

### INSTRUCTION FOR « HOT WHEELS »

- When the ball completes one complete lap of the race track on the upper playfield, the lamp at the start of the race track is lit.
- When this lamp is lit, each button on the track advances bonus when hit. Hitting every button when lit advances hole score.
- Hitting the ten numbered fixed targets increases the hole score and advances the race position light in front of the swinging target.
- When the first position lights is lit, the swinging target is special.
- When the swinging target is special and it is hit, the score on the right hand card is awarded.
- Hitting all four dropping targets on the left hand side of the playfield the first time multiplies the bonus score by 2, the second time by 3 and the third time by 5, and, in addition, extinguishes one of the fixed targets.
- When the bottom left and right rollovers are lit and the ball passes through, the hole score advances.
- When the out hole special is lit and the ball enters out hole, an extra ball is awarded.
- When the ball leaves the playfield, the score lit on the lower race track is awarded.
- If a score of 999,990 is exceeded, the right hand digit will blink as an indication.

**HAVE FUN!**

### NOTICE HOT WHEELS

- En complétant le tour sur la ligne parabolique du haut par un tir calculé, la lumière placée à l'entrée gauche s'allume.
- En entrant dans la courbe parabolique lorsque cette lumière est allumée, le score bonus avance sur chaque bouton; si le tour est complet le score sur le trou latéral avance.
- Chaque fois que toutes les cibles fixes numérotées sont atteintes, le score du trou droit avance et l'on gagne une position dans la course, visible sur les lumières devant la cible oscillante au centre. Lorsque l'on arrive à la première position la cible est spéciale.
- En touchant la spéciale on obtient la valeur indiquée sur la fiche de droite.
- Les 4 cibles tombantes à gauche du terrain de jeu donnent l'avancement du bonus; lorsqu'elles sont toutes abattues, elles multiplient la valeur du bonus x 2, x 3, x 5. De plus elles éteignent une des dix cibles fixes numérotées.
- Lorsque la bille passe dans les canaux droit et gauche bas allumés, le score du trou avance.
- Lorsque le spécial sur le trou de droite est allumé et que la bille y entre il y a une Extra Ball
- Le score bonus indiqué sur la piste est calculé lorsque la bille quitte le terrain de jeu.
- Si vous dépassez le score de 999,990, le 1er chiffre de droite se met à clignoter.

**AMUSEZ-VOUS BIEN!**

Font used: Helvetica 55 Roman

#### Cards status:

Instruction card English confirmed.

Instruction card French confirmed.

Instruction card German needed.

Instruction card Italian needed.

Score and Balls-Per-Game cards are available in a separate file called Zaccaria\_score\_cards.zip.

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.