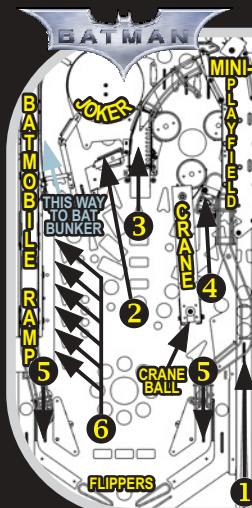


- 1 Plunge the pinball to collect the lit *Skill Shot* feature.
- 2 Shoot the **Drop Target** and the **Stand-Up Targets** to start *Joker Multiball*. During *Joker Multiball*, collect Jackpots and battle the Joker for *Super Jackpot*.
- 3 Shoot the **Center Ramp** to collect *Bat Gadgets* on the mini-playfield and light *Extra Ball*. Every 3rd shot to the **Center Ramp** will activate the **Batmobile Ramp** and start *Bat-Pod Hurry-Up*.
- 4 Shoot the **Scarecrow hole** to activate the **Crane** and battle the Scarecrow. Hit the moving **Crane Ball** to start *Scarecrow Multiball*. During *Scarecrow Multiball*, hit the **Crane Ball** to defeat the Scarecrow and light *Super Jackpot* at the **Scarecrow hole**.
- 5 Complete the **Bottom Lanes** to light the *Mystery* feature at the **Bat Bunker** (*upper right eject hole via left loop*).
- 6 Complete the **B-A-T-M-A-N Stand-Up Targets** to light the *Bat Missions* at the **Bat Bunker**.

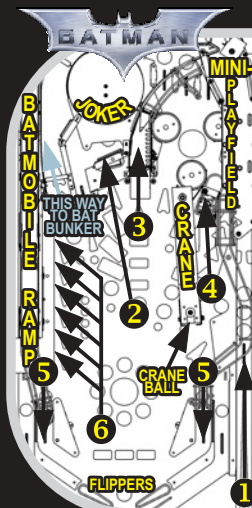


INSTRUCTION CARD
<ENGLISH>
SPI Part N°: 755-51A3-12-Y



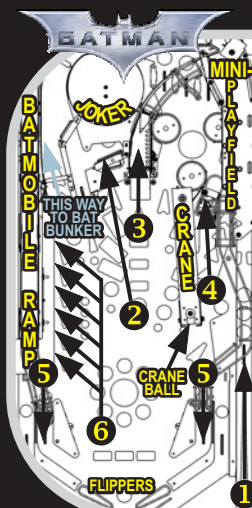
- 1 Plunge the pinball to collect the lit *Skill Shot* feature.
- 2 Shoot the **Drop Target** and the **Stand-Up Targets** to start *Joker Multiball*. During *Joker Multiball*, collect Jackpots and battle the Joker for *Super Jackpot*.
- 3 Shoot the **Center Ramp** to collect *Bat Gadgets* on the mini-playfield and light *Extra Ball*. Every 3rd shot to the **Center Ramp** will activate the **Batmobile Ramp** and start *Bat-Pod Hurry-Up*.
- 4 Shoot the **Scarecrow hole** to activate the **Crane** and battle the Scarecrow. Hit the moving **Crane Ball** to start *Scarecrow Multiball*. During *Scarecrow Multiball*, hit the **Crane Ball** to defeat the Scarecrow and light *Super Jackpot* at the **Scarecrow hole**.
- 5 Complete the **Bottom Lanes** to light the *Mystery* feature at the **Bat Bunker** (upper right eject hole via left loop).
- 6 Complete the **B-A-T-M-A-N Stand-Up Targets** to light the *Bat Missions* at the **Bat Bunker**.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08) Stern Pinball, Inc. All Rights Reserved. 755-51A3-12-Y English



- 1 Plunge the pinball to collect the lit *Skill Shot* feature.
- 2 Shoot the **Drop Target** and the **Stand-Up Targets** to start *Joker Multiball*. During *Joker Multiball*, collect Jackpots and battle the Joker for *Super Jackpot*.
- 3 Shoot the **Center Ramp** to collect *Bat Gadgets* on the mini-playfield and light *Extra Ball*. Every 3rd shot to the **Center Ramp** will activate the **Batmobile Ramp** and start *Bat-Pod Hurry-Up*.
- 4 Shoot the **Scarecrow hole** to activate the **Crane** and battle the Scarecrow. Hit the moving **Crane Ball** to start *Scarecrow Multiball*. During *Scarecrow Multiball*, hit the **Crane Ball** to defeat the Scarecrow and light *Super Jackpot* at the **Scarecrow hole**.
- 5 Complete the **Bottom Lanes** to light the *Mystery* feature at the **Bat Bunker** (upper right eject hole via left loop).
- 6 Complete the **B-A-T-M-A-N Stand-Up Targets** to light the *Bat Missions* at the **Bat Bunker**.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08) Stern Pinball, Inc. All Rights Reserved. 755-51A3-12-Y English



- 1 Plunge the pinball to collect the lit *Skill Shot* feature.
- 2 Shoot the **Drop Target** and the **Stand-Up Targets** to start *Joker Multiball*. During *Joker Multiball*, collect Jackpots and battle the Joker for *Super Jackpot*.
- 3 Shoot the **Center Ramp** to collect *Bat Gadgets* on the mini-playfield and light *Extra Ball*. Every 3rd shot to the **Center Ramp** will activate the **Batmobile Ramp** and start *Bat-Pod Hurry-Up*.
- 4 Shoot the **Scarecrow hole** to activate the **Crane** and battle the Scarecrow. Hit the moving **Crane Ball** to start *Scarecrow Multiball*. During *Scarecrow Multiball*, hit the **Crane Ball** to defeat the Scarecrow and light *Super Jackpot* at the **Scarecrow hole**.
- 5 Complete the **Bottom Lanes** to light the *Mystery* feature at the **Bat Bunker** (upper right eject hole via left loop).
- 6 Complete the **B-A-T-M-A-N Stand-Up Targets** to light the *Bat Missions* at the **Bat Bunker**.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08) Stern Pinball, Inc. All Rights Reserved. 755-51A3-12-Y English

**INSTRUCTION CARD
FOR COLOR PRINTER <ENGLISH>
SPI Part N°: 755-51A3-12-Y**

- 1 Plunge the pinball to collect the lit *Skill Shot* feature.
- 2 Shoot the **Drop Target** and the **Stand-Up Targets** to start *Joker Multiball*. During *Joker Multiball*, collect Jackpots and battle the Joker for *Super Jackpot*.
- 3 Shoot the **Center Ramp** to collect *Bat Gadgets* on the mini-playfield and light *Extra Ball*. Every 3rd shot to the **Center Ramp** will activate the **Batmobile Ramp** and start *Bat-Pod Hurry-Up*.
- 4 Shoot the **Scarecrow hole** to activate the **Crane** and battle the Scarecrow. Hit the moving **Crane Ball** to start *Scarecrow Multiball*. During *Scarecrow Multiball*, hit the **Crane Ball** to defeat the Scarecrow and light *Super Jackpot* at the **Scarecrow hole**.
- 5 Complete the **Bottom Lanes** to light the *Mystery* feature at the **Bat Bunker** (*upper right eject hole via left loop*).
- 6 Complete the **B-A-T-M-A-N Stand-Up Targets** to light the *Bat Missions* at the **Bat Bunker**.

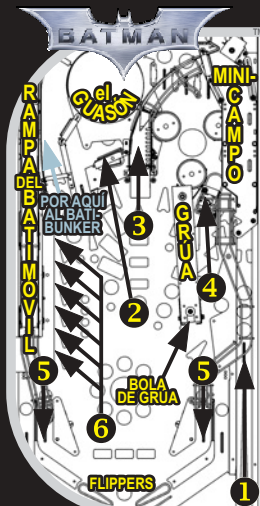
BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08) Stern Pinball, Inc. All Rights Reserved. 755-51A3-12-Y English

- 1 Plunge the pinball to collect the lit *Skill Shot* feature.
- 2 Shoot the **Drop Target** and the **Stand-Up Targets** to start *Joker Multiball*. During *Joker Multiball*, collect Jackpots and battle the Joker for *Super Jackpot*.
- 3 Shoot the **Center Ramp** to collect *Bat Gadgets* on the mini-playfield and light *Extra Ball*. Every 3rd shot to the **Center Ramp** will activate the **Batmobile Ramp** and start *Bat-Pod Hurry-Up*.
- 4 Shoot the **Scarecrow hole** to activate the **Crane** and battle the Scarecrow. Hit the moving **Crane Ball** to start *Scarecrow Multiball*. During *Scarecrow Multiball*, hit the **Crane Ball** to defeat the Scarecrow and light *Super Jackpot* at the **Scarecrow hole**.
- 5 Complete the **Bottom Lanes** to light the *Mystery* feature at the **Bat Bunker** (*upper right eject hole via left loop*).
- 6 Complete the **B-A-T-M-A-N Stand-Up Targets** to light the *Bat Missions* at the **Bat Bunker**.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08) Stern Pinball, Inc. All Rights Reserved. 755-51A3-12-Y English

- 1 Plunge the pinball to collect the lit *Skill Shot* feature.
- 2 Shoot the **Drop Target** and the **Stand-Up Targets** to start *Joker Multiball*. During *Joker Multiball*, collect Jackpots and battle the Joker for *Super Jackpot*.
- 3 Shoot the **Center Ramp** to collect *Bat Gadgets* on the mini-playfield and light *Extra Ball*. Every 3rd shot to the **Center Ramp** will activate the **Batmobile Ramp** and start *Bat-Pod Hurry-Up*.
- 4 Shoot the **Scarecrow hole** to activate the **Crane** and battle the Scarecrow. Hit the moving **Crane Ball** to start *Scarecrow Multiball*. During *Scarecrow Multiball*, hit the **Crane Ball** to defeat the Scarecrow and light *Super Jackpot* at the **Scarecrow hole**.
- 5 Complete the **Bottom Lanes** to light the *Mystery* feature at the **Bat Bunker** (*upper right eject hole via left loop*).
- 6 Complete the **B-A-T-M-A-N Stand-Up Targets** to light the *Bat Missions* at the **Bat Bunker**.

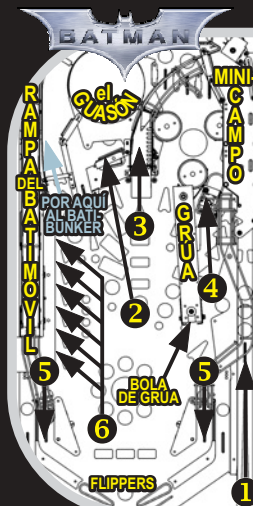
BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08) Stern Pinball, Inc. All Rights Reserved. 755-51A3-12-Y English



- 1 Lanza la bola para reunir los puntos de la *función iluminada de Tiro de habilidad*.
- 2 Reúne las **Dianas Abatibles** y las **Dianas Fijas** para iniciar la *Multibola del Guasón*. Durante la *Multibola del Guasón* reúne los premios gordos y lucha contra el Guasón para obtener el **Superpremio Gordo**.
- 3 Dale a la *Rampa Central* para reunir los *Batiartilugios* en el minicampo e iluminar la *Bola Extra*. Cada tercer acierto a la **Rampa Central** activará la **Rampa del Batimóvil** e iniciará la *función de Hurry-Up de Batimoto* con descuento de puntos.
- 4 Dale al **agujero del Espantapájaros** para activar la **Grúa** y luchar contra el Espantapájaros. Dale a la **Bola de Grúa** móvil para iniciar la *Multibola del Espantapájaros*. Durante la *Multibola del Espantapájaros*, dale a la **Bola de Grúa** para derrotar al Espantapájaros e iluminar el **Superpremio Gordo** en el **agujero del Espantapájaros**.
- 5 Completa los **Pasillos Inferiores** para iluminar la *función de Misterio* en el **Batibunker** (*agujero eyector superior derecho pasando por el bucle izquierdo*).
- 6 Reúne las **Dianas Fijas** con las letras **B-A-T-M-A-N** para iluminar las *Batimisiones* en el **Batibunker**.



INSTRUCTION CARD
 <SPANISH>
 SPI Part N°: 755-51A3-12-Y

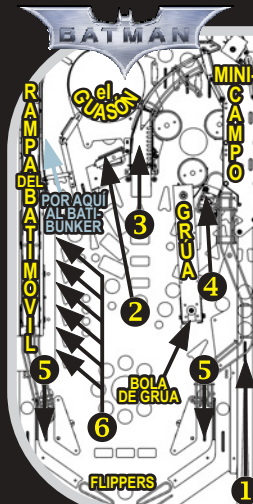


- 1 Lanza la bola para reunir los puntos de la función iluminada de Tiro de habilidad.
- 2 Reúne las **Dianas Abatibles** y las **Dianas Fijas** para iniciar la **Multibola del Guasón**. Durante la **Multibola del Guasón** reúne los premios gordos y lucha contra el Guasón para obtener el **Superpremio Gordo**.
- 3 Dale a la **Rampa Central** para reunir los **Batiartilugios** en el minicampo e iluminar la **Bola Extra**. Cada tercer acierto a la **Rampa Central** activará la **Rampa del Batimóvil** e iniciará la función de **Hurry-Up de Batimoto** con descuento de puntos.
- 4 Dale al **agujero del Espantapájaros** para activar la **Grúa** y luchar contra el Espantapájaros. Dale a la **Bola de Grúa** móvil para iniciar la **Multibola del Espantapájaros**. Durante la **Multibola del Espantapájaros**, dale a la **Bola de Grúa** para derrotar al Espantapájaros e iluminar el **Superpremio Gordo en el agujero del Espantapájaros**.
- 5 Completa los **Pasillos Inferiores** para iluminar la función de **Misterio en el Batibunker** (agujero eyector superior derecho pasando por el bucle izquierdo).
- 6 Reúne las **Dianas Fijas** con las letras **B-A-T-M-A-N** para iluminar las **Batimisiones en el Batibunker**.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
 STERN PINBALL, INC. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. IMPRESO EN EE.UU.

755-51A3-12-Y Español

Traducción de: Language Exchange, Inc. www.langx.com

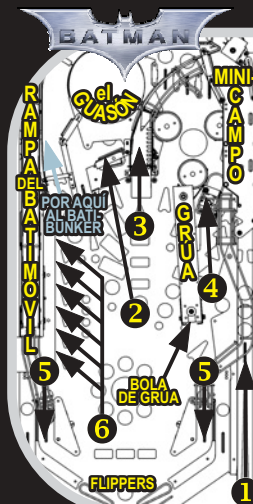


- 1 Lanza la bola para reunir los puntos de la función iluminada de Tiro de habilidad.
- 2 Reúne las **Dianas Abatibles** y las **Dianas Fijas** para iniciar la **Multibola del Guasón**. Durante la **Multibola del Guasón** reúne los premios gordos y lucha contra el Guasón para obtener el **Superpremio Gordo**.
- 3 Dale a la **Rampa Central** para reunir los **Batiartilugios** en el minicampo e iluminar la **Bola Extra**. Cada tercer acierto a la **Rampa Central** activará la **Rampa del Batimóvil** e iniciará la función de **Hurry-Up de Batimoto** con descuento de puntos.
- 4 Dale al **agujero del Espantapájaros** para activar la **Grúa** y luchar contra el Espantapájaros. Dale a la **Bola de Grúa** móvil para iniciar la **Multibola del Espantapájaros**. Durante la **Multibola del Espantapájaros**, dale a la **Bola de Grúa** para derrotar al Espantapájaros e iluminar el **Superpremio Gordo en el agujero del Espantapájaros**.
- 5 Completa los **Pasillos Inferiores** para iluminar la función de **Misterio en el Batibunker** (agujero eyector superior derecho pasando por el bucle izquierdo).
- 6 Reúne las **Dianas Fijas** con las letras **B-A-T-M-A-N** para iluminar las **Batimisiones en el Batibunker**.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
 STERN PINBALL, INC. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. IMPRESO EN EE.UU.

755-51A3-12-Y Español

Traducción de: Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Lanza la bola para reunir los puntos de la función iluminada de Tiro de habilidad.
- 2 Reúne las **Dianas Abatibles** y las **Dianas Fijas** para iniciar la **Multibola del Guasón**. Durante la **Multibola del Guasón** reúne los premios gordos y lucha contra el Guasón para obtener el **Superpremio Gordo**.
- 3 Dale a la **Rampa Central** para reunir los **Batiartilugios** en el minicampo e iluminar la **Bola Extra**. Cada tercer acierto a la **Rampa Central** activará la **Rampa del Batimóvil** e iniciará la función de **Hurry-Up de Batimoto** con descuento de puntos.
- 4 Dale al **agujero del Espantapájaros** para activar la **Grúa** y luchar contra el Espantapájaros. Dale a la **Bola de Grúa** móvil para iniciar la **Multibola del Espantapájaros**. Durante la **Multibola del Espantapájaros**, dale a la **Bola de Grúa** para derrotar al Espantapájaros e iluminar el **Superpremio Gordo en el agujero del Espantapájaros**.
- 5 Completa los **Pasillos Inferiores** para iluminar la función de **Misterio en el Batibunker** (agujero eyector superior derecho pasando por el bucle izquierdo).
- 6 Reúne las **Dianas Fijas** con las letras **B-A-T-M-A-N** para iluminar las **Batimisiones en el Batibunker**.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
 STERN PINBALL, INC. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. IMPRESO EN EE.UU.

755-51A3-12-Y Español

Traducción de: Language Exchange, Inc. www.langx.com

**INSTRUCTION CARD
FOR COLOR PRINTER <SPANISH>
SPI Part Nº: 755-51A3-12-Y**



- 1 Lanza la bola para reunir los puntos de la función iluminada de Tiro de habilidad.
- 2 Reúne las Dianas Abatibles y las Dianas Fijas para iniciar la Multibola del Guasón. Durante la Multibola del Guasón reúne los premios gordos y lucha contra el Guasón para obtener el Superpremio Gordo.
- 3 Dale a la Rampa Central para reunir los Batiartilugios en el minicampo e iluminar la Bola Extra. Cada tercer acierto a la Rampa Central activará la Rampa del Batimóvil e iniciará la función de Hurry-Up de Batimoto con descuento de puntos.
- 4 Dale al agujero del Espantapájaros para activar la Grúa y luchar contra el Espantapájaros. Dale a la Bola de Grúa móvil para iniciar la Multibola del Espantapájaros. Durante la Multibola del Espantapájaros, dale a la Bola de Grúa para derrotar al Espantapájaros e iluminar el Superpremio Gordo en el agujero del Espantapájaros.
- 5 Completa los Pasillos Inferiores para iluminar la función de Misterio en el Batibunker (agujero eyector superior derecho pasando por el bucle izquierdo).
- 6 Reúne las Dianas Fijas con las letras B-A-T-M-A-N para iluminar las Batimisiones en el Batibunker.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. IMPRESO EN EE.UU.

755-51A4-12-Y Español

Traducción de: Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Lanza la bola para reunir los puntos de la función iluminada de Tiro de habilidad.
- 2 Reúne las Dianas Abatibles y las Dianas Fijas para iniciar la Multibola del Guasón. Durante la Multibola del Guasón reúne los premios gordos y lucha contra el Guasón para obtener el Superpremio Gordo.
- 3 Dale a la Rampa Central para reunir los Batiartilugios en el minicampo e iluminar la Bola Extra. Cada tercer acierto a la Rampa Central activará la Rampa del Batimóvil e iniciará la función de Hurry-Up de Batimoto con descuento de puntos.
- 4 Dale al agujero del Espantapájaros para activar la Grúa y luchar contra el Espantapájaros. Dale a la Bola de Grúa móvil para iniciar la Multibola del Espantapájaros. Durante la Multibola del Espantapájaros, dale a la Bola de Grúa para derrotar al Espantapájaros e iluminar el Superpremio Gordo en el agujero del Espantapájaros.
- 5 Completa los Pasillos Inferiores para iluminar la función de Misterio en el Batibunker (agujero eyector superior derecho pasando por el bucle izquierdo).
- 6 Reúne las Dianas Fijas con las letras B-A-T-M-A-N para iluminar las Batimisiones en el Batibunker.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. IMPRESO EN EE.UU.

755-51A4-12-Y Español

Traducción de: Language Exchange, Inc. www.langx.com

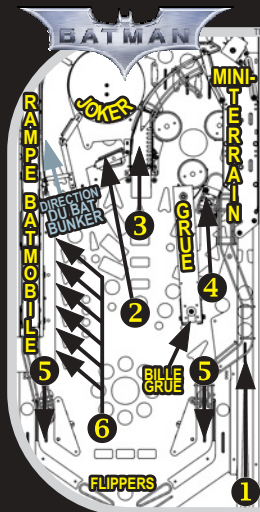


- 1 Lanza la bola para reunir los puntos de la función iluminada de Tiro de habilidad.
- 2 Reúne las Dianas Abatibles y las Dianas Fijas para iniciar la Multibola del Guasón. Durante la Multibola del Guasón reúne los premios gordos y lucha contra el Guasón para obtener el Superpremio Gordo.
- 3 Dale a la Rampa Central para reunir los Batiartilugios en el minicampo e iluminar la Bola Extra. Cada tercer acierto a la Rampa Central activará la Rampa del Batimóvil e iniciará la función de Hurry-Up de Batimoto con descuento de puntos.
- 4 Dale al agujero del Espantapájaros para activar la Grúa y luchar contra el Espantapájaros. Dale a la Bola de Grúa móvil para iniciar la Multibola del Espantapájaros. Durante la Multibola del Espantapájaros, dale a la Bola de Grúa para derrotar al Espantapájaros e iluminar el Superpremio Gordo en el agujero del Espantapájaros.
- 5 Completa los Pasillos Inferiores para iluminar la función de Misterio en el Batibunker (agujero eyector superior derecho pasando por el bucle izquierdo).
- 6 Reúne las Dianas Fijas con las letras B-A-T-M-A-N para iluminar las Batimisiones en el Batibunker.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. IMPRESO EN EE.UU.

755-51A4-12-Y Español

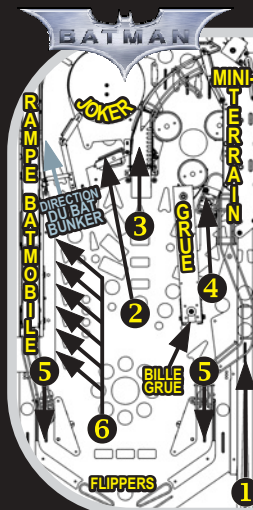
Traducción de: Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Propulsez la bille pour allumer le *Tir d'élite*.
- 2 Tirez sur la **Cible escamotable** et les **Cibles verticales** pour lancer le mode *Multibille Joker*. En mode *Multibille Joker*, collectez les jackpots et lutez contre le Joker pour obtenir le *Super Jackpot*.
- 3 Visez la *Rampe centrale* pour collecter les *Bat Gadgets* sur le mini-terrain de jeu et allumer la *bille supplémentaire*. Après trois tirs à la **Rampe centrale**, la **Rampe Batmobile** s'allume et lance le mode *Chrono Bat-Pod*.
- 4 Visez le **Trou de l'Épouvantail** pour activer la **Grue** et lutter contre l'Épouvantail. Visez la **Bille grue** pour lancer la *Multibille Épouvantail*. Pendant la *Multibille Épouvantail*, tirez sur la **Bille grue** pour vaincre l'Épouvantail et allumer le *Super Jackpot* au **Trou de l'Épouvantail**.
- 5 Complétez les **Voies inférieures** pour allumer le *Mode Mystère* au **Bat Bunker** (*trou éjecteur du haut à droite via la boucle gauche*).
- 6 Complétez les **Cibles verticales B-A-T-M-A-N** pour allumer les *Bat Missions* au **Bat Bunker**.



INSTRUCTION CARD
<FRENCH>
SPI Part N°: 755-51A3-05-Y

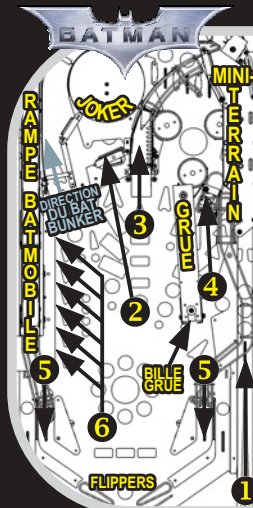


- 1 Propulsez la bille pour allumer le *Tir d'élite*.
- 2 Tirez sur la **Cible escamotable** et les **Cibles verticales** pour lancer le mode *Multibille Joker*. En mode *Multibille Joker*, collectez les jackpots et lutez contre le Joker pour obtenir le *Super Jackpot*.
- 3 Visez la *Rampe centrale* pour collecter les *Bat Gadgets* sur le mini-terrain de jeu et allumer la *bille supplémentaire*. Après trois tirs à la *Rampe centrale*, la *Rampe Batmobile* s'allume et lance le mode *Chrono Bat-Pod*.
- 4 Visez le *Trou de l'Épouvantail* pour activer la *Grue* et lutter contre l'Épouvantail. Visez la *Bille grue* pour lancer la *Multibille Épouvantail*. Pendant la *Multibille Épouvantail*, tirez sur la *Bille grue* pour vaincre l'Épouvantail et allumer le *Super Jackpot* au *Trou de l'Épouvantail*.
- 5 Complétez les *Voies inférieures* pour allumer le *Mode Mystère* au *Bat Bunker* (*trou éjecteur du haut à droite via la boucle gauche*).
- 6 Complétez les **Cibles verticales B-A-T-M-A-N** pour allumer les *Bat Missions* au *Bat Bunker*.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
STERN PINBALL, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. IMPRIME AUX E.U.A.

755-51A3-05-Y français

Traduction par : Language Exchange, Inc. www.langx.com

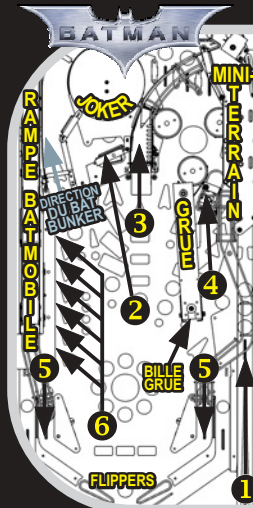


- 1 Propulsez la bille pour allumer le *Tir d'élite*.
- 2 Tirez sur la **Cible escamotable** et les **Cibles verticales** pour lancer le mode *Multibille Joker*. En mode *Multibille Joker*, collectez les jackpots et lutez contre le Joker pour obtenir le *Super Jackpot*.
- 3 Visez la *Rampe centrale* pour collecter les *Bat Gadgets* sur le mini-terrain de jeu et allumer la *bille supplémentaire*. Après trois tirs à la *Rampe centrale*, la *Rampe Batmobile* s'allume et lance le mode *Chrono Bat-Pod*.
- 4 Visez le *Trou de l'Épouvantail* pour activer la *Grue* et lutter contre l'Épouvantail. Visez la *Bille grue* pour lancer la *Multibille Épouvantail*. Pendant la *Multibille Épouvantail*, tirez sur la *Bille grue* pour vaincre l'Épouvantail et allumer le *Super Jackpot* au *Trou de l'Épouvantail*.
- 5 Complétez les *Voies inférieures* pour allumer le *Mode Mystère* au *Bat Bunker* (*trou éjecteur du haut à droite via la boucle gauche*).
- 6 Complétez les **Cibles verticales B-A-T-M-A-N** pour allumer les *Bat Missions* au *Bat Bunker*.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
STERN PINBALL, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. IMPRIME AUX E.U.A.

755-51A3-05-Y français

Traduction par : Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Propulsez la bille pour allumer le *Tir d'élite*.
- 2 Tirez sur la **Cible escamotable** et les **Cibles verticales** pour lancer le mode *Multibille Joker*. En mode *Multibille Joker*, collectez les jackpots et lutez contre le Joker pour obtenir le *Super Jackpot*.
- 3 Visez la *Rampe centrale* pour collecter les *Bat Gadgets* sur le mini-terrain de jeu et allumer la *bille supplémentaire*. Après trois tirs à la *Rampe centrale*, la *Rampe Batmobile* s'allume et lance le mode *Chrono Bat-Pod*.
- 4 Visez le *Trou de l'Épouvantail* pour activer la *Grue* et lutter contre l'Épouvantail. Visez la *Bille grue* pour lancer la *Multibille Épouvantail*. Pendant la *Multibille Épouvantail*, tirez sur la *Bille grue* pour vaincre l'Épouvantail et allumer le *Super Jackpot* au *Trou de l'Épouvantail*.
- 5 Complétez les *Voies inférieures* pour allumer le *Mode Mystère* au *Bat Bunker* (*trou éjecteur du haut à droite via la boucle gauche*).
- 6 Complétez les **Cibles verticales B-A-T-M-A-N** pour allumer les *Bat Missions* au *Bat Bunker*.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
STERN PINBALL, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. IMPRIME AUX E.U.A.

755-51A3-05-Y français

Traduction par : Language Exchange, Inc. www.langx.com

**INSTRUCTION CARD
FOR COLOR PRINTER <FRENCH>
SPI Part N°: 755-51A3-05-Y**



- 1 Propulsez la bille pour allumer le *Tir d'élite*.
- 2 Tirez sur la **Cible escamotable** et les **Cibles verticales** pour lancer le mode *Multibille Joker*. En mode *Multibille Joker*, collectez les jackpots et lutez contre le Joker pour obtenir le *Super Jackpot*.
- 3 Visez la *Rampe centrale* pour collecter les *Bat Gadgets* sur le mini-terrain de jeu et allumer la *bille supplémentaire*. Après trois tirs à la **Rampe centrale**, la *Rampe Batmobile* s'allume et lance le mode *Chrono Bat-Pod*.
- 4 Visez le **Trou de l'Épouvantail** pour activer la **Grue** et lutter contre l'Épouvantail. Visez la **Bille grue** pour lancer la *Multibille Épouvantail*. Pendant la *Multibille Épouvantail*, tirez sur la **Bille grue** pour vaincre l'Épouvantail et allumer le *Super Jackpot* au **Trou de l'Épouvantail**.
- 5 Complétez les **Voies inférieures** pour allumer le *Mode Mystère* au **Bat Bunker** (*trou éjecteur du haut à droite via la boucle gauche*).
- 6 Complétez les **Cibles verticales B-A-T-M-A-N** pour allumer les *Bat Missions* au **Bat Bunker**.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. IMPRIME AUX E.U.A.

755-51A3-05-Y français

Traduction par : Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Propulsez la bille pour allumer le *Tir d'élite*.
- 2 Tirez sur la **Cible escamotable** et les **Cibles verticales** pour lancer le mode *Multibille Joker*. En mode *Multibille Joker*, collectez les jackpots et lutez contre le Joker pour obtenir le *Super Jackpot*.
- 3 Visez la *Rampe centrale* pour collecter les *Bat Gadgets* sur le mini-terrain de jeu et allumer la *bille supplémentaire*. Après trois tirs à la **Rampe centrale**, la *Rampe Batmobile* s'allume et lance le mode *Chrono Bat-Pod*.
- 4 Visez le **Trou de l'Épouvantail** pour activer la **Grue** et lutter contre l'Épouvantail. Visez la **Bille grue** pour lancer la *Multibille Épouvantail*. Pendant la *Multibille Épouvantail*, tirez sur la **Bille grue** pour vaincre l'Épouvantail et allumer le *Super Jackpot* au **Trou de l'Épouvantail**.
- 5 Complétez les **Voies inférieures** pour allumer le *Mode Mystère* au **Bat Bunker** (*trou éjecteur du haut à droite via la boucle gauche*).
- 6 Complétez les **Cibles verticales B-A-T-M-A-N** pour allumer les *Bat Missions* au **Bat Bunker**.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. IMPRIME AUX E.U.A.

755-51A3-05-Y français

Traduction par : Language Exchange, Inc. www.langx.com

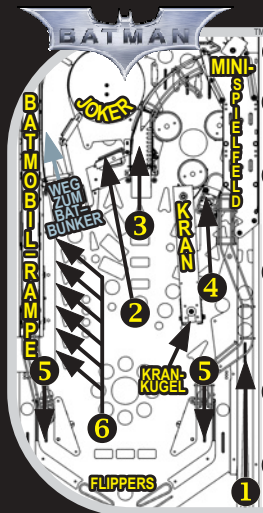


- 1 Propulsez la bille pour allumer le *Tir d'élite*.
- 2 Tirez sur la **Cible escamotable** et les **Cibles verticales** pour lancer le mode *Multibille Joker*. En mode *Multibille Joker*, collectez les jackpots et lutez contre le Joker pour obtenir le *Super Jackpot*.
- 3 Visez la *Rampe centrale* pour collecter les *Bat Gadgets* sur le mini-terrain de jeu et allumer la *bille supplémentaire*. Après trois tirs à la **Rampe centrale**, la *Rampe Batmobile* s'allume et lance le mode *Chrono Bat-Pod*.
- 4 Visez le **Trou de l'Épouvantail** pour activer la **Grue** et lutter contre l'Épouvantail. Visez la **Bille grue** pour lancer la *Multibille Épouvantail*. Pendant la *Multibille Épouvantail*, tirez sur la **Bille grue** pour vaincre l'Épouvantail et allumer le *Super Jackpot* au **Trou de l'Épouvantail**.
- 5 Complétez les **Voies inférieures** pour allumer le *Mode Mystère* au **Bat Bunker** (*trou éjecteur du haut à droite via la boucle gauche*).
- 6 Complétez les **Cibles verticales B-A-T-M-A-N** pour allumer les *Bat Missions* au **Bat Bunker**.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. IMPRIME AUX E.U.A.

755-51A3-05-Y français

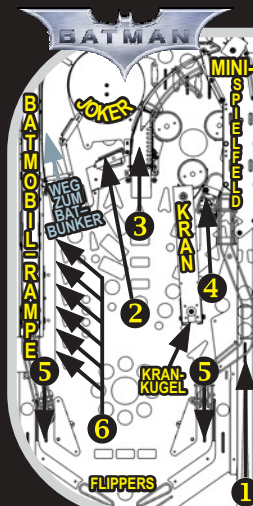
Traduction par : Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Ball schießen, um Punkte für beleuchteten **Talentschuss** zu sammeln.
- 2 Auf das **Fallziel** und **Stehziele** schießen, um *Joker Multiball* zu starten. Während *Joker Multiball* Jackpots sammeln und gegen den Joker kämpfen, um *Super Jackpot* zu erhalten.
- 3 Auf **Mittlere Rampe** schießen, um *Bat-Gadgets* auf dem Minispielfeld zu sammeln, und Extra-Kugel zu beleuchten. Jeder 3. Schuss auf die **Mittlere Rampe** aktiviert die **Batmobil-Rampe** und startet den *Bat-Pod-Eilmodus*.
- 4 Auf **Scarecrow-Loch** schießen, um den **Kran** zu aktivieren und gegen Scarecrow zu kämpfen. Die sich bewegende **Kran-Kugel** treffen, um *Scarecrow Multiball* zu starten. Während *Scarecrow Multiball* die **Kran-Kugel** treffen, um Scarecrow zu besiegen und **Super Jackpot** am **Scarecrow-Loch** aufleuchten zu lassen.
- 5 **Untere Bahnen** abschließen, um *Geheimnis* am **Bat-Bunker** aufleuchten zu lassen (*oberes rechtes Auswurfloch via linke Bahn*).
- 6 Alle **B-A-T-M-A-N** **Stehziele** treffen, dann leuchtet *Bat-Missionen* am **Bat-Bunker** auf.



INSTRUCTION CARD
<GERMAN>
SPI Part N°: 755-51A3-03-Y

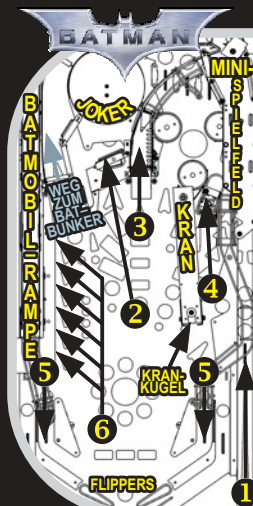


- 1 Ball schießen, um Punkte für beleuchteten **Talentschuss** zu sammeln.
- 2 Auf das **Fallziel** und **Stehziele** schießen, um **Joker Multiball** zu starten. Während **Joker Multiball** Jackpots sammeln und gegen den Joker kämpfen, um **Super Jackpot** zu erhalten.
- 3 Auf **Mittlere Rampe** schießen, um **Bat-Gadgets** auf dem Minispielfeld zu sammeln, und Extra-Kugel zu beleuchten. Jeder 3. Schuss auf die **Mittlere Rampe** aktiviert die **Batmobil-Rampe** und startet den **Bat-Pod-Eilmodus**.
- 4 Auf **Scarecrow-Loch** schießen, um den **Kran** zu aktivieren und gegen Scarecrow zu kämpfen. Die sich bewegende **Kran-Kugel** treffen, um **Scarecrow Multiball** zu starten. Während **Scarecrow Multiball** die **Kran-Kugel** treffen, um Scarecrow zu besiegen und **Super Jackpot** am **Scarecrow-Loch** aufleuchten zu lassen.
- 5 **Untere Bahnen** abschließen, um **Geheimnis** am **Bat-Bunker** aufleuchten zu lassen (*oberes rechtes Auswurfloch via linke Bahn*).
- 6 Alle **B-A-T-M-A-N Stehziele** treffen, dann leuchtet **Bat-Missionen** am **Bat-Bunker** auf.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
STERN PINBALL, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. GEDRUCKT IN DEN USA.

755-51A3-03-Y deutsch

Übersetzung von : Language Exchange, Inc. www.langx.com

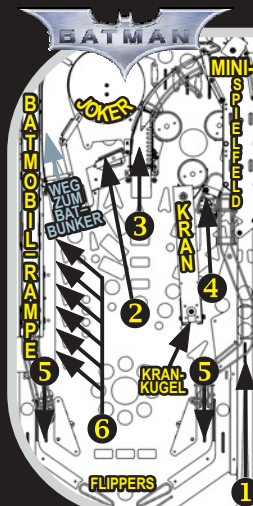


- 1 Ball schießen, um Punkte für beleuchteten **Talentschuss** zu sammeln.
- 2 Auf das **Fallziel** und **Stehziele** schießen, um **Joker Multiball** zu starten. Während **Joker Multiball** Jackpots sammeln und gegen den Joker kämpfen, um **Super Jackpot** zu erhalten.
- 3 Auf **Mittlere Rampe** schießen, um **Bat-Gadgets** auf dem Minispielfeld zu sammeln, und Extra-Kugel zu beleuchten. Jeder 3. Schuss auf die **Mittlere Rampe** aktiviert die **Batmobil-Rampe** und startet den **Bat-Pod-Eilmodus**.
- 4 Auf **Scarecrow-Loch** schießen, um den **Kran** zu aktivieren und gegen Scarecrow zu kämpfen. Die sich bewegende **Kran-Kugel** treffen, um **Scarecrow Multiball** zu starten. Während **Scarecrow Multiball** die **Kran-Kugel** treffen, um Scarecrow zu besiegen und **Super Jackpot** am **Scarecrow-Loch** aufleuchten zu lassen.
- 5 **Untere Bahnen** abschließen, um **Geheimnis** am **Bat-Bunker** aufleuchten zu lassen (*oberes rechtes Auswurfloch via linke Bahn*).
- 6 Alle **B-A-T-M-A-N Stehziele** treffen, dann leuchtet **Bat-Missionen** am **Bat-Bunker** auf.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
STERN PINBALL, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. GEDRUCKT IN DEN USA.

755-51A3-03-Y deutsch

Übersetzung von : Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Ball schießen, um Punkte für beleuchteten **Talentschuss** zu sammeln.
- 2 Auf das **Fallziel** und **Stehziele** schießen, um **Joker Multiball** zu starten. Während **Joker Multiball** Jackpots sammeln und gegen den Joker kämpfen, um **Super Jackpot** zu erhalten.
- 3 Auf **Mittlere Rampe** schießen, um **Bat-Gadgets** auf dem Minispielfeld zu sammeln, und Extra-Kugel zu beleuchten. Jeder 3. Schuss auf die **Mittlere Rampe** aktiviert die **Batmobil-Rampe** und startet den **Bat-Pod-Eilmodus**.
- 4 Auf **Scarecrow-Loch** schießen, um den **Kran** zu aktivieren und gegen Scarecrow zu kämpfen. Die sich bewegende **Kran-Kugel** treffen, um **Scarecrow Multiball** zu starten. Während **Scarecrow Multiball** die **Kran-Kugel** treffen, um Scarecrow zu besiegen und **Super Jackpot** am **Scarecrow-Loch** aufleuchten zu lassen.
- 5 **Untere Bahnen** abschließen, um **Geheimnis** am **Bat-Bunker** aufleuchten zu lassen (*oberes rechtes Auswurfloch via linke Bahn*).
- 6 Alle **B-A-T-M-A-N Stehziele** treffen, dann leuchtet **Bat-Missionen** am **Bat-Bunker** auf.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
STERN PINBALL, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. GEDRUCKT IN DEN USA.

755-51A3-03-Y deutsch

Übersetzung von : Language Exchange, Inc. www.langx.com

**INSTRUCTION CARD
FOR COLOR PRINTER <GERMAN>
SPI Part N°: 755-51A3-03-Y**



- 1 Ball schießen, um Punkte für beleuchteten **Talentschuss** zu sammeln.
- 2 Auf das **Fallziel** und **Stehziele** schießen, um **Joker Multiball** zu starten. Während **Joker Multiball** Jackpots sammeln und gegen den Joker kämpfen, um **Super Jackpot** zu erhalten.
- 3 Auf **Mittlere Rampe** schießen, um **Bat-Gadgets** auf dem Minispielfeld zu sammeln, und Extra-Kugel zu beleuchten. Jeder 3. Schuss auf die **Mittlere Rampe** aktiviert die **Batmobil-Rampe** und startet den **Bat-Pod-Eilmodus**.
- 4 Auf **Scarecrow-Loch** schießen, um den **Kran** zu aktivieren und gegen Scarecrow zu kämpfen. Die sich bewegende **Kran-Kugel** treffen, um **Scarecrow Multiball** zu starten. Während **Scarecrow Multiball** die **Kran-Kugel** treffen, um Scarecrow zu besiegen und **Super Jackpot** am **Scarecrow-Loch** aufleuchten zu lassen.
- 5 **Untere Bahnen** abschließen, um **Geheimnis** am **Bat-Bunker** aufleuchten zu lassen (*oberes rechtes Auswurfloch via linke Bahn*).
- 6 Alle **B-A-T-M-A-N** Stehziele treffen, dann leuchtet **Bat-Missionen** am **Bat-Bunker** auf.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. GEDRUCKT IN DEN USA.

755-51A3-03-Y deutsch

Übersetzung von : Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Ball schießen, um Punkte für beleuchteten **Talentschuss** zu sammeln.
- 2 Auf das **Fallziel** und **Stehziele** schießen, um **Joker Multiball** zu starten. Während **Joker Multiball** Jackpots sammeln und gegen den Joker kämpfen, um **Super Jackpot** zu erhalten.
- 3 Auf **Mittlere Rampe** schießen, um **Bat-Gadgets** auf dem Minispielfeld zu sammeln, und Extra-Kugel zu beleuchten. Jeder 3. Schuss auf die **Mittlere Rampe** aktiviert die **Batmobil-Rampe** und startet den **Bat-Pod-Eilmodus**.
- 4 Auf **Scarecrow-Loch** schießen, um den **Kran** zu aktivieren und gegen Scarecrow zu kämpfen. Die sich bewegende **Kran-Kugel** treffen, um **Scarecrow Multiball** zu starten. Während **Scarecrow Multiball** die **Kran-Kugel** treffen, um Scarecrow zu besiegen und **Super Jackpot** am **Scarecrow-Loch** aufleuchten zu lassen.
- 5 **Untere Bahnen** abschließen, um **Geheimnis** am **Bat-Bunker** aufleuchten zu lassen (*oberes rechtes Auswurfloch via linke Bahn*).
- 6 Alle **B-A-T-M-A-N** Stehziele treffen, dann leuchtet **Bat-Missionen** am **Bat-Bunker** auf.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. GEDRUCKT IN DEN USA.

755-51A3-03-Y deutsch

Übersetzung von : Language Exchange, Inc. www.langx.com

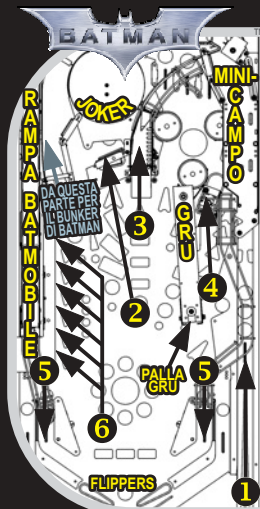


- 1 Ball schießen, um Punkte für beleuchteten **Talentschuss** zu sammeln.
- 2 Auf das **Fallziel** und **Stehziele** schießen, um **Joker Multiball** zu starten. Während **Joker Multiball** Jackpots sammeln und gegen den Joker kämpfen, um **Super Jackpot** zu erhalten.
- 3 Auf **Mittlere Rampe** schießen, um **Bat-Gadgets** auf dem Minispielfeld zu sammeln, und Extra-Kugel zu beleuchten. Jeder 3. Schuss auf die **Mittlere Rampe** aktiviert die **Batmobil-Rampe** und startet den **Bat-Pod-Eilmodus**.
- 4 Auf **Scarecrow-Loch** schießen, um den **Kran** zu aktivieren und gegen Scarecrow zu kämpfen. Die sich bewegende **Kran-Kugel** treffen, um **Scarecrow Multiball** zu starten. Während **Scarecrow Multiball** die **Kran-Kugel** treffen, um Scarecrow zu besiegen und **Super Jackpot** am **Scarecrow-Loch** aufleuchten zu lassen.
- 5 **Untere Bahnen** abschließen, um **Geheimnis** am **Bat-Bunker** aufleuchten zu lassen (*oberes rechtes Auswurfloch via linke Bahn*).
- 6 Alle **B-A-T-M-A-N** Stehziele treffen, dann leuchtet **Bat-Missionen** am **Bat-Bunker** auf.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. GEDRUCKT IN DEN USA.

755-51A3-03-Y deutsch

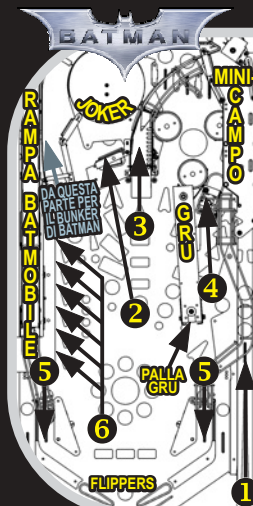
Übersetzung von : Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Tira la pinball per segnare i punti di *Colpo di bravura* illuminato.
- 2 Colpisci il **Bersaglio a caduta** e i **Bersagli Stand-Up** per *iniziare Multiball Joker*. Durante *Multiball Joker*, colleziona Jackpot e combatti contro il Joker per segnare *Super Jackpot*.
- 3 Colpisci la *Rampa centrale* per collezionare gli *Strumenti malvagi* nel mini-campo da gioco e far illuminare *Palla Extra*. Ad ogni terzo tiro sulla **Rampa centrale** si attiverà la **Rampa Batmobile** e inizierà la funzione *Hurry-Up della Bat-Pod*.
- 4 Colpisci la **buca dello Spaventapasseri** per attivare la **Gru** e lottare contro lo Spaventapasseri. Colpisci la **Palla Gru** in movimento per avviare *Multiball Spaventapasseri*. Durante *Spav. Multiball*, colpisci la **Palla Gru** per sconfiggere lo Spaventapasseri e fare illuminare il *Super Jackpot* della **Buca dello spaventapasseri**.
- 5 Colpisci le **Corsie in basso** per far illuminare *Mistero sul Bunker di Batman* (buca di espulsione in alto a destra attraverso l'anello di sinistra).
- 6 Completa i **bersagli Stand-Up** che compongono il nome **B-A-T-M-A-N** per illuminare *Missioni di Batman sul Bunker di Batman*.



INSTRUCTION CARD
 <ITALIAN>
 SPI Part N°: 755-51A3-04-Y

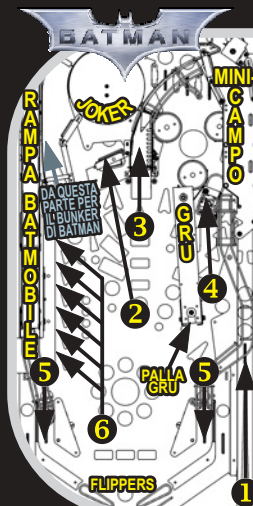


- 1 Tira la pinball per segnare i punti di *Colpo di bravura* illuminato.
- 2 Colpisci il **Bersaglio a caduta** e i **Bersagli Stand-Up** per *iniziare Multiball Joker*. Durante *Multiball Joker*, colleziona Jackpot e combatti contro il Joker per segnare *Super Jackpot*.
- 3 Colpisci la **Rampa centrale** per collezionare gli *Strumenti malvagi* nel mini-campo da gioco e far illuminare *Palla Extra*. Ad ogni terzo tiro sulla **Rampa centrale** si attiverà la **Rampa Batmobile** e inizierà la funzione *Hurry-Up della Bat-Pod*.
- 4 Colpisci la **buca dello Spaventapasseri** per attivare la **Gru** e lottare contro lo Spaventapasseri. Colpisci la **Palla Gru** in movimento per avviare *Multiball Spaventapasseri*. Durante *Spav. Multiball*, colpisci la **Palla Gru** per sconfiggere lo Spaventapasseri e fare illuminare il *Super Jackpot* della **Buca dello spaventapasseri**.
- 5 Colpisci le **Corsie in basso** per far illuminare *Mistero sul Bunker di Batman* (buca di espulsione in alto a destra attraverso l'anello di sinistra).
- 6 Completa i bersagli **Stand-Up** che compongono il nome **B-A-T-M-A-N** per illuminare *Missioni di Batman sul Bunker di Batman*.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
 STERN PINBALL, INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. STAMPATO NEGLI USA.

755-51A3-04-Y italiano

Traduzione da: Language Exchange, Inc. www.langx.com

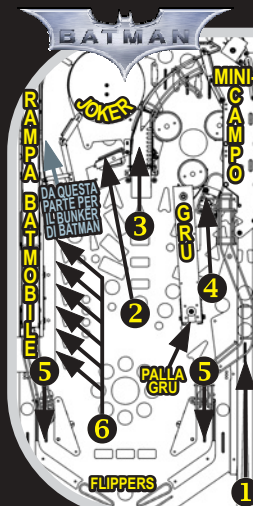


- 1 Tira la pinball per segnare i punti di *Colpo di bravura* illuminato.
- 2 Colpisci il **Bersaglio a caduta** e i **Bersagli Stand-Up** per *iniziare Multiball Joker*. Durante *Multiball Joker*, colleziona Jackpot e combatti contro il Joker per segnare *Super Jackpot*.
- 3 Colpisci la **Rampa centrale** per collezionare gli *Strumenti malvagi* nel mini-campo da gioco e far illuminare *Palla Extra*. Ad ogni terzo tiro sulla **Rampa centrale** si attiverà la **Rampa Batmobile** e inizierà la funzione *Hurry-Up della Bat-Pod*.
- 4 Colpisci la **buca dello Spaventapasseri** per attivare la **Gru** e lottare contro lo Spaventapasseri. Colpisci la **Palla Gru** in movimento per avviare *Multiball Spaventapasseri*. Durante *Spav. Multiball*, colpisci la **Palla Gru** per sconfiggere lo Spaventapasseri e fare illuminare il *Super Jackpot* della **Buca dello spaventapasseri**.
- 5 Colpisci le **Corsie in basso** per far illuminare *Mistero sul Bunker di Batman* (buca di espulsione in alto a destra attraverso l'anello di sinistra).
- 6 Completa i bersagli **Stand-Up** che compongono il nome **B-A-T-M-A-N** per illuminare *Missioni di Batman sul Bunker di Batman*.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
 STERN PINBALL, INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. STAMPATO NEGLI USA.

755-51A3-04-Y italiano

Traduzione da: Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Tira la pinball per segnare i punti di *Colpo di bravura* illuminato.
- 2 Colpisci il **Bersaglio a caduta** e i **Bersagli Stand-Up** per *iniziare Multiball Joker*. Durante *Multiball Joker*, colleziona Jackpot e combatti contro il Joker per segnare *Super Jackpot*.
- 3 Colpisci la **Rampa centrale** per collezionare gli *Strumenti malvagi* nel mini-campo da gioco e far illuminare *Palla Extra*. Ad ogni terzo tiro sulla **Rampa centrale** si attiverà la **Rampa Batmobile** e inizierà la funzione *Hurry-Up della Bat-Pod*.
- 4 Colpisci la **buca dello Spaventapasseri** per attivare la **Gru** e lottare contro lo Spaventapasseri. Colpisci la **Palla Gru** in movimento per avviare *Multiball Spaventapasseri*. Durante *Spav. Multiball*, colpisci la **Palla Gru** per sconfiggere lo Spaventapasseri e fare illuminare il *Super Jackpot* della **Buca dello spaventapasseri**.
- 5 Colpisci le **Corsie in basso** per far illuminare *Mistero sul Bunker di Batman* (buca di espulsione in alto a destra attraverso l'anello di sinistra).
- 6 Completa i bersagli **Stand-Up** che compongono il nome **B-A-T-M-A-N** per illuminare *Missioni di Batman sul Bunker di Batman*.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (s08)
 STERN PINBALL, INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. STAMPATO NEGLI USA.

755-51A3-04-Y italiano

Traduzione da: Language Exchange, Inc. www.langx.com

INSTRUCTION CARD
FOR COLOR PRINTER <ITALIAN>
SPI Part N°: 755-51A3-04-Y



- 1 Tira la pinball per segnare i punti di *Colpo di bravura* illuminato.
- 2 Colpisci il **Bersaglio a caduta** e i **Bersagli Stand-Up** per *iniziare Multiball Joker*. Durante *Multiball Joker*, colleziona Jackpot e combatti contro il Joker per segnare *Super Jackpot*.
- 3 Colpisci la *Rampa centrale* per collezionare gli *Strumenti malvagi* nel mini-campo da gioco e far illuminare *Palla Extra*. Ad ogni terzo tiro sulla *Rampa centrale* si attiverà la *Rampa Batmobile* e inizierà la funzione *Hurry-Up della Bat-Pod*.
- 4 Colpisci la *buca dello Spaventapasseri* per attivare la *Gru* e lottare contro lo Spaventapasseri. Colpisci la *Palla Gru* in movimento per avviare *Multiball Spaventapasseri*. Durante *Spav. Multiball*, colpisci la *Palla Gru* per sconfiggere lo Spaventapasseri e fare illuminare il *Super Jackpot* della **Buca dello spaventapasseri**.
- 5 Colpisci le *Corsie in basso* per far illuminare *Mistero sul Bunker di Batman* (*buca di espulsione in alto a destra attraverso l'anello di sinistra*).
- 6 Completa i **bersagli Stand-Up** che compongono il nome **B-A-T-M-A-N** per illuminare *Missioni di Batman sul Bunker di Batman*.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. STAMPATO NEGLI USA.

755-51A3-04-Y italiano

Traduzione dal : Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Tira la pinball per segnare i punti di *Colpo di bravura* illuminato.
- 2 Colpisci il **Bersaglio a caduta** e i **Bersagli Stand-Up** per *iniziare Multiball Joker*. Durante *Multiball Joker*, colleziona Jackpot e combatti contro il Joker per segnare *Super Jackpot*.
- 3 Colpisci la *Rampa centrale* per collezionare gli *Strumenti malvagi* nel mini-campo da gioco e far illuminare *Palla Extra*. Ad ogni terzo tiro sulla *Rampa centrale* si attiverà la *Rampa Batmobile* e inizierà la funzione *Hurry-Up della Bat-Pod*.
- 4 Colpisci la *buca dello Spaventapasseri* per attivare la *Gru* e lottare contro lo Spaventapasseri. Colpisci la *Palla Gru* in movimento per avviare *Multiball Spaventapasseri*. Durante *Spav. Multiball*, colpisci la *Palla Gru* per sconfiggere lo Spaventapasseri e fare illuminare il *Super Jackpot* della **Buca dello spaventapasseri**.
- 5 Colpisci le *Corsie in basso* per far illuminare *Mistero sul Bunker di Batman* (*buca di espulsione in alto a destra attraverso l'anello di sinistra*).
- 6 Completa i **bersagli Stand-Up** che compongono il nome **B-A-T-M-A-N** per illuminare *Missioni di Batman sul Bunker di Batman*.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. STAMPATO NEGLI USA.

755-51A3-04-Y italiano

Traduzione dal : Language Exchange, Inc. www.langx.com



- 1 Tira la pinball per segnare i punti di *Colpo di bravura* illuminato.
- 2 Colpisci il **Bersaglio a caduta** e i **Bersagli Stand-Up** per *iniziare Multiball Joker*. Durante *Multiball Joker*, colleziona Jackpot e combatti contro il Joker per segnare *Super Jackpot*.
- 3 Colpisci la *Rampa centrale* per collezionare gli *Strumenti malvagi* nel mini-campo da gioco e far illuminare *Palla Extra*. Ad ogni terzo tiro sulla *Rampa centrale* si attiverà la *Rampa Batmobile* e inizierà la funzione *Hurry-Up della Bat-Pod*.
- 4 Colpisci la *buca dello Spaventapasseri* per attivare la *Gru* e lottare contro lo Spaventapasseri. Colpisci la *Palla Gru* in movimento per avviare *Multiball Spaventapasseri*. Durante *Spav. Multiball*, colpisci la *Palla Gru* per sconfiggere lo Spaventapasseri e fare illuminare il *Super Jackpot* della **Buca dello spaventapasseri**.
- 5 Colpisci le *Corsie in basso* per far illuminare *Mistero sul Bunker di Batman* (*buca di espulsione in alto a destra attraverso l'anello di sinistra*).
- 6 Completa i **bersagli Stand-Up** che compongono il nome **B-A-T-M-A-N** per illuminare *Missioni di Batman sul Bunker di Batman*.

BATMAN & all related characters/elements are trademarks of & © DC Comics. (508)
STERN PINBALL, INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. STAMPATO NEGLI USA.

755-51A3-04-Y italiano

Traduzione dal : Language Exchange, Inc. www.langx.com