3 balls version

SPACE SHUTTLE

1. The three top rollovers score 500 points when hit unlit, or 3.000 points  
 when lit, and drop one of the space mission targets.

2. The targets in the top left hand canal drop when hit and score 3.000  
 points each. When both targets are hit the hole lights for special.

3. Dropping all six space mission targets 3 times lights the center “Blast  
 Off” lamps, and when all are lit the center hole lights for special.

4. Knocking down the top three targets multiplies the bonus x 2, x 3,  
 x 4 or x 5.

5. When the blue light in the left hand channel is lit and the ball enters  
 the special hole the space mission targets drop automatically.

5 balls version

SPACE SHUTTLE

1. The three top rollovers score 500 points when hit unlit, or 3.000 points  
 when lit, and drop one of the space mission targets.

2. The targets in the top left hand canal drop when hit and score 3.000  
 points each. When both targets are hit the hole lights for special.

3. Dropping all six space mission targets 5 times lights the center “Blast  
 Off” lamps, and when all are lit the center hole lights for special.

4. Knocking down the top three targets multiplies the bonus x 2, x 3,  
 x 4 or x 5.

5. When the blue light in the left hand channel is lit and the ball enters  
 the special hole the space mission targets drop automatically.

3 balls version

SPACE SHUTTLE

1. Les 3 rollover supérieures donnent 500 points s’ils sont touchés quand  
 ils sont étains, ou 3.000 points s’ils sont allumés et ils font tomber  
 une des cibles « Space Mission ».

2. Les cibles dans le canal haut gauche tombent quand elles sont tou-  
 chées et donnent 3.000 points chacune. Lorsque les deux cibles sont  
 touchées le trou a l’extrémité du canal s’allume pour le spécial.

3. En faisant tomber 3 fois les 6 cibles « Space Mission » les lampes  
 centrales « Blast Off » s’allument et quand elles sont toutes allumées  
 le trou central s’allume pour le spécial.

4. Si les 3 cibles supérieures sont abattues les bonus est multiplié par  
 2, par 3, par 4, par 5.

5. Quand la lumière bleue dans le canal gauche est allumée et la boule  
 entre dans le trou spécial, les cibles de « Space Mission » tombent  
 automatiquement.

5 balls version

SPACE SHUTTLE

1. Les 3 rollover supérieures donnent 500 points s’ils sont touchés quand  
 ils sont étains, ou 3.000 points s’ils sont allumés et ils font tomber  
 une des cibles « Space Mission ».

2. Les cibles dans le canal haut gauche tombent quand elles sont tou-  
 chées et donnent 3.000 points chacune. Lorsque les deux cibles sont  
 touchées le trou a l’extrémité du canal s’allume pour le spécial.

3. En faisant tomber 5 fois les 6 cibles « Space Mission » les lampes  
 centrales « Blast Off » s’allument et quand elles sont toutes allumées  
 le trou central s’allume pour le spécial.

4. Si les 3 cibles supérieures sont abattues les bonus est multiplié par  
 2, par 3, par 4, par 5.

5. Quand la lumière bleue dans le canal gauche est allumée et la boule  
 entre dans le trou spécial, les cibles de « Space Mission » tombent  
 automatiquement.

3 balls version

SPACE SHUTTLE

1. I tre rollovers superiori danno 500 punti se colpiti quando spenti e  
 3000 punti quando accesi, e fanno cadere uno dei bersagli « Space  
 Mission ».

2. I bersagli nel canale superiore sinistro cadono quando colpiti e danno  
 3000 punti cadauno Quando entrambi i bersagli sono colpiti, la buca  
 alla fine del canale stesso si illumina per lo special.

3. Facendo cadere tutti i sei bersagli « Space Mission » per 3 volte si  
 illuminano le lampade centrali « Blast Off » e quando sono tutte illu-  
 minate la buca centrale si illumina per lo special.

4. Abbattendo i tre bersagli superiori si moltiplica il bonus x 2, x 3, x 4, x 5.

5. Quando la luce blu nel canale sinistro è illuminata e la pallina extra  
 è nella buca speciale, i bersagli « Space Mission » cadono automati-  
 camente.

5 balls version

SPACE SHUTTLE

1. I tre rollovers superiori danno 500 punti se colpiti quando spenti e  
 3000 punti quando accesi, e fanno cadere uno dei bersagli « Space  
 Mission ».

2. I bersagli nel canale superiore sinistro cadono quando colpiti e danno  
 3000 punti cadauno Quando entrambi i bersagli sono colpiti, la buca  
 alla fine del canale stesso si illumina per lo special.

3. Facendo cadere tutti i sei bersagli « Space Mission » per 5 volte si  
 illuminano le lampade centrali « Blast Off » e quando sono tutte illu-  
 minate la buca centrale si illumina per lo special.

4. Abbattendo i tre bersagli superiori si moltiplica il bonus x 2, x 3, x 4, x 5.

5. Quando la luce blu nel canale sinistro è illuminata e la pallina extra  
 è nella buca speciale, i bersagli « Space Mission » cadono automati-  
 camente.

3 balls version

SPACE SHUTTLE

1. De bovenste rollovers scoren 500 punten indien onverlicht en 3,000  
 punten indien verlicht. Tevens valt er één van de “Space Mission”  
 drop targets omlaag.

2. De meest linkse drop targets scoren 3,000 punten elk. Schiet beide  
 drop target banken om special te verlichten bij het bovenste gat via de  
 linkse baan.

3. Schiet de 6 “Space Mission” drop targets 3 keer om, om de middelste  
 “Blast Off” lampen aan te zetten. Zodra ze allemaal verlicht zijn gaat de  
 special aan bij het middelste gat.

4. Schiet de 3 bovenste drop targets om je bonus op te voeren, x2, x3,  
 x4 en x5.

5. Zodra de blauwe lamp aan is in de linkse baan en de bal in het gat  
 wordt geschoten, vallen alle “Space Mission” drop targets automatisch.

5 balls version

SPACE SHUTTLE

1. De bovenste rollovers scoren 500 punten indien onverlicht en 3,000  
 punten indien verlicht. Tevens valt er één van de “Space Mission”  
 drop targets omlaag.

2. De meest linkse drop targets scoren 3,000 punten elk. Schiet beide  
 drop target banken om special te verlichten bij het bovenste gat via de  
 linkse baan.

3. Schiet de 6 “Space Mission” drop targets 5 keer om, om de middelste  
 “Blast Off” lampen aan te zetten. Zodra ze allemaal verlicht zijn gaat de  
 special aan bij het middelste gat.

4. Schiet de 3 bovenste drop targets om je bonus op te voeren, x2, x3,  
 x4 en x5.

5. Zodra de blauwe lamp aan is in de linkse baan en de bal in het gat  
 wordt geschoten, vallen alle “Space Mission” drop targets automatisch.

Font used: HelveticaNeueLT Std Med

**Cards status:**

Instruction card English confirmed.

Instruction card French confirmed.

Instruction card German needed.

Instruction card Italian confirmed.

Instruction card Dutch is my own translation

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.