

PINBALL CHAMP

SPINNING TARGET

The spinning target lane scores depend on the speed the ball is shot into the lane. Hard shots increase the lane value.

WHITE FIXED TARGETS

When hit these targets advance time allowed for play on high level deck when all white targets are extinguished the tunnel multiplier flashes, and the ball passing through increases the score booster value.

TUNNEL MULTIPLIER

When the tunnel score booster is fully advanced, the ball passing through the tunnel advances the bonus multiplier.

BLUE DROPPING TARGETS

Knocking down the blue targets increases the time allowed for play on the high level deck. The blue targets also advance the orange special value which is collected if hit when lit the blue targets also increase the score booster value.

HIGH LEVEL DECK

Knocking down each of the CHAMP targets scores 50,000 points dropping all CHAMP targets advances red special.

RED SPECIAL

When fully advanced red special lights.

PINBALL CHAMP

SPINNING TARGET

The spinning target lane scores depend on the speed the ball is shot into the lane. Hard shots increase the lane value.

WHITE FIXED TARGETS

When hit these targets advance time allowed for play on high level deck when all white targets are extinguished the tunnel multiplier flashes, and the ball passing through increases the score booster value.

TUNNEL MULTIPLIER

When the tunnel score booster is fully advanced, the ball passing through the tunnel advances the bonus multiplier.

BLUE DROPPING TARGETS

Knocking down the blue targets increases the time allowed for play on the high level deck. The blue targets also advance the orange special value which is collected if hit when lit the blue targets also increase the score booster value.

HIGH LEVEL DECK

Knocking down each of the CHAMP targets scores 100,000 points dropping all CHAMP targets advances red special.

RED SPECIAL

When fully advanced red special lights.

MOD. 077

PINBALL CHAMP

CIBLE TOURNANTE:

Le score du couloir de la cible tournante dépend de la force avec laquelle la bille est tirée vers la cible.

CIBLES BLANCHES NUMEROTÉES:

Chaque cible vaut 50.000 points. Quand toutes les cibles sont touchées le temps du jeu sur le plateau supérieur augmente.

En plus le couloir « tunnel multiplier » clignote. La bille en y passant augmente le score des boutons de ce couloir.

TUNNEL MULTIPLIER

Quand le score des boutons est au maximum et que la bille passe dans le couloir clignotant le bonus multiplicateur avance.

BONUS MULTIPLICATEUR:

Quand la bille sort du jeu, tous les scores accumulés sur le bonus seront multipliés par 10, par 20, par 50.

CIBLES BLEUES:

Chaque cible vaut 30.000 points. Quand toutes les cibles sont touchées le temps de jeu sur le plateau supérieur augmente ainsi que la valeur de l'orange special.

PLATEAU DE JEU SUPÉRIEUR:

Chaque cible C-H-A-M-P vaut 50.000 points. Quand elles sont toutes touchées les lumières du special rouge avancent.

Les lumières lo long du couloir d'entrée indiquent le temps que l'on a pour jouer sur le plateau supérieur.

PINBALL CHAMP

CIBLE TOURNANTE:

Le score du couloir de la cible tournante dépend de la force avec laquelle la bille est tirée vers la cible.

CIBLES BLANCHES NUMEROTÉES:

Chaque cible vaut 50.000 points. Quand toutes les cibles sont touchées le temps du jeu sur le plateau supérieur augmente.

En plus le couloir « tunnel multiplier » clignote. La bille en y passant augmente le score des boutons de ce couloir.

TUNNEL MULTIPLIER

Quand le score des boutons est au maximum et que la bille passe dans le couloir clignotant le bonus multiplicateur avance.

BONUS MULTIPLICATEUR:

Quand la bille sort du jeu, tous les scores accumulés sur le bonus seront multipliés par 10, par 20, par 50.

CIBLES BLEUES:

Chaque cible vaut 30.000 points. Quand toutes les cibles sont touchées le temps de jeu sur le plateau supérieur augmente ainsi que la valeur de l'orange special.

PLATEAU DE JEU SUPÉRIEUR:

Chaque cible C-H-A-M-P vaut 100.000 points. Quand elles sont toutes touchées les lumières du special rouge avancent.

Les lumières lo long du couloir d'entrée indiquent le temps que l'on a pour jouer sur le plateau supérieur.

PINBALL CHAMP

DREHZIEL

Im Kanal angezeigte Punktzahl hängt von der Geschwindigkeit ab, mit der Drehziel getroffen wird.

WEISSE NUMMERIERTE FESTZIELE

Jedes Ziel gibt 50.000 Punkte. Wenn alle Ziele getroffen sind verlängert sich Spielzeit auf Oberdeck. Außerdem leuchtet linker Kanal. Wenn die Kugel den leuchtenden Kanal passiert, erhöht sich Punktzahl der Kanalknöpfe.

MULTIPLIKATORKANAL

Wenn Punktzahl der Kanalknöpfe beim Maximum angelangt ist und Kugel den erleuchteten Kanal passiert, erhöht sich der Bonus Multiplikator.

BLAUE FALL-ZIELE

Jedes Ziel gibt 30.000 Punkte. Wenn alle diese Ziele getroffen sind erhöht sich Spielzeit auf dem Oberdeck und oranges Special erhöht sich.

OBERDECK

Jedes Ziel C-H-A-M-P gibt 50.000 Punkte. Wenn alle getroffen sind, erhöht sich rotes Special.

Die Lichter am Eingangstor geben die Zeit an, die auf dem Oberdeck gespielt werden kann.

PINBALL CHAMP

DREHZIEL

Im Kanal angezeigte Punktzahl hängt von der Geschwindigkeit ab, mit der Drehziel getroffen wird.

WEISSE NUMMERIERTE FESTZIELE

Jedes Ziel gibt 50.000 Punkte. Wenn alle Ziele getroffen sind verlängert sich Spielzeit auf Oberdeck. Außerdem leuchtet linker Kanal. Wenn die Kugel den leuchtenden Kanal passiert, erhöht sich Punktzahl der Kanalknöpfe.

MULTIPLIKATORKANAL

Wenn Punktzahl der Kanalknöpfe beim Maximum angelangt ist und Kugel den erleuchteten Kanal passiert, erhöht sich der Bonus Multiplikator.

BLAUE FALL-ZIELE

Jedes Ziel gibt 30.000 Punkte. Wenn alle diese Ziele getroffen sind erhöht sich Spielzeit auf dem Oberdeck und oranges Special erhöht sich.

OBERDECK

Jedes Ziel C-H-A-M-P gibt 100.000 Punkte. Wenn alle getroffen sind, erhöht sich rotes Special.

Die Lichter am Eingangstor geben die Zeit an, die auf dem Oberdeck gespielt werden kann.

Font used: HelveticaNeueLT Std Med

Card size: 83x152mm

Cards status:

Instruction cards English confirmed.

Instruction card French confirmed.

Instruction cards German confirmed.

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

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