

HOW TO PLAY **Q*BERT'S™ QUEST**

3 BALLS
PER PLAY

- THE PYRAMID** Light the cubes of the Pyramid by hitting “cube” targets and lit rollovers. Completing a Pyramid scores 20.000 at end of ball.
- THE VILLAINS** Villains attack to take away cubes from the Pyramid. Hitting the villains’ targets will stop their attack. Score value lessens as villains advance. Hitting a yellow spot target pushes a villain back one step.
- LOOP SHOT** Completing a shot along the yellow loop lane stops a villain’s attack and lights villain in center of playboard.
- EXTRA BALL** Hitting a villian’s target in the first stage of attack will light the villain’s picture in the center of the playboard. Completing loop shot also lights center villain picture. Completing all three villains this way earns Extra Ball.
- SPECIAL** Completing 4 Pyramids lights Special. Completing another Pyramid earns Special when lit.

A-22710

HOW TO PLAY **Q*BERT'S™ QUEST**

5 BALLS
PER PLAY

- THE PYRAMID** Light the cubes of the Pyramid by hitting “cube” targets and lit rollovers. Completing a Pyramid scores 20.000 at end of ball.
- THE VILLAINS** Villains attack to take away cubes from the Pyramid. Hitting the villains’ targets will stop their attack. Score value lessens as villains advance. Hitting a yellow spot target pushes a villain back one step.
- LOOP SHOT** Completing a shot along the yellow loop lane stops a villain’s attack and lights villain in center of playboard.
- EXTRA BALL** Hitting a villian’s target in the first stage of attack will light the villain’s picture in the center of the playboard. Completing loop shot also lights center villain picture. Completing all three villains this way earns Extra Ball.
- SPECIAL** Completing 5 Pyramids lights Special. Completing another Pyramid earns Special when lit.

A-22710

HOW TO PLAY Q*BERT'S™ QUEST

3 BALLS
PER PLAY

- THE PYRAMID** Light the cubes of the Pyramid by hitting “cube” targets and lit rollovers. Completing a Pyramid scores 20.000 at end of ball.
- THE VILLAINS** Villains attack to take away cubes from the Pyramid. Hitting the villains’ targets will stop their attack. Score value lessens as villains advance. Hitting a yellow spot target pushes a villain back one step.
- LOOP SHOT** Completing a shot along the yellow loop lane stops a villain’s attack and lights villain in center of playboard.
- EXTRA BALL** Hitting a villain’s target in the first stage of attack will light the villain’s picture in the center of the playboard. Completing loop shot also lights center villain picture. Completing all three villains this way earns Extra Ball.
- SPECIAL** Completing 5 Pyramids lights Special. Completing another Pyramid earns Special when lit.

A-22711

HOW TO PLAY Q*BERT'S™ QUEST

5 BALLS
PER PLAY

- THE PYRAMID** Light the cubes of the Pyramid by hitting “cube” targets and lit rollovers. Completing a Pyramid scores 20.000 at end of ball.
- THE VILLAINS** Villains attack to take away cubes from the Pyramid. Hitting the villains’ targets will stop their attack. Score value lessens as villains advance. Hitting a yellow spot target pushes a villain back one step.
- LOOP SHOT** Completing a shot along the yellow loop lane stops a villain’s attack and lights villain in center of playboard.
- EXTRA BALL** Hitting a villain’s target in the first stage of attack will light the villain’s picture in the center of the playboard. Completing loop shot also lights center villain picture. Completing all three villains this way earns Extra Ball.
- SPECIAL** Completing 6 Pyramids lights Special. Completing another Pyramid earns Special when lit.

A-22711

HOW TO PLAY **Q*BERT'S™ QUEST**

3 BALLS
PER PLAY

- THE PYRAMID** Light the cubes of the Pyramid by hitting “cube” targets and lit rollovers. Completing a Pyramid scores 20.000 at end of ball.
- THE VILLAINS** Villains attack to take away cubes from the Pyramid. Hitting the villains’ targets will stop their attack. Score value lessens as villains advance. Hitting a yellow spot target pushes a villain back one step.
- LOOP SHOT** Completing a shot along the yellow loop lane stops a villain’s attack and lights villain in center of playboard.
- EXTRA BALL** Hitting a villian’s target in the first stage of attack will light the villain’s picture in the center of the playboard. Completing loop shot also lights center villain picture. Completing all three villains this way earns Extra Ball.
- SPECIAL** Completing 6 Pyramids lights Special. Completing another Pyramid earns Special when lit.

A-22712

HOW TO PLAY **Q*BERT'S™ QUEST**

5 BALLS
PER PLAY

- THE PYRAMID** Light the cubes of the Pyramid by hitting “cube” targets and lit rollovers. Completing a Pyramid scores 20.000 at end of ball.
- THE VILLAINS** Villains attack to take away cubes from the Pyramid. Hitting the villains’ targets will stop their attack. Score value lessens as villains advance. Hitting a yellow spot target pushes a villain back one step.
- LOOP SHOT** Completing a shot along the yellow loop lane stops a villain’s attack and lights villain in center of playboard.
- EXTRA BALL** Hitting a villian’s target in the first stage of attack will light the villain’s picture in the center of the playboard. Completing loop shot also lights center villain picture. Completing all three villains this way earns Extra Ball.
- SPECIAL** Completing 7 Pyramids lights Special. Completing another Pyramid earns Special when lit.

A-22712

HOW TO PLAY Q*BERT'S™ QUEST

3 BALLS
PER PLAY

- THE PYRAMID** Light the cubes of the Pyramid by hitting “cube” targets and lit rollovers. Completing a Pyramid scores 20.000 at end of ball.
- THE VILLAINS** Villains attack to take away cubes from the Pyramid. Hitting the villains’ targets will stop their attack. Score value lessens as villains advance. Hitting a yellow spot target pushes a villain back one step.
- LOOP SHOT** Completing a shot along the yellow loop lane stops a villain’s attack and lights villain in center of playboard.
- EXTRA BALL** Hitting a villian’s target in the first stage of attack will light the villain’s picture in the center of the playboard. Completing loop shot also lights center villain picture. Completing all three villains this way earns Extra Ball.
- SPECIAL** Completing 7 Pyramids lights Special. Completing another Pyramid earns Special when lit.

A-22713

HOW TO PLAY Q*BERT'S™ QUEST

5 BALLS
PER PLAY

- THE PYRAMID** Light the cubes of the Pyramid by hitting “cube” targets and lit rollovers. Completing a Pyramid scores 20.000 at end of ball.
- THE VILLAINS** Villains attack to take away cubes from the Pyramid. Hitting the villains’ targets will stop their attack. Score value lessens as villains advance. Hitting a yellow spot target pushes a villain back one step.
- LOOP SHOT** Completing a shot along the yellow loop lane stops a villain’s attack and lights villain in center of playboard.
- EXTRA BALL** Hitting a villian’s target in the first stage of attack will light the villain’s picture in the center of the playboard. Completing loop shot also lights center villain picture. Completing all three villains this way earns Extra Ball.
- SPECIAL** Completing 8 Pyramids lights Special. Completing another Pyramid earns Special when lit.

A-22713

WIE SPIELT MAN Q*BERT'S™ QUEST

3 KUGELN
PRO SPIEL

- DIE PYRAMIDE** DURCH TREFFEN DER "CUBES" – TARGETS UND UEBERROLLEN DER BELEUCHTETEN ROLLOVER-KONTAKTE LEUCHTEN DIE "CUBES" AUF.
- DIE BOESEWICHTE** . SIE VERSUCHEN DIE WUERFEL VON DER PYRAMIDE ZU STEHLEN. DAS KANN VERHINDERT WERDEN, WENN MAN SIE TRIFFT. JE HOEHER DIE ZAEHLUNG, DESTO LANGSAMER DRINGEN DIE BOESEWICHTE VOR. GELBES TARGET GETROFFEN VERSETZT BOESEWICHTE EINEN SCHRITT ZURUECK.
- LOOPING SCHUSS** . . GELINGT DER SCHUSS DURCH DIE GELBE LOOPING-BAHN, SO WERDEN DIE BOESEWICHTE GESTOPPT. IHR BILD LEUCHTET IN DER MITTE DES SPIELFELDES AUF.
- EXTRA BALL** DAS BILD DER BOESEWICHTE LEUCHTET AUF, WENN ES GELINGT, IHRE TARGETS GLEICH BEIM ERSTEN ANGRIFF ZU TREFFEN–EBENSO, WENN DER LOOPING-SCHUSS GELINGT. ALLE 3 IN DER GLEICHEN WEISE ERLEDIGT, ERGIBT EXTRA-BALL.
- SPEZIAL** 4 PYRAMIDEN GETROFFEN ERGIBT DIE SPEZIAL-FREISPIEL-CHANCE. EINE ANDERE PYRAMIDE GETROFFEN, ERGIBT DANN EIN FREISPIEL.

A-22724

WIE SPIELT MAN Q*BERT'S™ QUEST

5 KUGELN
PRO SPIEL

- DIE PYRAMIDE** DURCH TREFFEN DER "CUBES" – TARGETS UND UEBERROLLEN DER BELEUCHTETEN ROLLOVER-KONTAKTE LEUCHTEN DIE "CUBES" AUF.
- DIE BOESEWICHTE** . SIE VERSUCHEN DIE WUERFEL VON DER PYRAMIDE ZU STEHLEN. DAS KANN VERHINDERT WERDEN, WENN MAN SIE TRIFFT. JE HOEHER DIE ZAEHLUNG, DESTO LANGSAMER DRINGEN DIE BOESEWICHTE VOR. GELBES TARGET GETROFFEN VERSETZT BOESEWICHTE EINEN SCHRITT ZURUECK.
- LOOPING SCHUSS** . . GELINGT DER SCHUSS DURCH DIE GELBE LOOPING-BAHN, SO WERDEN DIE BOESEWICHTE GESTOPPT. IHR BILD LEUCHTET IN DER MITTE DES SPIELFELDES AUF.
- EXTRA BALL** DAS BILD DER BOESEWICHTE LEUCHTET AUF, WENN ES GELINGT, IHRE TARGETS GLEICH BEIM ERSTEN ANGRIFF ZU TREFFEN–EBENSO, WENN DER LOOPING-SCHUSS GELINGT. ALLE 3 IN DER GLEICHEN WEISE ERLEDIGT, ERGIBT EXTRA-BALL.
- SPEZIAL** 5 PYRAMIDEN GETROFFEN ERGIBT DIE SPEZIAL-FREISPIEL-CHANCE. EINE ANDERE PYRAMIDE GETROFFEN, ERGIBT DANN EIN FREISPIEL.

A-22724

WIE SPIELT MAN **Q*BERT'S™ QUEST**

3 KUGELN
PRO SPIEL

- DIE PYRAMIDE** DURCH TREFFEN DER "CUBES" – TARGETS UND UEBERROLLEN DER BELEUCHTETEN ROLLOVER-KONTAKTE LEUCHTEN DIE "CUBES" AUF.
- DIE BOESEWICHTE** . SIE VERSUCHEN DIE WUERFEL VON DER PYRAMIDE ZU STEHLEN. DAS KANN VERHINDERT WERDEN, WENN MAN SIE TRIFFT. JE HOEHER DIE ZAEHLUNG, DESTO LANGSAMER DRINGEN DIE BOESEWICHTE VOR. GELBES TARGET GETROFFEN VERSETZT BOESEWICHTE EINEN SCHRITT ZURUECK.
- LOOPING SCHUSS** . . GELINGT DER SCHUSS DURCH DIE GELBE LOOPING-BAHN, SO WERDEN DIE BOESEWICHTE GESTOPPT. IHR BILD LEUCHTET IN DER MITTE DES SPIELFELDES AUF.
- EXTRA BALL** DAS BILD DER BOESEWICHTE LEUCHTET AUF, WENN ES GELINGT, IHRE TARGETS GLEICH BEIM ERSTEN ANGRIFF ZU TREFFEN–EBENSO, WENN DER LOOPING-SCHUSS GELINGT. ALLE 3 IN DER GLEICHEN WEISE ERLEDIGT, ERGIBT EXTRA-BALL.
- SPEZIAL** 5 PYRAMIDEN GETROFFEN ERGIBT DIE SPEZIAL-FREISPIEL-CHANCE. EINE ANDERE PYRAMIDE GETROFFEN, ERGIBT DANN EIN FREISPIEL.

A-22725

WIE SPIELT MAN **Q*BERT'S™ QUEST**

5 KUGELN
PRO SPIEL

- DIE PYRAMIDE** DURCH TREFFEN DER "CUBES" – TARGETS UND UEBERROLLEN DER BELEUCHTETEN ROLLOVER-KONTAKTE LEUCHTEN DIE "CUBES" AUF.
- DIE BOESEWICHTE** . SIE VERSUCHEN DIE WUERFEL VON DER PYRAMIDE ZU STEHLEN. DAS KANN VERHINDERT WERDEN, WENN MAN SIE TRIFFT. JE HOEHER DIE ZAEHLUNG, DESTO LANGSAMER DRINGEN DIE BOESEWICHTE VOR. GELBES TARGET GETROFFEN VERSETZT BOESEWICHTE EINEN SCHRITT ZURUECK.
- LOOPING SCHUSS** . . GELINGT DER SCHUSS DURCH DIE GELBE LOOPING-BAHN, SO WERDEN DIE BOESEWICHTE GESTOPPT. IHR BILD LEUCHTET IN DER MITTE DES SPIELFELDES AUF.
- EXTRA BALL** DAS BILD DER BOESEWICHTE LEUCHTET AUF, WENN ES GELINGT, IHRE TARGETS GLEICH BEIM ERSTEN ANGRIFF ZU TREFFEN–EBENSO, WENN DER LOOPING-SCHUSS GELINGT. ALLE 3 IN DER GLEICHEN WEISE ERLEDIGT, ERGIBT EXTRA-BALL.
- SPEZIAL** 6 PYRAMIDEN GETROFFEN ERGIBT DIE SPEZIAL-FREISPIEL-CHANCE. EINE ANDERE PYRAMIDE GETROFFEN, ERGIBT DANN EIN FREISPIEL.

A-22725

WIE SPIELT MAN **Q*BERT'S™ QUEST**

3 KUGELN
PRO SPIEL

- DIE PYRAMIDE** DURCH TREFFEN DER "CUBES" – TARGETS UND UEBERROLLEN DER BELEUCHTETEN ROLLOVER-KONTAKTE LEUCHTEN DIE "CUBES" AUF.
- DIE BOESEWICHTE** . SIE VERSUCHEN DIE WUERFEL VON DER PYRAMIDE ZU STEHLEN. DAS KANN VERHINDERT WERDEN, WENN MAN SIE TRIFFT. JE HOEHER DIE ZAEHLUNG, DESTO LANGSAMER DRINGEN DIE BOESEWICHTE VOR. GELBES TARGET GETROFFEN VERSETZT BOESEWICHTE EINEN SCHRITT ZURUECK.
- LOOPING SCHUSS** . . GELINGT DER SCHUSS DURCH DIE GELBE LOOPING-BAHN, SO WERDEN DIE BOESEWICHTE GESTOPPT. IHR BILD LEUCHTET IN DER MITTE DES SPIELFELDES AUF.
- EXTRA BALL** DAS BILD DER BOESEWICHTE LEUCHTET AUF, WENN ES GELINGT, IHRE TARGETS GLEICH BEIM ERSTEN ANGRIFF ZU TREFFEN–EBENSO, WENN DER LOOPING-SCHUSS GELINGT. ALLE 3 IN DER GLEICHEN WEISE ERLEDIGT, ERGIBT EXTRA-BALL.
- SPEZIAL** 6 PYRAMIDEN GETROFFEN ERGIBT DIE SPEZIAL-FREISPIEL-CHANCE. EINE ANDERE PYRAMIDE GETROFFEN, ERGIBT DANN EIN FREISPIEL.

A-22726

WIE SPIELT MAN **Q*BERT'S™ QUEST**

5 KUGELN
PRO SPIEL

- DIE PYRAMIDE** DURCH TREFFEN DER "CUBES" – TARGETS UND UEBERROLLEN DER BELEUCHTETEN ROLLOVER-KONTAKTE LEUCHTEN DIE "CUBES" AUF.
- DIE BOESEWICHTE** . SIE VERSUCHEN DIE WUERFEL VON DER PYRAMIDE ZU STEHLEN. DAS KANN VERHINDERT WERDEN, WENN MAN SIE TRIFFT. JE HOEHER DIE ZAEHLUNG, DESTO LANGSAMER DRINGEN DIE BOESEWICHTE VOR. GELBES TARGET GETROFFEN VERSETZT BOESEWICHTE EINEN SCHRITT ZURUECK.
- LOOPING SCHUSS** . . GELINGT DER SCHUSS DURCH DIE GELBE LOOPING-BAHN, SO WERDEN DIE BOESEWICHTE GESTOPPT. IHR BILD LEUCHTET IN DER MITTE DES SPIELFELDES AUF.
- EXTRA BALL** DAS BILD DER BOESEWICHTE LEUCHTET AUF, WENN ES GELINGT, IHRE TARGETS GLEICH BEIM ERSTEN ANGRIFF ZU TREFFEN–EBENSO, WENN DER LOOPING-SCHUSS GELINGT. ALLE 3 IN DER GLEICHEN WEISE ERLEDIGT, ERGIBT EXTRA-BALL.
- SPEZIAL** 7 PYRAMIDEN GETROFFEN ERGIBT DIE SPEZIAL-FREISPIEL-CHANCE. EINE ANDERE PYRAMIDE GETROFFEN, ERGIBT DANN EIN FREISPIEL.

A-22726

WIE SPIELT MAN Q*BERT'S™ QUEST

3 KUGELN
PRO SPIEL

- DIE PYRAMIDE** DURCH TREFFEN DER "CUBES" – TARGETS UND UEBERROLLEN DER BELEUCHTETEN ROLLOVER-KONTAKTE LEUCHTEN DIE "CUBES" AUF.
- DIE BOESEWICHTE** . SIE VERSUCHEN DIE WUERFEL VON DER PYRAMIDE ZU STEHLEN. DAS KANN VERHINDERT WERDEN, WENN MAN SIE TRIFFT. JE HOEHER DIE ZAEHLUNG, DESTO LANGSAMER DRINGEN DIE BOESEWICHTE VOR. GELBES TARGET GETROFFEN VERSETZT BOESEWICHTE EINEN SCHRITT ZURUECK.
- LOOPING SCHUSS** . . GELINGT DER SCHUSS DURCH DIE GELBE LOOPING-BAHN, SO WERDEN DIE BOESEWICHTE GESTOPPT. IHR BILD LEUCHTET IN DER MITTE DES SPIELFELDES AUF.
- EXTRA BALL** DAS BILD DER BOESEWICHTE LEUCHTET AUF, WENN ES GELINGT, IHRE TARGETS GLEICH BEIM ERSTEN ANGRIFF ZU TREFFEN–EBENSO, WENN DER LOOPING-SCHUSS GELINGT. ALLE 3 IN DER GLEICHEN WEISE ERLEDIGT, ERGIBT EXTRA-BALL.
- SPEZIAL** 7 PYRAMIDEN GETROFFEN ERGIBT DIE SPEZIAL-FREISPIEL-CHANCE. EINE ANDERE PYRAMIDE GETROFFEN, ERGIBT DANN EIN FREISPIEL.

A-22727

WIE SPIELT MAN Q*BERT'S™ QUEST

5 KUGELN
PRO SPIEL

- DIE PYRAMIDE** DURCH TREFFEN DER "CUBES" – TARGETS UND UEBERROLLEN DER BELEUCHTETEN ROLLOVER-KONTAKTE LEUCHTEN DIE "CUBES" AUF.
- DIE BOESEWICHTE** . SIE VERSUCHEN DIE WUERFEL VON DER PYRAMIDE ZU STEHLEN. DAS KANN VERHINDERT WERDEN, WENN MAN SIE TRIFFT. JE HOEHER DIE ZAEHLUNG, DESTO LANGSAMER DRINGEN DIE BOESEWICHTE VOR. GELBES TARGET GETROFFEN VERSETZT BOESEWICHTE EINEN SCHRITT ZURUECK.
- LOOPING SCHUSS** . . GELINGT DER SCHUSS DURCH DIE GELBE LOOPING-BAHN, SO WERDEN DIE BOESEWICHTE GESTOPPT. IHR BILD LEUCHTET IN DER MITTE DES SPIELFELDES AUF.
- EXTRA BALL** DAS BILD DER BOESEWICHTE LEUCHTET AUF, WENN ES GELINGT, IHRE TARGETS GLEICH BEIM ERSTEN ANGRIFF ZU TREFFEN–EBENSO, WENN DER LOOPING-SCHUSS GELINGT. ALLE 3 IN DER GLEICHEN WEISE ERLEDIGT, ERGIBT EXTRA-BALL.
- SPEZIAL** 8 PYRAMIDEN GETROFFEN ERGIBT DIE SPEZIAL-FREISPIEL-CHANCE. EINE ANDERE PYRAMIDE GETROFFEN, ERGIBT DANN EIN FREISPIEL.

A-22727

Fonts used: Eras Demi ITC, Eras Bold ITC, Helvetica, Arial, Wingdings, Futura Bk BT.

Cards status:

22710 3 &5 balls (4 & 5 pyramids to light special) instruction card confirmed.

22711 3 &5 balls (5 & 6 pyramids to light special) instruction card needed to verify.

22712 3 &5 balls (6 & 7 pyramids to light special) instruction card needed to verify.

22713 3 &5 balls (7 & 8 pyramids to light special) instruction card needed to verify.

22724 3 &5 balls (4 & 5 pyramids to light special) German instruction card needed to verify.

22725 3 &5 balls (5 & 6 pyramids to light special) German instruction card confirmed.

22726 3 &5 balls (6 & 7 pyramids to light special) German instruction card needed to verify.

22727 3 &5 balls (7 & 8 pyramids to light special) German instruction card needed to verify.

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