How to play MARS, god of war

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.

## . . . . . . . . . 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.

3 BALLS

PER GAME

FLIPPER  
BUTTON

A-20885

How to play MARS, god of war

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.

## . . . . . . . . . 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.

3 BALLS

PER GAME

FLIPPER  
BUTTON

A-20885

How to play MARS, god of war

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.

## . . . . . . . . . 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.

5 BALLS

PER GAME

FLIPPER  
BUTTON

A-20886

How to play MARS, god of war

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.

## . . . . . . . . . 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.

5 BALLS

PER GAME

FLIPPER  
BUTTON

A-20886

Regle de jeu MARS dieu de la guerre

HYPERFORCE . . . . . . . Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles  
BILLES MULTIPLES 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.

PORTE DES ETOILES . . Si aucune des bases de guerre n’a été capturée une bille  
(stargate) passant dans le passage de retour droit décrémentera le  
 Stargate. Entrer dans le rampe de lancement avant de toucher  
 au bumper donne 50.000 points.

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.

## . . . . . . . . . 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.

3  
BILLES

BOUTTON  
DU FLIPPER

A-20942

Regle de jeu MARS dieu de la guerre

HYPERFORCE . . . . . . . Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles  
BILLES MULTIPLES 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.

PORTE DES ETOILES . . Si aucune des bases de guerre n’a été capturée une bille  
(stargate) passant dans le passage de retour droit décrémentera le  
 Stargate. Entrer dans le rampe de lancement avant de toucher  
 au bumper donne 50.000 points.

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 (last chance) 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.

## . . . . . . . . . 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.

3  
BILLES

BOUTTON  
DU FLIPPER

A-20942

Regle de jeu MARS dieu de la guerre

HYPERFORCE . . . . . . . Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles  
BILLES MULTIPLES 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.

PORTE DES ETOILES . . Si aucune des bases de guerre n’a été capturée une bille  
(stargate) passant dans le passage de retour droit décrémentera le  
 Stargate. Entrer dans le rampe de lancement avant de toucher  
 au bumper donne 50.000 points.

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.

## . . . . . . . . . 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.

5  
BILLES

BOUTTON  
DU FLIPPER

A-20943

Regle de jeu MARS dieu de la guerre

HYPERFORCE . . . . . . . Activer les bases de guerre en abattant toutes les cibles  
BILLES MULTIPLES 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.

PORTE DES ETOILES . . Si aucune des bases de guerre n’a été capturée une bille  
(stargate) passant dans le passage de retour droit décrémentera le  
 Stargate. Entrer dans le rampe de lancement avant de toucher  
 au bumper donne 50.000 points.

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 (last chance) 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.

## . . . . . . . . . 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.

5  
BILLES

BOUTTON  
DU FLIPPER

A-20943

MARS, God of War

SPIELANLEITUNG 3 Kugeln pro Spiel

MULTIPLE-BALL

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 5 Kugeln pro Spiel

MULTIPLE-BALL

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 3 Kugeln pro Spiel

MULTIPLE-BALL

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 5 Kugeln pro Spiel

MULTIPLE-BALL

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 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF POINTS.

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20658

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 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.**

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

**ADD-A-BALL**

A-20904 300,000 – 600,000

A-20905 350,000 – 650,000

\* † A-20906 400,000 – 700,000

A-20907 450,000 – 750,000

A-20908 500,000 – 800,000

**REPLAY**

A-20899 300,000 – 600,000

A-20900 350,000 – 650,000

\* † A-20901 400,000 – 700,000

A-20903 450,000 – 750,000

A-20903 500,000 – 800,000

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

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