

### ISTRUZIONI PER « STRIKE »

- I rollovers superiori destri e sinistri segnano 50.000 punti e avanzano il punteggio bonus quando illuminati.
- Il bersaglio superiore centrale quando colpito fa lampeggiare i bumpers, i bumpers segnano 10.000 punti quando lampeggianti.
- I bersagli Verdi superiori destri e sinistri illuminano il doppio bonus se colpiti quando illuminati.
- Abbattendo I bersagli cadenti la prima volta illuminano il primo strike, la seconda volta il secondo strike ecc.
- Quando tre strike sono illuminati, lo special rosso centrale si illumina lampeggiando, il suo valore è indicato nella cartella a destra.
- I due bersagli rossi centrali si illuminano alternativamente ogni volta che tutti i bersagli cadenti vengono abbattuti e danno una pallina bonus se colpiti quando illuminati.
- La pallina che lascia il campo di gioco dà il punteggio bonus indicato dall'ammontare illuminato sulla pista, che si raddoppia se la luce del doppio bonus è illuminata.
- All'inizio del gioco le luci del random score variano. Quando il punteggio che rimane illuminato viene raggiunto si ottiene il valore indicato sulla cartella a destra.
- A fine gioco il punteggio raggiunto viene confrontato con il punteggio Massimo precedente e aggiornato se è superato.

### ISTRUZIONI PER « STRIKE »

- I rollovers superiori destri e sinistri segnano 50.000 punti e avanzano il punteggio bonus quando illuminati.
- Il bersaglio superiore centrale quando colpito fa lampeggiare i bumpers, i bumpers segnano 10.000 punti quando lampeggianti.
- I bersagli Verdi superiori destri e sinistri illuminano il doppio bonus se colpiti quando illuminati.
- Abbattendo I bersagli cadenti la prima volta illuminano il primo strike, la seconda volta il secondo strike ecc.
- Quando quattro strike sono illuminati, lo special rosso centrale si illumina lampeggiando, il suo valore è indicato nella cartella a destra.
- I due bersagli rossi centrali si illuminano alternativamente ogni volta che tutti i bersagli cadenti vengono abbattuti e danno una pallina bonus se colpiti quando illuminati.
- La pallina che lascia il campo di gioco dà il punteggio bonus indicato dall'ammontare illuminato sulla pista, che si raddoppia se la luce del doppio bonus è illuminata.
- All'inizio del gioco le luci del random score variano. Quando il punteggio che rimane illuminato viene raggiunto si ottiene il valore indicato sulla cartella a destra.
- A fine gioco il punteggio raggiunto viene confrontato con il punteggio Massimo precedente e aggiornato se è superato.

Font used: HelveticaNeueLT Std Med

#### **Cards status:**

Instruction card English needed.

Instruction card French needed.

Instruction card German needed.

Instruction card Italian (tre (3) strikes) confirmed.

Instruction card Italian (quattro (4) strikes) confirmed.

Score and Balls-Per-Game cards are available in a separate file called Zaccaria\_score\_cards.zip.

If you have any other information about these cards, please send a readable picture or scan to me.

Enjoy and have fun,

Peter

[www.inkochnito.nl](http://www.inkochnito.nl)

If you like my work, please send me a donation via PayPal.