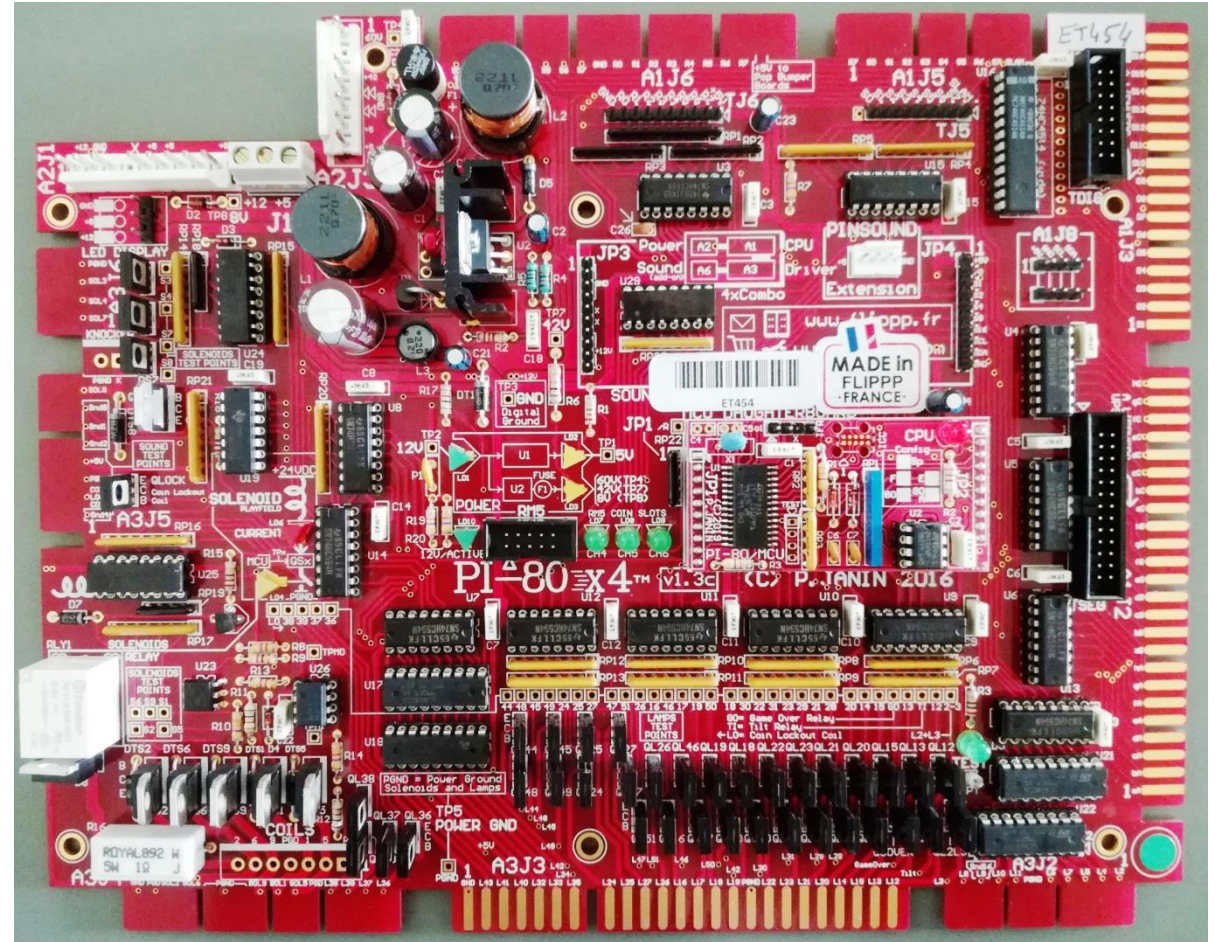
Liste des pièces nécessaires Haunted House Multibilles

- Carte PI-80
 - Version logicielle « System-80 »
- Disponible auprès de :



<https://www.flipp.fr/>

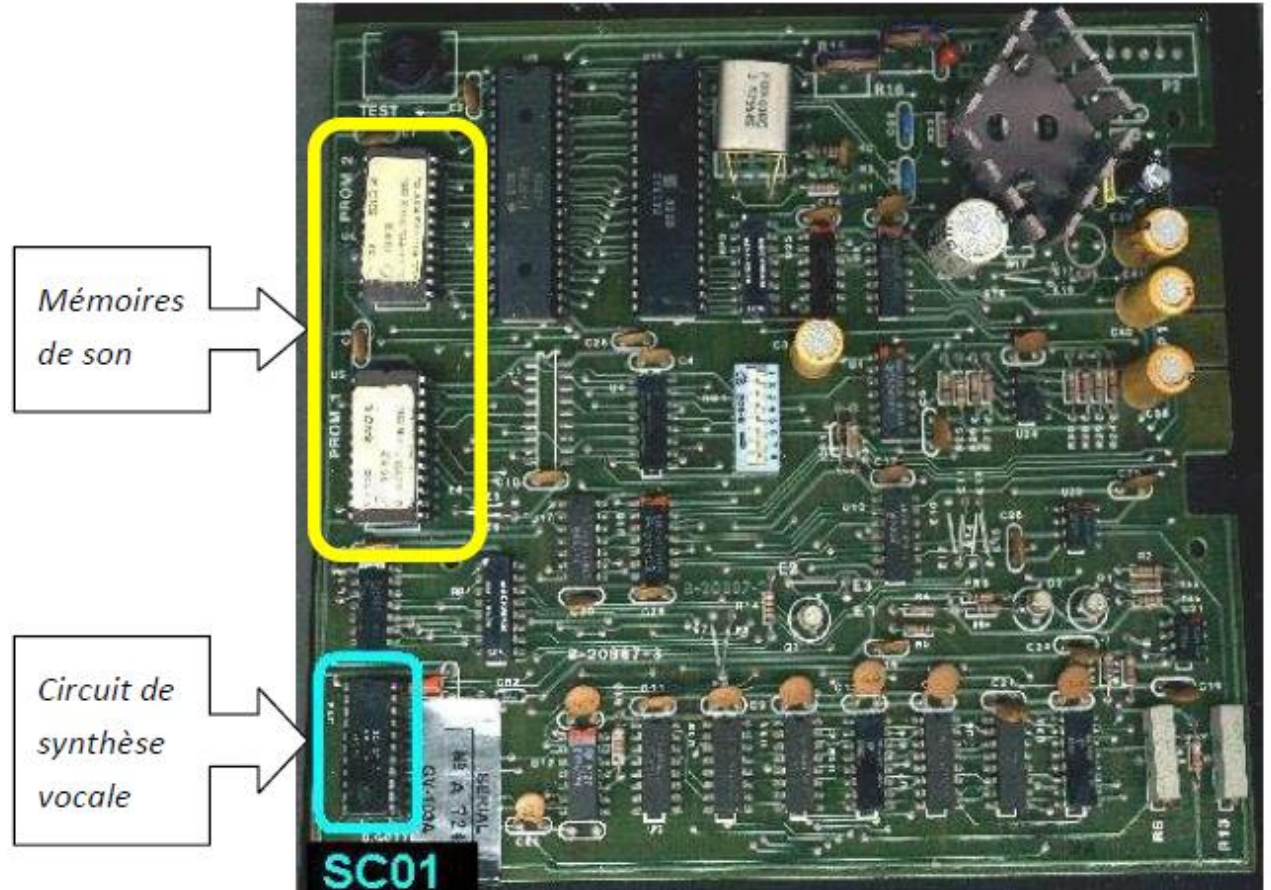
- 2 diodes Schottkly :
BAT 42, BAT 43 ou BAT 85
 - Surtout pas des 1N4148 !!!



Liste des pièces nécessaires Haunted House Multibilles

Pour la carte *sound/speech* Gottlieb existante :

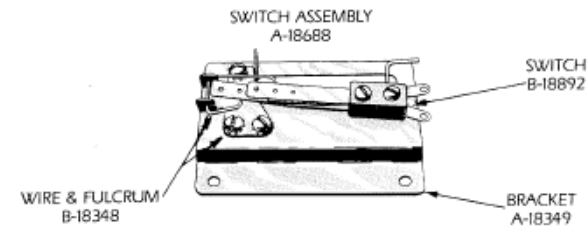
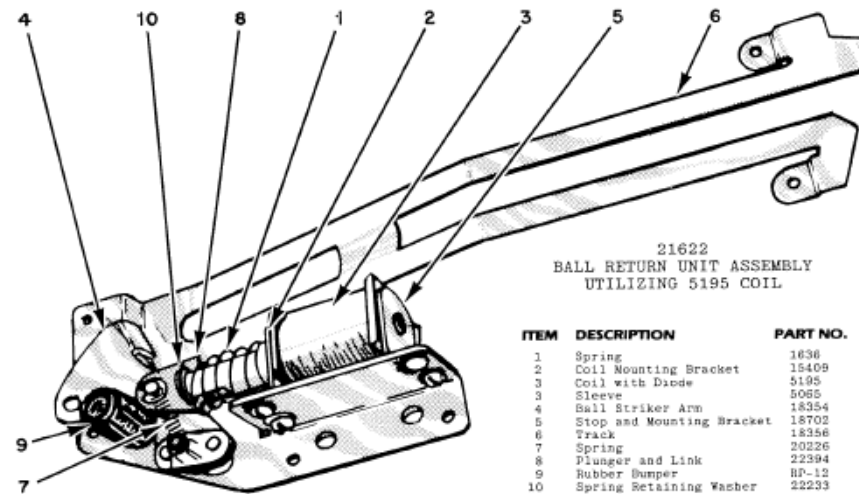
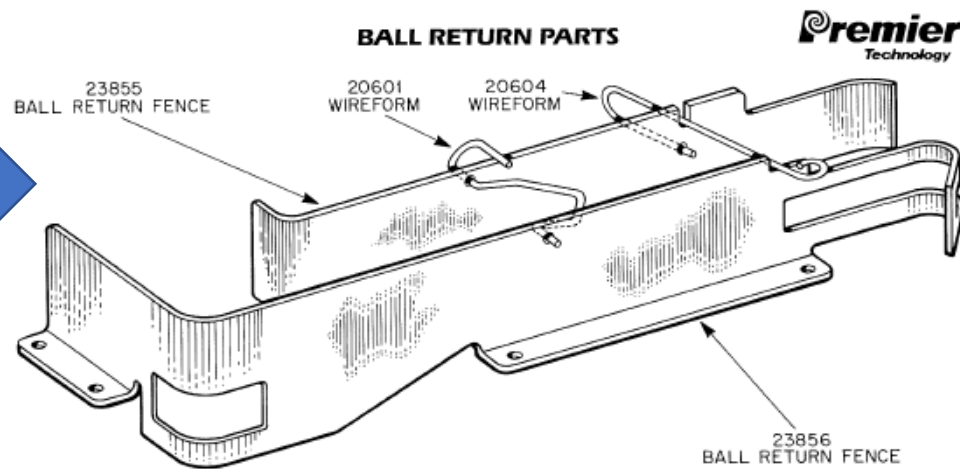
- Jeu de PROMS Son spécifiques, à obtenir directement auprès des frères Davroux : https://www.flipprojets.fr/HHparlant_FR.php
 - Peut nécessiter quelques modifications sur la carte
- 1 circuit de synthèse vocale Votrax SC01 ou SC01A



Liste des pièces nécessaires Haunted House Multibilles

- Mécanisme de chargement multi-billes 3 billes pour plateau large :
 - Guides 23855/23856 BALL RETURN FENCES
 - Tringle médiane 20601 WIREFORM
 - Tringle 20604 WIREFORM : voir page suivante
- 2 contacts de couloir complets supplémentaires :
 - 1 sous le chargeur multi-billes du plateau principal
 - 1 sous le chargeur multi-billes du plateau inférieur
 - B-18892 SWITCH
 - B-18348 WIRE & FULCRUM
- A récupérer éventuellement sur : MARS, VOLCANO, BLACK HOLE, DEVIL'S DARE, SPIRIT, etc..
- ..et 2 billes supplémentaires !! ;-)

Pour plateau large !

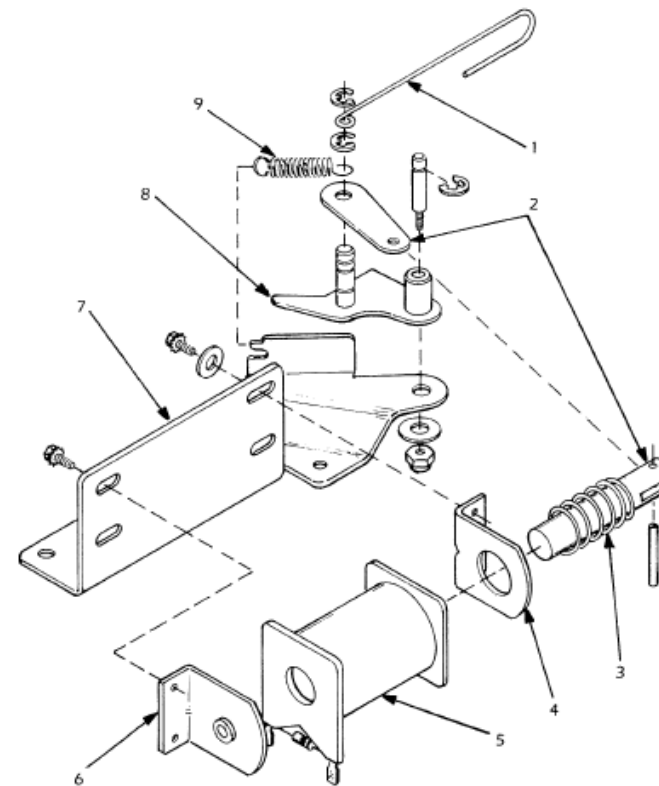


Liste des pièces nécessaires Haunted House Multibilles

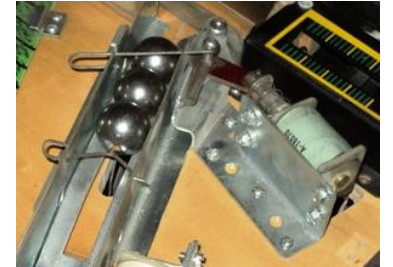
- 2 mécanismes de libération de billes complets :
 - 1 pour le chargeur multi-billes du plateau principal
 - 1 pour le chargeur multi-billes du plateau inférieur
 - Avec la tringle A-20604 « WIRE FORM »
- A récupérer éventuellement sur : MARS, VOLCANO, BLACK HOLE, DEVIL'S DARE, SPIRIT, etc..



BALL GATE PARTS



ITEM	DESCRIPTION	PART NO.
1.	Wire Form (Shown)	A-20604
2.	Link and Plunger Assy.	A-20293
3.	Spring	A-3232
4.	Coil Mounting Bracket	A-15409
5.	Coil Sleeve	A-16570 A-5065
6.	Coil and Stop Bracket	A-18702
7.	Gate Frame	C-20297
8.	Gate	A-20606
9.	Spring	A-20294



Plateau principal



Plateau inférieur

Liste des pièces nécessaires Haunted House Multibilles

- 1 plot double devant l'entrée de l'*outhole* du plateau principal
- 1 plot simple derrière le trou d'éjection (VUK) du plateau inférieur
- 1 plot métallique simple devant l'entrée du couloir de l'*extraball* du plateau supérieur
 - Réf Bally #530-5035-01 (on n'a pas trouvé ce modèle chez Gottlieb ^^)
 - Hauteur 1.06 pouce
 - Ce plot est optionnel
- 1 portillon anti-retour devant la sortie du tube éjecteur sur le plateau principal



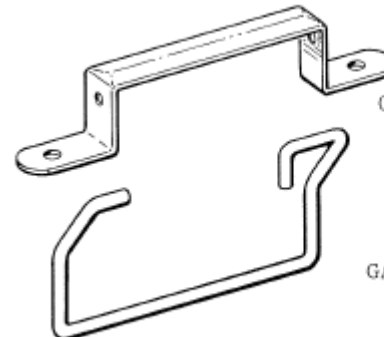
17492
(SIAMESE)
USE 17493
RUBBER RING
FA-278 SCREWS,
#6 WASHERS



11561P
USE 10217
RUBBER RING
FA-278 SCREW,
#6 WASHER



Plot Bally ! →



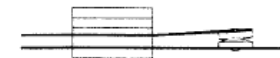
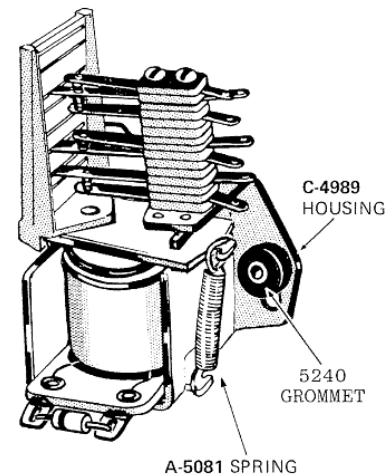
17300
GATE SHIELD

22112
GATE WIREFORM



Liste des pièces nécessaires Haunted House Multibilles

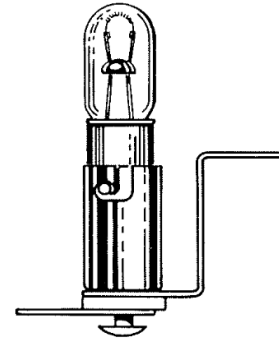
- Support pour 4 relais :
 - A récupérer éventuellement sur un « méca » fin années 60 début 70, par exemple : college queen, sheriff, king rock, jungle..
 - Gottlieb a eu la mauvaise idée de ne donner nulle part la référence de la pièce dans ses catalogues !
- 4^{ème} relais « Z » classique type Game Over, Tilt..
 - Avec 3 paires de contacts « fort courant » normalement fermés (NF)



B-5367 (BREAK WITH LARGE POINTS)

Liste des pièces nécessaires Haunted House Multibilles

- Lampe GE44 + support à fixer autour du tube de l'éjecteur (VUK):
 - Lampe à filament standard ou à LED
 - Animation lumineuse optionnelle
- Fil de câblage souple fin pour les contacts
- Fil de câblage souple épais pour les bobines et lampes
- Nouveau carton de règles



2915

Comment Jouer **HAUNTED HOUSE**

3 BILLES
PAR JOUEUR

- MULTIPLICATEUR DE BONUS ...** La bille en changeant de niveau fait avancer le multiplicateur de bonus, excepté lorsqu'elle est éjectée du niveau inférieur et qu'elle arrive au niveau supérieur par la rampe.
- SCORE DOUBLE** Abattre 2 fois les cibles du plateau inférieur ou 3 fois celles du plateau supérieur double les points du plateau intermédiaire. Après 11 touches de la bille sur le plateau supérieur le double score s'allume pour le plateau inférieur. Après 11 touches de la bille sur le plateau inférieur le double score s'allume sur le plateau supérieur.
- DOUBLE BONUS** Entrer dans un des 3 trous lorsqu'il est allumé allume le double bonus. Le trou gauche allume le plateau supérieur, le trou central le plateau inférieur, le trou droit le plateau intermédiaire.
- EXTRA-BALLE** Faire les cibles rondes 1-5 dans l'ordre ou bien abattre une des rangées de cibles allume l'EXTRA-BALL.
- SPECIAL** Faire les cibles rondes 1-5 dans l'ordre ou bien abattre 3 fois la rangée de cibles du plateau supérieur allume le SPECIAL du plateau inférieur – abattre 2 fois la rangée de cibles du plateau inférieur allume le SPECIAL du plateau supérieur.
- MULTIBILLES** Capturer la 1ère bille dans le SPECIAL du plateau inférieur, puis la 2ème bille dans l'EXTRA-BALL du plateau intermédiaire. Lancer la 3ème bille. Aux premiers points, les 2 autres billes sont éjectées et le multibilles commence. Les points de tous les plateaux sont multipliés par 3 avec 3 billes en jeu, par 2 avec 2 billes.
- JACKPOT** Le jackpot s'obtient en éteignant toutes les cibles clignotantes 1-2-3-4-5 du plateau intermédiaire si au moins 2 billes sont en jeu, et vaut 50,000 x le nombre de billes.

Liste des pièces nécessaires Haunted House Multibilles

Solution alternative au contact
sur le mécanisme multi-billes du
plateau inférieur : une barrière
infrarouge

- Emetteur : LED infrarouge,
Récepteur : phototransistor
+ quelques composants
- 1^{er} exemple de
Chris « poibug » Williams (UK)
- 2^{ème} exemple de
Chris Boyer (USA)
- 3^{ème} exemple de
Joel Ostermann (France)

→ *Demandez-nous pour plus de
détails !*

