

# APOLLO 13™

FEATURING  
13 BALL  
MULTIBALL!

**TO START MULTIBALL, SHOOT ROCKET UNTIL COUNTDOWN IS 0.**  
**FOR 13 BALL PLAY, FIRST SHOOT RAMP TO SCORE BLASTOFF LETTERS. WHEN BLASTOFF IS COMPLETE, SHOOT ROCKET UNTIL 13 BALL COUNTDOWN REACHES 0.**

**TO START APOLLO 13 MISSIONS, SHOOT RIGHT HOLE. FOLLOW INSTRUCTIONS GIVEN IN DOT DISPLAY TO COMPLETE MISSION.**

## **BEGINNERS' GUIDE TO SEGA™ PINBALLS:**

- SELECT NOVICE RULES FOR GUARANTEED PLAY TIME.
- TO SCORE MORE, SHOOT WHAT'S FLASHING!
- PLAY MULTIBALL AS OFTEN AS POSSIBLE!
- GLANCE AT DOT DISPLAY DURING GAME!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-00

# APOLLO 13™

FEATURING  
13 BALL  
MULTIBALL!

**TO START MULTIBALL, SHOOT ROCKET UNTIL COUNTDOWN IS 0.**  
**FOR 13 BALL PLAY, FIRST SHOOT RAMP TO SCORE BLASTOFF LETTERS. WHEN BLASTOFF IS COMPLETE, SHOOT ROCKET UNTIL 13 BALL COUNTDOWN REACHES 0.**

**TO START APOLLO 13 MISSIONS, SHOOT RIGHT HOLE. FOLLOW INSTRUCTIONS GIVEN IN DOT DISPLAY TO COMPLETE MISSION.**

## **BEGINNERS' GUIDE TO SEGA™ PINBALLS:**

- SELECT NOVICE RULES FOR GUARANTEED PLAY TIME.
- TO SCORE MORE, SHOOT WHAT'S FLASHING!
- PLAY MULTIBALL AS OFTEN AS POSSIBLE!
- GLANCE AT DOT DISPLAY DURING GAME!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-00

# APOLLO 13™

FEATURING  
13 BALL  
MULTIBALL!

**TO START MULTIBALL, SHOOT ROCKET UNTIL COUNTDOWN IS 0.**  
**FOR 13 BALL PLAY, FIRST SHOOT RAMP TO SCORE BLASTOFF LETTERS. WHEN BLASTOFF IS COMPLETE, SHOOT ROCKET UNTIL 13 BALL COUNTDOWN REACHES 0.**

**TO START APOLLO 13 MISSIONS, SHOOT RIGHT HOLE. FOLLOW INSTRUCTIONS GIVEN IN DOT DISPLAY TO COMPLETE MISSION.**

## **BEGINNERS' GUIDE TO SEGA™ PINBALLS:**

- SELECT NOVICE RULES FOR GUARANTEED PLAY TIME.
- TO SCORE MORE, SHOOT WHAT'S FLASHING!
- PLAY MULTIBALL AS OFTEN AS POSSIBLE!
- GLANCE AT DOT DISPLAY DURING GAME!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-00

# APOLLO 13™

FEATURING  
13 BALL  
MULTIBALL!

**TO START MULTIBALL, SHOOT ROCKET UNTIL COUNTDOWN IS 0.**  
**FOR 13 BALL PLAY, FIRST SHOOT RAMP TO SCORE BLASTOFF LETTERS. WHEN BLASTOFF IS COMPLETE, SHOOT ROCKET UNTIL 13 BALL COUNTDOWN REACHES 0.**

**TO START APOLLO 13 MISSIONS, SHOOT RIGHT HOLE. FOLLOW INSTRUCTIONS GIVEN IN DOT DISPLAY TO COMPLETE MISSION.**

## **BEGINNERS' GUIDE TO SEGA™ PINBALLS:**

- SELECT NOVICE RULES FOR GUARANTEED PLAY TIME.
- TO SCORE MORE, SHOOT WHAT'S FLASHING!
- PLAY MULTIBALL AS OFTEN AS POSSIBLE!
- GLANCE AT DOT DISPLAY DURING GAME!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-00

# APOLLO 13™

CARACTERISTIQUE  
DU JEU:  
13 BILLES EN  
MULTIBILLES

POUR DEMARRER LE MULTIBILLES, VISER LA FUSEE AVANT QUE LE DECOMPTE SOIT A 0.

POUR LE JEU A 13 BILLES, VISER D'ABORD LA RAMPE POUR ALLUMER LES LETTRES BLASTOFF. COMPLETER BLASTOFF PUIS VISER LA FUSEE AVANT QUE LE DECOMPTE 13 BILLES SOIT A 0.

POUR DEMARRER LES 13 MISSIONS APOLLO, VISER LE TROU DROIT. SUIVRE LES INSTRUCTIONS DONNEES SUR L'AFFICHEUR POUR COMPLETER LA MISSION.

## GUIDE DES FLIPPERS SEGA POUR DEBUTANTS —

- SELECTIONNER LA FONCTION NOVICE POUR GARANTIR UN TEMPS DE JEU.
  - POUR AUGMENTER LE SCORE, VISER CE QUI FLASHE!
  - JOUEZ EN MULTIBILLES AUSSI SOUVENT QUE POSSIBLE!
  - JETEZ UN COUP D'OEIL SUR L'AFFICHEUR PENDANT DE JEU!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-05

# APOLLO 13™

CARACTERISTIQUE  
DU JEU:  
13 BILLES EN  
MULTIBILLES

POUR DEMARRER LE MULTIBILLES, VISER LA FUSEE AVANT QUE LE DECOMPTE SOIT A 0.

POUR LE JEU A 13 BILLES, VISER D'ABORD LA RAMPE POUR ALLUMER LES LETTRES BLASTOFF. COMPLETER BLASTOFF PUIS VISER LA FUSEE AVANT QUE LE DECOMPTE 13 BILLES SOIT A 0.

POUR DEMARRER LES 13 MISSIONS APOLLO, VISER LE TROU DROIT. SUIVRE LES INSTRUCTIONS DONNEES SUR L'AFFICHEUR POUR COMPLETER LA MISSION.

## GUIDE DES FLIPPERS SEGA POUR DEBUTANTS —

- SELECTIONNER LA FONCTION NOVICE POUR GARANTIR UN TEMPS DE JEU.
  - POUR AUGMENTER LE SCORE, VISER CE QUI FLASHE!
  - JOUEZ EN MULTIBILLES AUSSI SOUVENT QUE POSSIBLE!
  - JETEZ UN COUP D'OEIL SUR L'AFFICHEUR PENDANT DE JEU!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-05

# APOLLO 13™

CARACTERISTIQUE  
DU JEU:  
13 BILLES EN  
MULTIBILLES

POUR DEMARRER LE MULTIBILLES, VISER LA FUSEE AVANT QUE LE DECOMPTE SOIT A 0.

POUR LE JEU A 13 BILLES, VISER D'ABORD LA RAMPE POUR ALLUMER LES LETTRES BLASTOFF. COMPLETER BLASTOFF PUIS VISER LA FUSEE AVANT QUE LE DECOMPTE 13 BILLES SOIT A 0.

POUR DEMARRER LES 13 MISSIONS APOLLO, VISER LE TROU DROIT. SUIVRE LES INSTRUCTIONS DONNEES SUR L'AFFICHEUR POUR COMPLETER LA MISSION.

## GUIDE DES FLIPPERS SEGA POUR DEBUTANTS —

- SELECTIONNER LA FONCTION NOVICE POUR GARANTIR UN TEMPS DE JEU.
  - POUR AUGMENTER LE SCORE, VISER CE QUI FLASHE!
  - JOUEZ EN MULTIBILLES AUSSI SOUVENT QUE POSSIBLE!
  - JETEZ UN COUP D'OEIL SUR L'AFFICHEUR PENDANT DE JEU!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-05

# APOLLO 13™

CARACTERISTIQUE  
DU JEU:  
13 BILLES EN  
MULTIBILLES

POUR DEMARRER LE MULTIBILLES, VISER LA FUSEE AVANT QUE LE DECOMPTE SOIT A 0.

POUR LE JEU A 13 BILLES, VISER D'ABORD LA RAMPE POUR ALLUMER LES LETTRES BLASTOFF. COMPLETER BLASTOFF PUIS VISER LA FUSEE AVANT QUE LE DECOMPTE 13 BILLES SOIT A 0.

POUR DEMARRER LES 13 MISSIONS APOLLO, VISER LE TROU DROIT. SUIVRE LES INSTRUCTIONS DONNEES SUR L'AFFICHEUR POUR COMPLETER LA MISSION.

## GUIDE DES FLIPPERS SEGA POUR DEBUTANTS —

- SELECTIONNER LA FONCTION NOVICE POUR GARANTIR UN TEMPS DE JEU.
  - POUR AUGMENTER LE SCORE, VISER CE QUI FLASHE!
  - JOUEZ EN MULTIBILLES AUSSI SOUVENT QUE POSSIBLE!
  - JETEZ UN COUP D'OEIL SUR L'AFFICHEUR PENDANT DE JEU!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-05

# APOLLO 13<sup>TM</sup> 13 KUGEL SPIEL MÖGLICH!

TREFFE RAKETE WÄHREND COUNTDOWN IST , FÜR MULTIBALL.  
FÜR 13 KUGEL SPIEL, TREFFE ZUERST RAKETE UND DANN BLAST-OFF BUCHSTABEN, DANACH RAKETE WÄHREND 13 BALL COUNT-DOWN TREFFEN .

TREFFE RECHTES LOCH UM APOLLO 13 MISSION ZU STARTEN  
WEITERE ANWEISUNGEN IM DISPLAY.

**ANFÄNGER ANLEITUNG FÜR SEGA SEGA FLIPPER:**

- WÄHLE "NOVICE RULES" FÜR GARANTIERTES ZEITSPIEL.
- FÜR MEHR PUNKTE TREFFE BLINKENDE ZIELE!
- SPIELE MÖGLICHST OFT MULTIBALL!
- BEACHTE DAS DISPLAY WÄHREND DES SPIELS!

Sega Pinball, Inc. <sup>TM</sup> & © 1995 Apollo 13 logo <sup>TM</sup> & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-03

# APOLLO 13<sup>TM</sup> 13 KUGEL SPIEL MÖGLICH!

TREFFE RAKETE WÄHREND COUNTDOWN IST , FÜR MULTIBALL.  
FÜR 13 KUGEL SPIEL, TREFFE ZUERST RAKETE UND DANN BLAST-OFF BUCHSTABEN, DANACH RAKETE WÄHREND 13 BALL COUNT-DOWN TREFFEN .

TREFFE RECHTES LOCH UM APOLLO 13 MISSION ZU STARTEN  
WEITERE ANWEISUNGEN IM DISPLAY.

**ANFÄNGER ANLEITUNG FÜR SEGA SEGA FLIPPER:**

- WÄHLE "NOVICE RULES" FÜR GARANTIERTES ZEITSPIEL.
- FÜR MEHR PUNKTE TREFFE BLINKENDE ZIELE!
- SPIELE MÖGLICHST OFT MULTIBALL!
- BEACHTE DAS DISPLAY WÄHREND DES SPIELS!

Sega Pinball, Inc. <sup>TM</sup> & © 1995 Apollo 13 logo <sup>TM</sup> & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-03

# APOLLO 13<sup>TM</sup> 13 KUGEL SPIEL MÖGLICH!

TREFFE RAKETE WÄHREND COUNTDOWN IST , FÜR MULTIBALL.  
FÜR 13 KUGEL SPIEL, TREFFE ZUERST RAKETE UND DANN BLAST-OFF BUCHSTABEN, DANACH RAKETE WÄHREND 13 BALL COUNT-DOWN TREFFEN .

TREFFE RECHTES LOCH UM APOLLO 13 MISSION ZU STARTEN  
WEITERE ANWEISUNGEN IM DISPLAY.

**ANFÄNGER ANLEITUNG FÜR SEGA SEGA FLIPPER:**

- WÄHLE "NOVICE RULES" FÜR GARANTIERTES ZEITSPIEL.
- FÜR MEHR PUNKTE TREFFE BLINKENDE ZIELE!
- SPIELE MÖGLICHST OFT MULTIBALL!
- BEACHTE DAS DISPLAY WÄHREND DES SPIELS!

Sega Pinball, Inc. <sup>TM</sup> & © 1995 Apollo 13 logo <sup>TM</sup> & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-03

# APOLLO 13<sup>TM</sup> 13 KUGEL SPIEL MÖGLICH!

TREFFE RAKETE WÄHREND COUNTDOWN IST , FÜR MULTIBALL.  
FÜR 13 KUGEL SPIEL, TREFFE ZUERST RAKETE UND DANN BLAST-OFF BUCHSTABEN, DANACH RAKETE WÄHREND 13 BALL COUNT-DOWN TREFFEN .

TREFFE RECHTES LOCH UM APOLLO 13 MISSION ZU STARTEN  
WEITERE ANWEISUNGEN IM DISPLAY.

**ANFÄNGER ANLEITUNG FÜR SEGA SEGA FLIPPER:**

- WÄHLE "NOVICE RULES" FÜR GARANTIERTES ZEITSPIEL.
- FÜR MEHR PUNKTE TREFFE BLINKENDE ZIELE!
- SPIELE MÖGLICHST OFT MULTIBALL!
- BEACHTE DAS DISPLAY WÄHREND DES SPIELS!

Sega Pinball, Inc. <sup>TM</sup> & © 1995 Apollo 13 logo <sup>TM</sup> & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-03

# MULTIBALL DI APOLLO 13™ 13 PALLINE!

PER IL MULTIBALL, TIRARE AL MISSILE SINO AD ESAURIMENTO DEL CONTO ALLA ROVESCIA [ 0 ].

PER IL GIOCO A 13 PALLINE, TIRARE SULLA RAMPA PER ACCENDERI LE LETTERE BLASTOFF. UNA VOLTA COMPLETATE, TIRARE AL MISSIONI FINO AD ESAURIMENTO DEL CONTO ALLA ROVESCIA [ 0 ].

PER LE MISSIONI APOLLO 13, TIRARE ALLA BUCA DX. SEGUIRE LE ISTRUZIONI SUL DISPLAY PER COMPLETARE LA MISSIONE.

## **GUIDA PRINCIPIANTI FLIPPER SEGA PINBALL:**

- SELEZIONARE LE REGOLE PRINCIPIANTI PER GARANTIRSI IL TEMPO GIOCO.
- PER VINCERE DI PIU', TIRARE A CIO' CHE LAPEGGIA.
- GIOCARE IL MULTIBALL ILPIU' POSSIBILE.
- NON PERDERE DI VISTA IL DISPLAY DURANTE IL GIOCO.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-04

# MULTIBALL DI APOLLO 13™ 13 PALLINE!

PER IL MULTIBALL, TIRARE AL MISSILE SINO AD ESAURIMENTO DEL CONTO ALLA ROVESCIA [ 0 ].

PER IL GIOCO A 13 PALLINE, TIRARE SULLA RAMPA PER ACCENDERI LE LETTERE BLASTOFF. UNA VOLTA COMPLETATE, TIRARE AL MISSIONI FINO AD ESAURIMENTO DEL CONTO ALLA ROVESCIA [ 0 ].

PER LE MISSIONI APOLLO 13, TIRARE ALLA BUCA DX. SEGUIRE LE ISTRUZIONI SUL DISPLAY PER COMPLETARE LA MISSIONE.

## **GUIDA PRINCIPIANTI FLIPPER SEGA PINBALL:**

- SELEZIONARE LE REGOLE PRINCIPIANTI PER GARANTIRSI IL TEMPO GIOCO.
- PER VINCERE DI PIU', TIRARE A CIO' CHE LAPEGGIA.
- GIOCARE IL MULTIBALL ILPIU' POSSIBILE.
- NON PERDERE DI VISTA IL DISPLAY DURANTE IL GIOCO.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-04

# MULTIBALL DI APOLLO 13™ 13 PALLINE!

PER IL MULTIBALL, TIRARE AL MISSILE SINO AD ESAURIMENTO DEL CONTO ALLA ROVESCIA [ 0 ].

PER IL GIOCO A 13 PALLINE, TIRARE SULLA RAMPA PER ACCENDERI LE LETTERE BLASTOFF. UNA VOLTA COMPLETATE, TIRARE AL MISSIONI FINO AD ESAURIMENTO DEL CONTO ALLA ROVESCIA [ 0 ].

PER LE MISSIONI APOLLO 13, TIRARE ALLA BUCA DX. SEGUIRE LE ISTRUZIONI SUL DISPLAY PER COMPLETARE LA MISSIONE.

## **GUIDA PRINCIPIANTI FLIPPER SEGA PINBALL:**

- SELEZIONARE LE REGOLE PRINCIPIANTI PER GARANTIRSI IL TEMPO GIOCO.
- PER VINCERE DI PIU', TIRARE A CIO' CHE LAPEGGIA.
- GIOCARE IL MULTIBALL ILPIU' POSSIBILE.
- NON PERDERE DI VISTA IL DISPLAY DURANTE IL GIOCO.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-04

# MULTIBALL DI APOLLO 13™ 13 PALLINE!

PER IL MULTIBALL, TIRARE AL MISSILE SINO AD ESAURIMENTO DEL CONTO ALLA ROVESCIA [ 0 ].

PER IL GIOCO A 13 PALLINE, TIRARE SULLA RAMPA PER ACCENDERI LE LETTERE BLASTOFF. UNA VOLTA COMPLETATE, TIRARE AL MISSIONI FINO AD ESAURIMENTO DEL CONTO ALLA ROVESCIA [ 0 ].

PER LE MISSIONI APOLLO 13, TIRARE ALLA BUCA DX. SEGUIRE LE ISTRUZIONI SUL DISPLAY PER COMPLETARE LA MISSIONE.

## **GUIDA PRINCIPIANTI FLIPPER SEGA PINBALL:**

- SELEZIONARE LE REGOLE PRINCIPIANTI PER GARANTIRSI IL TEMPO GIOCO.
- PER VINCERE DI PIU', TIRARE A CIO' CHE LAPEGGIA.
- GIOCARE IL MULTIBALL ILPIU' POSSIBILE.
- NON PERDERE DI VISTA IL DISPLAY DURANTE IL GIOCO.

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-04

# APOLLO 13™

**¡EXISTEN  
13 BOLAS  
MULTIBALL!**

PARA EMPEZAR MULTIBALL TIRA AL COHETE ANTES DE QUE LA CUENTA ATRAS LLEGUE A 0.

PARA JUGAR CON 13 BOLAS, PRIMERO TIRA A LA RAMPA PARA PUNTUAR LETRAS DE BLASTOFF. CUANDO EL BLASTOFF ESTE COMPLETO, TIRA AL COHETE ANTES DE QUE LA CUENTA ATRAS LLEGUE A CERO [ 0 ].

PARA EMPEZAR LAS MISIONES APOLO 13, DISPARA AL AGUJERO DERECHO. SIGUE LAS INSTRUCCIONES EN EL DISPLAY PARA COMPLETAR LA MISION.

## **GUIA PARA PRINCIPIANTES DE SEGA PINBALL:**

- SELECCIONA REGLAS DE PRINCIPIANTE TIEMPO DE JUEGO MINIMO GARANTIZADO.
- ¡PARA PUNTUAR MAS, TIRA A LO QUE ESTE DESTELLANDO!
- ¡JUEGA MULTIBALL TAN AMENDO COMO PUEIDAS!
- ¡MIRA EL DISPLAY DURANTE EL JUEGO!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-02

# APOLLO 13™

**¡EXISTEN  
13 BOLAS  
MULTIBALL!**

PARA EMPEZAR MULTIBALL TIRA AL COHETE ANTES DE QUE LA CUENTA ATRAS LLEGUE A 0.

PARA JUGAR CON 13 BOLAS, PRIMERO TIRA A LA RAMPA PARA PUNTUAR LETRAS DE BLASTOFF. CUANDO EL BLASTOFF ESTE COMPLETO, TIRA AL COHETE ANTES DE QUE LA CUENTA ATRAS LLEGUE A CERO [ 0 ].

PARA EMPEZAR LAS MISIONES APOLO 13, DISPARA AL AGUJERO DERECHO. SIGUE LAS INSTRUCCIONES EN EL DISPLAY PARA COMPLETAR LA MISION.

## **GUIA PARA PRINCIPIANTES DE SEGA PINBALL:**

- SELECCIONA REGLAS DE PRINCIPIANTE TIEMPO DE JUEGO MINIMO GARANTIZADO.
- ¡PARA PUNTUAR MAS, TIRA A LO QUE ESTE DESTELLANDO!
- ¡JUEGA MULTIBALL TAN AMENDO COMO PUEIDAS!
- ¡MIRA EL DISPLAY DURANTE EL JUEGO!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-02

# APOLLO 13™

**¡EXISTEN  
13 BOLAS  
MULTIBALL!**

PARA EMPEZAR MULTIBALL TIRA AL COHETE ANTES DE QUE LA CUENTA ATRAS LLEGUE A 0.

PARA JUGAR CON 13 BOLAS, PRIMERO TIRA A LA RAMPA PARA PUNTUAR LETRAS DE BLASTOFF. CUANDO EL BLASTOFF ESTE COMPLETO, TIRA AL COHETE ANTES DE QUE LA CUENTA ATRAS LLEGUE A CERO [ 0 ].

PARA EMPEZAR LAS MISIONES APOLO 13, DISPARA AL AGUJERO DERECHO. SIGUE LAS INSTRUCCIONES EN EL DISPLAY PARA COMPLETAR LA MISION.

## **GUIA PARA PRINCIPIANTES DE SEGA PINBALL:**

- SELECCIONA REGLAS DE PRINCIPIANTE TIEMPO DE JUEGO MINIMO GARANTIZADO.
- ¡PARA PUNTUAR MAS, TIRA A LO QUE ESTE DESTELLANDO!
- ¡JUEGA MULTIBALL TAN AMENDO COMO PUEIDAS!
- ¡MIRA EL DISPLAY DURANTE EL JUEGO!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-02

# APOLLO 13™

**¡EXISTEN  
13 BOLAS  
MULTIBALL!**

PARA EMPEZAR MULTIBALL TIRA AL COHETE ANTES DE QUE LA CUENTA ATRAS LLEGUE A 0.

PARA JUGAR CON 13 BOLAS, PRIMERO TIRA A LA RAMPA PARA PUNTUAR LETRAS DE BLASTOFF. CUANDO EL BLASTOFF ESTE COMPLETO, TIRA AL COHETE ANTES DE QUE LA CUENTA ATRAS LLEGUE A CERO [ 0 ].

PARA EMPEZAR LAS MISIONES APOLO 13, DISPARA AL AGUJERO DERECHO. SIGUE LAS INSTRUCCIONES EN EL DISPLAY PARA COMPLETAR LA MISION.

## **GUIA PARA PRINCIPIANTES DE SEGA PINBALL:**

- SELECCIONA REGLAS DE PRINCIPIANTE TIEMPO DE JUEGO MINIMO GARANTIZADO.
- ¡PARA PUNTUAR MAS, TIRA A LO QUE ESTE DESTELLANDO!
- ¡JUEGA MULTIBALL TAN AMENDO COMO PUEIDAS!
- ¡MIRA EL DISPLAY DURANTE EL JUEGO!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-02



# APOLLO 13™ MET 13 BAL MULTIBALL!

RAAK DE RAKET TOTDAT DE COUNTDOWN  BEREIKT OM MULTIBALL TE STARTEN.

OM 13 BALLEN TE KRIJGEN, SCHIET DE BAL EERST OP DE RAMP ON "BLASTOFF"-LETTERS TE VERZAMELEN. IS "BLASTOFF" GECOMPLETEERD, RAAK DAT DE RAKET TOTDAT DE COUNTDOWN  BEREIKT. SCHIET DE BAL IN HET RECHTERGAT OM APOLLO 13 MISSIES TE STARTEN. VOLG DE INSTRUCTIES IN HET DISPLAY OM MISSIES UIT TE VOEREN.

## BEGINNERSHANDLEIDING VOOR SEGA PINBALLS:

- KIES DE BEGINNERSREGELS VOOR EEN GEGARANDEERDE SPEELTIJD.
- SCHIET DE BAL TEGEN ALLES WAT KNIPPERT OM DE SCORE TE VERHOGEN!
  - SPEEL MULTIBALL ZO VAAK MOGELIJK!
  - KLJK NAAR HET DISPLAY TIJDENS HET SPEL!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-06

# APOLLO 13™ MET 13 BAL MULTIBALL!

RAAK DE RAKET TOTDAT DE COUNTDOWN  BEREIKT OM MULTIBALL TE STARTEN.

OM 13 BALLEN TE KRIJGEN, SCHIET DE BAL EERST OP DE RAMP ON "BLASTOFF"-LETTERS TE VERZAMELEN. IS "BLASTOFF" GECOMPLETEERD, RAAK DAT DE RAKET TOTDAT DE COUNTDOWN  BEREIKT. SCHIET DE BAL IN HET RECHTERGAT OM APOLLO 13 MISSIES TE STARTEN. VOLG DE INSTRUCTIES IN HET DISPLAY OM MISSIES UIT TE VOEREN.

## BEGINNERSHANDLEIDING VOOR SEGA PINBALLS:

- KIES DE BEGINNERSREGELS VOOR EEN GEGARANDEERDE SPEELTIJD.
- SCHIET DE BAL TEGEN ALLES WAT KNIPPERT OM DE SCORE TE VERHOGEN!
  - SPEEL MULTIBALL ZO VAAK MOGELIJK!
  - KLJK NAAR HET DISPLAY TIJDENS HET SPEL!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-06

# APOLLO 13™ MET 13 BAL MULTIBALL!

RAAK DE RAKET TOTDAT DE COUNTDOWN  BEREIKT OM MULTIBALL TE STARTEN.

OM 13 BALLEN TE KRIJGEN, SCHIET DE BAL EERST OP DE RAMP ON "BLASTOFF"-LETTERS TE VERZAMELEN. IS "BLASTOFF" GECOMPLETEERD, RAAK DAT DE RAKET TOTDAT DE COUNTDOWN  BEREIKT. SCHIET DE BAL IN HET RECHTERGAT OM APOLLO 13 MISSIES TE STARTEN. VOLG DE INSTRUCTIES IN HET DISPLAY OM MISSIES UIT TE VOEREN.

## BEGINNERSHANDLEIDING VOOR SEGA PINBALLS:

- KIES DE BEGINNERSREGELS VOOR EEN GEGARANDEERDE SPEELTIJD.
- SCHIET DE BAL TEGEN ALLES WAT KNIPPERT OM DE SCORE TE VERHOGEN!
  - SPEEL MULTIBALL ZO VAAK MOGELIJK!
  - KLJK NAAR HET DISPLAY TIJDENS HET SPEL!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-06

# APOLLO 13™ MET 13 BAL MULTIBALL!

RAAK DE RAKET TOTDAT DE COUNTDOWN  BEREIKT OM MULTIBALL TE STARTEN.

OM 13 BALLEN TE KRIJGEN, SCHIET DE BAL EERST OP DE RAMP ON "BLASTOFF"-LETTERS TE VERZAMELEN. IS "BLASTOFF" GECOMPLETEERD, RAAK DAT DE RAKET TOTDAT DE COUNTDOWN  BEREIKT. SCHIET DE BAL IN HET RECHTERGAT OM APOLLO 13 MISSIES TE STARTEN. VOLG DE INSTRUCTIES IN HET DISPLAY OM MISSIES UIT TE VOEREN.

## BEGINNERSHANDLEIDING VOOR SEGA PINBALLS:

- KIES DE BEGINNERSREGELS VOOR EEN GEGARANDEERDE SPEELTIJD.
- SCHIET DE BAL TEGEN ALLES WAT KNIPPERT OM DE SCORE TE VERHOGEN!
  - SPEEL MULTIBALL ZO VAAK MOGELIJK!
  - KLJK NAAR HET DISPLAY TIJDENS HET SPEL!

Sega Pinball, Inc.™ & © 1995 Apollo 13 logo™ & © 1995 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. 755-5080-06