

FREDDY® A NIGHTMARE™ ON ELM STREET

NORMAL
PLAY

OBJECT:

ENTER **NIGHTMARES** BY COMPLETING THE SKILL SHOT, SHOOTING THE BOILER, OR TIMING OUT. DURING NIGHTMARES ONE THROUGH SIX, SHOOT THE "FREDDY" SHOTS TO ADVANCE THE POWER METER, COMPLETING THE POWER METER QUALIFIES THE BOILER TO DEFEAT FREDDY FOR 10,000,000 TIMES THE NIGHTMARE NUMBER. WATCH FOR OTHER FEATURES WHICH ARE ACTIVE IN THE NIGHTMARES.

FINAL NIGHTMARE:

COMPLETE ALL OF THE STROBING SHOTS TO QUALIFY THE BOILER TO DEFEAT FREDDY FOR 100,000,000 TIMES THE NUMBER OF DEFEATED FREDDYS FROM THE PREVIOUS SIX NIGHTMARES. THE SOUL AND KRUEGERAND BONUSES ARE ALSO COLLECTED.

MULTIBALL:

ALL ODD NUMBERED NIGHTMARES BEGIN WITH MULTIBALL PLAY. IF FREDDY IS DEFEATED WHILE STILL IN MULTIBALL, THEN THE FIVE JACKPOT SHOTS ARE QUALIFIED

DREAM WARRIORS:

COMPLETING THE THREE JACKPOTS QUALIFIES THE LEFT HOLE FOR THE **DREAM WARRIORS** FEATURE. DURING DREAM WARRIORS, EACH STROBING SHOTS AWARDS SUPER JACKPOT.

KRUEGERands:

VARIOUS FEATURES ADD KRUEGERANDS TO THE PLAYERS TOTAL, THESE MAY BE EXCHANGED FOR ITEMS FROM THE **TRADE KRUEGERANDS** FEATURES. THE ITEM OFFERED DEPENDS ON THE PLAYERS CURRENT TOTAL KRUEGERANDS, UNUSED KRUEGERANDS ARE COLLECTED AS AN END OF GAME BONUS.

31050

FREDDY® A NIGHTMARE™ ON ELM STREET

TOURNAMENT
PLAY

OBJECT:

ENTER **NIGHTMARES** BY COMPLETING THE SKILL SHOT, SHOOTING THE BOILER, OR TIMING OUT. DURING NIGHTMARES ONE THROUGH SIX, SHOOT THE "FREDDY" SHOTS TO ADVANCE THE POWER METER, COMPLETING THE POWER METER QUALIFIES THE BOILER TO DEFEAT FREDDY FOR 10,000,000 TIMES THE NIGHTMARE NUMBER. WATCH FOR OTHER FEATURES WHICH ARE ACTIVE IN THE NIGHTMARES.

FINAL NIGHTMARE:

COMPLETE ALL OF THE STROBING SHOTS TO QUALIFY THE BOILER TO DEFEAT FREDDY FOR 100,000,000 TIMES THE NUMBER OF DEFEATED FREDDYS FROM THE PREVIOUS SIX NIGHTMARES. THE SOUL AND KRUEGERAND BONUSES ARE ALSO COLLECTED.

MULTIBALL:

ALL ODD NUMBERED NIGHTMARES BEGIN WITH MULTIBALL PLAY. IF FREDDY IS DEFEATED WHILE STILL IN MULTIBALL, THEN THE FIVE JACKPOT SHOTS ARE QUALIFIED

DREAM WARRIORS:

COMPLETING THE THREE JACKPOTS QUALIFIES THE LEFT HOLE FOR THE **DREAM WARRIORS** FEATURE. DURING DREAM WARRIORS, EACH STROBING SHOTS AWARDS SUPER JACKPOT.

KRUEGERands:

VARIOUS FEATURES ADD KRUEGERANDS TO THE PLAYERS TOTAL, THESE MAY BE EXCHANGED FOR ITEMS FROM THE **TRADE KRUEGERANDS** FEATURES. THE ITEM OFFERED DEPENDS ON THE PLAYERS CURRENT TOTAL KRUEGERANDS, UNUSED KRUEGERANDS ARE COLLECTED AS AN END OF GAME BONUS.

31050

FREDDY® A NIGHTMARE™ ON ELM STREET

JEU
NORMAL

OBJET:

DEBUTES LES **CAUCHEMARS**, EN FAISANT LE TIR DE PRECISION, LA CHAUDIERE, OU EN TERMINANT LE TEMPS. DURANT LES CAUCHEMARS 1 A 6, VISEZ "FREDDY", POUR FAIRE AVANCER LE COMPTEUR DE PUISSANCE. COMPLETER LE COMPTEUR, SELECTIONNE LA CHAUDIERE POUR BATTRE FREDDY, AVEC 10.000.000 X, LE NOMBRE DE CAUCHEMARS.

CAUCHEMAR FINAL:

FAIRE TOUS LES TIRS CLIGNOTANTS POUR SELECTIONNER LA CHAUDIERE ET BATTRE FREDDY, AVEC 100.000.000 X, LE NOMBRE DE DEFAITES DE FREDDY, DEPUIS LE PRECEDENT CAUCHEMAR N° 6. LES BONUS "SOUL" & "KRUEGERANDS" SONT EGALEMENT GAGNES.

MULTIBILLES:

TOUS LES CAUCHEMARS IMPAIRS, DEBUTENT EN MULTIBILLES, SI FREDDY EST BATTU DURANT UN MULTIBILLES, LES 5 TIRS **JACKPOT** SONT SELECTIONNES.

DREAM WARRIORS:

FAIRE LES TROIS JACKPOTS, SELECTIONNE LE TROU DAUCHE LA SEQUENCE **DREAM WARRIORS**, CHAQUE TIR CLIGNOTANT, DONNE LE SUPER JACKPOT.

KRUEGERands:

PLUSIERS FONCTIONS ADDITIONNENT KRUEGERANDS AU TOTAL DES JOUERUS. CECI PEUT-ETRE ECHANGE CONTRE DES FONCTIONS DE LA SEQUENCE **TRADE KRUEGERANDS**. LA FONCTIONS OFFERTE DEPAND DU TOTAL DES KRUEGERANDS DU JOUEUR. LES KRUEGERANDS NON UTILISES SONT DONNES COMME BONUS A LA FIN DE LA PARTIE.

31051

FREDDY® A NIGHTMARE™ ON ELM STREET

CONCOURS

OBJET:

DEBUTES LES **CAUCHEMARS**, EN FAISANT LE TIR DE PRECISION, LA CHAUDIERE, OU EN TERMINANT LE TEMPS. DURANT LES CAUCHEMARS 1 A 6, VISEZ "FREDDY", POUR FAIRE AVANCER LE COMPTEUR DE PUISSANCE. COMPLETER LE COMPTEUR, SELECTIONNE LA CHAUDIERE POUR BATTRE FREDDY, AVEC 10.000.000 X, LE NOMBRE DE CAUCHEMARS.

CAUCHEMAR FINAL:

FAIRE TOUS LES TIRS CLIGNOTANTS POUR SELECTIONNER LA CHAUDIERE ET BATTRE FREDDY, AVEC 100.000.000 X, LE NOMBRE DE DEFAITES DE FREDDY, DEPUIS LE PRECEDENT CAUCHEMAR N° 6. LES BONUS "SOUL" & "KRUEGERANDS" SONT EGALEMENT GAGNES.

MULTIBILLES:

TOUS LES CAUCHEMARS IMPAIRS, DEBUTENT EN MULTIBILLES, SI FREDDY EST BATTU DURANT UN MULTIBILLES, LES 5 TIRS **JACKPOT** SONT SELECTIONNES.

DREAM WARRIORS:

FAIRE LES TROIS JACKPOTS, SELECTIONNE LE TROU DAUCHE LA SEQUENCE **DREAM WARRIORS**, CHAQUE TIR CLIGNOTANT, DONNE LE SUPER JACKPOT.

KRUEGERands:

PLUSIERS FONCTIONS ADDITIONNENT KRUEGERANDS AU TOTAL DES JOUERUS. CECI PEUT-ETRE ECHANGE CONTRE DES FONCTIONS DE LA SEQUENCE **TRADE KRUEGERANDS**. LA FONCTIONS OFFERTE DEPAND DU TOTAL DES KRUEGERANDS DU JOUEUR. LES KRUEGERANDS NON UTILISES SONT DONNES COMME BONUS A LA FIN DE LA PARTIE.

31051

★ ★

29458

★ ★

29458

www.inkochnito.nl