



South Park™, Comedy Central TM & © 1998.



South Park Logo & characters are copyrighted trademarks of Comedy Central, TM & © 1998. All Rights Reserved.

**SKILL SHOT** Collect *Flashing Light* on the side **Targets** for points. Use **Flippers** to *change lights*.

**MULTIBALL** Shoot **Targets** below **Toilet** until completed. Then *shoot Ramp* to begin *Multiball*.

**FEATURES** Shoot a **Character** the *indicated number of times* to **START Feature**:

- ★ **STAN** Shoot **STAN** to collect *Jackpots*. Collect indicated *Jackpots* to "Complete."
- ★ **CHEF** Shoot *Flashing Shots* to collect awards. Complete all *Flashing Shots* to "Complete."
- ★ **KYLE** Shoot **Ramp** to "Complete."
- ★ **KENNY** Shoot **KENNY** to collect award and "Complete."
- ★ **CARTMAN** Shoot **CARTMAN** to collect award. Collect indicated awards to "Complete."

*Note: If the face of a character is lit solid, then he has been completed.*

*If the face of a character is flashing, then he has been "Played but not completed."*

**SPOOKY VISION** Playing all character's features, lights *CHEF Shot* for **SPOOKY VISION**. During *Spooky Vision*, completing all shots increases *Jackpot*.

**VOLCANO** Completing all character's features, lights *CHEF Shot* for **VOLCANO**. During *Volcano*, complete all characters (*each shot three (3) times*) to receive **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** *Mystery* or *Consolation* may light *Extra Ball*.

**SPECIAL** *Consolation* or *Features* may light *Special*.



**Note to Beginners:** To score better, shoot at the ((**FLASHING SHOTS**)) !!  
Be sure to **LOOK UP** at the Dot Display for instructions when possible.

**SKILL SHOT** Por puntos, colecciona las luces que están chispiando (Flashing Lights) en los costales. Use los **FLIPPERS** para cambiar las luces.

**MULTIBALL** Pegele a los objetivos (Targets) que están debajo del **Basin** hasta que el modo este completo. Luego suba la **RAMPA** para empezar **MULTIBALL**.

**RASGOS** Pegele al **PERSONAJE** la cantidad de veces indicada para empezar su rasgo:

★ **STAN** Pegele a **STAN** para coleccionar el **JACKPOT**. Colecte la cantidad de **JACKPOTS** indicados para completar este personaje.

★ **CHEF** Pegele a los tiros que están chispiando para coleccionar premios. Colecte todos los tiros que estén chispiando para completar este personaje.

★ **KYLE** Suba la **RAMPA** para completar este personaje.

★ **KENNY** Pegele a **KENNY** para coleccionar los premios y completar este personaje.

★ **CARTMAN** Pegele a **CARTMAN** para coleccionar premios. Colecte los premios indicados para completar este personaje.

**NOTA:** *SILA CARA DEL PERSONAJE ESTA ENSEÑADA, ESTE PERSONAJE ESTA COMPLETO.*

*SILA CARA DEL PERSONAJE ESTA CHISPIANDO, ESTE PERSONAJE FUE JUGADO Y NO COMPLETO.*

**SPOOKY VISION** Jugando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pegele a **CHEF** para empezar **SPOOKY VISION**. Mientras que está en spooky vision, completando todos los tiros aumenta los puntos al **JACKPOT**.

**VOLCANO** Completando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pegele a **CHEF** para empezar **VOLCANO**. Mientras que está en **VOLCANO**, complete todos los personajes (pegele a cada uno 3 veces) para recibir el premio de **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** Mystery o Consolation puede enseñar **EXTRA BALL**.

**SPECIAL** Consolation o Rasgos puede enseñar **SPECIAL**.

*Nota para los PRINCIPANTES: Para obtener más puntos, pegele a los tiros que están ((CHISPIANDO)). Cuando sea posible, no olvide mirar a la pantalla (Display) para ver las instrucciones.*



South Park™, Comedy Central TM & © 1998

**SKILL SHOT** Triff blinkendes Ziel auf der linken Seite. Benutze Flipperknöpfe um Ziel zu wählen.

**MULTIBALL** Alle Ziele unter Toilette treffen. Danach, zum **Multiball** starten, Rampe treffen.

**FEATURES** Eine Figur sooft wie angezeigt treffen, um "Feature" zu starten.

★ **STAN** Triff Stan für **Jackpots**. Sammle alle angezeigten **Jackpots!**

★ **CHEF** Triff blinkende Ziele für Punkte. Triff alle Ziele!

★ **KYLE** Triff die Rampe!

★ **KENNY** Triff Kenny für Punkte!

★ **CARTMAN** Triff Cartman für Punkte. Triff alle angezeigten Ziele!

*Merke: Ist das Gesicht einer Figur ständig beleuchtet, ist sie komplett.*

*Blinkt das Gesicht wurde sie schon einmal gespielt, aber nicht vervollständigt.*

**SPOOKY VISION** Blinken alle Gesichter, wird der "Chef Shot" für "Spooky Vision" beleuchtet.

Während "Spooky Vision" angezeigte Ziele treffen!

**VOLCANO** Sind alle Gesichter ständig an, wird der "Chef Shot" für "Volcano" beleuchtet.

Während "Volcano" alle Figuren 3mal treffen um "Wizard Award" zu erhalten.

**EXTRA BALL** "Mystery" oder "Consolation" ermöglichen "Extra Ball".

**SPECIAL** "Consolation" oder "Features" ermöglichen "Special".



South Park™, Comedy Central 112 & © 1998

**Tips für Anfänger:** Für mehr Punkte blinkende Ziele treffen.  
Das Display für Spielanweisungen beachten!

**SKILL SHOT** Totalizzate punti con le luci lampeggianti sui bersagli a lato. Usate i flipper per cambiare le luci.

**MULTIBALL** Tirate ai bersagli sotto il WC fino al completamento. Poi lanciate sulla Rampa per iniziare il *Multiball*.

**FEATURES** Tirate ad un personaggio il numero di volte indicato per iniziare **FEATURE**:

- ★ **STAN** Tirate a **STAN** per aggiudicarvi i **JACKPOT**. Raggiungete i Jackpot indicati per il "Completamento."
- ★ **CHEF** Tirate i *Flashing Shots* per vincere i premi. Completate tutti i *Flashing Shots* per il "Completamento."
- ★ **KYLE** Tirate sulla Rampa per il "Completamento."
- ★ **KENNY** Tirate a **KENNY** per vincere il premio e per il "Completamento."
- ★ **CARTMAN** Tirate a **CARTMAN** per vincere il premio. Totalizzate i premi indicati per il "Completamento."

*N.B. Se la faccia di un personaggio è e rimane accesa, allora è stato completato.*

*Se la faccia di un personaggio lampeggia, allora si è giocato con lui ma senza completario.*

**SPOOKY VISION** Giocando tutte le **FEATURES** del personaggio, si accende lo **CHEF SHOT** per **SPOOKY VISION**. Se durante lo **SPOOK VISION** si completano tutti i tiri, il **JACKPOT** aumenta.

**VOLCANO** Completando tutte le **FEATURES** di un personaggio, si accende lo **CHEF SHOT** per **VOLCANO**.

Durante **VOLCANO** completare tutti i personaggi (ogni tiro tre (3) volte) per ricevere il premio **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** *Mystery o Consolation* possono accendere l'**EXTRA BALL**.

**SPECIAL** *Consolation o Features* possono accendere lo **SPECIAL**.



South Park™ Comedy Central 1998 & © 1998

**CONSIGLIO AL PRINCIPIANTI:**

Per ottenere un punteggio migliore, lanciare il ((**FLASHING SHOT**)) !!

**TIR D'ADRESSE** Pour avoir des points, collectez la **Lampe Clignotante** sur les **Cibles** latérales. Utilisez les **flippers** pour *déplacer cette lampe*.

**MULTIBILLES** Complétez l'ensemble des **Cibles** qui se trouvent sous le **Toilette**. Visez ensuite la **Rampe** pour démarrer le *Multibilles*.

**SEQUENCES** Visez un **personnage** le *nombre de fois indiqué* pour **DEMARRER une séquence** :

★ **STAN** Visez **STAN** pour collecter les **Jackpots**. Collectez le nombre de **Jackpots** indiqué pour « terminer » cette séquence.

★ Le **CHEF** Visez *ce qui clignote* pour collecter les bonus.

Marquez tous les tirs clignotants possibles pour « terminer » cette séquence.

★ **KYLE** Visez la **Rampe** pour compléter cette séquence.

★ **KENNY** Visez **KENNY** pour collecter le bonus et « terminer » cette séquence.

★ **CARTMAN** Visez **CARTMAN** pour collecter les bonus.

Collectez le nombre de bonus indiqué pour « terminer » cette séquence.

PS : Si le visage du personnage est allumé, cela signifie que la séquence correspondant à ce personnage a été terminée. Si le visage du personnage clignote, cela signifie que la séquence correspondant à ce personnage a été « jouée mais pas terminée ».

**SPOOKY VISION** Jouer toutes les séquences des personnages allume le **tir CHEF** pour avoir la séquence **SPOOKY VISION**. Pendant **SPOOKY VISION**, marquer tous les tirs augmente le **Jackpot**.

**VOLCANO** Jouer toutes les séquences des personnages allume le **tir CHEF** pour avoir la séquence **VOLCANO**. Pendant **VOLCANO**, marquer tous les personnages (3 tirs sur chaque) pour avoir le **BONUS WIZARD**.

**EXTRA-BILLE** Les séquences **MYSTERY** et **GAIN DE CONSOLATION** peuvent allumer *l'Extra-bille*.

**LA SPECIALE GAIN DE CONSOLATION** et **SEQUENCES** peuvent allumer la **Spéciale**.

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez “ **CE QUI CLIGNOTE** ”. Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.



**SKILL SHOT** Schiet op de oplichtende 'DOELEN' aan de zijkant om punten te sparen. Gebruik de **FLIPPERS** om van oplichtend doel te veranderen.

**MULTIBALL** Toegang is te verkrijgen door op de 'DOELEN' voor het **Toilet** te schieten, de **Multiball** begint door daarna in de **RAMP** te schieten.

**FEATURES** Schiet net zolang togen de verschillende karaktertjes totdat de display aangeeft dat er toegang is tot de **Feature**:

- ★ **STAN** Schiet tegen 'STAN' om de **Jackpots** te krijgen, 'Complete' geeft aan dat de **Jackpot** te innen is.
- ★ **CHEF** Schiet tegen de oplichtende **Shots** om de prijzen te nemen, schiet tegen alle oplichtende **Shots** om het volledige te verkrijgen.
- ★ **KYLE** Schiet in de **RAMP** om te verkrijgen.
- ★ **KENNY** Schiet tegen 'KENNY' om de te verkrijgen prijs te innen.
- ★ **CARTMAN** Schiet tegen 'CARTMAN' om de te verkrijgen prijs te innen.

**PS.** Wanneer het gezicht van een karakter geheel opgelicht is, is de **Feature** volledig behaald. Wanneer het gezicht van een karakter knippert, heeft men raak geschoten maar de **Feature** nog niet volledig behaald.

**SPOOKY VISION** Wanneer alle karakter-*features* gespeeld zijn, licht 'Chef Shot' op voor **SPOOKY VISION**. Tijdens **SPOOKY VISION**, neemt de **Jackpot** toe bij het schieten.

**VOLCANO** Wanneer alle karakter-*features* vol gemaakt zijn, licht 'Chef Shot voor Volcano' op. Tijdens de **VOLCANO** krijgt men 'WIZARD AWARD' als op alle karakters drie keer geschoten is.

**EXTRA BALL** Bij **MYSTERY** or **CONSOLATION** (troostprijs) kan het licht **EXTRA BALL** oplichten.

**SPECIAL** Bij **CONSOLATION** or **FEATURES** kan het licht **SPECIAL** oplichten.



**Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan regelmatig naar het display voor instructies.**

**SKILL SHOT** Collect **Flashing Light** on the side **Targets** for points. Use **Flippers** to *change lights*.

**MULTIBALL** Shoot **Targets** below **Toilet** until completed. Then *shoot Ramp* to begin **Multiball**.

**FEATURES** Shoot a **Character** the *indicated number of times* to **START Feature**:

- ★ **STAN** Shoot **STAN** to collect **Jackpots**. Collect indicated **Jackpots** to "Complete."
- ★ **CHEF** Shoot **Flashing Shots** to collect awards. Complete all **Flashing Shots** to "Complete."
- ★ **KYLE** Shoot **Ramp** to "Complete."
- ★ **KENNY** Shoot **KENNY** to collect award and "Complete."
- ★ **CARTMAN** Shoot **CARTMAN** to collect award. Collect indicated awards to "Complete."

**Note:** *If the face of a character is lit solid, then he has been completed.*

*If the face of a character is flashing, then he has been "Played but not completed."*

**SPOOKY VISION** Playing all character's features, lights **CHEF Shot** for **SPOOKY VISION**. During **Spooky Vision**, completing all shots increases **Jackpot**.

**VOLCANO** Completing all character's features, lights **CHEF Shot** for **VOLCANO**. During **Volcano**, complete all characters (*each shot three (3) times*) to receive **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** **Mystery** or **Consolation** may light **Extra Ball**.

**SPECIAL** **Consolation** or **Features** may light **Special**.



**Note to Beginners:** To score better, shoot at the ((**FLASHING SHOTS**)) !!  
Be sure to **LOOK UP** at the Dot Display for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-00

**SKILL SHOT** Collect **Flashing Light** on the side **Targets** for points. Use **Flippers** to *change lights*.

**MULTIBALL** Shoot **Targets** below **Toilet** until completed. Then *shoot Ramp* to begin **Multiball**.

**FEATURES** Shoot a **Character** the *indicated number of times* to **START Feature**:

- ★ **STAN** Shoot **STAN** to collect **Jackpots**. Collect indicated **Jackpots** to "Complete."
- ★ **CHEF** Shoot **Flashing Shots** to collect awards. Complete all **Flashing Shots** to "Complete."
- ★ **KYLE** Shoot **Ramp** to "Complete."
- ★ **KENNY** Shoot **KENNY** to collect award and "Complete."
- ★ **CARTMAN** Shoot **CARTMAN** to collect award. Collect indicated awards to "Complete."

**Note:** *If the face of a character is lit solid, then he has been completed.*

*If the face of a character is flashing, then he has been "Played but not completed."*

**SPOOKY VISION** Playing all character's features, lights **CHEF Shot** for **SPOOKY VISION**. During **Spooky Vision**, completing all shots increases **Jackpot**.

**VOLCANO** Completing all character's features, lights **CHEF Shot** for **VOLCANO**. During **Volcano**, complete all characters (*each shot three (3) times*) to receive **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** **Mystery** or **Consolation** may light **Extra Ball**.

**SPECIAL** **Consolation** or **Features** may light **Special**.



**Note to Beginners:** To score better, shoot at the ((**FLASHING SHOTS**)) !!  
Be sure to **LOOK UP** at the Dot Display for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-00

**SKILL SHOT** Collect **Flashing Light** on the side **Targets** for points. Use **Flippers** to *change lights*.

**MULTIBALL** Shoot **Targets** below **Toilet** until completed. Then *shoot Ramp* to begin **Multiball**.

**FEATURES** Shoot a **Character** the *indicated number of times* to **START Feature**:

- ★ **STAN** Shoot **STAN** to collect **Jackpots**. Collect indicated **Jackpots** to "Complete."
- ★ **CHEF** Shoot **Flashing Shots** to collect awards. Complete all **Flashing Shots** to "Complete."
- ★ **KYLE** Shoot **Ramp** to "Complete."
- ★ **KENNY** Shoot **KENNY** to collect award and "Complete."
- ★ **CARTMAN** Shoot **CARTMAN** to collect award. Collect indicated awards to "Complete."

**Note:** *If the face of a character is lit solid, then he has been completed.*

*If the face of a character is flashing, then he has been "Played but not completed."*

**SPOOKY VISION** Playing all character's features, lights **CHEF Shot** for **SPOOKY VISION**. During **Spooky Vision**, completing all shots increases **Jackpot**.

**VOLCANO** Completing all character's features, lights **CHEF Shot** for **VOLCANO**. During **Volcano**, complete all characters (*each shot three (3) times*) to receive **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** **Mystery** or **Consolation** may light **Extra Ball**.

**SPECIAL** **Consolation** or **Features** may light **Special**.



**Note to Beginners:** To score better, shoot at the ((**FLASHING SHOTS**)) !!  
Be sure to **LOOK UP** at the Dot Display for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-00

**SKILL SHOT** Collect **Flashing Light** on the side **Targets** for points. Use **Flippers** to *change lights*.

**MULTIBALL** Shoot **Targets** below **Toilet** until completed. Then *shoot Ramp* to begin **Multiball**.

**FEATURES** Shoot a **Character** the *indicated number of times* to **START Feature**:

- ★ **STAN** Shoot **STAN** to collect **Jackpots**. Collect indicated **Jackpots** to "Complete."
- ★ **CHEF** Shoot **Flashing Shots** to collect awards. Complete all **Flashing Shots** to "Complete."
- ★ **KYLE** Shoot **Ramp** to "Complete."
- ★ **KENNY** Shoot **KENNY** to collect award and "Complete."
- ★ **CARTMAN** Shoot **CARTMAN** to collect award. Collect indicated awards to "Complete."

**Note:** *If the face of a character is lit solid, then he has been completed.*

*If the face of a character is flashing, then he has been "Played but not completed."*

**SPOOKY VISION** Playing all character's features, lights **CHEF Shot** for **SPOOKY VISION**. During **Spooky Vision**, completing all shots increases **Jackpot**.

**VOLCANO** Completing all character's features, lights **CHEF Shot** for **VOLCANO**. During **Volcano**, complete all characters (*each shot three (3) times*) to receive **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** **Mystery** or **Consolation** may light **Extra Ball**.

**SPECIAL** **Consolation** or **Features** may light **Special**.



**Note to Beginners:** To score better, shoot at the ((**FLASHING SHOTS**)) !!  
Be sure to **LOOK UP** at the Dot Display for instructions when possible.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-00

**SKILL SHOT** Por puntos, colecciona las luces que están chispiando (Flashing Lights) en los costales. Usa los **FLIPPERS** para cambiar las luces.

**MULTIBALL** Pega los objetivos (Targets) que están debajo del **Basin** hasta que el modo este completo. Luego suba la **RAMPA** para empezar **MULTIBALL**.

**RASGOS** Pega al **PERSONAJE** la cantidad de veces indicada para empezar su rasgo:

- ★ **STAN** Pega a **STAN** para coleccionar el **JACKPOT**. Colecta la cantidad de **JACKPOTS** indicados para completar este personaje.
- ★ **CHEF** Pega a los tiros que están chispiando para coleccionar premios. Colecta todos los tiros que estén chispiando para completar este personaje.
- ★ **KYLE** Suba la **RAMPA** para completar este personaje.
- ★ **KENNY** Pega a **KENNY** para coleccionar los premios y competir este personaje.
- ★ **CARTMAN** Pega a **CARTMAN** para coleccionar premios. Colecta los premios indicados para completar este personaje.

**NOTA:** SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA ENSEÑADA, ESTE PERSONAJE ESTA COMPLETO.  
SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA CHISPIANDO, ESTE PERSONAJE FUE JUGADO Y NO COMPLETO.

**SPOOKY VISION** Jugando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **SPOOKY VISION**. Mientras que está en spooky vision, completando todos los tiros aumenta los puntos al **JACKPOT**.

**VOLCANO** Completando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **VOLCANO**. Mientras que está en **VOLCANO**, complete todos los personajes (pega a cada uno 3 veces) para recibir el premio de **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** Mystery o Consolation puede enseñar **EXTRA BALL**.

**SPECIAL** Consolation o Rasgos puede enseñar **SPECIAL**.

**Nota para los PRINCIPANTES:** Para obtener mas puntos, pega a los tiros que están ((CHISPIANDO)).  
Cuando sea posible, no olvide mirar a la pantalla (Display) para ver las instrucciones.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5171-02



**SKILL SHOT** Por puntos, colecciona las luces que están chispiando (Flashing Lights) en los costales. Usa los **FLIPPERS** para cambiar las luces.

**MULTIBALL** Pega los objetivos (Targets) que están debajo del **Basin** hasta que el modo este completo. Luego suba la **RAMPA** para empezar **MULTIBALL**.

**RASGOS** Pega al **PERSONAJE** la cantidad de veces indicada para empezar su rasgo:

- ★ **STAN** Pega a **STAN** para coleccionar el **JACKPOT**. Colecta la cantidad de **JACKPOTS** indicados para completar este personaje.
- ★ **CHEF** Pega a los tiros que están chispiando para coleccionar premios. Colecta todos los tiros que estén chispiando para completar este personaje.
- ★ **KYLE** Suba la **RAMPA** para completar este personaje.
- ★ **KENNY** Pega a **KENNY** para coleccionar los premios y competir este personaje.
- ★ **CARTMAN** Pega a **CARTMAN** para coleccionar premios. Colecta los premios indicados para completar este personaje.

**NOTA:** SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA ENSEÑADA, ESTE PERSONAJE ESTA COMPLETO.  
SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA CHISPIANDO, ESTE PERSONAJE FUE JUGADO Y NO COMPLETO.

**SPOOKY VISION** Jugando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **SPOOKY VISION**. Mientras que está en spooky vision, completando todos los tiros aumenta los puntos al **JACKPOT**.

**VOLCANO** Completando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **VOLCANO**. Mientras que está en **VOLCANO**, complete todos los personajes (pega a cada uno 3 veces) para recibir el premio de **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** Mystery o Consolation puede enseñar **EXTRA BALL**.

**SPECIAL** Consolation o Rasgos puede enseñar **SPECIAL**.

**Nota para los PRINCIPANTES:** Para obtener mas puntos, pega a los tiros que están ((CHISPIANDO)).  
Cuando sea posible, no olvide mirar a la pantalla (Display) para ver las instrucciones.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5171-02



**SKILL SHOT** Por puntos, colecciona las luces que están chispiando (Flashing Lights) en los costales. Usa los **FLIPPERS** para cambiar las luces.

**MULTIBALL** Pega los objetivos (Targets) que están debajo del **Basin** hasta que el modo este completo. Luego suba la **RAMPA** para empezar **MULTIBALL**.

**RASGOS** Pega al **PERSONAJE** la cantidad de veces indicada para empezar su rasgo:

- ★ **STAN** Pega a **STAN** para coleccionar el **JACKPOT**. Colecta la cantidad de **JACKPOTS** indicados para completar este personaje.
- ★ **CHEF** Pega a los tiros que están chispiando para coleccionar premios. Colecta todos los tiros que estén chispiando para completar este personaje.
- ★ **KYLE** Suba la **RAMPA** para completar este personaje.
- ★ **KENNY** Pega a **KENNY** para coleccionar los premios y competir este personaje.
- ★ **CARTMAN** Pega a **CARTMAN** para coleccionar premios. Colecta los premios indicados para completar este personaje.

**NOTA:** SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA ENSEÑADA, ESTE PERSONAJE ESTA COMPLETO.  
SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA CHISPIANDO, ESTE PERSONAJE FUE JUGADO Y NO COMPLETO.

**SPOOKY VISION** Jugando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **SPOOKY VISION**. Mientras que está en spooky vision, completando todos los tiros aumenta los puntos al **JACKPOT**.

**VOLCANO** Completando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **VOLCANO**. Mientras que está en **VOLCANO**, complete todos los personajes (pega a cada uno 3 veces) para recibir el premio de **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** Mystery o Consolation puede enseñar **EXTRA BALL**.

**SPECIAL** Consolation o Rasgos puede enseñar **SPECIAL**.

**Nota para los PRINCIPANTES:** Para obtener mas puntos, pega a los tiros que están ((CHISPIANDO)).  
Cuando sea posible, no olvide mirar a la pantalla (Display) para ver las instrucciones.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5171-02



**SKILL SHOT** Por puntos, colecciona las luces que están chispiando (Flashing Lights) en los costales. Usa los **FLIPPERS** para cambiar las luces.

**MULTIBALL** Pega los objetivos (Targets) que están debajo del **Basin** hasta que el modo este completo. Luego suba la **RAMPA** para empezar **MULTIBALL**.

**RASGOS** Pega al **PERSONAJE** la cantidad de veces indicada para empezar su rasgo:

- ★ **STAN** Pega a **STAN** para coleccionar el **JACKPOT**. Colecta la cantidad de **JACKPOTS** indicados para completar este personaje.
- ★ **CHEF** Pega a los tiros que están chispiando para coleccionar premios. Colecta todos los tiros que estén chispiando para completar este personaje.
- ★ **KYLE** Suba la **RAMPA** para completar este personaje.
- ★ **KENNY** Pega a **KENNY** para coleccionar los premios y competir este personaje.
- ★ **CARTMAN** Pega a **CARTMAN** para coleccionar premios. Colecta los premios indicados para completar este personaje.

**NOTA:** SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA ENSEÑADA, ESTE PERSONAJE ESTA COMPLETO.  
SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA CHISPIANDO, ESTE PERSONAJE FUE JUGADO Y NO COMPLETO.

**SPOOKY VISION** Jugando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **SPOOKY VISION**. Mientras que está en spooky vision, completando todos los tiros aumenta los puntos al **JACKPOT**.

**VOLCANO** Completando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **VOLCANO**. Mientras que está en **VOLCANO**, complete todos los personajes (pega a cada uno 3 veces) para recibir el premio de **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** Mystery o Consolation puede enseñar **EXTRA BALL**.

**SPECIAL** Consolation o Rasgos puede enseñar **SPECIAL**.

**Nota para los PRINCIPANTES:** Para obtener mas puntos, pega a los tiros que están ((CHISPIANDO)).  
Cuando sea posible, no olvide mirar a la pantalla (Display) para ver las instrucciones.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5171-02



**SKILL SHOT** Por puntos, colecciona las luces que están chispiando (Flashing Lights) en los costales. Usa los **FLIPPERS** para cambiar las luces.

**MULTIBALL** Pega los objetivos (Targets) que están debajo del **Basin** hasta que el modo este completo. Luego suba la **RAMPA** para empezar **MULTIBALL**.

**RASGOS** Pega al **PERSONAJE** la cantidad de veces indicada para empezar su rasgo:

- ★ **STAN** Pega a **STAN** para coleccionar el **JACKPOT**. Colecta la cantidad de **JACKPOTS** indicados para completar este personaje.
- ★ **CHEF** Pega a los tiros que están chispiando para coleccionar premios. Colecta todos los tiros que estén chispiando para completar este personaje.
- ★ **KYLE** Suba la **RAMPA** para completar este personaje.
- ★ **KENNY** Pega a **KENNY** para coleccionar los premios y competir este personaje.
- ★ **CARTMAN** Pega a **CARTMAN** para coleccionar premios. Colecta los premios indicados para completar este personaje.

**NOTA:** SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA ENSEÑADA, ESTE PERSONAJE ESTA COMPLETO.  
SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA CHISPIANDO, ESTE PERSONAJE FUE JUGADO Y NO COMPLETO.

**SPOOKY VISION** Jugando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **SPOOKY VISION**. Mientras que está en spooky vision, completando todos los tiros aumenta los puntos al **JACKPOT**.

**VOLCANO** Completando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **VOLCANO**. Mientras que está en **VOLCANO**, complete todos los personajes (pega a cada uno 3 veces) para recibir el premio de **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** Mystery o Consolation puede enseñar **EXTRA BALL**.

**SPECIAL** Consolation o Rasgos puede enseñar **SPECIAL**.

**Nota para los PRINCIPANTES:** Para obtener mas puntos, pega a los tiros que están ((CHISPIANDO)).  
Cuando sea posible, no olvide mirar a la pantalla (Display) para ver las instrucciones.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5171-02



**SKILL SHOT** Por puntos, colecciona las luces que están chispiando (Flashing Lights) en los costales. Usa los **FLIPPERS** para cambiar las luces.

**MULTIBALL** Pega los objetivos (Targets) que están debajo del **Basin** hasta que el modo este completo. Luego suba la **RAMPA** para empezar **MULTIBALL**.

**RASGOS** Pega al **PERSONAJE** la cantidad de veces indicada para empezar su rasgo:

- ★ **STAN** Pega a **STAN** para coleccionar el **JACKPOT**. Colecta la cantidad de **JACKPOTS** indicados para completar este personaje.
- ★ **CHEF** Pega a los tiros que están chispiando para coleccionar premios. Colecta todos los tiros que estén chispiando para completar este personaje.
- ★ **KYLE** Suba la **RAMPA** para completar este personaje.
- ★ **KENNY** Pega a **KENNY** para coleccionar los premios y competir este personaje.
- ★ **CARTMAN** Pega a **CARTMAN** para coleccionar premios. Colecta los premios indicados para completar este personaje.

**NOTA:** SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA ENSEÑADA, ESTE PERSONAJE ESTA COMPLETO.  
SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA CHISPIANDO, ESTE PERSONAJE FUE JUGADO Y NO COMPLETO.

**SPOOKY VISION** Jugando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **SPOOKY VISION**. Mientras que está en spooky vision, completando todos los tiros aumenta los puntos al **JACKPOT**.

**VOLCANO** Completando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **VOLCANO**. Mientras que está en **VOLCANO**, complete todos los personajes (pega a cada uno 3 veces) para recibir el premio de **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** Mystery o Consolation puede enseñar **EXTRA BALL**.

**SPECIAL** Consolation o Rasgos puede enseñar **SPECIAL**.

**Nota para los PRINCIPANTES:** Para obtener mas puntos, pega a los tiros que están ((CHISPIANDO)).  
Cuando sea posible, no olvide mirar a la pantalla (Display) para ver las instrucciones.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5171-02



**SKILL SHOT** Por puntos, colecciona las luces que están chispiando (Flashing Lights) en los costales. Usa los **FLIPPERS** para cambiar las luces.

**MULTIBALL** Pega los objetivos (Targets) que están debajo del **Basin** hasta que el modo este completo. Luego suba la **RAMPA** para empezar **MULTIBALL**.

**RASGOS** Pega al **PERSONAJE** la cantidad de veces indicada para empezar su rasgo:

- ★ **STAN** Pega a **STAN** para coleccionar el **JACKPOT**. Colecta la cantidad de **JACKPOTS** indicados para completar este personaje.
- ★ **CHEF** Pega a los tiros que están chispiando para coleccionar premios. Colecta todos los tiros que estén chispiando para completar este personaje.
- ★ **KYLE** Suba la **RAMPA** para completar este personaje.
- ★ **KENNY** Pega a **KENNY** para coleccionar los premios y competir este personaje.
- ★ **CARTMAN** Pega a **CARTMAN** para coleccionar premios. Colecta los premios indicados para completar este personaje.

**NOTA:** SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA ENSEÑADA, ESTE PERSONAJE ESTA COMPLETO.  
SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA CHISPIANDO, ESTE PERSONAJE FUE JUGADO Y NO COMPLETO.

**SPOOKY VISION** Jugando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **SPOOKY VISION**. Mientras que está en spooky vision, completando todos los tiros aumenta los puntos al **JACKPOT**.

**VOLCANO** Completando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **VOLCANO**. Mientras que está en **VOLCANO**, complete todos los personajes (pega a cada uno 3 veces) para recibir el premio de **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** Mystery o Consolation puede enseñar **EXTRA BALL**.

**SPECIAL** Consolation o Rasgos puede enseñar **SPECIAL**.

**Nota para los PRINCIPANTES:** Para obtener mas puntos, pega a los tiros que están ((CHISPIANDO)).  
Cuando sea posible, no olvide mirar a la pantalla (Display) para ver las instrucciones.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5171-02



**SKILL SHOT** Por puntos, colecciona las luces que están chispiando (Flashing Lights) en los costales. Usa los **FLIPPERS** para cambiar las luces.

**MULTIBALL** Pega los objetivos (Targets) que están debajo del **Basin** hasta que el modo este completo. Luego suba la **RAMPA** para empezar **MULTIBALL**.

**RASGOS** Pega al **PERSONAJE** la cantidad de veces indicada para empezar su rasgo:

- ★ **STAN** Pega a **STAN** para coleccionar el **JACKPOT**. Colecta la cantidad de **JACKPOTS** indicados para completar este personaje.
- ★ **CHEF** Pega a los tiros que están chispiando para coleccionar premios. Colecta todos los tiros que estén chispiando para completar este personaje.
- ★ **KYLE** Suba la **RAMPA** para completar este personaje.
- ★ **KENNY** Pega a **KENNY** para coleccionar los premios y competir este personaje.
- ★ **CARTMAN** Pega a **CARTMAN** para coleccionar premios. Colecta los premios indicados para completar este personaje.

**NOTA:** SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA ENSEÑADA, ESTE PERSONAJE ESTA COMPLETO.  
SI LA CARA DEL PERSONAJE ESTA CHISPIANDO, ESTE PERSONAJE FUE JUGADO Y NO COMPLETO.

**SPOOKY VISION** Jugando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **SPOOKY VISION**. Mientras que está en spooky vision, completando todos los tiros aumenta los puntos al **JACKPOT**.

**VOLCANO** Completando los rasgos de todos los personajes enseña a **CHEF**. Pega a **CHEF** para empezar **VOLCANO**. Mientras que está en **VOLCANO**, complete todos los personajes (pega a cada uno 3 veces) para recibir el premio de **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** Mystery o Consolation puede enseñar **EXTRA BALL**.

**SPECIAL** Consolation o Rasgos puede enseñar **SPECIAL**.

**Nota para los PRINCIPANTES:** Para obtener mas puntos, pega a los tiros que están ((CHISPIANDO)).  
Cuando sea posible, no olvide mirar a la pantalla (Display) para ver las instrucciones.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part Nº 755-5171-02



**SKILL SHOT** Totalizzate punti con le luci lampeggianti sui bersagli a lato. Usate i flipper per cambiare le luci.  
**MULTIBALL** Tirate ai bersagli sotto il WC fino al completamento. Poi lanciate sulla Rampa per iniziare il *Multiball*.  
**FEATURES** Tirate ad un personaggio il numero di volte indicato per iniziare **FEATURE**:

- ★ **STAN** Tirate a **STAN** per aggiudicarvi i **JACKPOT**. Raggiungete i Jackpot indicati per il "Completamento."
- ★ **CHEF** Tirate i *Flashing Shots* per vincere i premi. Completate tutti i *Flashing Shots* per il "Completamento."
- ★ **KYLE** Tirate sulla Rampa per il "Completamento."
- ★ **KENNY** Tirate a **KENNY** per vincere il premio e per il "Completamento."
- ★ **CARTMAN** Tirate a **CARTMAN** per vincere il premio. Totalizzate i premi indicati per il "Completamento."

*N.B. Se la faccia di un personaggio è e rimane accesa, allora è stato completato.  
Se la faccia di un personaggio lampeggia, allora si è giocato con lui ma senza completario.*

**SPOOKY VISION** Giocando tutte le **FEATURES** del personaggio, si accende lo **CHEF SHOT** per **SPOOKY VISION**. Se durante lo **SPOOK VISION** si completano tutti i tiri, il **JACKPOT** aumenta.

**VOLCANO** Completando tutte le **FEATURES** di un personaggio, si accende lo **CHEF SHOT** per **VOLCANO**. Durante **VOLCANO** completare tutti i personaggi (ogni tiro tre (3) volte) per ricevere il premio **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** *Mystery o Consolation* possono accendere l'**EXTRA BALL**.

**SPECIAL** *Consolation o Features* possono accendere lo **SPECIAL**.



### CONSIGLIO AL PRINCIPIANTI:

Per ottenere un punteggio migliore, lanciare il ((**FLASHING SHOT**))) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-04 ITALY

Translation by TecnoPlay, Italy

**SKILL SHOT** Totalizzate punti con le luci lampeggianti sui bersagli a lato. Usate i flipper per cambiare le luci.  
**MULTIBALL** Tirate ai bersagli sotto il WC fino al completamento. Poi lanciate sulla Rampa per iniziare il *Multiball*.  
**FEATURES** Tirate ad un personaggio il numero di volte indicato per iniziare **FEATURE**:

- ★ **STAN** Tirate a **STAN** per aggiudicarvi i **JACKPOT**. Raggiungete i Jackpot indicati per il "Completamento."
- ★ **CHEF** Tirate i *Flashing Shots* per vincere i premi. Completate tutti i *Flashing Shots* per il "Completamento."
- ★ **KYLE** Tirate sulla Rampa per il "Completamento."
- ★ **KENNY** Tirate a **KENNY** per vincere il premio e per il "Completamento."
- ★ **CARTMAN** Tirate a **CARTMAN** per vincere il premio. Totalizzate i premi indicati per il "Completamento."

*N.B. Se la faccia di un personaggio è e rimane accesa, allora è stato completato.  
Se la faccia di un personaggio lampeggia, allora si è giocato con lui ma senza completario.*

**SPOOKY VISION** Giocando tutte le **FEATURES** del personaggio, si accende lo **CHEF SHOT** per **SPOOKY VISION**. Se durante lo **SPOOK VISION** si completano tutti i tiri, il **JACKPOT** aumenta.

**VOLCANO** Completando tutte le **FEATURES** di un personaggio, si accende lo **CHEF SHOT** per **VOLCANO**. Durante **VOLCANO** completare tutti i personaggi (ogni tiro tre (3) volte) per ricevere il premio **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** *Mystery o Consolation* possono accendere l'**EXTRA BALL**.

**SPECIAL** *Consolation o Features* possono accendere lo **SPECIAL**.



### CONSIGLIO AL PRINCIPIANTI:

Per ottenere un punteggio migliore, lanciare il ((**FLASHING SHOT**))) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-04 ITALY

Translation by TecnoPlay, Italy

**SKILL SHOT** Totalizzate punti con le luci lampeggianti sui bersagli a lato. Usate i flipper per cambiare le luci.  
**MULTIBALL** Tirate ai bersagli sotto il WC fino al completamento. Poi lanciate sulla Rampa per iniziare il *Multiball*.  
**FEATURES** Tirate ad un personaggio il numero di volte indicato per iniziare **FEATURE**:

- ★ **STAN** Tirate a **STAN** per aggiudicarvi i **JACKPOT**. Raggiungete i Jackpot indicati per il "Completamento."
- ★ **CHEF** Tirate i *Flashing Shots* per vincere i premi. Completate tutti i *Flashing Shots* per il "Completamento."
- ★ **KYLE** Tirate sulla Rampa per il "Completamento."
- ★ **KENNY** Tirate a **KENNY** per vincere il premio e per il "Completamento."
- ★ **CARTMAN** Tirate a **CARTMAN** per vincere il premio. Totalizzate i premi indicati per il "Completamento."

*N.B. Se la faccia di un personaggio è e rimane accesa, allora è stato completato.  
Se la faccia di un personaggio lampeggia, allora si è giocato con lui ma senza completario.*

**SPOOKY VISION** Giocando tutte le **FEATURES** del personaggio, si accende lo **CHEF SHOT** per **SPOOKY VISION**. Se durante lo **SPOOK VISION** si completano tutti i tiri, il **JACKPOT** aumenta.

**VOLCANO** Completando tutte le **FEATURES** di un personaggio, si accende lo **CHEF SHOT** per **VOLCANO**. Durante **VOLCANO** completare tutti i personaggi (ogni tiro tre (3) volte) per ricevere il premio **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** *Mystery o Consolation* possono accendere l'**EXTRA BALL**.

**SPECIAL** *Consolation o Features* possono accendere lo **SPECIAL**.



### CONSIGLIO AL PRINCIPIANTI:

Per ottenere un punteggio migliore, lanciare il ((**FLASHING SHOT**))) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-04 ITALY

Translation by TecnoPlay, Italy

**SKILL SHOT** Totalizzate punti con le luci lampeggianti sui bersagli a lato. Usate i flipper per cambiare le luci.  
**MULTIBALL** Tirate ai bersagli sotto il WC fino al completamento. Poi lanciate sulla Rampa per iniziare il *Multiball*.  
**FEATURES** Tirate ad un personaggio il numero di volte indicato per iniziare **FEATURE**:

- ★ **STAN** Tirate a **STAN** per aggiudicarvi i **JACKPOT**. Raggiungete i Jackpot indicati per il "Completamento."
- ★ **CHEF** Tirate i *Flashing Shots* per vincere i premi. Completate tutti i *Flashing Shots* per il "Completamento."
- ★ **KYLE** Tirate sulla Rampa per il "Completamento."
- ★ **KENNY** Tirate a **KENNY** per vincere il premio e per il "Completamento."
- ★ **CARTMAN** Tirate a **CARTMAN** per vincere il premio. Totalizzate i premi indicati per il "Completamento."

*N.B. Se la faccia di un personaggio è e rimane accesa, allora è stato completato.  
Se la faccia di un personaggio lampeggia, allora si è giocato con lui ma senza completario.*

**SPOOKY VISION** Giocando tutte le **FEATURES** del personaggio, si accende lo **CHEF SHOT** per **SPOOKY VISION**. Se durante lo **SPOOK VISION** si completano tutti i tiri, il **JACKPOT** aumenta.

**VOLCANO** Completando tutte le **FEATURES** di un personaggio, si accende lo **CHEF SHOT** per **VOLCANO**. Durante **VOLCANO** completare tutti i personaggi (ogni tiro tre (3) volte) per ricevere il premio **WIZARD AWARD**.

**EXTRA BALL** *Mystery o Consolation* possono accendere l'**EXTRA BALL**.

**SPECIAL** *Consolation o Features* possono accendere lo **SPECIAL**.



### CONSIGLIO AL PRINCIPIANTI:

Per ottenere un punteggio migliore, lanciare il ((**FLASHING SHOT**))) !!

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-04 ITALY

Translation by TecnoPlay, Italy

**TIR D'ADRESSE** Pour avoir des points, collectez la **Lampe Clignotante** sur les **Cibles** latérales. Utilisez les **flippers** pour **déplacer cette lampe**.

**MULTIBILLES** Complétez l'ensemble des **Cibles** qui se trouvent sous le **Toilette**. Visez ensuite la **Rampe** pour démarrer le **Multibilles**.

**SEQUENCES** Visez un **personnage** le **nombre de fois indiqué** pour **DEMARRER une séquence** :

★ **STAN** Visez **STAN** pour collecter les **Jackpots**. Collectez le nombre de **Jackpots** indiqué pour « terminer » cette séquence.  
★ Le **CHEF** Visez **ce qui clignote** pour collecter les bonus.

Marquez tous les tirs clignotants possibles pour « terminer » cette séquence.

★ **KYLE** Visez la **Rampe** pour compléter cette séquence.

★ **KENNY** Visez **KENNY** pour collecter le bonus et « terminer » cette séquence.

★ **CARTMAN** Visez **CARTMAN** pour collecter les bonus.

Collectez le nombre de bonus indiqué pour « terminer » cette séquence.

PS : Si le visage du personnage est allumé, cela signifie que la séquence correspondant à ce personnage a été terminée. Si le visage du personnage clignote, cela signifie que la séquence correspondant à ce personnage a été « jouée mais pas terminée ».

**SPOOKY VISION** Jouer toutes les séquences des personnages allume le **tir CHEF** pour avoir la séquence **SPOOKY VISION**. Pendant **SPOOKY VISION**, marquer tous les tirs augmente le **Jackpot**.

**VOLCANO** Jouer toutes les séquences des personnages allume le **tir CHEF** pour avoir la séquence **VOLCANO**. Pendant **VOLCANO**, marquer tous les personnages (3 tirs sur chaque) pour avoir le **BONUS WIZARD**.

**EXTRA-BILLE** Les séquences **MYSTERY** et **GAIN DE CONSOLATION** peuvent allumer l'**Extra-bille**.

**LA SPECIALE** **GAIN DE CONSOLATION** et **SEQUENCES** peuvent allumer la **Spéciale**.

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez “ **CE QUI CLIGNOTE** ”. Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-05 FRENCH



Translation by P.L.F. France

**TIR D'ADRESSE** Pour avoir des points, collectez la **Lampe Clignotante** sur les **Cibles** latérales. Utilisez les **flippers** pour **déplacer cette lampe**.

**MULTIBILLES** Complétez l'ensemble des **Cibles** qui se trouvent sous le **Toilette**. Visez ensuite la **Rampe** pour démarrer le **Multibilles**.

**SEQUENCES** Visez un **personnage** le **nombre de fois indiqué** pour **DEMARRER une séquence** :

★ **STAN** Visez **STAN** pour collecter les **Jackpots**. Collectez le nombre de **Jackpots** indiqué pour « terminer » cette séquence.  
★ Le **CHEF** Visez **ce qui clignote** pour collecter les bonus.

Marquez tous les tirs clignotants possibles pour « terminer » cette séquence.

★ **KYLE** Visez la **Rampe** pour compléter cette séquence.

★ **KENNY** Visez **KENNY** pour collecter le bonus et « terminer » cette séquence.

★ **CARTMAN** Visez **CARTMAN** pour collecter les bonus.

Collectez le nombre de bonus indiqué pour « terminer » cette séquence.

PS : Si le visage du personnage est allumé, cela signifie que la séquence correspondant à ce personnage a été terminée. Si le visage du personnage clignote, cela signifie que la séquence correspondant à ce personnage a été « jouée mais pas terminée ».

**SPOOKY VISION** Jouer toutes les séquences des personnages allume le **tir CHEF** pour avoir la séquence **SPOOKY VISION**. Pendant **SPOOKY VISION**, marquer tous les tirs augmente le **Jackpot**.

**VOLCANO** Jouer toutes les séquences des personnages allume le **tir CHEF** pour avoir la séquence **VOLCANO**. Pendant **VOLCANO**, marquer tous les personnages (3 tirs sur chaque) pour avoir le **BONUS WIZARD**.

**EXTRA-BILLE** Les séquences **MYSTERY** et **GAIN DE CONSOLATION** peuvent allumer l'**Extra-bille**.

**LA SPECIALE** **GAIN DE CONSOLATION** et **SEQUENCES** peuvent allumer la **Spéciale**.

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez “ **CE QUI CLIGNOTE** ”. Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-05 FRENCH



Translation by P.L.F. France

**TIR D'ADRESSE** Pour avoir des points, collectez la **Lampe Clignotante** sur les **Cibles** latérales. Utilisez les **flippers** pour **déplacer cette lampe**.

**MULTIBILLES** Complétez l'ensemble des **Cibles** qui se trouvent sous le **Toilette**. Visez ensuite la **Rampe** pour démarrer le **Multibilles**.

**SEQUENCES** Visez un **personnage** le **nombre de fois indiqué** pour **DEMARRER une séquence** :

★ **STAN** Visez **STAN** pour collecter les **Jackpots**. Collectez le nombre de **Jackpots** indiqué pour « terminer » cette séquence.  
★ Le **CHEF** Visez **ce qui clignote** pour collecter les bonus.

Marquez tous les tirs clignotants possibles pour « terminer » cette séquence.

★ **KYLE** Visez la **Rampe** pour compléter cette séquence.

★ **KENNY** Visez **KENNY** pour collecter le bonus et « terminer » cette séquence.

★ **CARTMAN** Visez **CARTMAN** pour collecter les bonus.

Collectez le nombre de bonus indiqué pour « terminer » cette séquence.

PS : Si le visage du personnage est allumé, cela signifie que la séquence correspondant à ce personnage a été terminée. Si le visage du personnage clignote, cela signifie que la séquence correspondant à ce personnage a été « jouée mais pas terminée ».

**SPOOKY VISION** Jouer toutes les séquences des personnages allume le **tir CHEF** pour avoir la séquence **SPOOKY VISION**. Pendant **SPOOKY VISION**, marquer tous les tirs augmente le **Jackpot**.

**VOLCANO** Jouer toutes les séquences des personnages allume le **tir CHEF** pour avoir la séquence **VOLCANO**. Pendant **VOLCANO**, marquer tous les personnages (3 tirs sur chaque) pour avoir le **BONUS WIZARD**.

**EXTRA-BILLE** Les séquences **MYSTERY** et **GAIN DE CONSOLATION** peuvent allumer l'**Extra-bille**.

**LA SPECIALE** **GAIN DE CONSOLATION** et **SEQUENCES** peuvent allumer la **Spéciale**.

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez “ **CE QUI CLIGNOTE** ”. Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-05 FRENCH



Translation by P.L.F. France

**TIR D'ADRESSE** Pour avoir des points, collectez la **Lampe Clignotante** sur les **Cibles** latérales. Utilisez les **flippers** pour **déplacer cette lampe**.

**MULTIBILLES** Complétez l'ensemble des **Cibles** qui se trouvent sous le **Toilette**. Visez ensuite la **Rampe** pour démarrer le **Multibilles**.

**SEQUENCES** Visez un **personnage** le **nombre de fois indiqué** pour **DEMARRER une séquence** :

★ **STAN** Visez **STAN** pour collecter les **Jackpots**. Collectez le nombre de **Jackpots** indiqué pour « terminer » cette séquence.  
★ Le **CHEF** Visez **ce qui clignote** pour collecter les bonus.

Marquez tous les tirs clignotants possibles pour « terminer » cette séquence.

★ **KYLE** Visez la **Rampe** pour compléter cette séquence.

★ **KENNY** Visez **KENNY** pour collecter le bonus et « terminer » cette séquence.

★ **CARTMAN** Visez **CARTMAN** pour collecter les bonus.

Collectez le nombre de bonus indiqué pour « terminer » cette séquence.

PS : Si le visage du personnage est allumé, cela signifie que la séquence correspondant à ce personnage a été terminée. Si le visage du personnage clignote, cela signifie que la séquence correspondant à ce personnage a été « jouée mais pas terminée ».

**SPOOKY VISION** Jouer toutes les séquences des personnages allume le **tir CHEF** pour avoir la séquence **SPOOKY VISION**. Pendant **SPOOKY VISION**, marquer tous les tirs augmente le **Jackpot**.

**VOLCANO** Jouer toutes les séquences des personnages allume le **tir CHEF** pour avoir la séquence **VOLCANO**. Pendant **VOLCANO**, marquer tous les personnages (3 tirs sur chaque) pour avoir le **BONUS WIZARD**.

**EXTRA-BILLE** Les séquences **MYSTERY** et **GAIN DE CONSOLATION** peuvent allumer l'**Extra-bille**.

**LA SPECIALE** **GAIN DE CONSOLATION** et **SEQUENCES** peuvent allumer la **Spéciale**.

Info pour les débutants : Pour un meilleur score, visez “ **CE QUI CLIGNOTE** ”. Quand c'est possible, assurez-vous que vous **REGARDEZ** l'afficheur donnant des instructions.

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-05 FRENCH



Translation by P.L.F. France

**SKILL SHOT** Schiet op de oplichtende 'DOELEN' aan de zijkant om punten te sparen. Gebruik de **FLIPPERS** om van oplichtend doel te veranderen.

**MULTIBALL** Toegang is te verkrijgen door op de 'DOELEN' voor het **Toilet** te schieten, de **Multiball** begint door daarna in de **RAMP** te schieten.

**FEATURES** Schiet net zolang togen de verschillende karaktertjes totdat de display aangeeft dat er toegang is tot de **Feature**:

- ★ **STAN** Schiet tegen 'STAN' om de **Jackpots** te krijgen, 'Complete' geeft aan dat de **Jackpot** te innen is.
- ★ **CHEF** Schiet tegen de oplichtende **Shots** om de prijzen te nemen, schiet tegen alle oplichtende **Shots** om het volledige te verkrijgen.
- ★ **KYLE** Schiet in de **RAMP** om te verkrijgen.
- ★ **KENNY** Schiet tegen 'KENNY' om de te verkrijgen prijs te innen.
- ★ **CARTMAN** Schiet tegen 'CARTMAN' om de te verkrijgen prijs te innen.

**PS.** Wanneer het gezicht van een karakter geheel opgelicht is, is de **Feature** volledig behaald. Wanneer het gezicht van een karakter knippert, heeft men raak geschoten maar de **Feature** nog niet volledig behaald.

**SPOOKY VISION** Wanneer alle karakter-features gespeeld zijn, licht 'Chef Shot' op voor **SPOOKY VISION**. Tijdens **SPOOKY VISION**, neemt de **Jackpot** toe bij het schieten.

**VOLCANO** Wanneer alle karakter-features vol gemaakt zijn, licht 'Chef Shot voor Volcano' op. Tijdens de **VOLCANO** krijgt men 'WIZARD AWARD' als op alle karakters drie keer geschoten is.

**EXTRA BALL** Bij **MYSTERY** or **CONSOLATION** (troostprijs) kan het licht **EXTRA BALL** oplichten.

**SPECIAL** Bij **CONSOLATION** or **FEATURES** kan het licht **SPECIAL** oplichten.



translation by Marketing Erel Industries, The Netherlands

**Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan regelmatig naar het display voor instructies.**

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-06 DUTCH

**SKILL SHOT** Schiet op de oplichtende 'DOELEN' aan de zijkant om punten te sparen. Gebruik de **FLIPPERS** om van oplichtend doel te veranderen.

**MULTIBALL** Toegang is te verkrijgen door op de 'DOELEN' voor het **Toilet** te schieten, de **Multiball** begint door daarna in de **RAMP** te schieten.

**FEATURES** Schiet net zolang togen de verschillende karaktertjes totdat de display aangeeft dat er toegang is tot de **Feature**:

- ★ **STAN** Schiet tegen 'STAN' om de **Jackpots** te krijgen, 'Complete' geeft aan dat de **Jackpot** te innen is.
- ★ **CHEF** Schiet tegen de oplichtende **Shots** om de prijzen te nemen, schiet tegen alle oplichtende **Shots** om het volledige te verkrijgen.
- ★ **KYLE** Schiet in de **RAMP** om te verkrijgen.
- ★ **KENNY** Schiet tegen 'KENNY' om de te verkrijgen prijs te innen.
- ★ **CARTMAN** Schiet tegen 'CARTMAN' om de te verkrijgen prijs te innen.

**PS.** Wanneer het gezicht van een karakter geheel opgelicht is, is de **Feature** volledig behaald. Wanneer het gezicht van een karakter knippert, heeft men raak geschoten maar de **Feature** nog niet volledig behaald.

**SPOOKY VISION** Wanneer alle karakter-features gespeeld zijn, licht 'Chef Shot' op voor **SPOOKY VISION**. Tijdens **SPOOKY VISION**, neemt de **Jackpot** toe bij het schieten.

**VOLCANO** Wanneer alle karakter-features vol gemaakt zijn, licht 'Chef Shot voor Volcano' op. Tijdens de **VOLCANO** krijgt men 'WIZARD AWARD' als op alle karakters drie keer geschoten is.

**EXTRA BALL** Bij **MYSTERY** or **CONSOLATION** (troostprijs) kan het licht **EXTRA BALL** oplichten.

**SPECIAL** Bij **CONSOLATION** or **FEATURES** kan het licht **SPECIAL** oplichten.



translation by Marketing Erel Industries, The Netherlands

**Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan regelmatig naar het display voor instructies.**

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-06 DUTCH

**SKILL SHOT** Schiet op de oplichtende 'DOELEN' aan de zijkant om punten te sparen. Gebruik de **FLIPPERS** om van oplichtend doel te veranderen.

**MULTIBALL** Toegang is te verkrijgen door op de 'DOELEN' voor het **Toilet** te schieten, de **Multiball** begint door daarna in de **RAMP** te schieten.

**FEATURES** Schiet net zolang togen de verschillende karaktertjes totdat de display aangeeft dat er toegang is tot de **Feature**:

- ★ **STAN** Schiet tegen 'STAN' om de **Jackpots** te krijgen, 'Complete' geeft aan dat de **Jackpot** te innen is.
- ★ **CHEF** Schiet tegen de oplichtende **Shots** om de prijzen te nemen, schiet tegen alle oplichtende **Shots** om het volledige te verkrijgen.
- ★ **KYLE** Schiet in de **RAMP** om te verkrijgen.
- ★ **KENNY** Schiet tegen 'KENNY' om de te verkrijgen prijs te innen.
- ★ **CARTMAN** Schiet tegen 'CARTMAN' om de te verkrijgen prijs te innen.

**PS.** Wanneer het gezicht van een karakter geheel opgelicht is, is de **Feature** volledig behaald. Wanneer het gezicht van een karakter knippert, heeft men raak geschoten maar de **Feature** nog niet volledig behaald.

**SPOOKY VISION** Wanneer alle karakter-features gespeeld zijn, licht 'Chef Shot' op voor **SPOOKY VISION**. Tijdens **SPOOKY VISION**, neemt de **Jackpot** toe bij het schieten.

**VOLCANO** Wanneer alle karakter-features vol gemaakt zijn, licht 'Chef Shot voor Volcano' op. Tijdens de **VOLCANO** krijgt men 'WIZARD AWARD' als op alle karakters drie keer geschoten is.

**EXTRA BALL** Bij **MYSTERY** or **CONSOLATION** (troostprijs) kan het licht **EXTRA BALL** oplichten.

**SPECIAL** Bij **CONSOLATION** or **FEATURES** kan het licht **SPECIAL** oplichten.



translation by Marketing Erel Industries, The Netherlands

**Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan regelmatig naar het display voor instructies.**

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-06 DUTCH

**SKILL SHOT** Schiet op de oplichtende 'DOELEN' aan de zijkant om punten te sparen. Gebruik de **FLIPPERS** om van oplichtend doel te veranderen.

**MULTIBALL** Toegang is te verkrijgen door op de 'DOELEN' voor het **Toilet** te schieten, de **Multiball** begint door daarna in de **RAMP** te schieten.

**FEATURES** Schiet net zolang togen de verschillende karaktertjes totdat de display aangeeft dat er toegang is tot de **Feature**:

- ★ **STAN** Schiet tegen 'STAN' om de **Jackpots** te krijgen, 'Complete' geeft aan dat de **Jackpot** te innen is.
- ★ **CHEF** Schiet tegen de oplichtende **Shots** om de prijzen te nemen, schiet tegen alle oplichtende **Shots** om het volledige te verkrijgen.
- ★ **KYLE** Schiet in de **RAMP** om te verkrijgen.
- ★ **KENNY** Schiet tegen 'KENNY' om de te verkrijgen prijs te innen.
- ★ **CARTMAN** Schiet tegen 'CARTMAN' om de te verkrijgen prijs te innen.

**PS.** Wanneer het gezicht van een karakter geheel opgelicht is, is de **Feature** volledig behaald. Wanneer het gezicht van een karakter knippert, heeft men raak geschoten maar de **Feature** nog niet volledig behaald.

**SPOOKY VISION** Wanneer alle karakter-features gespeeld zijn, licht 'Chef Shot' op voor **SPOOKY VISION**. Tijdens **SPOOKY VISION**, neemt de **Jackpot** toe bij het schieten.

**VOLCANO** Wanneer alle karakter-features vol gemaakt zijn, licht 'Chef Shot voor Volcano' op. Tijdens de **VOLCANO** krijgt men 'WIZARD AWARD' als op alle karakters drie keer geschoten is.

**EXTRA BALL** Bij **MYSTERY** or **CONSOLATION** (troostprijs) kan het licht **EXTRA BALL** oplichten.

**SPECIAL** Bij **CONSOLATION** or **FEATURES** kan het licht **SPECIAL** oplichten.



translation by Marketing Erel Industries, The Netherlands

**Advies ann beginnende spelers: raak de knipperende doelen om een hogere score te halen. Indien mogelijk, kijk dan regelmatig naar het display voor instructies.**

Sega Pinball, Inc. TM & © 1998 South Park, Comedy Central TM & © 1998. All Rights Reserved.

Sega Part N° 755-5171-06 DUTCH