ROBOT

ROBOT BRIDGE

The 5 Robots in the middle of the playfield rise, when the ball is shot onto the “ROBOT BRID-  
GE”.

ROBOT TARGETS

Hit the “ROBOT” targets and advance their lights. When the word R-O-B-O-T is completed,  
the “RED SPECIAL” lights. Special is achieved by once again hitting the “ROBOT” targets.

DROPPING TARGETS

Hitting all the drop targets lights “TIME SPECIAL” and the “ORANGE SPECIAL” lights advan-  
ce.

ORANGE SPECIAL

The orange special is scored by hitting the lit target.

BONUS MULTIPLIER

The BONUS MULTIPLIER is advanced by hitting the three “Z” fixed targets or by passing  
through the left-hand upper canal.

UPPER CANALS

Lights the “BALL RETURN” light.

BALL RETURN

When the ball return light is lit, that ball is returned to the player and counted as an extra ball.

ROBOT

ROBOT BRIDGE

En laçant la bille sur le “ROBOT BRIDGE”, les 5 Robots au milieu du plan de jeu se lèvent.

CIBLES “ROBOT”

En Frappant les cibles “ROBOT”, leurs lumières avancent. Lorsque le mot R-O-B-O-T est com-  
pleté, la lampe "RED SPECIAL" s’allume. Si les cibles "ROBOT" sont abattues encore une  
fois, le special est gagné.

CIBLES TOMBANTES

Si toutes les cibles sont abattues, la lampe "TIME SPECIAL” s’allume et “ORANGE SPECIAL”  
avance.

ORANGE SPECIAL

Lorsque la cible allumée est abattue, l’ORANGE SPECIAL est gagné.

BONUS MULTIPLIER

Le BONUS MULTIPLIER avance lorsque les trios cibles fixes “Z” sont frappes et en passant  
le canal haut à gauche.

HAUT CANALS

Lis allument la lampe “BALL RETURN”.

BALL RETURN

Lorsque la lampe est allumée, la bille reviens au joueur et elle est comptée comme une extra  
bille.

ROBOT

ROBOT BRIDGE

Wenn die Kugel auf die ROBOT BRIDGE rollt, stehen die 5 Roboter in der Mittels des Spielfel-  
des auf.

TARGET ROBOT

Wenn die Target “ROBOT” getroffen werden, leuchten die entsprechenden Lampen auf. Wenn  
das Wort R-O-B-O-T vervollständigt ist, leuchtet die “RED SPECIAL” Lampe auf, und wenn  
Mann schließlich nochmals die ROBOT–TARGETS trifft, erzielt man den programmierten Ge-  
winn.

GRUPPE DROP-TARGETS

Wenn man alle Targets trifft, leuchtet die Lampe “TIME SPECIAL” auf, sowie die entsprechen-  
den Lampen des “ORANGE SPECIAL”.

ORANGE SPECIAL

Wenn man das Target bei leuchtender Lampe trifft, erhält man den programmierten Gewinn.

BONUS MULTIPLIER

Diesen Vorteil erhält man, wenn man die drei feststehenden Targets “Z” trifft, und durch den  
oberen linken Kanal rollt.

OBERE BAHNEN

Diese lassen die Lampe “BALL RETURN” aufleuchten.

BALL RETURN

Wenn die Lampe leuchtet, rollt die Kugel in die Abschussbahn zurück.

ROBOT

ROBOT BRIDGE

Lanciando la pallina sul "ROBOT BRIDGE“ si alzano i 5 Robot al centro del piano di gioco.

BERSAGLI ROBOT

Colpendo i bersagli “ROBOT” avanzano le rispettive luci. Quando la parola R-O-B-O-T è com-  
pletata si accende la lampada “RED SPECIAL” colpendo ancora i bersagli ROBOT si ottiene  
la vincita programmata

GRUPPI BERSAGLI CADENTI

Colpendo tutti i bersagli si accende la lampada “TIME SPECIAL” e avanzano la luci  
dell’ “ORANGE SPECIAL”.

ORANGE SPECIAL

Colpendo il bersaglio con la lampada accesa si ha la vincita programmata.

BONUS MULTIPLIER

Avanza colpendo i tre bersagli fissi “Z” e passando nel canale alto sinistro.

PASSAGGI ALTI

Accendono la lampada “BALL RETURN”.

BALL RETURN

Quando la lampada è accesa si recupera la pallina nel canale di lancio.

Font used: HelveticaNeueLT Std Med

**Cards status:**

Instruction card English confirmed.

Instruction card French confirmed.

Instruction card German confirmed.

Instruction card Italian confirmed.

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.