

##### 

**OBJECT:** Move the storm, by hitting the flashing NE-NW-SE-SW radar  
 targets, leading toward the LARGE lit N - E - S - W arrow on the  
 compass. Hitting all targets enables a LOCK, producing a storm.

**MULTI-BALL:** After 2 LOCKS, start MULTI-BALL by shooting the 3rd ball into  
 the lit LOCK area *OR* the Left Ramp for RELEASE.

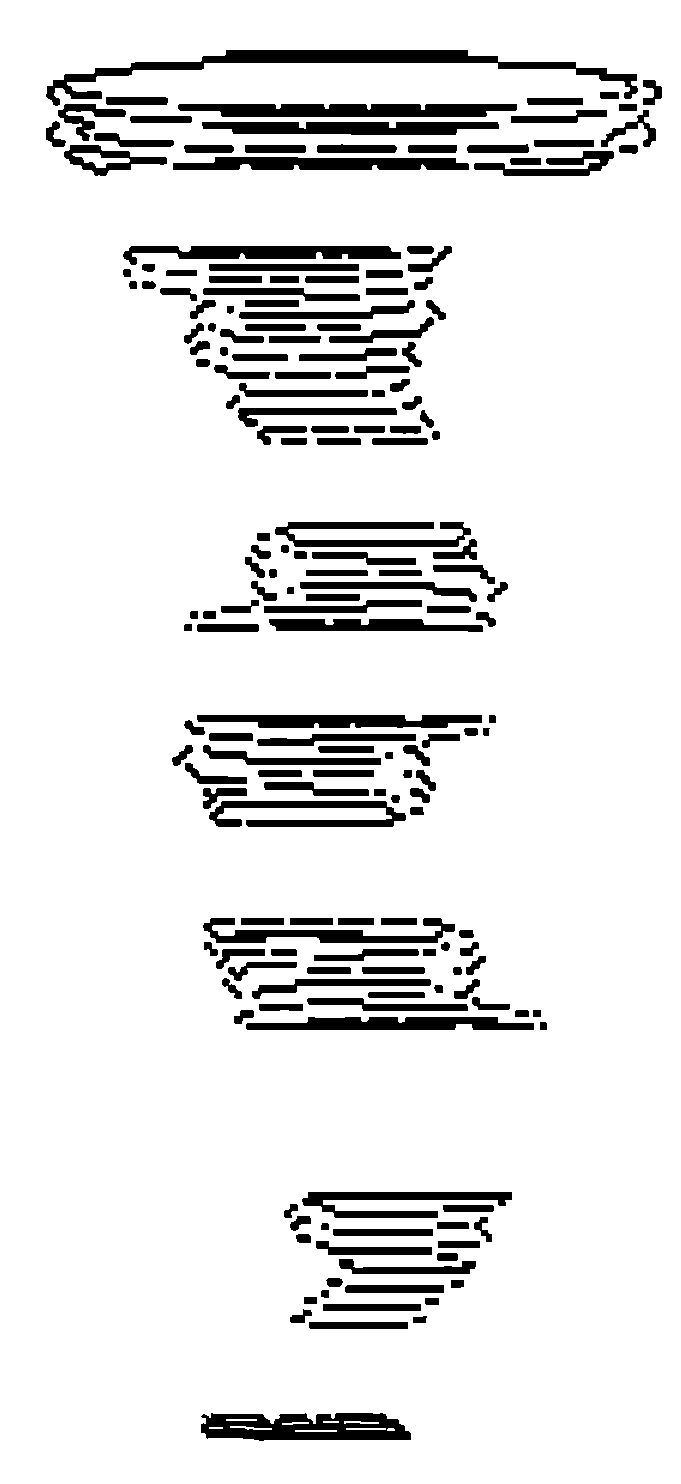
**MILLION PLUS:** During MULTI-BALL play, the 1st *LEFT* Ramp shot earns  
 2 MILLION; 2nd Shot = 3 MILLION; 3rd Shot = 4 Million…

**EXTRA BALL:** The 2 SKYWAY Ramps earn TOLLS. Light the EXTRA BALL  
 Target by earning enough TOLLS.

**SUPER CELLAR VALUE:** VALUE (Back Panel) changes by shooting through  
 the SPINNER. Light the CELLAR via the Left Ramp *OR* Right  
 FLIPPER LANE. Collect VALUE by diving into the CELLAR.

**BONUS:** BONUS X times TOLLS paid plus TRIPS to CELLAR.

16-574-1



16-574-1-Ger

##### 

**ZIEL:** Lenke den Sturm durch Treffer in blinkende NE-NW-SE-SW-Radar-  
 Ziele. Weiter zum grossen N - E - S - W Pfeil auf dem Kompass.  
 Treffen aller Targets bringt LOCK und entfesselt Sturm.

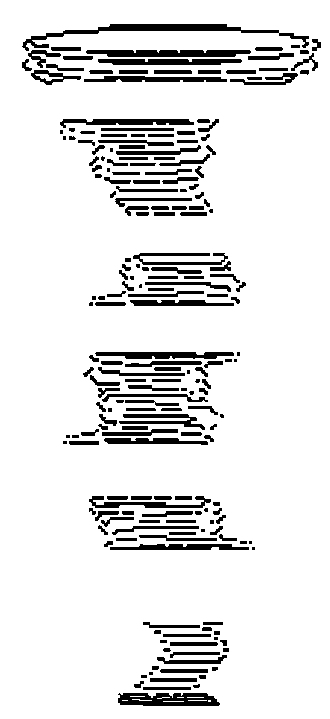
**MULTIBALL:** Nach 2 LOCKS startet MULTIBALL mit 3. Kugel in LOCK-  
 Bereich oder nach FREIGABE der linken Rampe.

**MILLION PLUS:** Im MULTIBALL-spiel zählt 1. Rampenschuss LINKS = 2 Mio.,  
 2. = 3 Mio. und 3. = 4 Mio.

**EXTRA BALL:** BEIDE SKYWAY-Rampen bringen ZÖLLE. Genügend ZÖLLE  
 beleuchten EXTRA BALL-Target.

**SUPER CELLAR** Schüsse durch SPINNER verändern Buntscheiben-WERT.  
 **WERT:** CELLAR wird beleuchtet über linke Rampe ODER RECHTE  
 FLIPPERBAHN. WERT wird addiert nach Schuss in CELLAR.

**BONUS:** BONUS X mal gezählte ZÖLLE plus SCHÜSSE in CELLAR.



##### 

**Objectif:** Visez les cibles NE-NW-SE-SW, pour amener les flèches de la boussole vers les  
 lumières N - E - S - W et déplacer la tempête. Visez toutes les cibles pour allumer  
 le blocage (LOCK) et déclencher une tempête.

**Multibille:** Apres avoir bloqué 2 billes, commencez le jeu en MULTIBILLE en envoyant la  
 3ème, soit dans le "LOCK" allumé, soit sur la Rampe Gauche.

**Multimillion:** Pendant le jeu en multibille, le 1er passage sur la Rampe Gauche vous  
 donnera 2 MILLIONS; le 2ème passage (consécutif) 3 MILLIONS; le 3ème = 4  
 MILLIONS……

**Extra Bille:** Passez plusieurs fois sur les 2 Rampes "SKYWAY" pour allumer la lampe  
 EXTRA BILLE.

**Valeur Super :** Ces valeurs -affichées entre les Haut Parleurs- changent par le tourniquet  
**Cellar (Abri)** Passez sur la Rampe Gauche ou dans le couloir de retour Droit pour allumer  
 l’Abri (CELLAR) et entrez a l’intérieur pour collecter son BONUS.

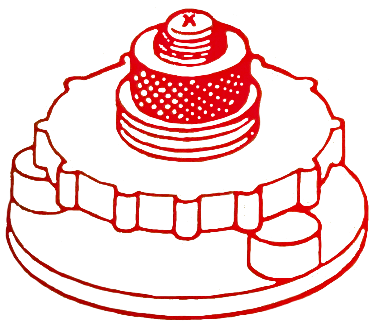
16-574-1-Fr

TO ADJ WHEEL HEIGHT

1. LOOSEN PLASTIC  
   LOCK NUT (A).
2. ADJ. SCREW SHAFT  
   BY TURNING AS  
   NEC. (B).
3. RELOCK LOCKNUT  
   (A).

P/N 16-8587-1000

B



A

Fonts used: HelveticaNeueLT Std Bold Outline, Helvetica, Times New Roman, Segoe UI Semibold.

**Cards status:**

16-574-1 confirmed.

16-574-1-Ger confirmed.

16-574-1-Fr confirmed.

16-8587-1000 confirmed (4” by 3 1/8” or 101x79mm)

If you have any other information about these cards, please send a readable picture or scan to me.

Enjoy and have fun,

Peter

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

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