



**MULTIBALL AND JACKPOTS** Shoot the **Center Holes** until "LOCK" lights. Locking two ② balls begins **Multiball**. During **Multiball**, shoot the **Center Ramp** for **Jackpot**. Then re-lock two ② balls for **Double Jackpot**. Completing the **Double Jackpot** lights the **Left & Right Ramps** for **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** The **Left Ramp** begins flashing event on **NotePad**. Play all events for Mancow's Morning Madhouse. Completing indicated miles qualifies **Left Ramp** for "NotePad".

**POST-SAVE** The **Lower Targets** qualify **Post-Save** when lit. When **Post-Save** is qualified, the **Center Post** will be lit. Press "Launch" **Button** to activate.

**MYSTERY CALLER** Completing **Cell Phone** qualifies the **Left Ramp** for **Mystery Call**. Shooting **Mystery Call** when lit awards a **Mystery Feature**.

**RABID RACCOONS** Shoot a **Jumping Raccoon**. Complete the **RACCOONS** to begin "Rabid Raccoons Round".

**SNAKE RUMBLE ROLL** Complete to light **Combo**. Shoot the **Right Ramp Combo** to light **Double Scoring**. The **Left Return Lane** begins **Double Scoring** when lit.

**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. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Chrysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-00 USA

**MULTIBALL AND JACKPOTS** Shoot the **Center Holes** until "LOCK" lights. Locking two ② balls begins **Multiball**. During **Multiball**, shoot the **Center Ramp** for **Jackpot**. Then re-lock two ② balls for **Double Jackpot**. Completing the **Double Jackpot** lights the **Left & Right Ramps** for **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** The **Left Ramp** begins flashing event on **NotePad**. Play all events for Mancow's Morning Madhouse. Completing indicated miles qualifies **Left Ramp** for "NotePad".

**POST-SAVE** The **Lower Targets** qualify **Post-Save** when lit. When **Post-Save** is qualified, the **Center Post** will be lit. Press "Launch" **Button** to activate.

**MYSTERY CALLER** Completing **Cell Phone** qualifies the **Left Ramp** for **Mystery Call**. Shooting **Mystery Call** when lit awards a **Mystery Feature**.

**RABID RACCOONS** Shoot a **Jumping Raccoon**. Complete the **RACCOONS** to begin "Rabid Raccoons Round".

**SNAKE RUMBLE ROLL** Complete to light **Combo**. Shoot the **Right Ramp Combo** to light **Double Scoring**. The **Left Return Lane** begins **Double Scoring** when lit.

**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. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Chrysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-00 USA



**MULTIBALL AND JACKPOTS** Shoot the **Center Holes** until "LOCK" lights. Locking two ② balls begins **Multiball**. During **Multiball**, shoot the **Center Ramp** for **Jackpot**. Then re-lock two ② balls for **Double Jackpot**. Completing the **Double Jackpot** lights the **Left & Right Ramps** for **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** The **Left Ramp** begins flashing event on **NotePad**. Play all events for Mancow's Morning Madhouse. Completing indicated miles qualifies **Left Ramp** for "NotePad".

**POST-SAVE** The **Lower Targets** qualify **Post-Save** when lit. When **Post-Save** is qualified, the **Center Post** will be lit. Press "Launch" **Button** to activate.

**MYSTERY CALLER** Completing **Cell Phone** qualifies the **Left Ramp** for **Mystery Call**. Shooting **Mystery Call** when lit awards a **Mystery Feature**.

**RABID RACCOONS** Shoot a **Jumping Raccoon**. Complete the **RACCOONS** to begin "Rabid Raccoons Round".

**SNAKE RUMBLE ROLL** Complete to light **Combo**. Shoot the **Right Ramp Combo** to light **Double Scoring**. The **Left Return Lane** begins **Double Scoring** when lit.

**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. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Chrysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-00 USA



**MULTIBALL AND JACKPOTS** Shoot the **Center Holes** until "LOCK" lights. Locking two ② balls begins **Multiball**. During **Multiball**, shoot the **Center Ramp** for **Jackpot**. Then re-lock two ② balls for **Double Jackpot**. Completing the **Double Jackpot** lights the **Left & Right Ramps** for **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** The **Left Ramp** begins flashing event on **NotePad**. Play all events for Mancow's Morning Madhouse. Completing indicated miles qualifies **Left Ramp** for "NotePad".

**POST-SAVE** The **Lower Targets** qualify **Post-Save** when lit. When **Post-Save** is qualified, the **Center Post** will be lit. Press "Launch" **Button** to activate.

**MYSTERY CALLER** Completing **Cell Phone** qualifies the **Left Ramp** for **Mystery Call**. Shooting **Mystery Call** when lit awards a **Mystery Feature**.

**RABID RACCOONS** Shoot a **Jumping Raccoon**. Complete the **RACCOONS** to begin "Rabid Raccoons Round".

**SNAKE RUMBLE ROLL** Complete to light **Combo**. Shoot the **Right Ramp Combo** to light **Double Scoring**. The **Left Return Lane** begins **Double Scoring** when lit.

**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. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Chrysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-00 USA



**MULTIBALL AND JACKPOTS** Shoot the **Center Holes** until "LOCK" lights. Locking two ② balls begins **Multiball**. During **Multiball**, shoot the **Center Ramp** for Jackpot. Then re-lock two ② balls for **Double Jackpot**. Completing the **Double Jackpot** lights the **Left & Right Ramps** for **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** The **Left Ramp** begins flashing event on **NotePad**. Play all events for *Mancow's Morning Madhouse*. Completing indicated miles qualifies **Left Ramp** for "NotePad".

**POST-SAVE** The **Lower Targets** qualify **Post-Save** when lit. When **Post-Save** is qualified, the **Center Post** will be lit. Press "**Launch**" **Button** to activate.

**MYSTERY CALLER** Completing **Cell Phone** qualifies the **Left Ramp** for **Mystery Call**. Shooting **Mystery Call** when lit awards a **Mystery Feature**.

**RABID RACCOONS** Shoot a **Jumping Raccoon**. Complete the **RACCOONS** to begin "Rabid Raccoons Round".

**SNAKE RUMBLE ROLL** Complete to light **Combo**. Shoot the **Right Ramp Combo** to light **Double Scoring**. The **Left Return Lane** begins **Double Scoring** when lit.

**Nota para principiantes:** Para hacer más puntos dispare a los destellos luminosos ("Flashing Shoots"). Asegúrese de mirar al **Display** para seguir las instrucciones cuando sea posible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5135-02 SPANISH

**MULTIBALL AND JACKPOTS** Shoot the **Center Holes** until "LOCK" lights. Locking two ② balls begins **Multiball**. During **Multiball**, shoot the **Center Ramp** for Jackpot. Then re-lock two ② balls for **Double Jackpot**. Completing the **Double Jackpot** lights the **Left & Right Ramps** for **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** The **Left Ramp** begins flashing event on **NotePad**. Play all events for *Mancow's Morning Madhouse*. Completing indicated miles qualifies **Left Ramp** for "NotePad".

**POST-SAVE** The **Lower Targets** qualify **Post-Save** when lit. When **Post-Save** is qualified, the **Center Post** will be lit. Press "**Launch**" **Button** to activate.

**MYSTERY CALLER** Completing **Cell Phone** qualifies the **Left Ramp** for **Mystery Call**. Shooting **Mystery Call** when lit awards a **Mystery Feature**.

**RABID RACCOONS** Shoot a **Jumping Raccoon**. Complete the **RACCOONS** to begin "Rabid Raccoons Round".

**SNAKE RUMBLE ROLL** Complete to light **Combo**. Shoot the **Right Ramp Combo** to light **Double Scoring**. The **Left Return Lane** begins **Double Scoring** when lit.

**Nota para principiantes:** Para hacer más puntos dispare a los destellos luminosos ("Flashing Shoots"). Asegúrese de mirar al **Display** para seguir las instrucciones cuando sea posible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5135-02 SPANISH



**MULTIBALL AND JACKPOTS** Shoot the **Center Holes** until "LOCK" lights. Locking two ② balls begins **Multiball**. During **Multiball**, shoot the **Center Ramp** for Jackpot. Then re-lock two ② balls for **Double Jackpot**. Completing the **Double Jackpot** lights the **Left & Right Ramps** for **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** The **Left Ramp** begins flashing event on **NotePad**. Play all events for *Mancow's Morning Madhouse*. Completing indicated miles qualifies **Left Ramp** for "NotePad".

**POST-SAVE** The **Lower Targets** qualify **Post-Save** when lit. When **Post-Save** is qualified, the **Center Post** will be lit. Press "**Launch**" **Button** to activate.

**MYSTERY CALLER** Completing **Cell Phone** qualifies the **Left Ramp** for **Mystery Call**. Shooting **Mystery Call** when lit awards a **Mystery Feature**.

**RABID RACCOONS** Shoot a **Jumping Raccoon**. Complete the **RACCOONS** to begin "Rabid Raccoons Round".

**SNAKE RUMBLE ROLL** Complete to light **Combo**. Shoot the **Right Ramp Combo** to light **Double Scoring**. The **Left Return Lane** begins **Double Scoring** when lit.

**Nota para principiantes:** Para hacer más puntos dispare a los destellos luminosos ("Flashing Shoots"). Asegúrese de mirar al **Display** para seguir las instrucciones cuando sea posible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5135-02 SPANISH



**MULTIBALL AND JACKPOTS** Shoot the **Center Holes** until "LOCK" lights. Locking two ② balls begins **Multiball**. During **Multiball**, shoot the **Center Ramp** for Jackpot. Then re-lock two ② balls for **Double Jackpot**. Completing the **Double Jackpot** lights the **Left & Right Ramps** for **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** The **Left Ramp** begins flashing event on **NotePad**. Play all events for *Mancow's Morning Madhouse*. Completing indicated miles qualifies **Left Ramp** for "NotePad".

**POST-SAVE** The **Lower Targets** qualify **Post-Save** when lit. When **Post-Save** is qualified, the **Center Post** will be lit. Press "**Launch**" **Button** to activate.

**MYSTERY CALLER** Completing **Cell Phone** qualifies the **Left Ramp** for **Mystery Call**. Shooting **Mystery Call** when lit awards a **Mystery Feature**.

**RABID RACCOONS** Shoot a **Jumping Raccoon**. Complete the **RACCOONS** to begin "Rabid Raccoons Round".

**SNAKE RUMBLE ROLL** Complete to light **Combo**. Shoot the **Right Ramp Combo** to light **Double Scoring**. The **Left Return Lane** begins **Double Scoring** when lit.

**Nota para principiantes:** Para hacer más puntos dispare a los destellos luminosos ("Flashing Shoots"). Asegúrese de mirar al **Display** para seguir las instrucciones cuando sea posible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5135-02 SPANISH



**Multiball und Jackpots** Triff mittleres Loch wenn „Lock“ beleuchtet ist Für Multiball zwei Kugeln in „Lock“ treffen Während Multiball mittlere Rampe für „Jackpots“ treffen. Für „Double Jackpot“ wieder Lock treffen, danach linke Rampe für „Super Jackpot“ treffen.

**Noteпад** Wenn „Notepad“ blinkt linke Rampe treffen um Ereignisse, die zu „Mancow's Morning Madhouse“ führen, zu starten.

**Post Save** Die unteren Targets aktivieren den „Ball Retter“. Um den „Ball Retter“ zu benutzen den Abschußknopf drücken.

**Mystery Caller** Ist „Cell Phone“ komplett, wird die linke Rampe für „Mystery Call“ aktiviert. Treffen von „Mystery Call“ wenn beleuchtet gibt ein „Mystery Feature“.

**Rabid Raccoons** Triff einen „Jumping Raccoon“. Triff dann alle „Raccoons“ für „Rabid Raccoons Round“.

**Snake Rumble Roll** Muß geschafft werden wum „Combo“ zu beleuchten. Schieß die „Right Ramp Combo“ um „Double Scoring“ zu beleuchten. Die linke „Return Lane“ schaltet „Double Scoring“ ein, wenn es leuchtet.

**Tips für Anfänger:** Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen. Für Spielanweisungen das Display möglichst beachten!!!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-03 GERMAN



**Multiball und Jackpots** Triff mittleres Loch wenn „Lock“ beleuchtet ist Für Multiball zwei Kugeln in „Lock“ treffen Während Multiball mittlere Rampe für „Jackpots“ treffen. Für „Double Jackpot“ wieder Lock treffen, danach linke Rampe für „Super Jackpot“ treffen.

**Noteпад** Wenn „Notepad“ blinkt linke Rampe treffen um Ereignisse, die zu „Mancow's Morning Madhouse“ führen, zu starten.

**Post Save** Die unteren Targets aktivieren den „Ball Retter“. Um den „Ball Retter“ zu benutzen den Abschußknopf drücken.

**Mystery Caller** Ist „Cell Phone“ komplett, wird die linke Rampe für „Mystery Call“ aktiviert. Treffen von „Mystery Call“ wenn beleuchtet gibt ein „Mystery Feature“.

**Rabid Raccoons** Triff einen „Jumping Raccoon“. Triff dann alle „Raccoons“ für „Rabid Raccoons Round“.

**Snake Rumble Roll** Muß geschafft werden wum „Combo“ zu beleuchten. Schieß die „Right Ramp Combo“ um „Double Scoring“ zu beleuchten. Die linke „Return Lane“ schaltet „Double Scoring“ ein, wenn es leuchtet.

**Tips für Anfänger:** Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen. Für Spielanweisungen das Display möglichst beachten!!!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-03 GERMAN



**Multiball und Jackpots** Triff mittleres Loch wenn „Lock“ beleuchtet ist Für Multiball zwei Kugeln in „Lock“ treffen Während Multiball mittlere Rampe für „Jackpots“ treffen. Für „Double Jackpot“ wieder Lock treffen, danach linke Rampe für „Super Jackpot“ treffen.

**Noteпад** Wenn „Notepad“ blinkt linke Rampe treffen um Ereignisse, die zu „Mancow's Morning Madhouse“ führen, zu starten.

**Post Save** Die unteren Targets aktivieren den „Ball Retter“. Um den „Ball Retter“ zu benutzen den Abschußknopf drücken.

**Mystery Caller** Ist „Cell Phone“ komplett, wird die linke Rampe für „Mystery Call“ aktiviert. Treffen von „Mystery Call“ wenn beleuchtet gibt ein „Mystery Feature“.

**Rabid Raccoons** Triff einen „Jumping Raccoon“. Triff dann alle „Raccoons“ für „Rabid Raccoons Round“.

**Snake Rumble Roll** Muß geschafft werden wum „Combo“ zu beleuchten. Schieß die „Right Ramp Combo“ um „Double Scoring“ zu beleuchten. Die linke „Return Lane“ schaltet „Double Scoring“ ein, wenn es leuchtet.

**Tips für Anfänger:** Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen. Für Spielanweisungen das Display möglichst beachten!!!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-03 GERMAN



**Multiball und Jackpots** Triff mittleres Loch wenn „Lock“ beleuchtet ist Für Multiball zwei Kugeln in „Lock“ treffen Während Multiball mittlere Rampe für „Jackpots“ treffen. Für „Double Jackpot“ wieder Lock treffen, danach linke Rampe für „Super Jackpot“ treffen.

**Noteпад** Wenn „Notepad“ blinkt linke Rampe treffen um Ereignisse, die zu „Mancow's Morning Madhouse“ führen, zu starten.

**Post Save** Die unteren Targets aktivieren den „Ball Retter“. Um den „Ball Retter“ zu benutzen den Abschußknopf drücken.

**Mystery Caller** Ist „Cell Phone“ komplett, wird die linke Rampe für „Mystery Call“ aktiviert. Treffen von „Mystery Call“ wenn beleuchtet gibt ein „Mystery Feature“.

**Rabid Raccoons** Triff einen „Jumping Raccoon“. Triff dann alle „Raccoons“ für „Rabid Raccoons Round“.

**Snake Rumble Roll** Muß geschafft werden wum „Combo“ zu beleuchten. Schieß die „Right Ramp Combo“ um „Double Scoring“ zu beleuchten. Die linke „Return Lane“ schaltet „Double Scoring“ ein, wenn es leuchtet.

**Tips für Anfänger:** Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen. Für Spielanweisungen das Display möglichst beachten!!!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-03 GERMAN





**MULTIBILLES et JACKPOTS** Visez les **Trous Centraux** jusqu'à ce que «**LOCK**» s'allume. Bloquer deux billes démarre le **Multibilles**. Pendant le **Multibilles**, visez la **Rampe Centrale** pour avoir le Jackpot. Puis bloquez à nouveau deux billes pour le **Double Jackpot**. Marquer le **Double Jackpot** allume les **Rampes Gauche et Droite** pour le **Super Jackpot**.

**NOTEPAD (BLOC-NOTES)** La **Rampe Gauche** démarre la séquence qui clignote sur le **Bloc-Note**. Jouer toutes ce séquences pour avoir le *Mancow's Morning Madhouse*. Compléter les milles indiqués allume la **Rampe Gauche** pour le «**Bloc-Notes**».

**POST-SAVE (PLOT D'ARRÊT)** Les **Cibles du Bas** donnent le **Plot d'Arrêt** quand il est allumé. Quand vous avez le **Plot d'Arrêt**, le **Plot Central** s'allumera. Appuiez sur le **Bouton de «Lancement de Bille»** pour l'activer.

**MYSTERY CALLER** Compléter **Cell Phone** allume la **Rampe Gauche** pour **Mystery Call**. Visez **Mystery Call** quand il est allumé pour avoir une *Séquence Mystérieuse*.

**RATONS LAVEURS ENRAGES** Visez un **Raton Laveur Sauter**. Compléter tous les **Ratons Laveurs** pour démarer le «**Round Ratons Laveurs Enragés**».

**SLAKE RUMBLE ROLL** Complétez **Snake Rumble Roll** pour allumer **Combo**. Visez la **Rampe Droite Combo** pour allumer le **Double Score**. Le **Couloir de Retour Gauche** démarre le **Double Score** quand il est allumé.

**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 Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5135-05 FRENCH

**MULTIBILLES et JACKPOTS** Visez les **Trous Centraux** jusqu'à ce que «**LOCK**» s'allume. Bloquer deux billes démarre le **Multibilles**. Pendant le **Multibilles**, visez la **Rampe Centrale** pour avoir le Jackpot. Puis bloquez à nouveau deux billes pour le **Double Jackpot**. Marquer le **Double Jackpot** allume les **Rampes Gauche et Droite** pour le **Super Jackpot**.

**NOTEPAD (BLOC-NOTES)** La **Rampe Gauche** démarre la séquence qui clignote sur le **Bloc-Note**. Jouer toutes ce séquences pour avoir le *Mancow's Morning Madhouse*. Compléter les milles indiqués allume la **Rampe Gauche** pour le «**Bloc-Notes**».

**POST-SAVE (PLOT D'ARRÊT)** Les **Cibles du Bas** donnent le **Plot d'Arrêt** quand il est allumé. Quand vous avez le **Plot d'Arrêt**, le **Plot Central** s'allumera. Appuiez sur le **Bouton de «Lancement de Bille»** pour l'activer.

**MYSTERY CALLER** Compléter **Cell Phone** allume la **Rampe Gauche** pour **Mystery Call**. Visez **Mystery Call** quand il est allumé pour avoir une *Séquence Mystérieuse*.

**RATONS LAVEURS ENRAGES** Visez un **Raton Laveur Sauter**. Compléter tous les **Ratons Laveurs** pour démarer le «**Round Ratons Laveurs Enragés**».

**SLAKE RUMBLE ROLL** Complétez **Snake Rumble Roll** pour allumer **Combo**. Visez la **Rampe Droite Combo** pour allumer le **Double Score**. Le **Couloir de Retour Gauche** démarre le **Double Score** quand il est allumé.

**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 Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5135-05 FRENCH



**MULTIBILLES et JACKPOTS** Visez les **Trous Centraux** jusqu'à ce que «**LOCK**» s'allume. Bloquer deux billes démarre le **Multibilles**. Pendant le **Multibilles**, visez la **Rampe Centrale** pour avoir le Jackpot. Puis bloquez à nouveau deux billes pour le **Double Jackpot**. Marquer le **Double Jackpot** allume les **Rampes Gauche et Droite** pour le **Super Jackpot**.

**NOTEPAD (BLOC-NOTES)** La **Rampe Gauche** démarre la séquence qui clignote sur le **Bloc-Note**. Jouer toutes ce séquences pour avoir le *Mancow's Morning Madhouse*. Compléter les milles indiqués allume la **Rampe Gauche** pour le «**Bloc-Notes**».

**POST-SAVE (PLOT D'ARRÊT)** Les **Cibles du Bas** donnent le **Plot d'Arrêt** quand il est allumé. Quand vous avez le **Plot d'Arrêt**, le **Plot Central** s'allumera. Appuiez sur le **Bouton de «Lancement de Bille»** pour l'activer.

**MYSTERY CALLER** Compléter **Cell Phone** allume la **Rampe Gauche** pour **Mystery Call**. Visez **Mystery Call** quand il est allumé pour avoir une *Séquence Mystérieuse*.

**RATONS LAVEURS ENRAGES** Visez un **Raton Laveur Sauter**. Compléter tous les **Ratons Laveurs** pour démarer le «**Round Ratons Laveurs Enragés**».

**SLAKE RUMBLE ROLL** Complétez **Snake Rumble Roll** pour allumer **Combo**. Visez la **Rampe Droite Combo** pour allumer le **Double Score**. Le **Couloir de Retour Gauche** démarre le **Double Score** quand il est allumé.

**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 Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5135-05 FRENCH



**MULTIBILLES et JACKPOTS** Visez les **Trous Centraux** jusqu'à ce que «**LOCK**» s'allume. Bloquer deux billes démarre le **Multibilles**. Pendant le **Multibilles**, visez la **Rampe Centrale** pour avoir le Jackpot. Puis bloquez à nouveau deux billes pour le **Double Jackpot**. Marquer le **Double Jackpot** allume les **Rampes Gauche et Droite** pour le **Super Jackpot**.

**NOTEPAD (BLOC-NOTES)** La **Rampe Gauche** démarre la séquence qui clignote sur le **Bloc-Note**. Jouer toutes ce séquences pour avoir le *Mancow's Morning Madhouse*. Compléter les milles indiqués allume la **Rampe Gauche** pour le «**Bloc-Notes**».

**POST-SAVE (PLOT D'ARRÊT)** Les **Cibles du Bas** donnent le **Plot d'Arrêt** quand il est allumé. Quand vous avez le **Plot d'Arrêt**, le **Plot Central** s'allumera. Appuiez sur le **Bouton de «Lancement de Bille»** pour l'activer.

**MYSTERY CALLER** Compléter **Cell Phone** allume la **Rampe Gauche** pour **Mystery Call**. Visez **Mystery Call** quand il est allumé pour avoir une *Séquence Mystérieuse*.

**RATONS LAVEURS ENRAGES** Visez un **Raton Laveur Sauter**. Compléter tous les **Ratons Laveurs** pour démarer le «**Round Ratons Laveurs Enragés**».

**SLAKE RUMBLE ROLL** Complétez **Snake Rumble Roll** pour allumer **Combo**. Visez la **Rampe Droite Combo** pour allumer le **Double Score**. Le **Couloir de Retour Gauche** démarre le **Double Score** quand il est allumé.

**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 Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved. Sega Part N° 755-5135-05 FRENCH

VIPER NIGHT DRIVIN' INSTRUCTION CARD:  
SEGA PART N° 755-5135-06 DUTCH



**MULTIBALL en JACKPOTS** Schiet de bal in de **Middelste Holes** totdat "LOCK" oplicht. Door 2 ballen te *locken* begint **Multi-ball**. Bespeel de **Middelste Ramp** voor Jackpot tijdens **Multi-ball**. Lock weer 2 ballen voor **Double Jackpot**. Wordt deze gescoord, dan lichten de **Linker- en Rechterramp** op voor **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** De **Linkerramp** begint het *flashing event* op **Notepad**. Speel alle scènes voor *Mancow's Morning Madhouse*. Door het aangegeven aantal mijlen te behalen kan bij de **Linkerramp "Notepad"** gescoord worden.

**POST-SAVE** Bij de **Onderste Targets** kan **Post-Save** geopend worden indien verlicht. Als **Post-Save** geopend is, dan licht de **Knop tussen de flippers** op. Druk de **Afschietknop** om deze de activeren. **MYSTERY CALLER** Door **Cell Phone** te completeren wordt **Mystery Call** geopend bij de **Linkerramp**. Door **Mystery Call** te scoren - indien verlicht - wordt een *Mystery Feature* toegekend.

**RABID RACCOONS** Raak een **Springende Wasbeer**. Completeer de **Wasberen** om "Rabid Raccoons Round" te starten.

**SNAKE RUMBLE ROLL** Completeer om **Combo** te verlichten. Schiet de **Rechterramp Combo** om **Double Scoring** te verlichten. Een bal door de **Linker Return Lane** start **Double Scoring** indien verlicht.

**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. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-06 DUTCH



**MULTIBALL en JACKPOTS** Schiet de bal in de **Middelste Holes** totdat "LOCK" oplicht. Door 2 ballen te *locken* begint **Multi-ball**. Bespeel de **Middelste Ramp** voor Jackpot tijdens **Multi-ball**. Lock weer 2 ballen voor **Double Jackpot**. Wordt deze gescoord, dan lichten de **Linker- en Rechterramp** op voor **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** De **Linkerramp** begint het *flashing event* op **Notepad**. Speel alle scènes voor *Mancow's Morning Madhouse*. Door het aangegeven aantal mijlen te behalen kan bij de **Linkerramp "Notepad"** gescoord worden.

**POST-SAVE** Bij de **Onderste Targets** kan **Post-Save** geopend worden indien verlicht. Als **Post-Save** geopend is, dan licht de **Knop tussen de flippers** op. Druk de **Afschietknop** om deze de activeren. **MYSTERY CALLER** Door **Cell Phone** te completeren wordt **Mystery Call** geopend bij de **Linkerramp**. Door **Mystery Call** te scoren - indien verlicht - wordt een *Mystery Feature* toegekend.

**RABID RACCOONS** Raak een **Springende Wasbeer**. Completeer de **Wasberen** om "Rabid Raccoons Round" te starten.

**SNAKE RUMBLE ROLL** Completeer om **Combo** te verlichten. Schiet de **Rechterramp Combo** om **Double Scoring** te verlichten. Een bal door de **Linker Return Lane** start **Double Scoring** indien verlicht.

**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. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-06 DUTCH



**MULTIBALL en JACKPOTS** Schiet de bal in de **Middelste Holes** totdat "LOCK" oplicht. Door 2 ballen te *locken* begint **Multi-ball**. Bespeel de **Middelste Ramp** voor Jackpot tijdens **Multi-ball**. Lock weer 2 ballen voor **Double Jackpot**. Wordt deze gescoord, dan lichten de **Linker- en Rechterramp** op voor **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** De **Linkerramp** begint het *flashing event* op **Notepad**. Speel alle scènes voor *Mancow's Morning Madhouse*. Door het aangegeven aantal mijlen te behalen kan bij de **Linkerramp "Notepad"** gescoord worden.

**POST-SAVE** Bij de **Onderste Targets** kan **Post-Save** geopend worden indien verlicht. Als **Post-Save** geopend is, dan licht de **Knop tussen de flippers** op. Druk de **Afschietknop** om deze de activeren. **MYSTERY CALLER** Door **Cell Phone** te completeren wordt **Mystery Call** geopend bij de **Linkerramp**. Door **Mystery Call** te scoren - indien verlicht - wordt een *Mystery Feature* toegekend.

**RABID RACCOONS** Raak een **Springende Wasbeer**. Completeer de **Wasberen** om "Rabid Raccoons Round" te starten.

**SNAKE RUMBLE ROLL** Completeer om **Combo** te verlichten. Schiet de **Rechterramp Combo** om **Double Scoring** te verlichten. Een bal door de **Linker Return Lane** start **Double Scoring** indien verlicht.

**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. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-06 DUTCH



**MULTIBALL en JACKPOTS** Schiet de bal in de **Middelste Holes** totdat "LOCK" oplicht. Door 2 ballen te *locken* begint **Multi-ball**. Bespeel de **Middelste Ramp** voor Jackpot tijdens **Multi-ball**. Lock weer 2 ballen voor **Double Jackpot**. Wordt deze gescoord, dan lichten de **Linker- en Rechterramp** op voor **Super Jackpot**.

**NOTEPAD** De **Linkerramp** begint het *flashing event* op **Notepad**. Speel alle scènes voor *Mancow's Morning Madhouse*. Door het aangegeven aantal mijlen te behalen kan bij de **Linkerramp "Notepad"** gescoord worden.

**POST-SAVE** Bij de **Onderste Targets** kan **Post-Save** geopend worden indien verlicht. Als **Post-Save** geopend is, dan licht de **Knop tussen de flippers** op. Druk de **Afschietknop** om deze de activeren. **MYSTERY CALLER** Door **Cell Phone** te completeren wordt **Mystery Call** geopend bij de **Linkerramp**. Door **Mystery Call** te scoren - indien verlicht - wordt een *Mystery Feature* toegekend.

**RABID RACCOONS** Raak een **Springende Wasbeer**. Completeer de **Wasberen** om "Rabid Raccoons Round" te starten.

**SNAKE RUMBLE ROLL** Completeer om **Combo** te verlichten. Schiet de **Rechterramp Combo** om **Double Scoring** te verlichten. Een bal door de **Linker Return Lane** start **Double Scoring** indien verlicht.

**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. Viper Night Drivin', TM & © 1998. Crysler Dodge, Inc. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5135-06 DUTCH

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