

## How to play **MARS**, god of war

3 BALLS  
PER GAME

### **MULTIPLE-BALL**

**HYPERFORCE** . . . . Activate warbases by completing corresponding target bank. Capture ball by entering warbase while flashing. Entering launch lane when flashing releases balls from warbases for multi-ball play.

**STARGATE** . . . . . If no warbases are secured, ball passing through right return lane lowers stargate. Entering launch lane before hitting a pop bumper scores 50,000 points.

**EXTRA BALL** . . . . . Entering warbases when pink light is on activates spot target or rollover for extra ball.

**SPECIAL** . . . . . Entering warbase when red light is on activates rollover for special.

**FLIPPER  
BUTTON** . . . . . The right flipper button rotates M-A-R-S lights and pop bumpers.

**MULTIPLIERS** . . . . . Completing M-A-R-S or entering launch lane advances bonus blasters and warbase multipliers.

**HYPERSCORE** . . . . Playfield scoring increases 3X during 2-ball multi-ball and 5X during 3-ball multi-ball.

A-20885

## How to play **MARS**, god of war

3 BALLS  
PER GAME

### **MULTIPLE-BALL**

**HYPERFORCE** . . . . Activate warbases by completing corresponding target bank. Capture ball by entering warbase while flashing. Entering launch lane when flashing releases balls from warbases for multi-ball play.

**STARGATE** . . . . . If no warbases are secured, ball passing through right return lane lowers stargate. Entering launch lane before hitting a pop bumper scores 50,000 points.

**EXTRA BALL** . . . . . Entering warbases when pink light is on activates spot target or rollover for extra ball.

**SPECIAL** . . . . . Entering warbase when red light is on activates rollover for special.

**LAST CHANCE** . . . . When last ball goes out side lanes, any captive ball may be played out as a ball-in-play. Last Chance cannot occur after extra ball is awarded or during multi-ball.

**FLIPPER  
BUTTON** . . . . . The right flipper button rotates M-A-R-S lights and pop bumpers.

**MULTIPLIERS** . . . . . Completing M-A-R-S or entering launch lane advances bonus blasters and warbase multipliers.

**HYPERSCORE** . . . . Playfield scoring increases 3X during 2-ball multi-ball and 5X during 3-ball multi-ball.

A-20885

## How to play **MARS**, god of war

5 BALLS  
PER GAME

### **MULTIPLE-BALL**

**HYPERFORCE** . . . . Activate warbases by completing corresponding target bank. Capture ball by entering warbase while flashing. Entering launch lane when flashing releases balls from warbases for multi-ball play.

**STARGATE** . . . . . If no warbases are secured, ball passing through right return lane lowers stargate. Entering launch lane before hitting a pop bumper scores 50,000 points.

**EXTRA BALL** . . . . . Entering warbases when pink light is on activates spot target or rollover for extra ball.

**SPECIAL** . . . . . Entering warbase when red light is on activates rollover for special.

**FLIPPER  
BUTTON** . . . . . The right flipper button rotates M-A-R-S lights and pop bumpers.

**MULTIPLIERS** . . . . . Completing M-A-R-S or entering launch lane advances bonus blasters and warbase multipliers.

**HYPERSCORE** . . . . Playfield scoring increases 3X during 2-ball multi-ball and 5X during 3-ball multi-ball.

A-20886

## How to play **MARS**, god of war

5 BALLS  
PER GAME

### **MULTIPLE-BALL**

**HYPERFORCE** . . . . Activate warbases by completing corresponding target bank. Capture ball by entering warbase while flashing. Entering launch lane when flashing releases balls from warbases for multi-ball play.

**STARGATE** . . . . . If no warbases are secured, ball passing through right return lane lowers stargate. Entering launch lane before hitting a pop bumper scores 50,000 points.

**EXTRA BALL** . . . . . Entering warbases when pink light is on activates spot target or rollover for extra ball.

**SPECIAL** . . . . . Entering warbase when red light is on activates rollover for special.

**LAST CHANCE** . . . . When last ball goes out side lanes, any captive ball may be played out as a ball-in-play. Last Chance cannot occur after extra ball is awarded or during multi-ball.

**FLIPPER  
BUTTON** . . . . . The right flipper button rotates M-A-R-S lights and pop bumpers.

**MULTIPLIERS** . . . . . Completing M-A-R-S or entering launch lane advances bonus blasters and warbase multipliers.

**HYPERSCORE** . . . . Playfield scoring increases 3X during 2-ball multi-ball and 5X during 3-ball multi-ball.

A-20886

## Regle de jeu **MARS** dieu de la guerre

3  
BILLES

- HYPERFORCE** . . . . . Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles correspondantes. Capturer les billes en entrant dans les bases de guerre lorsqu'elles clignotent. Entrer dans la rampe de lancement lorsqu'elle clignote libère la bille prisonnière des bases de guerre pour le jeu multi billes.
- BILLES MULTIPLES**
- PORTE DES ETOILES** . . Si aucune des bases de guerre n'a été capturée une bille passant dans le passage de retour droit décrémentera le Stargate. Entrer dans la rampe de lancement avant de toucher au bumper donne 50.000 points.
- (stargate)**
- EXTRA BALL** . . . . . Entrer dans une base de guerre lorsque la lampe rose est allumée active la cible ronde ou le passage pour EXTRA BALL.
- SPECIAL** . . . . . Entrer dans une base de guerre lorsque la lumière rouge est allumée active le passage pour SPECIAL.
- BOUTTON**  
**DU FLIPPER** . . . . . Le bouton du flipper droit provoque la rotation des Lampes de M-A-R-S et des bumpers.
- MULTIPLICATEURS** . . . Faire les passages M-A-R-S ou bien entrer dans la rampe de lancement avance les bonus et les multiplicateurs des bases de guerre.
- HYPERSCORE** . . . . . Les points du plateau se multiplient par X3 durant le jeu multi billes avec 2 billes et par X5 durant le jeu multi billes avec 3 billes.
- A-20942

## Regle de jeu **MARS** dieu de la guerre

3  
BILLES

- HYPERFORCE** . . . . . Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles correspondantes. Capturer les billes en entrant dans les bases de guerre lorsqu'elles clignotent. Entrer dans la rampe de lancement lorsqu'elle clignote libère la bille prisonnière des bases de guerre pour le jeu multi billes.
- BILLES MULTIPLES**
- PORTE DES ETOILES** . . Si aucune des bases de guerre n'a été capturée une bille passant dans le passage de retour droit décrémentera le Stargate. Entrer dans la rampe de lancement avant de toucher au bumper donne 50.000 points.
- (stargate)**
- EXTRA BALL** . . . . . Entrer dans une base de guerre lorsque la lampe rose est allumée active la cible ronde ou le passage pour EXTRA BALL.
- SPECIAL** . . . . . Entrer dans une base de guerre lorsque la lumière rouge est allumée active le passage pour SPECIAL.
- DERNIERE CHANCE** . . Lorsque la dernière bille passe un des passages de sortie chaque bille captive pourra être jouée comme une bille de jeu. La caractéristique "dernière chance" ne sera pas effective après l'obtention d'un EXTRA BALL ou bien durant le jeu multi billes.
- (last chance)**
- BOUTTON**  
**DU FLIPPER** . . . . . Le bouton du flipper droit provoque la rotation des Lampes de M-A-R-S et des bumpers.
- MULTIPLICATEURS** . . . Faire les passages M-A-R-S ou bien entrer dans la rampe de lancement avance les bonus et les multiplicateurs des bases de guerre.
- HYPERSCORE** . . . . . Les points du plateau se multiplient par X3 durant le jeu multi billes avec 2 billes et par X5 durant le jeu multi billes avec 3 billes.
- A-20942

## Regle de jeu **MARS** dieu de la guerre

5  
BILLES

- HYPERFORCE** . . . . . Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles correspondantes. Capturer les billes en entrant dans les bases de guerre lorsqu'elles clignotent. Entrer dans la rampe de lancement lorsqu'elle clignote libère la bille prisonnière des bases de guerre pour le jeu multi billes.
- BILLES MULTIPLES**
- PORTE DES ETOILES** . . Si aucune des bases de guerre n'a été capturée une bille passant dans le passage de retour droit décrémentera le Stargate. Entrer dans la rampe de lancement avant de toucher au bumper donne 50.000 points.
- (stargate)**
- EXTRA BALL** . . . . . Entrer dans une base de guerre lorsque la lampe rose est allumée active la cible ronde ou le passage pour EXTRA BALL.
- SPECIAL** . . . . . Entrer dans une base de guerre lorsque la lumière rouge est allumée active le passage pour SPECIAL.
- BOUTTON**  
**DU FLIPPER** . . . . . Le bouton du flipper droit provoque la rotation des Lampes de M-A-R-S et des bumpers.
- MULTIPLICATEURS** . . . Faire les passages M-A-R-S ou bien entrer dans la rampe de lancement avance les bonus et les multiplicateurs des bases de guerre.
- HYPERSCORE** . . . . . Les points du plateau se multiplient par X3 durant le jeu multi billes avec 2 billes et par X5 durant le jeu multi billes avec 3 billes.
- A-20943

## Regle de jeu **MARS** dieu de la guerre

5  
BILLES

- HYPERFORCE** . . . . . Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles correspondantes. Capturer les billes en entrant dans les bases de guerre lorsqu'elles clignotent. Entrer dans la rampe de lancement lorsqu'elle clignote libère la bille prisonnière des bases de guerre pour le jeu multi billes.
- BILLES MULTIPLES**
- PORTE DES ETOILES** . . Si aucune des bases de guerre n'a été capturée une bille passant dans le passage de retour droit décrémentera le Stargate. Entrer dans la rampe de lancement avant de toucher au bumper donne 50.000 points.
- (stargate)**
- EXTRA BALL** . . . . . Entrer dans une base de guerre lorsque la lampe rose est allumée active la cible ronde ou le passage pour EXTRA BALL.
- SPECIAL** . . . . . Entrer dans une base de guerre lorsque la lumière rouge est allumée active le passage pour SPECIAL.
- DERNIERE CHANCE** . . Lorsque la dernière bille passe un des passages de sortie chaque bille captive pourra être jouée comme une bille de jeu. La caractéristique "dernière chance" ne sera pas effective après l'obtention d'un EXTRA BALL ou bien durant le jeu multi billes.
- (last chance)**
- BOUTTON**  
**DU FLIPPER** . . . . . Le bouton du flipper droit provoque la rotation des Lampes de M-A-R-S et des bumpers.
- MULTIPLICATEURS** . . . Faire les passages M-A-R-S ou bien entrer dans la rampe de lancement avance les bonus et les multiplicateurs des bases de guerre.
- HYPERSCORE** . . . . . Les points du plateau se multiplient par X3 durant le jeu multi billes avec 2 billes et par X5 durant le jeu multi billes avec 3 billes.
- A-20943

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 400,000 POINTS.  
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 700,000 POINTS.  
3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 400,000 POINTS.  
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 700,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.  
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 900,000 POINTS.  
3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.  
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 900,000 POINTS.

Fonts used: Helvetica, Eras Bold ITC, Futura Bk BT

**Cards status:**

A-20885 3 balls confirmed.

A-20885 3 balls Last Chance confirmed.

A-20886 5 balls confirmed.

A-20886 5 balls Last Chance confirmed.

A-20942 3 balls French confirmed.

A-20942 3 balls Last Chance French confirmed.

A-20943 5 balls French confirmed.

A-20943 5 balls Last Chance French confirmed.

Index card needed!

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)