

How to play **MARS**, god of war

3 BALLS
PER GAME

MULTIPLE-BALL

HYPERFORCE Activate warbases by completing corresponding target bank. Capture ball by entering warbase while flashing. Entering launch lane when flashing releases balls from warbases for multi-ball play.

STARGATE If no warbases are secured, ball passing through right return lane lowers stargate. Entering launch lane before hitting a pop bumper scores 50,000 points.

EXTRA BALL Entering warbases when pink light is on activates spot target or rollover for extra ball.

SPECIAL Entering warbase when red light is on activates rollover for special.

**FLIPPER
BUTTON** The right flipper button rotates M-A-R-S lights and pop bumpers.

MULTIPLIERS Completing M-A-R-S or entering launch lane advances bonus blasters and warbase multipliers.

HYPERSCORE Playfield scoring increases 3X during 2-ball multi-ball and 5X during 3-ball multi-ball.

A-20885

How to play **MARS**, god of war

3 BALLS
PER GAME

MULTIPLE-BALL

HYPERFORCE Activate warbases by completing corresponding target bank. Capture ball by entering warbase while flashing. Entering launch lane when flashing releases balls from warbases for multi-ball play.

STARGATE If no warbases are secured, ball passing through right return lane lowers stargate. Entering launch lane before hitting a pop bumper scores 50,000 points.

EXTRA BALL Entering warbases when pink light is on activates spot target or rollover for extra ball.

SPECIAL Entering warbase when red light is on activates rollover for special.

LAST CHANCE When last ball goes out side lanes, any captive ball may be played out as a ball-in-play. Last Chance cannot occur after extra ball is awarded or during multi-ball.

**FLIPPER
BUTTON** The right flipper button rotates M-A-R-S lights and pop bumpers.

MULTIPLIERS Completing M-A-R-S or entering launch lane advances bonus blasters and warbase multipliers.

HYPERSCORE Playfield scoring increases 3X during 2-ball multi-ball and 5X during 3-ball multi-ball.

A-20885

How to play **MARS**, god of war

5 BALLS
PER GAME

MULTIPLE-BALL

HYPERFORCE Activate warbases by completing corresponding target bank. Capture ball by entering warbase while flashing. Entering launch lane when flashing releases balls from warbases for multi-ball play.

STARGATE If no warbases are secured, ball passing through right return lane lowers stargate. Entering launch lane before hitting a pop bumper scores 50,000 points.

EXTRA BALL Entering warbases when pink light is on activates spot target or rollover for extra ball.

SPECIAL Entering warbase when red light is on activates rollover for special.

**FLIPPER
BUTTON** The right flipper button rotates M-A-R-S lights and pop bumpers.

MULTIPLIERS Completing M-A-R-S or entering launch lane advances bonus blasters and warbase multipliers.

HYPERSCORE Playfield scoring increases 3X during 2-ball multi-ball and 5X during 3-ball multi-ball.

A-20886

How to play **MARS**, god of war

5 BALLS
PER GAME

MULTIPLE-BALL

HYPERFORCE Activate warbases by completing corresponding target bank. Capture ball by entering warbase while flashing. Entering launch lane when flashing releases balls from warbases for multi-ball play.

STARGATE If no warbases are secured, ball passing through right return lane lowers stargate. Entering launch lane before hitting a pop bumper scores 50,000 points.

EXTRA BALL Entering warbases when pink light is on activates spot target or rollover for extra ball.

SPECIAL Entering warbase when red light is on activates rollover for special.

LAST CHANCE When last ball goes out side lanes, any captive ball may be played out as a ball-in-play. Last Chance cannot occur after extra ball is awarded or during multi-ball.

**FLIPPER
BUTTON** The right flipper button rotates M-A-R-S lights and pop bumpers.

MULTIPLIERS Completing M-A-R-S or entering launch lane advances bonus blasters and warbase multipliers.

HYPERSCORE Playfield scoring increases 3X during 2-ball multi-ball and 5X during 3-ball multi-ball.

A-20886

Regle de jeu **MARS** dieu de la guerre

3
BILLES

- HYPERFORCE** Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles correspondantes. Capturer les billes en entrant dans les bases de guerre lorsqu'elles clignotent. Entrer dans la rampe de lancement lorsqu'elle clignote libère la bille prisonnière des bases de guerre pour le jeu multi billes.
- BILLES MULTIPLES**
- PORTE DES ETOILES** . . Si aucune des bases de guerre n'a été capturée une bille passant dans le passage de retour droit décrémentera le Stargate. Entrer dans la rampe de lancement avant de toucher au bumper donne 50.000 points.
- (stargate)**
- EXTRA BALL** Entrer dans une base de guerre lorsque la lampe rose est allumée active la cible ronde ou le passage pour EXTRA BALL.
- SPECIAL** Entrer dans une base de guerre lorsque la lumière rouge est allumée active le passage pour SPECIAL.
- BOUTTON**
- DU FLIPPER** Le bouton du flipper droit provoque la rotation des Lampes de M-A-R-S et des bumpers.
- MULTIPLICATEURS** . . Faire les passages M-A-R-S ou bien entrer dans la rampe de lancement avance les bonus et les multiplicateurs des bases de guerre.
- HYPERSCORE** Les points du plateau se multiplient par X3 durant le jeu multi billes avec 2 billes et par X5 durant le jeu multi billes avec 3 billes.
- A-20942

Regle de jeu **MARS** dieu de la guerre

3
BILLES

- HYPERFORCE** Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles correspondantes. Capturer les billes en entrant dans les bases de guerre lorsqu'elles clignotent. Entrer dans la rampe de lancement lorsqu'elle clignote libère la bille prisonnière des bases de guerre pour le jeu multi billes.
- BILLES MULTIPLES**
- PORTE DES ETOILES** . . Si aucune des bases de guerre n'a été capturée une bille passant dans le passage de retour droit décrémentera le Stargate. Entrer dans la rampe de lancement avant de toucher au bumper donne 50.000 points.
- (stargate)**
- EXTRA BALL** Entrer dans une base de guerre lorsque la lampe rose est allumée active la cible ronde ou le passage pour EXTRA BALL.
- SPECIAL** Entrer dans une base de guerre lorsque la lumière rouge est allumée active le passage pour SPECIAL.
- DERNIERE CHANCE** . . Lorsque la dernière bille passe un des passages de sortie chaque bille captive pourra être jouée comme une bille de jeu. La caractéristique "dernière chance" ne sera pas effective après l'obtention d'un EXTRA BALL ou bien durant le jeu multi billes.
- (last chance)**
- BOUTTON**
- DU FLIPPER** Le bouton du flipper droit provoque la rotation des Lampes de M-A-R-S et des bumpers.
- MULTIPLICATEURS** . . Faire les passages M-A-R-S ou bien entrer dans la rampe de lancement avance les bonus et les multiplicateurs des bases de guerre.
- HYPERSCORE** Les points du plateau se multiplient par X3 durant le jeu multi billes avec 2 billes et par X5 durant le jeu multi billes avec 3 billes.
- A-20942

Regle de jeu **MARS** dieu de la guerre

5
BILLES

- HYPERFORCE** Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles correspondantes. Capturer les billes en entrant dans les bases de guerre lorsqu'elles clignotent. Entrer dans la rampe de lancement lorsqu'elle clignote libère la bille prisonnière des bases de guerre pour le jeu multi billes.
- BILLES MULTIPLES**
- PORTE DES ETOILES** . . Si aucune des bases de guerre n'a été capturée une bille passant dans le passage de retour droit décrémentera le Stargate. Entrer dans la rampe de lancement avant de toucher au bumper donne 50.000 points.
- (stargate)**
- EXTRA BALL** Entrer dans une base de guerre lorsque la lampe rose est allumée active la cible ronde ou le passage pour EXTRA BALL.
- SPECIAL** Entrer dans une base de guerre lorsque la lumière rouge est allumée active le passage pour SPECIAL.
- BOUTTON**
- DU FLIPPER** Le bouton du flipper droit provoque la rotation des Lampes de M-A-R-S et des bumpers.
- MULTIPLICATEURS** . . Faire les passages M-A-R-S ou bien entrer dans la rampe de lancement avance les bonus et les multiplicateurs des bases de guerre.
- HYPERSCORE** Les points du plateau se multiplient par X3 durant le jeu multi billes avec 2 billes et par X5 durant le jeu multi billes avec 3 billes.
- A-20943

Regle de jeu **MARS** dieu de la guerre

5
BILLES

- HYPERFORCE** Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles correspondantes. Capturer les billes en entrant dans les bases de guerre lorsqu'elles clignotent. Entrer dans la rampe de lancement lorsqu'elle clignote libère la bille prisonnière des bases de guerre pour le jeu multi billes.
- BILLES MULTIPLES**
- PORTE DES ETOILES** . . Si aucune des bases de guerre n'a été capturée une bille passant dans le passage de retour droit décrémentera le Stargate. Entrer dans la rampe de lancement avant de toucher au bumper donne 50.000 points.
- (stargate)**
- EXTRA BALL** Entrer dans une base de guerre lorsque la lampe rose est allumée active la cible ronde ou le passage pour EXTRA BALL.
- SPECIAL** Entrer dans une base de guerre lorsque la lumière rouge est allumée active le passage pour SPECIAL.
- DERNIERE CHANCE** . . Lorsque la dernière bille passe un des passages de sortie chaque bille captive pourra être jouée comme une bille de jeu. La caractéristique "dernière chance" ne sera pas effective après l'obtention d'un EXTRA BALL ou bien durant le jeu multi billes.
- (last chance)**
- BOUTTON**
- DU FLIPPER** Le bouton du flipper droit provoque la rotation des Lampes de M-A-R-S et des bumpers.
- MULTIPLICATEURS** . . Faire les passages M-A-R-S ou bien entrer dans la rampe de lancement avance les bonus et les multiplicateurs des bases de guerre.
- HYPERSCORE** Les points du plateau se multiplient par X3 durant le jeu multi billes avec 2 billes et par X5 durant le jeu multi billes avec 3 billes.
- A-20943

MARS, God of War

SPIELANLEITUNG

MULTIPLE-BALL

3 Kugeln pro Spiel

- HYPERFORCE** Die "WARBASES" werden erleuchtet, wenn die dazugehörige Target Bank vollständig getroffen wurde. Eine zusätzliche Kugel wird ins Spiel gegeben, wenn die Kugel ins "WARBASE" — Loch geschossen wird. Läuft die Kugel über die erleuchtete "LAUNCH-LANE", wird die Kugel aus der "WARBASE" zum "MULTI-BALL" — Spiel freigegeben.
- STARGATE** Ist keine "WARBASE" erleuchtet, läuft die Kugel durch die untere Bahn des "STARGATES". Wird die "LAUNCH-LANE" vor einem Turmanschlag getroffen, erhält der Spieler 50.000 Punkte.
- EXTRA BALL** Die "EXTRA-BALL" — Chance leuchtet auf, wenn die "WARBASE" bei Rosa-Licht getroffen wird.
- SPECIAL** Die "SPECIAL-CHANCE" leuchtet auf, wenn die "WARBASE" bei Rot-Licht getroffen wird.
- LAST CHANCE** Wenn die letzte Kugel seitlich ins Aus geht, kann jede gesicherte Kugel normal ausgespielt werden. Die "LAST-CHANCE" kann nicht gegeben werden, wenn das "MULTI-BALL" — Spiel läuft oder der "EXTRA-BALL" erreicht wurde.
- BONUS** Der Bonus wird nach jedem Kugeldurchlauf aufgezählt.
- MULTIPLIERS** Werden die Überrollkontakte M-A-R-S vollständig gelöscht oder die "LAUNCH-LANE" getroffen, wird der "BONUS-BLASTERS" und der "WARBASE MULTIPLIERS" weitergeschaltet.
- HYPERSCORE** Die Spielfeldpunkte erhöhen sich auf 3-fach während des 2-Kugel "MULTI-BALL" — Spiels und auf 5-fach während des 3-Kugel "MULTI-BALL" — Spiels.

A-21025

MARS, God of War

SPIELANLEITUNG

MULTIPLE-BALL

5 Kugeln pro Spiel

- HYPERFORCE** Die "WARBASES" werden erleuchtet, wenn die dazugehörige Target Bank vollständig getroffen wurde. Eine zusätzliche Kugel wird ins Spiel gegeben, wenn die Kugel ins "WARBASE" — Loch geschossen wird. Läuft die Kugel über die erleuchtete "LAUNCH-LANE", wird die Kugel aus der "WARBASE" zum "MULTI-BALL" — Spiel freigegeben.
- STARGATE** Ist keine "WARBASE" erleuchtet, läuft die Kugel durch die untere Bahn des "STARGATES". Wird die "LAUNCH-LANE" vor einem Turmanschlag getroffen, erhält der Spieler 50.000 Punkte.
- EXTRA BALL** Die "EXTRA-BALL" — Chance leuchtet auf, wenn die "WARBASE" bei Rosa-Licht getroffen wird.
- SPECIAL** Die "SPECIAL-CHANCE" leuchtet auf, wenn die "WARBASE" bei Rot-Licht getroffen wird.
- LAST CHANCE** Wenn die letzte Kugel seitlich ins Aus geht, kann jede gesicherte Kugel normal ausgespielt werden. Die "LAST-CHANCE" kann nicht gegeben werden, wenn das "MULTI-BALL" — Spiel läuft oder der "EXTRA-BALL" erreicht wurde.
- BONUS** Der Bonus wird nach jedem Kugeldurchlauf aufgezählt.
- MULTIPLIERS** Werden die Überrollkontakte M-A-R-S vollständig gelöscht oder die "LAUNCH-LANE" getroffen, wird der "BONUS-BLASTERS" und der "WARBASE MULTIPLIERS" weitergeschaltet.
- HYPERSCORE** Die Spielfeldpunkte erhöhen sich auf 3-fach während des 2-Kugel "MULTI-BALL" — Spiels und auf 5-fach während des 3-Kugel "MULTI-BALL" — Spiels.

A-21025

MARS, God of War

SPIELANLEITUNG

MULTIPLE-BALL

3 Kugeln pro Spiel

- HYPERFORCE** Die "WARBASES" werden erleuchtet, wenn die dazugehörige Target Bank vollständig getroffen wurde. Eine zusätzliche Kugel wird ins Spiel gegeben, wenn die Kugel ins "WARBASE" — Loch geschossen wird. Läuft die Kugel über die erleuchtete "LAUNCH-LANE", wird die Kugel aus der "WARBASE" zum "MULTI-BALL" — Spiel freigegeben.
- STARGATE** Ist keine "WARBASE" erleuchtet, läuft die Kugel durch die untere Bahn des "STARGATES". Wird die "LAUNCH-LANE" vor einem Turmanschlag getroffen, erhält der Spieler 50.000 Punkte.
- EXTRA BALL** Die "EXTRA-BALL" — Chance leuchtet auf, wenn die "WARBASE" bei Rosa-Licht getroffen wird.
- SPECIAL** Die "SPECIAL-CHANCE" leuchtet auf, wenn die "WARBASE" bei Rot-Licht getroffen wird.
- BONUS** Der Bonus wird nach jedem Kugeldurchlauf aufgezählt.
- MULTIPLIERS** Werden die Überrollkontakte M-A-R-S vollständig gelöscht oder die "LAUNCH-LANE" getroffen, wird der "BONUS-BLASTERS" und der "WARBASE MULTIPLIERS" weitergeschaltet.
- HYPERSCORE** Die Spielfeldpunkte erhöhen sich auf 3-fach während des 2-Kugel "MULTI-BALL" — Spiels und auf 5-fach während des 3-Kugel "MULTI-BALL" — Spiels.

A-21026

MARS, God of War

SPIELANLEITUNG

MULTIPLE-BALL

5 Kugeln pro Spiel

- HYPERFORCE** Die "WARBASES" werden erleuchtet, wenn die dazugehörige Target Bank vollständig getroffen wurde. Eine zusätzliche Kugel wird ins Spiel gegeben, wenn die Kugel ins "WARBASE" — Loch geschossen wird. Läuft die Kugel über die erleuchtete "LAUNCH-LANE", wird die Kugel aus der "WARBASE" zum "MULTI-BALL" — Spiel freigegeben.
- STARGATE** Ist keine "WARBASE" erleuchtet, läuft die Kugel durch die untere Bahn des "STARGATES". Wird die "LAUNCH-LANE" vor einem Turmanschlag getroffen, erhält der Spieler 50.000 Punkte.
- EXTRA BALL** Die "EXTRA-BALL" — Chance leuchtet auf, wenn die "WARBASE" bei Rosa-Licht getroffen wird.
- SPECIAL** Die "SPECIAL-CHANCE" leuchtet auf, wenn die "WARBASE" bei Rot-Licht getroffen wird.
- BONUS** Der Bonus wird nach jedem Kugeldurchlauf aufgezählt.
- MULTIPLIERS** Werden die Überrollkontakte M-A-R-S vollständig gelöscht oder die "LAUNCH-LANE" getroffen, wird der "BONUS-BLASTERS" und der "WARBASE MULTIPLIERS" weitergeschaltet.
- HYPERSCORE** Die Spielfeldpunkte erhöhen sich auf 3-fach während des 2-Kugel "MULTI-BALL" — Spiels und auf 5-fach während des 3-Kugel "MULTI-BALL" — Spiels.

A-21026

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 300,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.
- 3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20899

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 300,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.

A-20899

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 350,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 650,000 POINTS.
- 3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20900

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 350,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 650,000 POINTS.

A-20900

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 400,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 700,000 POINTS.
- 3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20901

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 400,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 700,000 POINTS.

A-20901

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 450,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 750,000 POINTS.
- 3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20902

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 450,000 POINTS.
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 750,000 POINTS.

A-20902

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 500,000 POINTS.
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 800,000 POINTS.
3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20903

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 500,000 POINTS.
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 800,000 POINTS.

A-20903

SCORING 300,000 POINTS ADDS 1 BALL.
SCORING 600,000 POINTS ADDS 1 BALL.

A-20904

SCORING 350,000 POINTS ADDS 1 BALL.
SCORING 650,000 POINTS ADDS 1 BALL.

A-20905

SCORING 400,000 POINTS ADDS 1 BALL.

SCORING 700,000 POINTS ADDS 1 BALL.

A-20906

SCORING 450,000 POINTS ADDS 1 BALL.

SCORING 750,000 POINTS ADDS 1 BALL.

A-20907

SCORING 500,000 POINTS ADDS 1 BALL.

SCORING 800,000 POINTS ADDS 1 BALL.

A-20908

ALL LIT SPECIALS SCORE 50,000 POINTS

ALL LIT EXTRA BALLS SCORE 50,000 POINTS

NOV

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF [REDACTED] POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF [REDACTED] POINTS.

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20658

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF [REDACTED] POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF [REDACTED] POINTS.

A-20658

MARS, god of war

RECOMMENDED CARDS ARE MARKED * FOR 3 BALL AND † FOR 5 BALL.
SCORES ARE LISTED FROM LIBERAL TO CONSERVATIVE.

REPLAY		ADD-A-BALL	
A-20899	300,000 – 600,000	A-20904	300,000 – 600,000
A-20900	350,000 – 650,000	A-20905	350,000 – 650,000
* † A-20901	400,000 – 700,000	* † A-20906	400,000 – 700,000
A-20903	450,000 – 750,000	A-20907	450,000 – 750,000
A-20903	500,000 – 800,000	A-20908	500,000 – 800,000

NOTE: IF GAME IS OPERATED WITHOUT “HIGH GAME TO DATE” FEATURE
TURN SCORE CARD OVER.

A-20909

Fonts used: Helvetica, Eras Bold ITC, Futura Bk BT, Futura Hv BT, News Gothic MT Std

Cards status:

A-20885 3 balls confirmed.

A-20885 3 balls Last Chance confirmed.

A-20886 5 balls confirmed.

A-20886 5 balls Last Chance confirmed.

A-20942 3 balls French confirmed.

A-20942 3 balls Last Chance French confirmed.

A-20943 5 balls French confirmed.

A-20943 5 balls Last Chance French confirmed.

A-21025 3 & 5 balls Last Chance German card confirmed.

A-21026 3 & 5 balls German card needed to verify.

Score cards confirmed.

A-20909 index card confirmed.

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

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