

GARAGE AWARDS: Hit the **TEST CAR** to open the **GARAGE**. Enter the garage and follow the instructions on the Dot Display for that mode.

EXTRA BALL: The two ramps award **HAULER MILES**. Collect **HAULER MILES** to light the *extra ball shot*. Extra Ball is also available from the **GARAGE AWARDS** and **SCANNER AWARDS**.

MULTIBALL: Complete the **DROP TARGETS** to light the **R-A-C-E shots**. Shoot the lit **R-A-C-E shots** to spell **RACE**. When all 4 letters in **RACE** are lit, **LOCK** will light. Lock 2 balls to light Multiball. Begin Multiball by shooting up the **LEFT RAMP**.

MULTIBALL JACKPOTS: While in Multiball, shoot the lit **Jackpot shots**. Shoot the lit **BONUS JACKPOT** to put balls back on the track. *Note that any time a ball is on the race track, you should hit the **CAPTIVE BALL** to freeze a new Jackpot Value!*

CHAMP #1: C-H-A-M-P-#1 LETTERS are awarded from **SPEED SHOTS, HARD RACING, THE ESSES, VICTORY LAP** and are possible from **MODE BONUS**. Complete **C-H-A-M-P-#1** to start **CHAMPION CHALLENGE**.

***HINT:** Check Instant Info for CHAMP #1 list!*



PRIX GARAGE : frappez la **VOITURE TEST** pour ouvrir le **GARAGE**. Entrez dans le garage et suivez les instructions sur l'affichage matriciel pour ce mode.

BILLE SUPPLÉMENTAIRE : Les deux rampes permettent d'obtenir des **MILLES DE REMORQUAGE**. Accumulez les **MILLES DE REMORQUAGE** pour allumer *la tir de bille supplémentaire*. La bille supplémentaire est également disponible à partir des **PRIX DE GARAGE** et des **PRIX DE SCANNER**.

BILLE MULTIPLE : Touchez les **CIBLES ESCAMOTABLES** pour allumer *les cibles R-A-C-E*. Tirez sur les lettres **R-A-C-E** pour épeler le mot **RACE**. Lorsque les 4 lettres de **RACE** sont allumées, **LE VERROU** s'allume. Verrouillez les deux billes pour allumer la multibille. Lancez la multibille en tirant sur la **RAMPE GAUCHE**.

JACKPOTS MULTIBILLES : En mode Multibille, tirez sur les *cibles Jackpot*. Tirez sur le **BONUS JACKPOT** allumé pour remettre les billes en jeu. *Veillez remarquer qu'à chaque fois que la bille est sur la piste de jeu, vous devez tirer sur la BILLE CAPTIVE pour geler une nouvelle Valeur de Jackpot !*

CHAMP #1 : LES LETTRES **C-H-A-M-P-#1** sont accordées pour les **TIRS RAPIDES, COURSE INTENSE, LES VIRAGES EN 'S', TOUR DE LA VICTOIRE** et peuvent être obtenues à partir du **MODE BONUS**. Terminez **C-H-A-M-P-#1** pour commencer le **DÉ FI DES CHAMPIONS**.

CONSEIL PRATIQUE : *Vérifier les informations instantanées pour la liste CHAMP #1 !*



WERKSTATT-PREISE: Den **TESTWAGEN** treffen, um die **WERKSTATT** zu öffnen. In die Werkstatt gehen und den Anweisungen auf dem Punktbildschirm für diesen Modus folgen.

EXTRAKUGEL: Die beiden Rampen belohnen mit **FAHRERMEILEN**. Sammele **FAHRERMEILEN**, um Extrakugel-Schuss zu erleuchten. Die Extrakugel ist auch über **WERKSTATT-PREISE** und **SCANNER-PREISE** zu erreichen.

MULTIKUGEL: Alle **FALLZIELE** schaffen, um die **R-A-C-E-Schüsse** zu erleuchten. Die beleuchteten **R-A-C-E-Schüsse treffen**, um **RACE** zu buchstabieren. Wenn alle vier Buchstaben in **RACE** erleuchtet sind, leuchtet **SPERRE** auf. 2 Kugeln sperren, um Multikugel zu erleuchten. Multikugel beginnen, indem Du die **LINKE RAMPE** hinauf schießt.

MULTIKUGEL-JACKPOTS: Wenn in Multikugel, die erleuchteten **Jackpot-Schüsse treffen**. Den erleuchteten **BONUS-JACKPOT** treffen, um die Kugeln zurück auf die Bahn zu bringen. *Beachten, dass Du jedes Mal, wenn eine Kugel auf der Rennbahn ist, **GEFANGENE KUGEL** treffen solltest, um einen neuen Jackpot-Wert festzuhalten!*

CHAMP Nr. #1: C-H-A-M-P-Nr. #1-BUCHSTABEN gibt's als Preis für **SCHNELLSCHÜSSE, HARTES RENNEN, S-KURVEN, SIEGERRUNDE** und sind vom **MODUS-BONUS** aus möglich. **C-H-A-M-P-Nr. #1** komplett schaffen, um **CHAMPION-HERAUSFORDERUNG** zu starten.

TIP: *Sofort-Info nach der Liste CHAMP Nr. #1 checken!*



PREMI GARAGE: Colpisci la **TEST CAR** per aprire il **GARAGE**. Entra nel garage e segui le istruzioni che appaiono sul display per quella modalità.

PALLA EXTRA: Il premio **MIGLIA HAULER** sulle due rampe. Colleziona **MIGLIA HAULER** per illuminare il *tiro palla extra*. Si può ottenere la palla extra anche dai **PREMI GARAGE** e **SCANNER**.

MULTIBALL: Completa i **BERSAGLI DROP** per illuminare i *tiri R-A-C-E (GARA)*. Colpisci le lettere **R-A-C-E** illuminate per comporre la parola **RACE**. Quando tutte e quattro le lettere in **RACE (GARA)** sono illuminate, si accenderà **LOCK**. Cattura 2 palle per illuminare Multiball. Inizia Multiball tirando verso la **RAMPA SINISTRA**.

JACKPOT MULTIBALL: Mentre stai giocando in Multiball, colpisci i *tiri Jackpot* illuminati. Colpisci il **BONUS JACKPOT** illuminato per far tornare la palla in pista. *Nota che ogni volta che la palla si trova sulla pista, devi colpire la PALLA PRIGIONIERA per bloccare un nuovo valore Jackpot!*

CHAMP #1: si vincono le **LETTERE C-H-A-M-P-#1** dai **TIRI VELOCI, RACE (GARA) DURA, PISTA AD ESSE, GIRO VINCENTE** ed è possibile ottenerli anche da **MODALITÀ BONUS**. Completa **C-H-A-M-P-#1** per iniziare **SFIDA DEL CAMPIONE**.

CONSIGLIO: *dai un'occhiata alle informazioni istantanee per l'elenco di CHAMP #1!*



PREMIOS DE GARAJE: dale al **COCHE DE PRUEBA** para abrir el **GARAJE**. Entra en el garaje y sigue las instrucciones en los gráficos de matriz de puntos para ese modo.

BOLA EXTRA: las dos rampas premian con **MILLAS DE HAULER**. Reúne las **MILLAS DE HAULER** para iluminar el *pasillo de bola extra*. También se puede conseguir la bola extra desde los **PREMIOS DE GARAJE** y los **PREMIOS DE RADIORRECEPTOR**.

MULTIBOLA: reúne las **DIANAS ABATIBLES** para iluminar los *pasillos de R-A-C-E*. Dale a los *pasillos R-A-C-E* iluminados para reunir las letras de **RACE**. Una vez que se hayan iluminado todas las 4 letras de **RACE**, se iluminará **BLOQUEO**. Bloquea 2 bolas para iluminar Multibola. Inicia Multibola disparando a la **RAMPA IZQUIERDA**.

PREMIOS GORDOS CON MULTIBOLA: mientras tengas la Multibola, dale a los **Premios gordos** iluminados. Dale al **PREMIO GORDO EXTRA** iluminado para regresar las bolas a la pista. *¡Fíjate que cada vez que haya una bola en la pista de carreras, debes darle a la BOLA CAUTIVA para congelar un nuevo valor de Premio Gordo!*

CHAMP #1: se dan como premio letras de **C-H-A-M-P-#1** por **ACELERONES, DURA COMPETENCIA, EL ESSES, VUELTA DE LA VICTORIA** y estos premios son posibles desde el **MODO DE BONO**. Reúne las letras de **C-H-A-M-P-#1** para iniciar el **DESAFÍO DEL CAMPEÓN**.

CONSEJO: *¡En la Instant Info (Información al instante) encontrarás la lista de CHAMP #1!*





INSTRUCTION CARD
SPI Part N°: 755-5191-00 ENGLISH

GARAGE AWARDS: Hit the **TEST CAR** to open the **GARAGE**. Enter the garage and follow the instructions on the Dot Display for that mode.

EXTRA BALL: The two ramps award **HAULER MILES**. Collect **HAULER MILES** to light the *extra ball shot*. Extra Ball is also available from the **GARAGE AWARDS** and **SCANNER AWARDS**.

MULTIBALL: Complete the **DROP TARGETS** to light the **R-A-C-E shots**. Shoot the lit **R-A-C-E shots** to spell **RACE**. When all 4 letters in **RACE** are lit, **LOCK** will light. Lock 2 balls to light Multiball. Begin Multiball by shooting up the **LEFT RAMP**.

MULTIBALL JACKPOTS: While in Multiball, shoot the lit **Jackpot shots**. Shoot the lit **BONUS JACKPOT** to put balls back on the track. *Note that any time a ball is on the race track, you should hit the CAPTIVE BALL to freeze a new Jackpot Value!*

CHAMP #1: C-H-A-M-P-#1 LETTERS are awarded from **SPEED SHOTS, HARD RACING, THE ESSES, VICTORY LAP** and are possible from **MODE BONUS**. Complete **C-H-A-M-P-#1** to start **CHAMPION CHALLENGE**.

HINT: Check Instant Info for CHAMP #1 list!



Stern® Pinball, Inc. ©2005 All Rights Reserved. Printed in the USA.

755-5191-00-Y English

GARAGE AWARDS: Hit the **TEST CAR** to open the **GARAGE**. Enter the garage and follow the instructions on the Dot Display for that mode.

EXTRA BALL: The two ramps award **HAULER MILES**. Collect **HAULER MILES** to light the *extra ball shot*. Extra Ball is also available from the **GARAGE AWARDS** and **SCANNER AWARDS**.

MULTIBALL: Complete the **DROP TARGETS** to light the **R-A-C-E shots**. Shoot the lit **R-A-C-E shots** to spell **RACE**. When all 4 letters in **RACE** are lit, **LOCK** will light. Lock 2 balls to light Multiball. Begin Multiball by shooting up the **LEFT RAMP**.

MULTIBALL JACKPOTS: While in Multiball, shoot the lit **Jackpot shots**. Shoot the lit **BONUS JACKPOT** to put balls back on the track. *Note that any time a ball is on the race track, you should hit the CAPTIVE BALL to freeze a new Jackpot Value!*

CHAMP #1: C-H-A-M-P-#1 LETTERS are awarded from **SPEED SHOTS, HARD RACING, THE ESSES, VICTORY LAP** and are possible from **MODE BONUS**. Complete **C-H-A-M-P-#1** to start **CHAMPION CHALLENGE**.

HINT: Check Instant Info for CHAMP #1 list!



Stern® Pinball, Inc. ©2005 All Rights Reserved. Printed in the USA.

755-5191-00-Y English

GARAGE AWARDS: Hit the **TEST CAR** to open the **GARAGE**. Enter the garage and follow the instructions on the Dot Display for that mode.

EXTRA BALL: The two ramps award **HAULER MILES**. Collect **HAULER MILES** to light the *extra ball shot*. Extra Ball is also available from the **GARAGE AWARDS** and **SCANNER AWARDS**.

MULTIBALL: Complete the **DROP TARGETS** to light the **R-A-C-E shots**. Shoot the lit **R-A-C-E shots** to spell **RACE**. When all 4 letters in **RACE** are lit, **LOCK** will light. Lock 2 balls to light Multiball. Begin Multiball by shooting up the **LEFT RAMP**.

MULTIBALL JACKPOTS: While in Multiball, shoot the lit **Jackpot shots**. Shoot the lit **BONUS JACKPOT** to put balls back on the track. *Note that any time a ball is on the race track, you should hit the CAPTIVE BALL to freeze a new Jackpot Value!*

CHAMP #1: C-H-A-M-P-#1 LETTERS are awarded from **SPEED SHOTS, HARD RACING, THE ESSES, VICTORY LAP** and are possible from **MODE BONUS**. Complete **C-H-A-M-P-#1** to start **CHAMPION CHALLENGE**.

HINT: Check Instant Info for CHAMP #1 list!



Stern® Pinball, Inc. ©2005 All Rights Reserved. Printed in the USA.

755-5191-00-Y English



INSTRUCTION CARD
SPI Part N°: 755-5191-05 FRENCH

PRIX GARAGE : frappez la **VOITURE TEST** pour ouvrir le **GARAGE**. Entrez dans le garage et suivez les instructions sur l'affichage matriciel pour ce mode.

BILLE SUPPLÉMENTAIRE : Les deux rampes permettent d'obtenir des **MILLES DE REMORQUAGE**. Accumulez les **MILLES DE REMORQUAGE** pour allumer *le tir de bille supplémentaire*. La bille supplémentaire est également disponible à partir des **PRIX DE GARAGE** et des **PRIX DE SCANNER**.

BILLE MULTIPLE : Touchez les **CIBLES ESCAMOTABLES** pour allumer *les cibles R-A-C-E*. Tirez sur les lettres **R-A-C-E** pour épeler le mot **RACE**. Lorsque les 4 lettres de **RACE** sont allumées, **LE VERROU** s'allume. Verrouillez les deux billes pour allumer la multibille. Lancez la multibille en tirant sur la **RAMPE GAUCHE**.

JACKPOTS MULTIBILLES : En mode Multibille, tirez sur les *cibles Jackpot*. Tirez sur le **BONUS JACKPOT** allumé pour remettre les billes en jeu. *Veillez remarquer qu'à chaque fois que la bille est sur la piste de jeu, vous devez tirer sur la BILLE CAPTIVE pour geler une nouvelle Valeur de Jackpot !*

CHAMP #1 : LES LETTRES **C-H-A-M-P-#1** sont accordées pour les **TIRS RAPIDES**, **COURSE INTENSE**, **LES VIRAGES EN 'S'**, **TOUR DE LA VICTOIRE** et peuvent être obtenues à partir du **MODE BONUS**. Terminez **C-H-A-M-P-#1** pour commencer le **DÉ FI DES CHAMPIONS**.

CONSEIL PRATIQUE : Vérifier les informations instantanées pour la liste **CHAMP #1** !



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Tous droits réservés. Imprimé aux EUA.

755-5191-05-Y France

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

PRIX GARAGE : frappez la **VOITURE TEST** pour ouvrir le **GARAGE**. Entrez dans le garage et suivez les instructions sur l'affichage matriciel pour ce mode.

BILLE SUPPLÉMENTAIRE : Les deux rampes permettent d'obtenir des **MILLES DE REMORQUAGE**. Accumulez les **MILLES DE REMORQUAGE** pour allumer *le tir de bille supplémentaire*. La bille supplémentaire est également disponible à partir des **PRIX DE GARAGE** et des **PRIX DE SCANNER**.

BILLE MULTIPLE : Touchez les **CIBLES ESCAMOTABLES** pour allumer *les cibles R-A-C-E*. Tirez sur les lettres **R-A-C-E** pour épeler le mot **RACE**. Lorsque les 4 lettres de **RACE** sont allumées, **LE VERROU** s'allume. Verrouillez les deux billes pour allumer la multibille. Lancez la multibille en tirant sur la **RAMPE GAUCHE**.

JACKPOTS MULTIBILLES : En mode Multibille, tirez sur les *cibles Jackpot*. Tirez sur le **BONUS JACKPOT** allumé pour remettre les billes en jeu. *Veillez remarquer qu'à chaque fois que la bille est sur la piste de jeu, vous devez tirer sur la BILLE CAPTIVE pour geler une nouvelle Valeur de Jackpot !*

CHAMP #1 : LES LETTRES **C-H-A-M-P-#1** sont accordées pour les **TIRS RAPIDES**, **COURSE INTENSE**, **LES VIRAGES EN 'S'**, **TOUR DE LA VICTOIRE** et peuvent être obtenues à partir du **MODE BONUS**. Terminez **C-H-A-M-P-#1** pour commencer le **DÉ FI DES CHAMPIONS**.

CONSEIL PRATIQUE : Vérifier les informations instantanées pour la liste **CHAMP #1** !



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Tous droits réservés. Imprimé aux EUA.

755-5191-05-Y France

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

PRIX GARAGE : frappez la **VOITURE TEST** pour ouvrir le **GARAGE**. Entrez dans le garage et suivez les instructions sur l'affichage matriciel pour ce mode.

BILLE SUPPLÉMENTAIRE : Les deux rampes permettent d'obtenir des **MILLES DE REMORQUAGE**. Accumulez les **MILLES DE REMORQUAGE** pour allumer *le tir de bille supplémentaire*. La bille supplémentaire est également disponible à partir des **PRIX DE GARAGE** et des **PRIX DE SCANNER**.

BILLE MULTIPLE : Touchez les **CIBLES ESCAMOTABLES** pour allumer *les cibles R-A-C-E*. Tirez sur les lettres **R-A-C-E** pour épeler le mot **RACE**. Lorsque les 4 lettres de **RACE** sont allumées, **LE VERROU** s'allume. Verrouillez les deux billes pour allumer la multibille. Lancez la multibille en tirant sur la **RAMPE GAUCHE**.

JACKPOTS MULTIBILLES : En mode Multibille, tirez sur les *cibles Jackpot*. Tirez sur le **BONUS JACKPOT** allumé pour remettre les billes en jeu. *Veillez remarquer qu'à chaque fois que la bille est sur la piste de jeu, vous devez tirer sur la BILLE CAPTIVE pour geler une nouvelle Valeur de Jackpot !*

CHAMP #1 : LES LETTRES **C-H-A-M-P-#1** sont accordées pour les **TIRS RAPIDES**, **COURSE INTENSE**, **LES VIRAGES EN 'S'**, **TOUR DE LA VICTOIRE** et peuvent être obtenues à partir du **MODE BONUS**. Terminez **C-H-A-M-P-#1** pour commencer le **DÉ FI DES CHAMPIONS**.

CONSEIL PRATIQUE : Vérifier les informations instantanées pour la liste **CHAMP #1** !



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Tous droits réservés. Imprimé aux EUA.

755-5191-05-Y France

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



INSTRUCTION CARD

SPI Part N°: 755-5191-03 GERMAN

WERKSTATT-PREISE: Den **TESTWAGEN** treffen, um die **WERKSTATT** zu öffnen. In die Werkstatt gehen und den Anweisungen auf dem Punktbildschirm für diesen Modus folgen.

EXTRAKUGEL: Die beiden Rampen belohnen mit **FAHRERMEILEN**. Sammle **FAHRERMEILEN**, um Extrakugel-Schuss zu erleuchten. Die Extrakugel ist auch über **WERKSTATT-PREISE** und **SCANNER-PREISE** zu erreichen.

MULTIKUGEL: Alle **FALLZIELE** schaffen, um die **R-A-C-E-Schüsse** zu erleuchten. Die beleuchteten **R-A-C-E-Schüsse treffen**, um **RACE** zu buchstabieren. Wenn alle vier Buchstaben in **RACE** erleuchtet sind, leuchtet **SPERRE** auf. 2 Kugeln sperren, um Multikugel zu erleuchten. Multikugel beginnen, indem Du die **LINKE RAMPE** hinauf schießt.

MULTIKUGEL-JACKPOTS: Wenn in Multikugel, die erleuchteten **Jackpot-Schüsse treffen**. Den erleuchteten **BONUS-JACKPOT** treffen, um die Kugeln zurück auf die Bahn zu bringen. Beachten, dass Du jedes Mal, wenn eine Kugel auf der Rennbahn ist, **GEFANGENE KUGEL** treffen solltest, um einen neuen Jackpot-Wert festzuhalten!

CHAMP Nr. #1: C-H-A-M-P-Nr. #1-BUCHSTABEN gibt's als Preis für **SCHNELLSCHÜSSE, HARTES RENNEN, S-KURVEN, SIEGERRUNDE** und sind vom **MODUS-BONUS** aus möglich. **C-H-A-M-P-Nr. #1** komplett schaffen, um **CHAMPION-HERAUSFORDERUNG** zu starten.

TIP: Sofort-Info nach der Liste **CHAMP Nr. #1** checken!



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in den USA.

755-5191-03-Y Germany

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

WERKSTATT-PREISE: Den **TESTWAGEN** treffen, um die **WERKSTATT** zu öffnen. In die Werkstatt gehen und den Anweisungen auf dem Punktbildschirm für diesen Modus folgen.

EXTRAKUGEL: Die beiden Rampen belohnen mit **FAHRERMEILEN**. Sammle **FAHRERMEILEN**, um Extrakugel-Schuss zu erleuchten. Die Extrakugel ist auch über **WERKSTATT-PREISE** und **SCANNER-PREISE** zu erreichen.

MULTIKUGEL: Alle **FALLZIELE** schaffen, um die **R-A-C-E-Schüsse** zu erleuchten. Die beleuchteten **R-A-C-E-Schüsse treffen**, um **RACE** zu buchstabieren. Wenn alle vier Buchstaben in **RACE** erleuchtet sind, leuchtet **SPERRE** auf. 2 Kugeln sperren, um Multikugel zu erleuchten. Multikugel beginnen, indem Du die **LINKE RAMPE** hinauf schießt.

MULTIKUGEL-JACKPOTS: Wenn in Multikugel, die erleuchteten **Jackpot-Schüsse treffen**. Den erleuchteten **BONUS-JACKPOT** treffen, um die Kugeln zurück auf die Bahn zu bringen. Beachten, dass Du jedes Mal, wenn eine Kugel auf der Rennbahn ist, **GEFANGENE KUGEL** treffen solltest, um einen neuen Jackpot-Wert festzuhalten!

CHAMP Nr. #1: C-H-A-M-P-Nr. #1-BUCHSTABEN gibt's als Preis für **SCHNELLSCHÜSSE, HARTES RENNEN, S-KURVEN, SIEGERRUNDE** und sind vom **MODUS-BONUS** aus möglich. **C-H-A-M-P-Nr. #1** komplett schaffen, um **CHAMPION-HERAUSFORDERUNG** zu starten.

TIP: Sofort-Info nach der Liste **CHAMP Nr. #1** checken!



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in den USA.

755-5191-03-Y Germany

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

WERKSTATT-PREISE: Den **TESTWAGEN** treffen, um die **WERKSTATT** zu öffnen. In die Werkstatt gehen und den Anweisungen auf dem Punktbildschirm für diesen Modus folgen.

EXTRAKUGEL: Die beiden Rampen belohnen mit **FAHRERMEILEN**. Sammle **FAHRERMEILEN**, um Extrakugel-Schuss zu erleuchten. Die Extrakugel ist auch über **WERKSTATT-PREISE** und **SCANNER-PREISE** zu erreichen.

MULTIKUGEL: Alle **FALLZIELE** schaffen, um die **R-A-C-E-Schüsse** zu erleuchten. Die beleuchteten **R-A-C-E-Schüsse treffen**, um **RACE** zu buchstabieren. Wenn alle vier Buchstaben in **RACE** erleuchtet sind, leuchtet **SPERRE** auf. 2 Kugeln sperren, um Multikugel zu erleuchten. Multikugel beginnen, indem Du die **LINKE RAMPE** hinauf schießt.

MULTIKUGEL-JACKPOTS: Wenn in Multikugel, die erleuchteten **Jackpot-Schüsse treffen**. Den erleuchteten **BONUS-JACKPOT** treffen, um die Kugeln zurück auf die Bahn zu bringen. Beachten, dass Du jedes Mal, wenn eine Kugel auf der Rennbahn ist, **GEFANGENE KUGEL** treffen solltest, um einen neuen Jackpot-Wert festzuhalten!

CHAMP Nr. #1: C-H-A-M-P-Nr. #1-BUCHSTABEN gibt's als Preis für **SCHNELLSCHÜSSE, HARTES RENNEN, S-KURVEN, SIEGERRUNDE** und sind vom **MODUS-BONUS** aus möglich. **C-H-A-M-P-Nr. #1** komplett schaffen, um **CHAMPION-HERAUSFORDERUNG** zu starten.

TIP: Sofort-Info nach der Liste **CHAMP Nr. #1** checken!



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in den USA.

755-5191-03-Y Germany

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



INSTRUCTION CARD
SPI Part N°: 755-5191-04 ITALIAN

PREMI GARAGE: Colpisci la **TEST CAR** per aprire il **GARAGE**. Entra nel garage e segui le istruzioni che appaiono sul display per quella modalità.
PALLA EXTRA: Il premio **MIGLIA HAULER** sulle due rampe. Colleziona **MIGLIA HAULER** per illuminare il *tiro palla extra*. Si può ottenere la palla extra anche dai **PREMI GARAGE** e **SCANNER**.

MULTIBALL: Completa i **BERSAGLI DROP** per illuminare i *tiri R-A-C-E (GARA)*. Colpisci le lettere **R-A-C-E** illuminate per comporre la parola **RACE**. Quando tutte e quattro le lettere in **RACE (GARA)** sono illuminate, si accenderà **LOCK**. Cattura 2 palle per illuminare Multiball. Inizia Multiball tirando verso la **RAMPA SINISTRA**.

JACKPOT MULTIBALL: Mentre stai giocando in Multiball, colpisci i *tiri Jackpot* illuminati. Colpisci il **BONUS JACKPOT** illuminato per far tornare la palla in pista.
Nota che ogni volta che la palla si trova sulla pista, devi colpire la PALLA PRIGIONIERA per bloccare un nuovo valore Jackpot!

CHAMP #1: si vincono le **LETTERE C-H-A-M-P-#1** dai **TIRI VELOCI, RACE (GARA) DURA, PISTA AD ESSE, GIRO VINCENTE** ed è possibile ottenerli anche da **MODALITÀ BONUS**. Completa **C-H-A-M-P-#1** per iniziare **SFIDA DEL CAMPIONE**.

CONSIGLIO: dai un'occhiata alle informazioni istantanee per l'elenco di **CHAMP #1!**



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Tutti i diritti riservati. Stampato negli USA.

755-5191-04-Y Italia

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

PREMI GARAGE: Colpisci la **TEST CAR** per aprire il **GARAGE**. Entra nel garage e segui le istruzioni che appaiono sul display per quella modalità.
PALLA EXTRA: Il premio **MIGLIA HAULER** sulle due rampe. Colleziona **MIGLIA HAULER** per illuminare il *tiro palla extra*. Si può ottenere la palla extra anche dai **PREMI GARAGE** e **SCANNER**.

MULTIBALL: Completa i **BERSAGLI DROP** per illuminare i *tiri R-A-C-E (GARA)*. Colpisci le lettere **R-A-C-E** illuminate per comporre la parola **RACE**. Quando tutte e quattro le lettere in **RACE (GARA)** sono illuminate, si accenderà **LOCK**. Cattura 2 palle per illuminare Multiball. Inizia Multiball tirando verso la **RAMPA SINISTRA**.

JACKPOT MULTIBALL: Mentre stai giocando in Multiball, colpisci i *tiri Jackpot* illuminati. Colpisci il **BONUS JACKPOT** illuminato per far tornare la palla in pista.
Nota che ogni volta che la palla si trova sulla pista, devi colpire la PALLA PRIGIONIERA per bloccare un nuovo valore Jackpot!

CHAMP #1: si vincono le **LETTERE C-H-A-M-P-#1** dai **TIRI VELOCI, RACE (GARA) DURA, PISTA AD ESSE, GIRO VINCENTE** ed è possibile ottenerli anche da **MODALITÀ BONUS**. Completa **C-H-A-M-P-#1** per iniziare **SFIDA DEL CAMPIONE**.

CONSIGLIO: dai un'occhiata alle informazioni istantanee per l'elenco di **CHAMP #1!**



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Tutti i diritti riservati. Stampato negli USA.

755-5191-04-Y Italia

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

PREMI GARAGE: Colpisci la **TEST CAR** per aprire il **GARAGE**. Entra nel garage e segui le istruzioni che appaiono sul display per quella modalità.
PALLA EXTRA: Il premio **MIGLIA HAULER** sulle due rampe. Colleziona **MIGLIA HAULER** per illuminare il *tiro palla extra*. Si può ottenere la palla extra anche dai **PREMI GARAGE** e **SCANNER**.

MULTIBALL: Completa i **BERSAGLI DROP** per illuminare i *tiri R-A-C-E (GARA)*. Colpisci le lettere **R-A-C-E** illuminate per comporre la parola **RACE**. Quando tutte e quattro le lettere in **RACE (GARA)** sono illuminate, si accenderà **LOCK**. Cattura 2 palle per illuminare Multiball. Inizia Multiball tirando verso la **RAMPA SINISTRA**.

JACKPOT MULTIBALL: Mentre stai giocando in Multiball, colpisci i *tiri Jackpot* illuminati. Colpisci il **BONUS JACKPOT** illuminato per far tornare la palla in pista.
Nota che ogni volta che la palla si trova sulla pista, devi colpire la PALLA PRIGIONIERA per bloccare un nuovo valore Jackpot!

CHAMP #1: si vincono le **LETTERE C-H-A-M-P-#1** dai **TIRI VELOCI, RACE (GARA) DURA, PISTA AD ESSE, GIRO VINCENTE** ed è possibile ottenerli anche da **MODALITÀ BONUS**. Completa **C-H-A-M-P-#1** per iniziare **SFIDA DEL CAMPIONE**.

CONSIGLIO: dai un'occhiata alle informazioni istantanee per l'elenco di **CHAMP #1!**



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Tutti i diritti riservati. Stampato negli USA.

755-5191-04-Y Italia

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



INSTRUCTION CARD
SPI Part N°: 755-5191-02 SPANISH

PREMIOS DE GARAJE: dale al **COCHE DE PRUEBA** para abrir el **GARAJE**. Entra en el garaje y sigue las instrucciones en los gráficos de matriz de puntos para ese modo.

BOLA EXTRA: las dos rampas premian con **MILLAS DE HAULER**. Reúne las **MILLAS DE HAULER** para iluminar el *pasillo de bola extra*. También se puede conseguir la bola extra desde los **PREMIOS DE GARAJE** y los **PREMIOS DE RADIORRECEPTOR**.

MULTIBOLA: reúne las **DIANAS ABATIBLES** para iluminar los *pasillos de R-A-C-E*. Dale a los *pasillos R-A-C-E* iluminados para reunir las letras de **RACE**. Una vez que se hayan iluminado todas las 4 letras de **RACE**, se iluminará **BLOQUEO**. Bloquea 2 bolas para iluminar Multibola. Inicia Multibola disparando a la **RAMPA IZQUIERDA**.

PREMIOS GORDOS CON MULTIBOLA: mientras tengas la Multibola, dale a los **Premios gordos** iluminados. Dale al **PREMIO GORDO EXTRA** iluminado para regresar las bolas a la pista. *¡Fíjate que cada vez que haya una bola en la pista de carreras, debes darle a la BOLA CAUTIVA para congelar un nuevo valor de Premio Gordo!*

CHAMP #1: se dan como premio letras de **C-H-A-M-P-#1** por **ACELERONES, DURA COMPETENCIA, EL ESSES, VUELTA DE LA VICTORIA** y estos premios son posibles desde el **MODO DE BONO**. Reúne las letras de **C-H-A-M-P-#1** para iniciar el **DESAFÍO DEL CAMPEÓN**.

CONSEJO: *¡En la Instant Info (Información al instante) encontrarás la lista de CHAMP #1!*



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Reservados todos los derechos. Impreso en EE.UU.

755-5191-02-Y Spain

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

PREMIOS DE GARAJE: dale al **COCHE DE PRUEBA** para abrir el **GARAJE**. Entra en el garaje y sigue las instrucciones en los gráficos de matriz de puntos para ese modo.

BOLA EXTRA: las dos rampas premian con **MILLAS DE HAULER**. Reúne las **MILLAS DE HAULER** para iluminar el *pasillo de bola extra*. También se puede conseguir la bola extra desde los **PREMIOS DE GARAJE** y los **PREMIOS DE RADIORRECEPTOR**.

MULTIBOLA: reúne las **DIANAS ABATIBLES** para iluminar los *pasillos de R-A-C-E*. Dale a los *pasillos R-A-C-E* iluminados para reunir las letras de **RACE**. Una vez que se hayan iluminado todas las 4 letras de **RACE**, se iluminará **BLOQUEO**. Bloquea 2 bolas para iluminar Multibola. Inicia Multibola disparando a la **RAMPA IZQUIERDA**.

PREMIOS GORDOS CON MULTIBOLA: mientras tengas la Multibola, dale a los **Premios gordos** iluminados. Dale al **PREMIO GORDO EXTRA** iluminado para regresar las bolas a la pista. *¡Fíjate que cada vez que haya una bola en la pista de carreras, debes darle a la BOLA CAUTIVA para congelar un nuevo valor de Premio Gordo!*

CHAMP #1: se dan como premio letras de **C-H-A-M-P-#1** por **ACELERONES, DURA COMPETENCIA, EL ESSES, VUELTA DE LA VICTORIA** y estos premios son posibles desde el **MODO DE BONO**. Reúne las letras de **C-H-A-M-P-#1** para iniciar el **DESAFÍO DEL CAMPEÓN**.

CONSEJO: *¡En la Instant Info (Información al instante) encontrarás la lista de CHAMP #1!*



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Reservados todos los derechos. Impreso en EE.UU.

755-5191-02-Y Spain

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

PREMIOS DE GARAJE: dale al **COCHE DE PRUEBA** para abrir el **GARAJE**. Entra en el garaje y sigue las instrucciones en los gráficos de matriz de puntos para ese modo.

BOLA EXTRA: las dos rampas premian con **MILLAS DE HAULER**. Reúne las **MILLAS DE HAULER** para iluminar el *pasillo de bola extra*. También se puede conseguir la bola extra desde los **PREMIOS DE GARAJE** y los **PREMIOS DE RADIORRECEPTOR**.

MULTIBOLA: reúne las **DIANAS ABATIBLES** para iluminar los *pasillos de R-A-C-E*. Dale a los *pasillos R-A-C-E* iluminados para reunir las letras de **RACE**. Una vez que se hayan iluminado todas las 4 letras de **RACE**, se iluminará **BLOQUEO**. Bloquea 2 bolas para iluminar Multibola. Inicia Multibola disparando a la **RAMPA IZQUIERDA**.

PREMIOS GORDOS CON MULTIBOLA: mientras tengas la Multibola, dale a los **Premios gordos** iluminados. Dale al **PREMIO GORDO EXTRA** iluminado para regresar las bolas a la pista. *¡Fíjate que cada vez que haya una bola en la pista de carreras, debes darle a la BOLA CAUTIVA para congelar un nuevo valor de Premio Gordo!*

CHAMP #1: se dan como premio letras de **C-H-A-M-P-#1** por **ACELERONES, DURA COMPETENCIA, EL ESSES, VUELTA DE LA VICTORIA** y estos premios son posibles desde el **MODO DE BONO**. Reúne las letras de **C-H-A-M-P-#1** para iniciar el **DESAFÍO DEL CAMPEÓN**.

CONSEJO: *¡En la Instant Info (Información al instante) encontrarás la lista de CHAMP #1!*



Stern® Pinball, Inc. ©2005 Reservados todos los derechos. Impreso en EE.UU.

755-5191-02-Y Spain

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