



SKILL SHOT Time your plunge into the Roulette Wheel s desired color (look at Display for award).

CASINO GAMES Win all 6 games at least once to light Casino Frenzy.

SLOT MACHINE Hit the *Slot Machine* to raise **Mini-Ramp**, then shoot into the *Slot Machine* to spin it.

POKER Make your hand from the **Poker Targets**, then shoot *Right Orbit* to play. Beat dealer's hand to win.

HI-LO Complete *Bottom Lanes* to light **HI-LO**, then shoot *Right Orbit* to play.

ROULETTE Pop bumper hits light **Roulette Wheel**. Get the ball into the **Roulette Wheel** and match the *Flashing Bumper* to win.

CRAPS Shoot the *Craps Target* on the left to roll the dice.

BLACKJACK Draw cards by hitting the **21 Hit Targets**. Shoot *Left Orbit* to play.

CHIPS You will win or lose chips throughout the game. Collect 100 chips to light **Break the Bank**.

ATM BONUS Pop bumpers increase ATM value. Lit *Orbit Shots* collect **ATM Bonus**.

SPINNER Shoot the *Spinner* to advance the **Bonus X**.

ROLL'N'WIN Shoot the *Upper Right Target* to light **Roll'N'Win**. Shoot the *Middle Ramp* to play. After the *dice roll*, select the number of spaces to move. Complete laps to collect **Super Awards**.

SLOT MACHINE MULTIBALL Spin the *Slot Machine* to **Light Lock**. Shoot open *Slot Machine* to **Lock Ball**. Lock the third ball in the *Slot Machine* to start **Multiball**. Every shot scores *Single-Double-Triple Jackpot*. Get the **Slot Machine Triple Jackpot** to light **Super Jackpot**. The more **Triple Jackpots** you make first, the larger the **Super Jackpot**.

SLOT MACHINE PAYTABLE						
REELS	CHIPS	POINTS	REELS	CHIPS	POINTS	
	25	Special		7	7,500,000	
	20	25,000,000		6	5,000,000	
	15	20,000,000	ANY 	3	2,500,000	
ANY 	10	15,000,000	ANY 1 	--	1,000,000	
	8	10,000,000	CONSOLATION	--	100,000	
S is WILD in any winning combination.						

MEISTERSCHUSS Platzieren Sie Ihr Spiel in die gewünschte Farbe des Roulettes (siehe Punktanzeige).

KASINOSPIELE Gewinnen Sie alle sechs Spiele wenigstens einmal, um **Casino Frenzy** aufleuchten zu lassen.

GLÜCKSSPIELAUTOMAT Treffen Sie den *Glücksspielautomaten*, um die Minirampe hochfahren zu lassen, und feuern Sie dann in den *Glücksspielautomaten*, um ihn drehen zu lassen.

POKER Stellen Sie aus den *Pokerzielen* Ihre Hand zusammen, und feuern Sie dann *rechte Umlaufbahn*, um zu spielen. Schlagen Sie die Hand des Gebers, um zu gewinnen.

HI-LO Spielen Sie alle *unteren Bahnen*, um Hi-Lo aufleuchten zu lassen, und feuern Sie dann *rechte Umlaufbahn*, um zu spielen.

ROULETTE *Pop Bumper* trifft "Roulette aufleuchten lassen". Der Ball muss in das Roulette fallen und mit dem *blinkenden Finger* übereinstimmen, um zu gewinnen.

CRAPS Feuern Sie auf das *Craps-Ziel* links, um den Würfel rollen zu lassen.

VING-ET-UN Ziehen Sie Karten durch Treffen der 21 *Hit-Ziele*. Feuern Sie *linke Umlaufbahn*, um zu spielen.

CHIPS Während des Spiels gewinnen oder verlieren Sie Chips. Sammeln Sie 100 Chips, um **Sprengen der Bank** aufleuchten zu lassen.

ATM-BONUS *Pop Bumpers* erhöhen den ATM-Wert. Beleuchtete *Umlaufschüsse* sammeln den ATM-Bonus.

KREISEL Feuern Sie auf den Kreisel, um den **Bonus- multiplikator** vorzuschieben.

ROLL'N'WIN Feuern Sie auf das *obere rechte Ziel*, um Roll'n'Win aufleuchten zu lassen. Feuern Sie auf die *mittlere Rampe*, um zu spielen. Nach dem Würfeln wählen Sie die Anzahl der Plätze, um weiterzugelangen. Beenden Sie die Runden, um die **Superpreise** zu gewinnen.

GLÜCKSSPIELAUTOMATEN MULTIBALL Lassen Sie den Glücksspielautomaten sich drehen, um die **Uhr aufleuchten** zu lassen. Feuern Sie, bis sich der *Glücksspielautomat* öffnet, und den **Ball zu sperren**. Sperren Sie den dritten Ball im *Glücksspielautomaten*, um **Multiball** zu starten. Mit jedem Schuss sammeln Sie Punkte für den einfachen-doppelten-dreifachen Jackpot. Wenn Sie den dreifachen Jackpot des Glücksspielautomaten gewinnen, leuchtet der **Super-Jackpot** auf. Je mehr dreifache Jackpots Sie zunächst erzielen, desto größer ist der Super-Jackpot.

Auszahlungstabelle für den Glücksspielautomaten

RAD 1, 2 und 3			CHIPS	PUNKTE	RAD 1, 2 und 3			CHIPS	PUNKTE
S	S	S	25	Special	=	=	=	7	7,500,000
7	7	7	20	25,000,000	-	-	-	6	5,000,000
7	7	7	15	20,000,000	Jedes Beliebige	-	-	3	2,500,000
Jedes Beliebige	7	7	10	15,000,000	Jedes Beliebige	S	-	--	1,000,000
=	=	=	8	10,000,000	Konsolidierung	-	-	--	100,000

S ist ein Joker in jeder Gewinnkombination.

SKILL SHOT Lanciare al momento giusto per il colore desiderato nella Ruota della Roulette (Controllare il premio sul Display).

CASINO GAMES Vincere tutti e 6 i giochi almeno una volta per accendere il **Casino Frenzy**.

SLOT MACHINE Colpire la Slot Machine per alzare la Mini Ramp, poi tirare alla Slot Machine per farla girare.

POKER Fate la vostra mano al Bersagli Poker, poi lanciare all'Orbita Dx per giocare. Battere il banco per vincere.

HI-LO Completare i Canali inferiori per accendere **HI-LO**, poi lanciare sull'Orbita Dx per giocare.

ROULETTE I tiri sul Bumper accendono la Ruota della Roulette. Lanciare sulla Ruota della Roulette e centrare il Bumper lampeggiante per vincere.

CRAPS Tirare al Bersagli Craps a sinistra per lanciare il dado.

BLACKJACK Prendere le carte colpendo i Bersagli **21 Hit**. Tirare sull'Orbita Sx per giocare.

CHIPS Si possono vincere o perdere fiches durante il gioco. Totalizzare 100 fiches per accendere il **Break the Bank**.

BONUS ATM (Automated Teller Machine) I *Bumpers Pop* aumentano il valore **ATM**. Accendere gli *Orbit Shots* per aggiudicarsi il **Bonus ATM**.

SPINNER Tirare allo Spinner per far avanzare il **Bonus X**.

ROLL'N'WIN Tirare al Bersaglio Superiore Dx. per accendere il **Roll N Win**. Lanciare sulla Rampa Centrale per giocare. Dopo aver tirato il dado, selezionare il numero di spazi. Completare i giri per totalizzare i **Super Awards**.

SLOT MACHINE MULTIBALL Far girare la Slot Machine per accendere il **Light Lock**. Tirare alla Slot Machine per il blocco della giglia. Bloccare la terza biglia nella Slot Machine per avviare il **Multiball**. Ogni tiro totalizza *Single (1X) -Double (2X) -Triple (3X) Jackpot*. Aggiudicarsi il *Triple Jackpot* alla Slot Machine per accendere il **Super Jackpot**. Più *Triple Jackpot* si fanno prima, più grande diventa il **Super Jackpot**.

TAVOLA PAGAMENTO SLOT MACHINE						
RUOTE			FICHES	PUNTI		
S	S	S	25	Special	=	=
7	7	7	20	25,000,000	-	-
7	7	7	15	20,000,000	Ogni	-
Ogni	7		10	15,000,000	Ogni	1S
=	=	=	8	10,000,000	Consolazione	--
S a caso in qualsiasi combinazione vincente.						

TIR D'ADRESSE Tire au bon moment sur la couleur désirée de la roue de la Roulette (Regarde l'affichage des points).

JEUX DE CASINO Gagne au moins une fois les 6 jeux pour allumer **Casino Frenzy**.

MACHINE À SOUS Touche la *machine à sous* pour lever la mini-rampe, puis tire dans la *machine à sous* pour la faire tourner.

POKER Prépare ta main avec les *cibles de poker*, puis tire sur l'*éjecteur droit* pour jouer. Pour gagner, bats la main du donneur.

HI-LO Parcoure les *voies du bas* pour allumer hi-lo, puis tire sur l'*éjecteur droit* pour jouer.

ROULETTE Les coups portés au butoir *pop bumper* allument la roulette. Place la balle dans la roue de la Roulette et allume le *butoir clignotant* pour gagner.

CRAPS Tire sur la *cible de craps* à gauche pour jeter les dés.

BLACKJACK Tire des cartes en touchant les 21 *cibles*. Tire sur l'*éjecteur gauche* pour jouer.

JETONS Tu gagnes ou perds des jetons pendant toute la durée du jeu. Rassemble 100 jetons pour allumer **Break the Bank**.

ATM BONUS Les butoirs *Pop bumpers* augmentent la valeur ATM value. Allumer *tirs à l'orbite* permet de rassembler des points bonus ATM.

SPINNER Tire sur la bobine pour faire avancer le **multiplicateur de bonus**.

ROLL'N'WIN Tire sur la *cible en haut à droite* pour allumer Roll'n'Win. Tire sur la *rampe du milieu* pour jouer. Après avoir jeté les dés, sélectionne le nombre d'espaces de déplacement. Complète des tours pour gagner des **Super récompenses**.

MACHINE À SOUS MULTIBILLE Fais tourner la *machine à sous* pour allumer le **bloqueur**. Tire sur la *machine à sous* pour l'ouvrir et **bloquer la balle**. Place la troisième balle dans la *machine à sous* pour commencer le **multibille**. Chaque tir marque un jackpot simple-double-triple. Obtiens le triple jackpot de la machine à sous pour allumer le **super jackpot**. Plus on obtient de triple jackpots, plus le super jackpot est important.

Table de paiement de la machine à sous

Bobine 1, 2 et 3	Jetons	POINTS	Bobine 1, 2 et 3	Jetons	POINTS
S S S	25	Special	= = =	7	7,500,000
7 7 7	20	25,000,000	- - -	6	5,000,000
7 7 7	15	20,000,000	TOUT -	3	2,500,000
TOUT 7	10	15,000,000	TOUT 1 S	--	1,000,000
= = =	8	10,000,000	CONSOLATION	--	100,000

S est un joker dans toute combinaison gagnante.

HIGH ROLLER CASINO

SKILL SHOT Time your plunge into the Roulette Wheel's desired color (look at Display for award).
CASINO GAMES Win all 6 games at least once to light Casino Frezzy.

SLOT MACHINE Hit the Slot Machine to raise **Mini-Ramp**, then shoot into the Slot Machine to spin it.
POKER Make your hand from the **Poker Targets**, then shoot **Right Orbit** to play. Beat dealer's hand to win.
HI-LO Complete **Bottom Lanes** to light **HI-LO**, then shoot **Right Orbit** to play.

ROULETTE Pop bumper hits light **Roulette Wheel**. Get the ball into the **Roulette Wheel** and match the **Flashing Bumper** to win.

CRAPS Shoot the **Craps Target** on the left to roll the dice.
BLACKJACK Draw cards by hitting the **21 Hit Targets**. Shoot **Left Orbit** to play.

CHIPS You will win or lose chips throughout the game. Collect 100 chips to light **Break the Bank**.

ATM BONUS Pop bumpers increase ATM value. Lit **Orbit Shots** collect **ATM Bonus**.

SPINNER Shoot the **Spinner** to advance the **Bonus X**.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

SPI Part N°: 755-5165-00 USA

ROLL'N'WIN Shoot the **Upper Right Target** to light **Roll'N'Win**. Shoot the **Middle Ramp** to play. After the dice roll, select the number of spaces to move. Complete laps to collect **Super Awards**.

SLOT MACHINE MULTIBALL Spin the Slot Machine to **Light Lock**. Shoot open Slot Machine to **Lock Ball**. Lock the third ball in the Slot Machine to start **Multiball**. Every shot scores **Single-Double-Triple Jackpot**. Get the **Slot Machine Triple Jackpot** to light **Super Jackpot**. The more **Triple Jackpots** you make first, the larger the **Super Jackpot**.

SLOT MACHINE PAYTABLE					
REELS	CHIPS	POINTS	REELS	CHIPS	POINTS
SSS	25	Special	EEE	7	7,500,000
777	20	25,000,000	---	6	5,000,000
777	15	20,000,000	ANY	3	2,500,000
ANY 7	10	15,000,000	ANY 1S	---	1,000,000
EEE	8	10,000,000	CONSULTATION	---	100,000

S is **WILD** in any winning combination.

SKILL SHOT Time your plunge into the Roulette Wheel's desired color (look at Display for award).
CASINO GAMES Win all 6 games at least once to light Casino Frezzy.

SLOT MACHINE Hit the Slot Machine to raise **Mini-Ramp**, then shoot into the Slot Machine to spin it.
POKER Make your hand from the **Poker Targets**, then shoot **Right Orbit** to play. Beat dealer's hand to win.
HI-LO Complete **Bottom Lanes** to light **HI-LO**, then shoot **Right Orbit** to play.

ROULETTE Pop bumper hits light **Roulette Wheel**. Get the ball into the **Roulette Wheel** and match the **Flashing Bumper** to win.

CRAPS Shoot the **Craps Target** on the left to roll the dice.
BLACKJACK Draw cards by hitting the **21 Hit Targets**. Shoot **Left Orbit** to play.

CHIPS You will win or lose chips throughout the game. Collect 100 chips to light **Break the Bank**.

ATM BONUS Pop bumpers increase ATM value. Lit **Orbit Shots** collect **ATM Bonus**.

SPINNER Shoot the **Spinner** to advance the **Bonus X**.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

SPI Part N°: 755-5165-00 USA

ROLL'N'WIN Shoot the **Upper Right Target** to light **Roll'N'Win**. Shoot the **Middle Ramp** to play. After the dice roll, select the number of spaces to move. Complete laps to collect **Super Awards**.

SLOT MACHINE MULTIBALL Spin the Slot Machine to **Light Lock**. Shoot open Slot Machine to **Lock Ball**. Lock the third ball in the Slot Machine to start **Multiball**. Every shot scores **Single-Double-Triple Jackpot**. Get the **Slot Machine Triple Jackpot** to light **Super Jackpot**. The more **Triple Jackpots** you make first, the larger the **Super Jackpot**.

SLOT MACHINE PAYTABLE					
REELS	CHIPS	POINTS	REELS	CHIPS	POINTS
SSS	25	Special	EEE	7	7,500,000
777	20	25,000,000	---	6	5,000,000
777	15	20,000,000	ANY	3	2,500,000
ANY7	10	15,000,000	ANY 1S	--	1,000,000
EEE	8	10,000,000	CONSOLATION	--	100,000

S is **WILD** in any winning combination.

SKILL SHOT Time your plunge into the Roulette Wheel's desired color (look at Display for award).
CASINO GAMES Win all 6 games at least once to light Casino Frezzy.

SLOT MACHINE Hit the Slot Machine to raise **Mini-Ramp**, then shoot into the Slot Machine to spin it.
POKER Make your hand from the **Poker Targets**, then shoot **Right Orbit** to play. Beat dealer's hand to win.
HI-LO Complete **Bottom Lanes** to light **HI-LO**, then shoot **Right Orbit** to play.

ROULETTE Pop bumper hits light **Roulette Wheel**. Get the ball into the **Roulette Wheel** and match the **Flashing Bumper** to win.

CRAPS Shoot the **Craps Target** on the left to roll the dice.
BLACKJACK Draw cards by hitting the **21 Hit Targets**. Shoot **Left Orbit** to play.

CHIPS You will win or lose chips throughout the game. Collect 100 chips to light **Break the Bank**.

ATM BONUS Pop bumpers increase ATM value. Lit **Orbit Shots** collect **ATM Bonus**.

SPINNER Shoot the **Spinner** to advance the **Bonus X**.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

SPI Part N°: 755-5165-00 USA

SKILL SHOT Time your plunge into the Roulette Wheel's desired color (look at Display for award).
CASINO GAMES Win all 6 games at least once to light Casino Frezzy.

SLOT MACHINE Hit the Slot Machine to raise **Mini-Ramp**, then shoot into the Slot Machine to spin it.
POKER Make your hand from the **Poker Targets**, then shoot **Right Orbit** to play. Beat dealer's hand to win.
HI-LO Complete **Bottom Lanes** to light **HI-LO**, then shoot **Right Orbit** to play.

ROULETTE Pop bumper hits light **Roulette Wheel**. Get the ball into the **Roulette Wheel** and match the **Flashing Bumper** to win.

CRAPS Shoot the **Craps Target** on the left to roll the dice.
BLACKJACK Draw cards by hitting the **21 Hit Targets**. Shoot **Left Orbit** to play.

CHIPS You will win or lose chips throughout the game. Collect 100 chips to light **Break the Bank**.

ATM BONUS Pop bumpers increase ATM value. Lit **Orbit Shots** collect **ATM Bonus**.

SPINNER Shoot the **Spinner** to advance the **Bonus X**.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

SPI Part N°: 755-5165-00 USA

ROLL'N'WIN Shoot the **Upper Right Target** to light **Roll'N'Win**. Shoot the **Middle Ramp** to play. After the dice roll, select the number of spaces to move. Complete laps to collect **Super Awards**.

SLOT MACHINE MULTIBALL Spin the Slot Machine to **Light Lock**. Shoot open Slot Machine to **Lock Ball**. Lock the third ball in the Slot Machine to start **Multiball**. Every shot scores **Single-Double-Triple Jackpot**. Get the **Slot Machine Triple Jackpot** to light **Super Jackpot**. The more **Triple Jackpots** you make first, the larger the **Super Jackpot**.

SLOT MACHINE PAYTABLE					
REELS	CHIPS	POINTS	REELS	CHIPS	POINTS
SSS	25	Special	EEE	7	7,500,000
777	20	25,000,000	---	6	5,000,000
777	15	20,000,000	ANY	3	2,500,000
ANY 7	10	15,000,000	ANY 1 S	--	1,000,000
EEE	8	10,000,000	CONSOLATION	--	100,000

S is WILD in any winning combination.

Cutting Instructions: Trim side edges to leave 5-7/16" Wide Card (5.44") from center line.
Trim top edges to leave 2-15/16" Height Card (2.94") from equator line.

HIGH ROLLER CASINO GERMAN

MEISTERSCHUSS Platzieren Sie Ihr Spiel in die gewünschte Farbe des Roulettes (siehe Punktanzeige).

KASINOSPIELE Gewinnen Sie alle sechs Spiele wenigstens einmal, um Casino Frency aufleuchten zu lassen.

GLÜCKSSPIELAUTOMAT Treffen Sie die den Glücksspielautomaten, um die Minirampe hochfahren zu lassen, und feuern Sie dann in den Glücksspielautomaten, um ihn drehen zu lassen.

POKER Stellen Sie aus den Pokerzielen Ihre Hand zusammen, und feuern Sie dann die rechte Umlaufbahn, um zu spielen. Schlagen Sie die Hand des Gebers, um zu gewinnen.

HI-LO Spielen Sie alle unteren Bahnen, um Hi-Lo aufleuchten zu lassen, und feuern Sie dann die rechte Umlaufbahn, um zu spielen. Schlagen Sie die Hand des Gebers, um zu gewinnen.

ROULETTE Pop Bumper trifft, Roulette aufleuchten lassen". Der Ball muss in das Roulette fallen und mit dem blinkenden Finger übereinstimmen, um zu gewinnen.

CRAPS feuern Sie auf das Craps-Ziel links, um den Würfel rollen zu lassen.

VING-ET-JUN Ziehen Sie Karten durch Treffen der 21 Hit-Ziele, um die Minirampe hochfahren zu lassen, und feuern Sie dann in den Glücksspielautomaten, um ihn drehen zu lassen.

CHIPS Während des Spiels gewinnen oder verlieren Sie Chips. Sammeln Sie 100 Chips, um Sprengen der Bank aufleuchten zu lassen.

ATM-BONUS Pop Bumpers erhöhen den ATM-Wert. Beleuchtete Umlaufschüsse sammeln den ATM-Bonus.

KREISEL feuern Sie auf den Kreis, um den Bonus- multiplikator vorzuschleiben.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

MEISTERSCHUSS Platzieren Sie Ihr Spiel in die gewünschte Farbe des Roulettes (siehe Punktanzeige).

KASINOSPIELE Gewinnen Sie alle sechs Spiele wenigstens einmal, um Casino Frency aufleuchten zu lassen.

GLÜCKSSPIELAUTOMAT Treffen Sie die den Glücksspielautomaten, um die Minirampe hochfahren zu lassen, und feuern Sie dann in den Glücksspielautomaten, um ihn drehen zu lassen.

POKER Stellen Sie aus den Pokerzielen Ihre Hand zusammen, und feuern Sie dann die rechte Umlaufbahn, um zu spielen. Schlagen Sie die Hand des Gebers, um zu gewinnen.

HI-LO Spielen Sie alle unteren Bahnen, um Hi-Lo aufleuchten zu lassen, und feuern Sie dann die rechte Umlaufbahn, um zu spielen. Schlagen Sie die Hand des Gebers, um zu gewinnen.

ROULETTE Pop Bumper trifft, Roulette aufleuchten lassen". Der Ball muss in das Roulette fallen und mit dem blinkenden Finger übereinstimmen, um zu gewinnen.

CRAPS feuern Sie auf das Craps-Ziel links, um den Würfel rollen zu lassen.

VING-ET-JUN Ziehen Sie Karten durch Treffen der 21 Hit-Ziele, um die Minirampe hochfahren zu lassen, und feuern Sie dann in den Glücksspielautomaten, um ihn drehen zu lassen.

CHIPS Während des Spiels gewinnen oder verlieren Sie Chips. Sammeln Sie 100 Chips, um Sprengen der Bank aufleuchten zu lassen.

ATM-BONUS Pop Bumpers erhöhen den ATM-Wert. Beleuchtete Umlaufschüsse sammeln den ATM-Bonus.

KREISEL feuern Sie auf den Kreis, um den Bonus- multiplikator vorzuschleiben.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

ROLL'N'WIN feuern Sie auf das obere rechte Ziel, um Roll'N'Win aufleuchten zu lassen, feuern Sie auf die mittlere Rampe, um zu spielen. Nach dem Würfeln wählen Sie die Anzahl der Plätze, um weiterzugelenken. Beenden Sie die Runden, um die Superpreise zu gewinnen.

GLÜCKSSPIELAUTOMATEN MULTIBALL Lassen Sie den Glücksspielautomaten sich drehen, um die Uhr aufleuchten zu lassen, feuern Sie, bis sich der Glücksspielautomat öffnet, und den Ball zu sperren. Sperren Sie den dritten Ball im Glücksspielautomaten, um Multiball zu starten. Mit jedem Schuss sammeln Sie Punkte für den einfachen-doppelt-dreifachen Jackpot. Wenn Sie den dreifachen Jackpot des Glücksspielautomaten gewinnen, leuchtet der Super-Jackpot auf. Je mehr dreifache Jackpots Sie zündet erzielen, desto größer ist der Super-Jackpot.

Auszahlungstabelle für den Glücksspielautomaten

CHIPS	PUNKTE	CHIPS	PUNKTE
25	Spezial	7	7,500,000
20	25,000,000	6	5,000,000
15	20,000,000	3	2,500,000
10	15,000,000	-	1,000,000
8	10,000,000	-	100,000

S ist ein Joker in jeder Gewinnkombination.

CHIPS	PUNKTE	CHIPS	PUNKTE
25	Spezial	7	7,500,000
20	25,000,000	6	5,000,000
15	20,000,000	3	2,500,000
10	15,000,000	-	1,000,000
8	10,000,000	-	100,000

Translation by: Language Exchange, Inc. www.langx.com

ROLL'N'WIN feuern Sie auf das obere rechte Ziel, um Roll'N'Win aufleuchten zu lassen, feuern Sie auf die mittlere Rampe, um zu spielen. Nach dem Würfeln wählen Sie die Anzahl der Plätze, um weiterzugelenken. Beenden Sie die Runden, um die Superpreise zu gewinnen.

GLÜCKSSPIELAUTOMATEN MULTIBALL Lassen Sie den Glücksspielautomaten sich drehen, um die Uhr aufleuchten zu lassen, feuern Sie, bis sich der Glücksspielautomat öffnet, und den Ball zu sperren. Sperren Sie den dritten Ball im Glücksspielautomaten, um Multiball zu starten. Mit jedem Schuss sammeln Sie Punkte für den einfachen-doppelt-dreifachen Jackpot. Wenn Sie den dreifachen Jackpot des Glücksspielautomaten gewinnen, leuchtet der Super-Jackpot auf. Je mehr dreifache Jackpots Sie zündet erzielen, desto größer ist der Super-Jackpot.

Auszahlungstabelle für den Glücksspielautomaten

CHIPS	PUNKTE	CHIPS	PUNKTE
25	Spezial	7	7,500,000
20	25,000,000	6	5,000,000
15	20,000,000	3	2,500,000
10	15,000,000	-	1,000,000
8	10,000,000	-	100,000

S ist ein Joker in jeder Gewinnkombination.

CHIPS	PUNKTE	CHIPS	PUNKTE
25	Spezial	7	7,500,000
20	25,000,000	6	5,000,000
15	20,000,000	3	2,500,000
10	15,000,000	-	1,000,000
8	10,000,000	-	100,000

Translation by: Language Exchange, Inc. www.langx.com

ROLL'N'WIN feuern Sie auf das obere rechte Ziel, um Roll'N'Win aufleuchten zu lassen, feuern Sie auf die mittlere Rampe, um zu spielen. Nach dem Würfeln wählen Sie die Anzahl der Plätze, um weiterzugelenken. Beenden Sie die Runden, um die Superpreise zu gewinnen.

GLÜCKSSPIELAUTOMATEN MULTIBALL Lassen Sie den Glücksspielautomaten sich drehen, um die Uhr aufleuchten zu lassen, feuern Sie, bis sich der Glücksspielautomat öffnet, und den Ball zu sperren. Sperren Sie den dritten Ball im Glücksspielautomaten, um Multiball zu starten. Mit jedem Schuss sammeln Sie Punkte für den einfachen-doppelt-dreifachen Jackpot. Wenn Sie den dreifachen Jackpot des Glücksspielautomaten gewinnen, leuchtet der Super-Jackpot auf. Je mehr dreifache Jackpots Sie zündet erzielen, desto größer ist der Super-Jackpot.

Auszahlungstabelle für den Glücksspielautomaten

CHIPS	PUNKTE	CHIPS	PUNKTE
25	Spezial	7	7,500,000
20	25,000,000	6	5,000,000
15	20,000,000	3	2,500,000
10	15,000,000	-	1,000,000
8	10,000,000	-	100,000

S ist ein Joker in jeder Gewinnkombination.

CHIPS	PUNKTE	CHIPS	PUNKTE
25	Spezial	7	7,500,000
20	25,000,000	6	5,000,000
15	20,000,000	3	2,500,000
10	15,000,000	-	1,000,000
8	10,000,000	-	100,000

Translation by: Language Exchange, Inc. www.langx.com

ROLL'N'WIN feuern Sie auf das obere rechte Ziel, um Roll'N'Win aufleuchten zu lassen, feuern Sie auf die mittlere Rampe, um zu spielen. Nach dem Würfeln wählen Sie die Anzahl der Plätze, um weiterzugelenken. Beenden Sie die Runden, um die Superpreise zu gewinnen.

GLÜCKSSPIELAUTOMATEN MULTIBALL Lassen Sie den Glücksspielautomaten sich drehen, um die Uhr aufleuchten zu lassen, feuern Sie, bis sich der Glücksspielautomat öffnet, und den Ball zu sperren. Sperren Sie den dritten Ball im Glücksspielautomaten, um Multiball zu starten. Mit jedem Schuss sammeln Sie Punkte für den einfachen-doppelt-dreifachen Jackpot. Wenn Sie den dreifachen Jackpot des Glücksspielautomaten gewinnen, leuchtet der Super-Jackpot auf. Je mehr dreifache Jackpots Sie zündet erzielen, desto größer ist der Super-Jackpot.

Auszahlungstabelle für den Glücksspielautomaten

CHIPS	PUNKTE	CHIPS	PUNKTE
25	Spezial	7	7,500,000
20	25,000,000	6	5,000,000
15	20,000,000	3	2,500,000
10	15,000,000	-	1,000,000
8	10,000,000	-	100,000

S ist ein Joker in jeder Gewinnkombination.

CHIPS	PUNKTE	CHIPS	PUNKTE
25	Spezial	7	7,500,000
20	25,000,000	6	5,000,000
15	20,000,000	3	2,500,000
10	15,000,000	-	1,000,000
8	10,000,000	-	100,000

Translation by: Language Exchange, Inc. www.langx.com

MEISTERSCHUSS Platzieren Sie Ihr Spiel in die gewünschte Farbe des Roulettes (siehe Punktanzeige).

KASINOSPIELE Gewinnen Sie alle sechs Spiele wenigstens einmal, um Casino Frency aufleuchten zu lassen.

GLÜCKSSPIELAUTOMAT Treffen Sie die den Glücksspielautomaten, um die Minirampe hochfahren zu lassen, und feuern Sie dann in den Glücksspielautomaten, um ihn drehen zu lassen.

POKER Stellen Sie aus den Pokerzielen Ihre Hand zusammen, und feuern Sie dann die rechte Umlaufbahn, um zu spielen. Schlagen Sie die Hand des Gebers, um zu gewinnen.

HI-LO Spielen Sie alle unteren Bahnen, um Hi-Lo aufleuchten zu lassen, und feuern Sie dann die rechte Umlaufbahn, um zu spielen. Schlagen Sie die Hand des Gebers, um zu gewinnen.

ROULETTE Pop Bumper trifft, Roulette aufleuchten lassen". Der Ball muss in das Roulette fallen und mit dem blinkenden Finger übereinstimmen, um zu gewinnen.

CRAPS feuern Sie auf das Craps-Ziel links, um den Würfel rollen zu lassen.

VING-ET-JUN Ziehen Sie Karten durch Treffen der 21 Hit-Ziele, um die Minirampe hochfahren zu lassen, und feuern Sie dann in den Glücksspielautomaten, um ihn drehen zu lassen.

CHIPS Während des Spiels gewinnen oder verlieren Sie Chips. Sammeln Sie 100 Chips, um Sprengen der Bank aufleuchten zu lassen.

ATM-BONUS Pop Bumpers erhöhen den ATM-Wert. Beleuchtete Umlaufschüsse sammeln den ATM-Bonus.

KREISEL feuern Sie auf den Kreis, um den Bonus- multiplikator vorzuschleiben.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

MEISTERSCHUSS Platzieren Sie Ihr Spiel in die gewünschte Farbe des Roulettes (siehe Punktanzeige).

KASINOSPIELE Gewinnen Sie alle sechs Spiele wenigstens einmal, um Casino Frency aufleuchten zu lassen.

GLÜCKSSPIELAUTOMAT Treffen Sie die den Glücksspielautomaten, um die Minirampe hochfahren zu lassen, und feuern Sie dann in den Glücksspielautomaten, um ihn drehen zu lassen.

POKER Stellen Sie aus den Pokerzielen Ihre Hand zusammen, und feuern Sie dann die rechte Umlaufbahn, um zu spielen. Schlagen Sie die Hand des Gebers, um zu gewinnen.

HI-LO Spielen Sie alle unteren Bahnen, um Hi-Lo aufleuchten zu lassen, und feuern Sie dann die rechte Umlaufbahn, um zu spielen. Schlagen Sie die Hand des Gebers, um zu gewinnen.

ROULETTE Pop Bumper trifft, Roulette aufleuchten lassen". Der Ball muss in das Roulette fallen und mit dem blinkenden Finger übereinstimmen, um zu gewinnen.

CRAPS feuern Sie auf das Craps-Ziel links, um den Würfel rollen zu lassen.

VING-ET-JUN Ziehen Sie Karten durch Treffen der 21 Hit-Ziele, um die Minirampe hochfahren zu lassen, und feuern Sie dann in den Glücksspielautomaten, um ihn drehen zu lassen.

CHIPS Während des Spiels gewinnen oder verlieren Sie Chips. Sammeln Sie 100 Chips, um Sprengen der Bank aufleuchten zu lassen.

ATM-BONUS Pop Bumpers erhöhen den ATM-Wert. Beleuchtete Umlaufschüsse sammeln den ATM-Bonus.

KREISEL feuern Sie auf den Kreis, um den Bonus- multiplikator vorzuschleiben.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

Cutting Instructions: Trim side edges to leave 5-7/16" Wide Card (5.44") from center line. Trim top edges to leave 2-15/16" Height Card (2.94") from equator line.

SKILL SHOT Lanciare al momento giusto per il colore desiderato nella Ruota della Roulette (Controllare il premio sul Display).

CASINO GAMES Vincere tutti e 6 i giochi almeno una volta per accendere il **Casino Frezzy**.

SLOT MACHINE Colpire la Slot Machine per alzare la Mini Ramp, poi tirare alla Slot Machine per farla girare.

POKER Fare la vostra mano al Bersagli Poker, poi lanciare all'Orbita Dx per giocare. Battere il banco per vincere.

HI-LO Completare i Canali inferiori per accendere HI-LO, poi lanciare sull'Orbita Dx per giocare.

ROULETTE Tirare al Bumper accendono la Ruota della Roulette, lanciare sulla Ruota della Roulette e centrare il Bumper lampeggiante per vincere.

CRAPS Tirare al Bersagli Craps a sinistra per lanciare il dado. **BLACKJACK** Prendere le carte colpendo i Bersagli 21 Hit. Tirare sull'Orbita Sx per giocare.

CHIPS Si possono vincere o perdere fiches durante il gioco. Totalizzare 100 fiches per accendere il **Break the Bank**.

BONUS ATM (Automated Teller Machine) I *Bumpers Pop* aumentano il valore **ATM**. Accendere gli *Orbit Shots* per aggiudicarsi il **Bonus ATM**.

SPINNER Tirare allo Spinner per far avanzare il **Bonus X**.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

SKILL SHOT Lanciare al momento giusto per il colore desiderato nella Ruota della Roulette (Controllare il premio sul Display).

CASINO GAMES Vincere tutti e 6 i giochi almeno una volta per accendere il **Casino Frezzy**.

SLOT MACHINE Colpire la Slot Machine per alzare la Mini Ramp, poi tirare alla Slot Machine per farla girare.

POKER Fare la vostra mano al Bersagli Poker, poi lanciare all'Orbita Dx per giocare. Battere il banco per vincere.

HI-LO Completare i Canali inferiori per accendere HI-LO, poi lanciare sull'Orbita Dx per giocare.

ROULETTE Tirare al Bumper accendono la Ruota della Roulette, lanciare sulla Ruota della Roulette e centrare il Bumper lampeggiante per vincere.

CRAPS Tirare al Bersagli Craps a sinistra per lanciare il dado. **BLACKJACK** Prendere le carte colpendo i Bersagli 21 Hit. Tirare sull'Orbita Sx per giocare.

CHIPS Si possono vincere o perdere fiches durante il gioco. Totalizzare 100 fiches per accendere il **Break the Bank**.

BONUS ATM (Automated Teller Machine) I *Bumpers Pop* aumentano il valore **ATM**. Accendere gli *Orbit Shots* per aggiudicarsi il **Bonus ATM**.

SPINNER Tirare allo Spinner per far avanzare il **Bonus X**.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

ROLL'N'WIN Tirare al Bersaglio Superiore Dx, per accendere il **Roll'N'Win**. Lanciare sulla Rampa Centrale per giocare. Dopo aver tirato il dado, selezionare il numero di spazi. Completare i giri per totalizzare i **Super Awards**.

SLOT MACHINE MULTIBALL Far girare la Slot Machine per accendere il **Light Lock**. Tirare alla Slot Machine per il blocco della giglia. Bloccare la terza biglia nella Slot Machine per avviare il **Multiball**. Ogni tiro totalizza *Single (1X) -Double (2X) -Triple (3X) Jackpot*. Aggiudicarsi il *Triple Jackpot* alla Slot Machine per accendere il **Super Jackpot**. Più *Triple Jackpot* si fanno prima, più grande diventa il **Super Jackpot**.

TAVOLA PAGAMENTO SLOT MACHINE			
RUOTE	FICHES	PUNTI	RUOTE
	25	Special	
	20	25,000,000	
	15	20,000,000	
	10	15,000,000	
	8	10,000,000	

S a caso in qualsiasi combinazione vincente.

SPI Part N°: 755-5165-04 Italian

ROLL'N'WIN Tirare al Bersaglio Superiore Dx, per accendere il **Roll'N'Win**. Lanciare sulla Rampa Centrale per giocare. Dopo aver tirato il dado, selezionare il numero di spazi. Completare i giri per totalizzare i **Super Awards**.

SLOT MACHINE MULTIBALL Far girare la Slot Machine per accendere il **Light Lock**. Tirare alla Slot Machine per il blocco della giglia. Bloccare la terza biglia nella Slot Machine per avviare il **Multiball**. Ogni tiro totalizza *Single (1X) -Double (2X) -Triple (3X) Jackpot*. Aggiudicarsi il *Triple Jackpot* alla Slot Machine per accendere il **Super Jackpot**. Più *Triple Jackpot* si fanno prima, più grande diventa il **Super Jackpot**.

TAVOLA PAGAMENTO SLOT MACHINE			
RUOTE	FICHES	PUNTI	RUOTE
	25	Special	
	20	25,000,000	
	15	20,000,000	
	10	15,000,000	
	8	10,000,000	

S a caso in qualsiasi combinazione vincente.

SPI Part N°: 755-5165-04 Italian

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

SKILL SHOT Lanciare al momento giusto per il colore desiderato nella Ruota della Roulette (Controllare il premio sul Display).

CASINO GAMES Vincere tutti e 6 i giochi almeno una volta per accendere il **Casino Frezzy**.

SLOT MACHINE Colpire la Slot Machine per alzare la Mini Ramp, poi tirare alla Slot Machine per farla girare.

POKER Fare la vostra mano al Bersagli Poker, poi lanciare all'Orbita Dx per giocare. Battere il banco per vincere.

HI-LO Completare i Canali inferiori per accendere HI-LO, poi lanciare sull'Orbita Dx per giocare.

ROULETTE Tirare al Bumper accendono la Ruota della Roulette, lanciare sulla Ruota della Roulette e centrare il Bumper lampeggiante per vincere.

CRAPS Tirare al Bersagli Craps a sinistra per lanciare il dado. **BLACKJACK** Prendere le carte colpendo i Bersagli 21 Hit. Tirare sull'Orbita Sx per giocare.

CHIPS Si possono vincere o perdere fiches durante il gioco. Totalizzare 100 fiches per accendere il **Break the Bank**.

BONUS ATM (Automated Teller Machine) I *Bumpers Pop* aumentano il valore **ATM**. Accendere gli *Orbit Shots* per aggiudicarsi il **Bonus ATM**.

SPINNER Tirare allo Spinner per far avanzare il **Bonus X**.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

SKILL SHOT Lanciare al momento giusto per il colore desiderato nella Ruota della Roulette (Controllare il premio sul Display).

CASINO GAMES Vincere tutti e 6 i giochi almeno una volta per accendere il **Casino Frezzy**.

SLOT MACHINE Colpire la Slot Machine per alzare la Mini Ramp, poi tirare alla Slot Machine per farla girare.

POKER Fare la vostra mano al Bersagli Poker, poi lanciare all'Orbita Dx per giocare. Battere il banco per vincere.

HI-LO Completare i Canali inferiori per accendere HI-LO, poi lanciare sull'Orbita Dx per giocare.

ROULETTE Tirare al Bumper accendono la Ruota della Roulette, lanciare sulla Ruota della Roulette e centrare il Bumper lampeggiante per vincere.

CRAPS Tirare al Bersagli Craps a sinistra per lanciare il dado. **BLACKJACK** Prendere le carte colpendo i Bersagli 21 Hit. Tirare sull'Orbita Sx per giocare.

CHIPS Si possono vincere o perdere fiches durante il gioco. Totalizzare 100 fiches per accendere il **Break the Bank**.

BONUS ATM (Automated Teller Machine) I *Bumpers Pop* aumentano il valore **ATM**. Accendere gli *Orbit Shots* per aggiudicarsi il **Bonus ATM**.

SPINNER Tirare allo Spinner per far avanzare il **Bonus X**.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

ROLL'N'WIN Tirare al Bersaglio Superiore Dx, per accendere il **Roll'N'Win**. Lanciare sulla Rampa Centrale per giocare. Dopo aver tirato il dado, selezionare il numero di spazi. Completare i giri per totalizzare i **Super Awards**.

SLOT MACHINE MULTIBALL Far girare la Slot Machine per accendere il **Light Lock**. Tirare alla Slot Machine per il blocco della giglia. Bloccare la terza biglia nella Slot Machine per avviare il **Multiball**. Ogni tiro totalizza *Single (1X) -Double (2X) -Triple (3X) Jackpot*. Aggiudicarsi il *Triple Jackpot* alla Slot Machine per accendere il **Super Jackpot**. Più *Triple Jackpot* si fanno prima, più grande diventa il **Super Jackpot**.

TAVOLA PAGAMENTO SLOT MACHINE			
RUOTE	FICHES	PUNTI	RUOTE
	25	Special	
	20	25,000,000	
	15	20,000,000	
	10	15,000,000	
	8	10,000,000	

S a caso in qualsiasi combinazione vincente.

SPI Part N°: 755-5165-04 Italian

HIGH ROLLER CASINO French

TIR D'ADRESSE Tire au bon moment sur la couleur désirée de la roue de la Roulette (Regarde l'attachage des points).

JEUX DE CASINO Gagne au moins une fois les 6 jeux pour allumer **Casino Frency**.

MACHINE A SOUS Touche la machine à sous pour lever la mini-rampe, puis tire dans la machine à sous pour la faire tourner.

POKER Prépare ta main avec les cibles de poker, puis tire sur l'éjecteur droit pour jouer. Pour gagner, bats la main du donneur.

HI-LO Parcoures les voies du bas pour allumer hi-lo, puis tire sur l'éjecteur droit pour jouer.

ROULETTE Les coups portés au bûtoir *pop bumper* allument la roulette. Place la balle dans la roue de la Roulette et allume le bûtoir *clignotant* pour gagner.

CRAPS Tire sur la cible de craps à gauche pour jeter les dés.

BLACKJACK Tire des cartes en touchant les 21 cibles. Tire sur l'éjecteur gauche pour jouer.

ATM BONUS Les bûtoirs *Pop bumpers* augmentent la valeur ATM value. Allumer *tirs à l'orbite* permet de rassembler des points bonus ATM.

SPINNER Tire sur la bobine pour faire avancer le multiplicateur de bonus.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

TIR D'ADRESSE Tire au bon moment sur la couleur désirée de la roue de la Roulette (Regarde l'attachage des points).

JEUX DE CASINO Gagne au moins une fois les 6 jeux pour allumer **Casino Frency**.

MACHINE A SOUS Touche la machine à sous pour lever la mini-rampe, puis tire dans la machine à sous pour la faire tourner.

POKER Prépare ta main avec les cibles de poker, puis tire sur l'éjecteur droit pour jouer. Pour gagner, bats la main du donneur.

HI-LO Parcoures les voies du bas pour allumer hi-lo, puis tire sur l'éjecteur droit pour jouer.

ROULETTE Les coups portés au bûtoir *pop bumper* allument la roulette. Place la balle dans la roue de la Roulette et allume le bûtoir *clignotant* pour gagner.

CRAPS Tire sur la cible de craps à gauche pour jeter les dés.

BLACKJACK Tire des cartes en touchant les 21 cibles. Tire sur l'éjecteur gauche pour jouer.

ATM BONUS Les bûtoirs *Pop bumpers* augmentent la valeur ATM value. Allumer *tirs à l'orbite* permet de rassembler des points bonus ATM.

SPINNER Tire sur la bobine pour faire avancer le multiplicateur de bonus.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

ROLL'N'WIN Tire sur la cible en haut à droite pour allumer Roll'n'Win. Tire sur la rampe du milieu pour jouer. Après avoir jeté les dés, sélectionne le nombre d'espaces de déplacement.

MACHINE A SOUS Fais tourner la machine à sous pour allumer le bloquer. Tire sur la machine à sous pour ouvrir et bloquer la balle. Place la troisième balle dans la machine à sous pour commencer le multibille. Chaque tir marque un jackpot simple-double-triple. Obtiens le triple jackpot de la machine à sous pour allumer le super jackpot. Plus on obtient de triple jackpots, plus le super jackpot est important.

ATM BONUS Les bûtoirs *Pop bumpers* augmentent la valeur ATM value. Allumer *tirs à l'orbite* permet de rassembler des points bonus ATM.

Translation by: Language Exchange, Inc. www.langx.com

Table de paiement de la machine à sous									
Bobbine 1, 2 et 3 Jetons			Bobbine 1, 2 et 3 Jetons			POINTS			
8	25	10,000,000	7	25	10,000,000	\$ est un joker dans toute combinaison gagnante.			
7	20	25,000,000	6	20	25,000,000				
6	15	20,000,000	5	15	20,000,000				
5	10	15,000,000	4	10	15,000,000				
4	10,000,000	10,000,000	3	10,000,000	10,000,000				

SPI Part N°: 755-5165-515 France

ROLL'N'WIN Tire sur la cible en haut à droite pour allumer Roll'n'Win. Tire sur la rampe du milieu pour jouer. Après avoir jeté les dés, sélectionne le nombre d'espaces de déplacement.

MACHINE A SOUS Fais tourner la machine à sous pour allumer le bloquer. Tire sur la machine à sous pour ouvrir et bloquer la balle. Place la troisième balle dans la machine à sous pour commencer le multibille. Chaque tir marque un jackpot simple-double-triple. Obtiens le triple jackpot de la machine à sous pour allumer le super jackpot. Plus on obtient de triple jackpots, plus le super jackpot est important.

Table de paiement de la machine à sous									
Bobbine 1, 2 et 3 Jetons			Bobbine 1, 2 et 3 Jetons			POINTS			
8	25	10,000,000	7	25	10,000,000	\$ est un joker dans toute combinaison gagnante.			
7	20	25,000,000	6	20	25,000,000				
6	15	20,000,000	5	15	20,000,000				
5	10	15,000,000	4	10	15,000,000				
4	10,000,000	10,000,000	3	10,000,000	10,000,000				

SPI Part N°: 755-5165-515 France

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

TIR D'ADRESSE Tire au bon moment sur la couleur désirée de la roue de la Roulette (Regarde l'attachage des points).

JEUX DE CASINO Gagne au moins une fois les 6 jeux pour allumer **Casino Frency**.

MACHINE A SOUS Touche la machine à sous pour lever la mini-rampe, puis tire dans la machine à sous pour la faire tourner.

POKER Prépare ta main avec les cibles de poker, puis tire sur l'éjecteur droit pour jouer. Pour gagner, bats la main du donneur.

HI-LO Parcoures les voies du bas pour allumer hi-lo, puis tire sur l'éjecteur droit pour jouer.

ROULETTE Les coups portés au bûtoir *pop bumper* allument la roulette. Place la balle dans la roue de la Roulette et allume le bûtoir *clignotant* pour gagner.

CRAPS Tire sur la cible de craps à gauche pour jeter les dés.

BLACKJACK Tire des cartes en touchant les 21 cibles. Tire sur l'éjecteur gauche pour jouer.

ATM BONUS Les bûtoirs *Pop bumpers* augmentent la valeur ATM value. Allumer *tirs à l'orbite* permet de rassembler des points bonus ATM.

SPINNER Tire sur la bobine pour faire avancer le multiplicateur de bonus.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

TIR D'ADRESSE Tire au bon moment sur la couleur désirée de la roue de la Roulette (Regarde l'attachage des points).

JEUX DE CASINO Gagne au moins une fois les 6 jeux pour allumer **Casino Frency**.

MACHINE A SOUS Touche la machine à sous pour lever la mini-rampe, puis tire dans la machine à sous pour la faire tourner.

POKER Prépare ta main avec les cibles de poker, puis tire sur l'éjecteur droit pour jouer. Pour gagner, bats la main du donneur.

HI-LO Parcoures les voies du bas pour allumer hi-lo, puis tire sur l'éjecteur droit pour jouer.

ROULETTE Les coups portés au bûtoir *pop bumper* allument la roulette. Place la balle dans la roue de la Roulette et allume le bûtoir *clignotant* pour gagner.

CRAPS Tire sur la cible de craps à gauche pour jeter les dés.

BLACKJACK Tire des cartes en touchant les 21 cibles. Tire sur l'éjecteur gauche pour jouer.

ATM BONUS Les bûtoirs *Pop bumpers* augmentent la valeur ATM value. Allumer *tirs à l'orbite* permet de rassembler des points bonus ATM.

SPINNER Tire sur la bobine pour faire avancer le multiplicateur de bonus.

Manufactured by Stern™Pinball, Inc. © 2001 High Roller Casino Pinball

Cutting Instructions: Trim side edges to leave 5-7/16" Wide Card (5.44") from center line.
Trim top edges to leave 2-15/16" Height Card (2.94") from equator line.