

LOST IN SPACE™

CONDITION RED MULTIBALL Shoot the "Green" Targets until *Condition Green* is reached. Then shoot the "Yellow" Targets until *Condition Yellow* is reached. Finally, shoot the "Red" Targets to light *Multiball*. During *Multiball*, shoot the **Jupiter 2 Ramp** to collect the *Jackpot*. Completing all Targets during *Multiball* increases the *Jackpot*.

ROBOT MULTIBALL Spelling R-O-B-O-T lights the **Robot** for *Robot Multiball*. During *Robot Multiball*, each *Flashing Shot* collects the *Jackpot* & adds one letter to **WARNING**. Completing W-A-R-N-I-N-G lights the **Robot** for unlimited *Super Jackpots*.

FIGHTER MULTIBALL Each **Top Lane** or lit **Right Spinner Shot** ("Super Pops") adds one **Bumper** for increased scoring. Completing all **Bumpers** as indicated begins *Fighter Multiball*. During *Fighter Multiball*, each *Bumper Hit* increases the *Jackpot*. Shoot any *Flashing Shot* to collect.

Note: Playing all three of above Multiballs during one ball awards "Enter Initials".

PLANETS Shooting the **Ramp** advances one *Planet*. Complete the indicated number of shots to receive an award. *Extra Ball* may be obtained from this feature.

MYSTERY The **Right Return Lane** lights *Mystery* for one *Shot*. Completing the **Right Spinner** when lit qualifies *Mystery* until collected. *Mystery* gives player a random award.

Note to Beginners: To score better, shoot at the ((FLASHING SHOTS)) !!
Be sure to LOOK UP at the Dot Display for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5160-00 USA

LOST IN SPACE™

CONDITION RED MULTIBALL Shoot the "Green" Targets until *Condition Green* is reached. Then shoot the "Yellow" Targets until *Condition Yellow* is reached. Finally, shoot the "Red" Targets to light *Multiball*. During *Multiball*, shoot the **Jupiter 2 Ramp** to collect the *Jackpot*. Completing all Targets during *Multiball* increases the *Jackpot*.

ROBOT MULTIBALL Spelling R-O-B-O-T lights the **Robot** for *Robot Multiball*. During *Robot Multiball*, each *Flashing Shot* collects the *Jackpot* & adds one letter to **WARNING**. Completing W-A-R-N-I-N-G lights the **Robot** for unlimited *Super Jackpots*.

FIGHTER MULTIBALL Each **Top Lane** or lit **Right Spinner Shot** ("Super Pops") adds one **Bumper** for increased scoring. Completing all **Bumpers** as indicated begins *Fighter Multiball*. During *Fighter Multiball*, each *Bumper Hit* increases the *Jackpot*. Shoot any *Flashing Shot* to collect.

Note: Playing all three of above Multiballs during one ball awards "Enter Initials".

PLANETS Shooting the **Ramp** advances one *Planet*. Complete the indicated number of shots to receive an award. *Extra Ball* may be obtained from this feature.

MYSTERY The **Right Return Lane** lights *Mystery* for one *Shot*. Completing the **Right Spinner** when lit qualifies *Mystery* until collected. *Mystery* gives player a random award.

Note to Beginners: To score better, shoot at the ((FLASHING SHOTS)) !!
Be sure to LOOK UP at the Dot Display for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5160-00 USA

LOST IN SPACE™

CONDITION RED MULTIBALL Shoot the "Green" Targets until *Condition Green* is reached. Then shoot the "Yellow" Targets until *Condition Yellow* is reached. Finally, shoot the "Red" Targets to light *Multiball*. During *Multiball*, shoot the **Jupiter 2 Ramp** to collect the *Jackpot*. Completing all Targets during *Multiball* increases the *Jackpot*.

ROBOT MULTIBALL Spelling R-O-B-O-T lights the **Robot** for *Robot Multiball*. During *Robot Multiball*, each *Flashing Shot* collects the *Jackpot* & adds one letter to **WARNING**. Completing W-A-R-N-I-N-G lights the **Robot** for unlimited *Super Jackpots*.

FIGHTER MULTIBALL Each **Top Lane** or lit **Right Spinner Shot** ("Super Pops") adds one **Bumper** for increased scoring. Completing all **Bumpers** as indicated begins *Fighter Multiball*. During *Fighter Multiball*, each *Bumper Hit* increases the *Jackpot*. Shoot any *Flashing Shot* to collect.

Note: Playing all three of above Multiballs during one ball awards "Enter Initials".

PLANETS Shooting the **Ramp** advances one *Planet*. Complete the indicated number of shots to receive an award. *Extra Ball* may be obtained from this feature.

MYSTERY The **Right Return Lane** lights *Mystery* for one *Shot*. Completing the **Right Spinner** when lit qualifies *Mystery* until collected. *Mystery* gives player a random award.

Note to Beginners: To score better, shoot at the ((FLASHING SHOTS)) !!
Be sure to LOOK UP at the Dot Display for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5160-00 USA

LOST IN SPACE™

CONDITION RED MULTIBALL Shoot the "Green" Targets until *Condition Green* is reached. Then shoot the "Yellow" Targets until *Condition Yellow* is reached. Finally, shoot the "Red" Targets to light *Multiball*. During *Multiball*, shoot the **Jupiter 2 Ramp** to collect the *Jackpot*. Completing all Targets during *Multiball* increases the *Jackpot*.

ROBOT MULTIBALL Spelling R-O-B-O-T lights the **Robot** for *Robot Multiball*. During *Robot Multiball*, each *Flashing Shot* collects the *Jackpot* & adds one letter to **WARNING**. Completing W-A-R-N-I-N-G lights the **Robot** for unlimited *Super Jackpots*.

FIGHTER MULTIBALL Each **Top Lane** or lit **Right Spinner Shot** ("Super Pops") adds one **Bumper** for increased scoring. Completing all **Bumpers** as indicated begins *Fighter Multiball*. During *Fighter Multiball*, each *Bumper Hit* increases the *Jackpot*. Shoot any *Flashing Shot* to collect.

Note: Playing all three of above Multiballs during one ball awards "Enter Initials".

PLANETS Shooting the **Ramp** advances one *Planet*. Complete the indicated number of shots to receive an award. *Extra Ball* may be obtained from this feature.

MYSTERY The **Right Return Lane** lights *Mystery* for one *Shot*. Completing the **Right Spinner** when lit qualifies *Mystery* until collected. *Mystery* gives player a random award.

Note to Beginners: To score better, shoot at the ((FLASHING SHOTS)) !!
Be sure to LOOK UP at the Dot Display for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5160-00 USA

LOST IN SPACE™

Condition Red Multiball Triff grüne Ziele bis „Condition Green“ erreicht ist. Dann triff die gelben Ziele bis „Condition Yellow“ erreicht ist. Zum Schluß triff die roten Ziele um „Multiball“ zu aktivieren. Während des „Multiball“ die „Jupiter 2“ Rampe treffen. Das Treffen aller Ziele erhöht den Jackpot.

Robot Multiball Sammle die Buchstaben **R-O-B-O-T** für „Robot“ Multiball. Blinkende Ziele geben Jackpots und Buchstaben für „Warning“ ist „Warning“ komplett wird der Roboter beleuchtet und gibt beim Treffen den „Super Jackpot“.

Fighter Multiball Die oberen Durchlaufbahnen und der rechte „Spinner“ geben einen „Bumper“ für mehr Punkte. Sind alle „Bumper“ komplett startet der „Fighter Multiball“. Jeder „Bumper“-Treffer erhöht den „Jackpot“. Triff blinkende Ziele für „Jackpots“.

Merke: Startet man mit einer Kugel alle 3 Multibälle kann man sich eintragen!

Planets Rampe treffen für nächsten Planet. Schafft man die vorgegebene Anzahl von Treffern gibt es als Belohnung z.B. einen „Extra Ball“.

Mystery Die rechte Rückführungsbahn beleuchtet „Mystery“ für einen Schuß. Um „Mystery“ länger anzuschalten den rechten „Spinner“ treffen wenn er leuchtet. „Mystery“ bringt eine Zufallsbelohnung.

trademarks: Sega/Williams, Hannover

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen.
Das Display für Spielanweisungen beachten!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5160-03 GERMAN

LOST IN SPACE™

Condition Red Multiball Triff grüne Ziele bis „Condition Green“ erreicht ist. Dann triff die gelben Ziele bis „Condition Yellow“ erreicht ist. Zum Schluß triff die roten Ziele um „Multiball“ zu aktivieren. Während des „Multiball“ die „Jupiter 2“ Rampe treffen. Das Treffen aller Ziele erhöht den Jackpot.

Robot Multiball Sammle die Buchstaben **R-O-B-O-T** für „Robot“ Multiball. Blinkende Ziele geben Jackpots und Buchstaben für „Warning“ ist „Warning“ komplett wird der Roboter beleuchtet und gibt beim Treffen den „Super Jackpot“.

Fighter Multiball Die oberen Durchlaufbahnen und der rechte „Spinner“ geben einen „Bumper“ für mehr Punkte. Sind alle „Bumper“ komplett startet der „Fighter Multiball“. Jeder „Bumper“-Treffer erhöht den „Jackpot“. Triff blinkende Ziele für „Jackpots“.

Merke: Startet man mit einer Kugel alle 3 Multibälle kann man sich eintragen!

Planets Rampe treffen für nächsten Planet. Schafft man die vorgegebene Anzahl von Treffern gibt es als Belohnung z.B. einen „Extra Ball“.

Mystery Die rechte Rückführungsbahn beleuchtet „Mystery“ für einen Schuß. Um „Mystery“ länger anzuschalten den rechten „Spinner“ treffen wenn er leuchtet. „Mystery“ bringt eine Zufallsbelohnung.

trademarks: Sega/Williams, Hannover

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen.
Das Display für Spielanweisungen beachten!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5160-03 GERMAN

LOST IN SPACE™

Condition Red Multiball Triff grüne Ziele bis „Condition Green“ erreicht ist. Dann triff die gelben Ziele bis „Condition Yellow“ erreicht ist. Zum Schluß triff die roten Ziele um „Multiball“ zu aktivieren. Während des „Multiball“ die „Jupiter 2“ Rampe treffen. Das Treffen aller Ziele erhöht den Jackpot.

Robot Multiball Sammle die Buchstaben **R-O-B-O-T** für „Robot“ Multiball. Blinkende Ziele geben Jackpots und Buchstaben für „Warning“ ist „Warning“ komplett wird der Roboter beleuchtet und gibt beim Treffen den „Super Jackpot“.

Fighter Multiball Die oberen Durchlaufbahnen und der rechte „Spinner“ geben einen „Bumper“ für mehr Punkte. Sind alle „Bumper“ komplett startet der „Fighter Multiball“. Jeder „Bumper“-Treffer erhöht den „Jackpot“. Triff blinkende Ziele für „Jackpots“.

Merke: Startet man mit einer Kugel alle 3 Multibälle kann man sich eintragen!

Planets Rampe treffen für nächsten Planet. Schafft man die vorgegebene Anzahl von Treffern gibt es als Belohnung z.B. einen „Extra Ball“.

Mystery Die rechte Rückführungsbahn beleuchtet „Mystery“ für einen Schuß. Um „Mystery“ länger anzuschalten den rechten „Spinner“ treffen wenn er leuchtet. „Mystery“ bringt eine Zufallsbelohnung.

trademarks: Sega/Williams, Hannover

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen.
Das Display für Spielanweisungen beachten!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5160-03 GERMAN

LOST IN SPACE™

Condition Red Multiball Triff grüne Ziele bis „Condition Green“ erreicht ist. Dann triff die gelben Ziele bis „Condition Yellow“ erreicht ist. Zum Schluß triff die roten Ziele um „Multiball“ zu aktivieren. Während des „Multiball“ die „Jupiter 2“ Rampe treffen. Das Treffen aller Ziele erhöht den Jackpot.

Robot Multiball Sammle die Buchstaben **R-O-B-O-T** für „Robot“ Multiball. Blinkende Ziele geben Jackpots und Buchstaben für „Warning“ ist „Warning“ komplett wird der Roboter beleuchtet und gibt beim Treffen den „Super Jackpot“.

Fighter Multiball Die oberen Durchlaufbahnen und der rechte „Spinner“ geben einen „Bumper“ für mehr Punkte. Sind alle „Bumper“ komplett startet der „Fighter Multiball“. Jeder „Bumper“-Treffer erhöht den „Jackpot“. Triff blinkende Ziele für „Jackpots“.

Merke: Startet man mit einer Kugel alle 3 Multibälle kann man sich eintragen!

Planets Rampe treffen für nächsten Planet. Schafft man die vorgegebene Anzahl von Treffern gibt es als Belohnung z.B. einen „Extra Ball“.

Mystery Die rechte Rückführungsbahn beleuchtet „Mystery“ für einen Schuß. Um „Mystery“ länger anzuschalten den rechten „Spinner“ treffen wenn er leuchtet. „Mystery“ bringt eine Zufallsbelohnung.

trademarks: Sega/Williams, Hannover

Tips für Anfänger: Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen.
Das Display für Spielanweisungen beachten!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part Nº 755-5160-03 GERMAN

LOST IN SPACE™

CONDIZIONE RED MULTIBALL. Tirare ai BERSAGLI VERDI fino a raggiungere la condizione GREEN. Poi tirare ai BERSAGLI GIALLI fino a raggiungere la condizione YELLOW. In ultimo tirare ai BERSAGLI ROSSI per accendere il MULTIBALL. Durante il *Multiball* lanciare sulla rampa JUPITER 2 per vincere il *Jackpot*. Completando tutti i bersagli durante il *Multiball*, il *Jackpot* aumenta.

ROBOT MULTIBALL. Completando R-O-B-O-T si accende il *Robot* per il *Robot Multiball*. Durante il *Robot Multiball*, ogni tiro lampeggiante vince il *Jackpot* ed aggiunge una lettera a **WARNING**. Completando W-A-R-N-I-N-G si accende il *Robot* per *Super Jackpot* illimitati.

FIGHTER MULTIBALL. Ogni tiro sul canale superiore TOP LANE o SPINNER DX acceso (*Super Pops*) aggiunge un BUMPER per aumentare il punteggio. Completando tutti i *Bumpers* come indicato inizia il FIGHTER MULTIBALL. Durante il *Fighter Multiball*, ogni *Bumper* colpito aumenta il *Jackpot*. Tirate qualsiasi tiro lampeggiante per fare punti.

N.B.: Giocando tutti e tre i MULTIBALL nel corso di una stessa pallina, ci si aggiudica la registrazione iniziali.

PLANETS. Tirando sulla rampa avanza un Pianeta. Completare il numero di tiri indicato per aggiudicarsi un premio. Con questa caratteristica si può ottenere l'EXTRA BALL.

MYSTERY. Il Canale di Ritorno Dx accende MYSTERY per un tiro. Completando lo *Spinner Dx* quando è acceso, qualifica *Mystery* fino alla vincita. *Mystery* dà al giocatore un premio random.

CONSIGLIO AI PRINCIPANTI:
Per ottenere un punteggio migliore, lanciare il ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-04 ITALIAN

LOST IN SPACE™

CONDIZIONE RED MULTIBALL. Tirare ai BERSAGLI VERDI fino a raggiungere la condizione GREEN. Poi tirare ai BERSAGLI GIALLI fino a raggiungere la condizione YELLOW. In ultimo tirare ai BERSAGLI ROSSI per accendere il MULTIBALL. Durante il *Multiball* lanciare sulla rampa JUPITER 2 per vincere il *Jackpot*. Completando tutti i bersagli durante il *Multiball*, il *Jackpot* aumenta.

ROBOT MULTIBALL. Completando R-O-B-O-T si accende il *Robot* per il *Robot Multiball*. Durante il *Robot Multiball*, ogni tiro lampeggiante vince il *Jackpot* ed aggiunge una lettera a **WARNING**. Completando W-A-R-N-I-N-G si accende il *Robot* per *Super Jackpot* illimitati.

FIGHTER MULTIBALL. Ogni tiro sul canale superiore TOP LANE o SPINNER DX acceso (*Super Pops*) aggiunge un BUMPER per aumentare il punteggio. Completando tutti i *Bumpers* come indicato inizia il FIGHTER MULTIBALL. Durante il *Fighter Multiball*, ogni *Bumper* colpito aumenta il *Jackpot*. Tirate qualsiasi tiro lampeggiante per fare punti.

N.B.: Giocando tutti e tre i MULTIBALL nel corso di una stessa pallina, ci si aggiudica la registrazione iniziali.

PLANETS. Tirando sulla rampa avanza un Pianeta. Completare il numero di tiri indicato per aggiudicarsi un premio. Con questa caratteristica si può ottenere l'EXTRA BALL.

MYSTERY. Il Canale di Ritorno Dx accende MYSTERY per un tiro. Completando lo *Spinner Dx* quando è acceso, qualifica *Mystery* fino alla vincita. *Mystery* dà al giocatore un premio random.

CONSIGLIO AI PRINCIPANTI:
Per ottenere un punteggio migliore, lanciare il ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-04 ITALIAN

LOST IN SPACE™

CONDIZIONE RED MULTIBALL. Tirare ai BERSAGLI VERDI fino a raggiungere la condizione GREEN. Poi tirare ai BERSAGLI GIALLI fino a raggiungere la condizione YELLOW. In ultimo tirare ai BERSAGLI ROSSI per accendere il MULTIBALL. Durante il *Multiball* lanciare sulla rampa JUPITER 2 per vincere il *Jackpot*. Completando tutti i bersagli durante il *Multiball*, il *Jackpot* aumenta.

ROBOT MULTIBALL. Completando R-O-B-O-T si accende il *Robot* per il *Robot Multiball*. Durante il *Robot Multiball*, ogni tiro lampeggiante vince il *Jackpot* ed aggiunge una lettera a **WARNING**. Completando W-A-R-N-I-N-G si accende il *Robot* per *Super Jackpot* illimitati.

FIGHTER MULTIBALL. Ogni tiro sul canale superiore TOP LANE o SPINNER DX acceso (*Super Pops*) aggiunge un BUMPER per aumentare il punteggio. Completando tutti i *Bumpers* come indicato inizia il FIGHTER MULTIBALL. Durante il *Fighter Multiball*, ogni *Bumper* colpito aumenta il *Jackpot*. Tirate qualsiasi tiro lampeggiante per fare punti.

N.B.: Giocando tutti e tre i MULTIBALL nel corso di una stessa pallina, ci si aggiudica la registrazione iniziali.

PLANETS. Tirando sulla rampa avanza un Pianeta. Completare il numero di tiri indicato per aggiudicarsi un premio. Con questa caratteristica si può ottenere l'EXTRA BALL.

MYSTERY. Il Canale di Ritorno Dx accende MYSTERY per un tiro. Completando lo *Spinner Dx* quando è acceso, qualifica *Mystery* fino alla vincita. *Mystery* dà al giocatore un premio random.

CONSIGLIO AI PRINCIPANTI:
Per ottenere un punteggio migliore, lanciare il ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-04 ITALIAN

LOST IN SPACE™

CONDIZIONE RED MULTIBALL. Tirare ai BERSAGLI VERDI fino a raggiungere la condizione GREEN. Poi tirare ai BERSAGLI GIALLI fino a raggiungere la condizione YELLOW. In ultimo tirare ai BERSAGLI ROSSI per accendere il MULTIBALL. Durante il *Multiball* lanciare sulla rampa JUPITER 2 per vincere il *Jackpot*. Completando tutti i bersagli durante il *Multiball*, il *Jackpot* aumenta.

ROBOT MULTIBALL. Completando R-O-B-O-T si accende il *Robot* per il *Robot Multiball*. Durante il *Robot Multiball*, ogni tiro lampeggiante vince il *Jackpot* ed aggiunge una lettera a **WARNING**. Completando W-A-R-N-I-N-G si accende il *Robot* per *Super Jackpot* illimitati.

FIGHTER MULTIBALL. Ogni tiro sul canale superiore TOP LANE o SPINNER DX acceso (*Super Pops*) aggiunge un BUMPER per aumentare il punteggio. Completando tutti i *Bumpers* come indicato inizia il FIGHTER MULTIBALL. Durante il *Fighter Multiball*, ogni *Bumper* colpito aumenta il *Jackpot*. Tirate qualsiasi tiro lampeggiante per fare punti.

N.B.: Giocando tutti e tre i MULTIBALL nel corso di una stessa pallina, ci si aggiudica la registrazione iniziali.

PLANETS. Tirando sulla rampa avanza un Pianeta. Completare il numero di tiri indicato per aggiudicarsi un premio. Con questa caratteristica si può ottenere l'EXTRA BALL.

MYSTERY. Il Canale di Ritorno Dx accende MYSTERY per un tiro. Completando lo *Spinner Dx* quando è acceso, qualifica *Mystery* fino alla vincita. *Mystery* dà al giocatore un premio random.

CONSIGLIO AI PRINCIPANTI:
Per ottenere un punteggio migliore, lanciare il ((FLASHING SHOT)) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-04 ITALIAN

LOST IN SPACE INSTRUCTION CARD:
SEGA PART N° 755-5160-05 FRENCH

LOST IN SPACE™

MULTIBILLES CONDITION ROUGE Visez les **Cibles « green »** jusqu'à ce que *Condition Green (Verte)* soit atteinte. Visez ensuite les **Cibles « yellow »** jusqu'à ce que *Condition Yellow (Jaune)* soit atteinte. Enfin, visez les **Cibles « red »** pour allumer le *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la **Rampe Jupiter 2** pour collecter le *Jackpot*. Complétez toutes les **Cibles** pendant le *Multibilles* augmente le *Jackpot*.

MULTIBILLES ROBOT Epelez **R-O-B-O-T** allume le **Robot** pour le *Multibilles Robot*. Pendant le *Multibilles Robot*, chaque *tir qui clignote* collecte le *Jackpot* et ajoute une lettre à **WARNING**. Complétez **W-A-R-N-I-N-G** allume le **Robot** pour des *Super Jackpots* illimités.

MULTIBILLES FIGHTER Chaque **Couloir Haut** ou tir vers **Cible Tournante Droite** allumée (« *Super Pops* ») ajoute un **Bumper** pour augmenter le score. Complétez tous les **Bumpers** comme indiqué démarre le *Multibilles Fighter*. Pendant le *Multibilles Fighter*, chaque tir dans les **Bumpers** augmente le *Jackpot*. *Visez n'importe quel tir qui clignote pour le collecter*.

Note : Jouer les trois multibilles ci-dessus avec la même bille permet d'« Entrer vos Initiales ».

PLANETES Visez la **Rampe** avance une *Planète*. Complétez le nombre de tirs indiqués pour avoir un bonus. Une *Extra Bille* peut être obtenue pendant cette séquence.

MYSTERE Le Couloir de Retour Droit allume *Mystère* pour un *Tir*. Complétez la **Cible Tournante Droite** quand elle est allumée allume *Mystère* jusqu'à ce qu'il soit collecté. *Mystère* donne un bonus.

translation by P.L.F. France

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez « **CE QUI CLIGNOTE** ». Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-05 FRENCH

LOST IN SPACE™

MULTIBILLES CONDITION ROUGE Visez les **Cibles « green »** jusqu'à ce que *Condition Green (Verte)* soit atteinte. Visez ensuite les **Cibles « yellow »** jusqu'à ce que *Condition Yellow (Jaune)* soit atteinte. Enfin, visez les **Cibles « red »** pour allumer le *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la **Rampe Jupiter 2** pour collecter le *Jackpot*. Complétez toutes les **Cibles** pendant le *Multibilles* augmente le *Jackpot*.

MULTIBILLES ROBOT Epelez **R-O-B-O-T** allume le **Robot** pour le *Multibilles Robot*. Pendant le *Multibilles Robot*, chaque *tir qui clignote* collecte le *Jackpot* et ajoute une lettre à **WARNING**. Complétez **W-A-R-N-I-N-G** allume le **Robot** pour des *Super Jackpots* illimités.

MULTIBILLES FIGHTER Chaque **Couloir Haut** ou tir vers **Cible Tournante Droite** allumée (« *Super Pops* ») ajoute un **Bumper** pour augmenter le score. Complétez tous les **Bumpers** comme indiqué démarre le *Multibilles Fighter*. Pendant le *Multibilles Fighter*, chaque tir dans les **Bumpers** augmente le *Jackpot*. *Visez n'importe quel tir qui clignote pour le collecter*.

Note : Jouer les trois multibilles ci-dessus avec la même bille permet d'« Entrer vos Initiales ».

PLANETES Visez la **Rampe** avance une *Planète*. Complétez le nombre de tirs indiqués pour avoir un bonus. Une *Extra Bille* peut être obtenue pendant cette séquence.

MYSTERE Le Couloir de Retour Droit allume *Mystère* pour un *Tir*. Complétez la **Cible Tournante Droite** quand elle est allumée allume *Mystère* jusqu'à ce qu'il soit collecté. *Mystère* donne un bonus.

translation by P.L.F. France

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez « **CE QUI CLIGNOTE** ». Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-05 FRENCH

LOST IN SPACE™

MULTIBILLES CONDITION ROUGE Visez les **Cibles « green »** jusqu'à ce que *Condition Green (Verte)* soit atteinte. Visez ensuite les **Cibles « yellow »** jusqu'à ce que *Condition Yellow (Jaune)* soit atteinte. Enfin, visez les **Cibles « red »** pour allumer le *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la **Rampe Jupiter 2** pour collecter le *Jackpot*. Complétez toutes les **Cibles** pendant le *Multibilles* augmente le *Jackpot*.

MULTIBILLES ROBOT Epelez **R-O-B-O-T** allume le **Robot** pour le *Multibilles Robot*. Pendant le *Multibilles Robot*, chaque *tir qui clignote* collecte le *Jackpot* et ajoute une lettre à **WARNING**. Complétez **W-A-R-N-I-N-G** allume le **Robot** pour des *Super Jackpots* illimités.

MULTIBILLES FIGHTER Chaque **Couloir Haut** ou tir vers **Cible Tournante Droite** allumée (« *Super Pops* ») ajoute un **Bumper** pour augmenter le score. Complétez tous les **Bumpers** comme indiqué démarre le *Multibilles Fighter*. Pendant le *Multibilles Fighter*, chaque tir dans les **Bumpers** augmente le *Jackpot*. *Visez n'importe quel tir qui clignote pour le collecter*.

Note : Jouer les trois multibilles ci-dessus avec la même bille permet d'« Entrer vos Initiales ».

PLANETES Visez la **Rampe** avance une *Planète*. Complétez le nombre de tirs indiqués pour avoir un bonus. Une *Extra Bille* peut être obtenue pendant cette séquence.

MYSTERE Le Couloir de Retour Droit allume *Mystère* pour un *Tir*. Complétez la **Cible Tournante Droite** quand elle est allumée allume *Mystère* jusqu'à ce qu'il soit collecté. *Mystère* donne un bonus.

translation by P.L.F. France

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez « **CE QUI CLIGNOTE** ». Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-05 FRENCH

LOST IN SPACE™

MULTIBILLES CONDITION ROUGE Visez les **Cibles « green »** jusqu'à ce que *Condition Green (Verte)* soit atteinte. Visez ensuite les **Cibles « yellow »** jusqu'à ce que *Condition Yellow (Jaune)* soit atteinte. Enfin, visez les **Cibles « red »** pour allumer le *Multibilles*. Pendant le *Multibilles*, visez la **Rampe Jupiter 2** pour collecter le *Jackpot*. Complétez toutes les **Cibles** pendant le *Multibilles* augmente le *Jackpot*.

MULTIBILLES ROBOT Epelez **R-O-B-O-T** allume le **Robot** pour le *Multibilles Robot*. Pendant le *Multibilles Robot*, chaque *tir qui clignote* collecte le *Jackpot* et ajoute une lettre à **WARNING**. Complétez **W-A-R-N-I-N-G** allume le **Robot** pour des *Super Jackpots* illimités.

MULTIBILLES FIGHTER Chaque **Couloir Haut** ou tir vers **Cible Tournante Droite** allumée (« *Super Pops* ») ajoute un **Bumper** pour augmenter le score. Complétez tous les **Bumpers** comme indiqué démarre le *Multibilles Fighter*. Pendant le *Multibilles Fighter*, chaque tir dans les **Bumpers** augmente le *Jackpot*. *Visez n'importe quel tir qui clignote pour le collecter*.

Note : Jouer les trois multibilles ci-dessus avec la même bille permet d'« Entrer vos Initiales ».

PLANETES Visez la **Rampe** avance une *Planète*. Complétez le nombre de tirs indiqués pour avoir un bonus. Une *Extra Bille* peut être obtenue pendant cette séquence.

MYSTERE Le Couloir de Retour Droit allume *Mystère* pour un *Tir*. Complétez la **Cible Tournante Droite** quand elle est allumée allume *Mystère* jusqu'à ce qu'il soit collecté. *Mystère* donne un bonus.

translation by P.L.F. France

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez « **CE QUI CLIGNOTE** ». Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-05 FRENCH

CUTTING INSTRUCTIONS: CUT 1/8" FROM LEFT SIDE and 1-5/16" FROM TOP SIDE & BOTTOM SIDES

LOST IN SPACE INSTRUCTION CARD:
SEGA PART N° 755-5160-06 DUTCH

LOST IN SPACE™

CONDITION RED MULTIBALL Schiet de bal op de **Groene Targets** totdat "Condition Green" is bereikt. Schiet daarna op de **Gele Targets** totdat "Condition Yellow" is bereikt. Schiet tot slot op de **Rode Targets** om de "Multiball" te verlichten. Schiet tijdens "Multiball" op de **Jupiter 2 Ramp** om de **Jackpot** te scoren. Het behalen van alle **Targets** tijdens "Multiball" verhoogt de **Jackpot**.

ROBOT MULTIBALL Door het spelen van **R-O-B-O-T** wordt de **Robot** verlicht voor de **feature Robot Multiball**. Tijdens **Robot Multiball** scoort iedere **Flashing Shot** de **Jackpot** en wordt één letter toegevoegd aan het woord **WARNING**. Completeer het woord **W-A-R-N-I-N-G** en de **Robot** wordt verlicht voor onbeperkte **Super Jackpots**.

FIGHTER MULTIBALL Iedere **Top Lane** of reeds verlichte **Right Spinner Shot** ("Super Pops") voegt een **Bumper** toe voor hogere scores. Indien all **Bumpers** zijn aangegeven, wordt **Fighter Multiball** gestart. Tijdens **Fighter Multiball**, verhoogt iedere **Bumper Hit** de **Jackpot**. Raak een willekeurige **Flashing Shot** om te incasseren. **N.B.: Het spelen van alle drie bovenstaande Multiballs gedurende één bal wordt beloond met "Enter Initials".**

PLANETS Door het raken van **Ramp** gaat men verder naar een **Planeet**. Behaal het aantal aangegeven schoten voor een prijs. Door deze **feature** kan een **Extra Ball** worden verkregen.

MYSTERY De **Right Return Lane** verlicht **Mystery** voor een **Shot**. Het behalen van de **Right Spinner**, indien verlicht, maakt dat de speler kan doorgaan met **Mystery** totdat er geïncasseerd is. **Mystery** geeft de speler een random prijs.

translation by Marketing Eritel Industries, The Netherlands

Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan regelmatig naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-06 DUTCH

LOST IN SPACE™

CONDITION RED MULTIBALL Schiet de bal op de **Groene Targets** totdat "Condition Green" is bereikt. Schiet daarna op de **Gele Targets** totdat "Condition Yellow" is bereikt. Schiet tot slot op de **Rode Targets** om de "Multiball" te verlichten. Schiet tijdens "Multiball" op de **Jupiter 2 Ramp** om de **Jackpot** te scoren. Het behalen van alle **Targets** tijdens "Multiball" verhoogt de **Jackpot**.

ROBOT MULTIBALL Door het spelen van **R-O-B-O-T** wordt de **Robot** verlicht voor de **feature Robot Multiball**. Tijdens **Robot Multiball** scoort iedere **Flashing Shot** de **Jackpot** en wordt één letter toegevoegd aan het woord **WARNING**. Completeer het woord **W-A-R-N-I-N-G** en de **Robot** wordt verlicht voor onbeperkte **Super Jackpots**.

FIGHTER MULTIBALL Iedere **Top Lane** of reeds verlichte **Right Spinner Shot** ("Super Pops") voegt een **Bumper** toe voor hogere scores. Indien all **Bumpers** zijn aangegeven, wordt **Fighter Multiball** gestart. Tijdens **Fighter Multiball**, verhoogt iedere **Bumper Hit** de **Jackpot**. Raak een willekeurige **Flashing Shot** om te incasseren. **N.B.: Het spelen van alle drie bovenstaande Multiballs gedurende één bal wordt beloond met "Enter Initials".**

PLANETS Door het raken van **Ramp** gaat men verder naar een **Planeet**. Behaal het aantal aangegeven schoten voor een prijs. Door deze **feature** kan een **Extra Ball** worden verkregen.

MYSTERY De **Right Return Lane** verlicht **Mystery** voor een **Shot**. Het behalen van de **Right Spinner**, indien verlicht, maakt dat de speler kan doorgaan met **Mystery** totdat er geïncasseerd is. **Mystery** geeft de speler een random prijs.

translation by Marketing Eritel Industries, The Netherlands

Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan regelmatig naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-06 DUTCH

LOST IN SPACE™

CONDITION RED MULTIBALL Schiet de bal op de **Groene Targets** totdat "Condition Green" is bereikt. Schiet daarna op de **Gele Targets** totdat "Condition Yellow" is bereikt. Schiet tot slot op de **Rode Targets** om de "Multiball" te verlichten. Schiet tijdens "Multiball" op de **Jupiter 2 Ramp** om de **Jackpot** te scoren. Het behalen van alle **Targets** tijdens "Multiball" verhoogt de **Jackpot**.

ROBOT MULTIBALL Door het spelen van **R-O-B-O-T** wordt de **Robot** verlicht voor de **feature Robot Multiball**. Tijdens **Robot Multiball** scoort iedere **Flashing Shot** de **Jackpot** en wordt één letter toegevoegd aan het woord **WARNING**. Completeer het woord **W-A-R-N-I-N-G** en de **Robot** wordt verlicht voor onbeperkte **Super Jackpots**.

FIGHTER MULTIBALL Iedere **Top Lane** of reeds verlichte **Right Spinner Shot** ("Super Pops") voegt een **Bumper** toe voor hogere scores. Indien all **Bumpers** zijn aangegeven, wordt **Fighter Multiball** gestart. Tijdens **Fighter Multiball**, verhoogt iedere **Bumper Hit** de **Jackpot**. Raak een willekeurige **Flashing Shot** om te incasseren. **N.B.: Het spelen van alle drie bovenstaande Multiballs gedurende één bal wordt beloond met "Enter Initials".**

PLANETS Door het raken van **Ramp** gaat men verder naar een **Planeet**. Behaal het aantal aangegeven schoten voor een prijs. Door deze **feature** kan een **Extra Ball** worden verkregen.

MYSTERY De **Right Return Lane** verlicht **Mystery** voor een **Shot**. Het behalen van de **Right Spinner**, indien verlicht, maakt dat de speler kan doorgaan met **Mystery** totdat er geïncasseerd is. **Mystery** geeft de speler een random prijs.

translation by Marketing Eritel Industries, The Netherlands

Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan regelmatig naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-06 DUTCH

LOST IN SPACE™

CONDITION RED MULTIBALL Schiet de bal op de **Groene Targets** totdat "Condition Green" is bereikt. Schiet daarna op de **Gele Targets** totdat "Condition Yellow" is bereikt. Schiet tot slot op de **Rode Targets** om de "Multiball" te verlichten. Schiet tijdens "Multiball" op de **Jupiter 2 Ramp** om de **Jackpot** te scoren. Het behalen van alle **Targets** tijdens "Multiball" verhoogt de **Jackpot**.

ROBOT MULTIBALL Door het spelen van **R-O-B-O-T** wordt de **Robot** verlicht voor de **feature Robot Multiball**. Tijdens **Robot Multiball** scoort iedere **Flashing Shot** de **Jackpot** en wordt één letter toegevoegd aan het woord **WARNING**. Completeer het woord **W-A-R-N-I-N-G** en de **Robot** wordt verlicht voor onbeperkte **Super Jackpots**.

FIGHTER MULTIBALL Iedere **Top Lane** of reeds verlichte **Right Spinner Shot** ("Super Pops") voegt een **Bumper** toe voor hogere scores. Indien all **Bumpers** zijn aangegeven, wordt **Fighter Multiball** gestart. Tijdens **Fighter Multiball**, verhoogt iedere **Bumper Hit** de **Jackpot**. Raak een willekeurige **Flashing Shot** om te incasseren. **N.B.: Het spelen van alle drie bovenstaande Multiballs gedurende één bal wordt beloond met "Enter Initials".**

PLANETS Door het raken van **Ramp** gaat men verder naar een **Planeet**. Behaal het aantal aangegeven schoten voor een prijs. Door deze **feature** kan een **Extra Ball** worden verkregen.

MYSTERY De **Right Return Lane** verlicht **Mystery** voor een **Shot**. Het behalen van de **Right Spinner**, indien verlicht, maakt dat de speler kan doorgaan met **Mystery** totdat er geïncasseerd is. **Mystery** geeft de speler een random prijs.

translation by Marketing Eritel Industries, The Netherlands

Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan regelmatig naar het display voor instructies.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Lost In Space, TM & © 1998. New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5160-06 DUTCH

CUTTING INSTRUCTIONS: CUT 1/8" FROM LEFT SIDE and 1-5/16" FROM TOP SIDE & BOTTOM SIDES.