INSTRUZIONI PER « STRIKE »

— I rollovers superiori destri e sinistri segnano 50.000 punti e avanzano il punteggio  
 bonus quando illuminati.

— Il bersaglio superiore centrale quando colpito fa lampeggiare i bumpers, i bumpers  
 segnano 10.000 punti quando lampeggianti.

— I bersagli Verdi superiori destri e sinistri illuminnano il doppio bonus se colpiti quando  
 illuminati.

— Abbattendo I bersagli cadenti la prima volta illuminano il primo strike, la seconda  
 volta il secondo strike ecc.

— Quando tre strike sono illuminati, lo special rosso centrale si illumina lampeggiando,  
 il suo valore è indicato nella cartella a destra.

— I due bersagli rossi centrali si illuminano alternativamente ogni volt ache tutti i  
 bersagli cadenti vengono abbattuti e danno una pallina bonus se colpiti quando  
 illuminati.

— La pallina che lascia il campo di gioco dà il punteggio bonus indicato dall’ammontare  
 illuminato sulla pista, che si raddoppia se la luce del doppio bonus è illuminata.

— All’inizio del gioco le luci del random score variano. Quando il punteggio che rimane  
 illuminato viene raggiunto si ottiene il valore indicato sulla cartella a destra.

— A fine gioco il punteggio raggiunto viene confrontato con il punteggio Massimo prece-  
 dente e aggiornato se è superato.

INSTRUZIONI PER « STRIKE »

— I rollovers superiori destri e sinistri segnano 50.000 punti e avanzano il punteggio  
 bonus quando illuminati.

— Il bersaglio superiore centrale quando colpito fa lampeggiare i bumpers, i bumpers  
 segnano 10.000 punti quando lampeggianti.

— I bersagli Verdi superiori destri e sinistri illuminnano il doppio bonus se colpiti quando  
 illuminati.

— Abbattendo I bersagli cadenti la prima volta illuminano il primo strike, la seconda  
 volta il secondo strike ecc.

— Quando quatro strike sono illuminati, lo special rosso centrale si illumina lampeggiando,  
 il suo valore è indicato nella cartella a destra.

— I due bersagli rossi centrali si illuminano alternativamente ogni volt ache tutti i  
 bersagli cadenti vengono abbattuti e danno una pallina bonus se colpiti quando  
 illuminati.

— La pallina che lascia il campo di gioco dà il punteggio bonus indicato dall’ammontare  
 illuminato sulla pista, che si raddoppia se la luce del doppio bonus è illuminata.

— All’inizio del gioco le luci del random score variano. Quando il punteggio che rimane  
 illuminato viene raggiunto si ottiene il valore indicato sulla cartella a destra.

— A fine gioco il punteggio raggiunto viene confrontato con il punteggio Massimo prece-  
 dente e aggiornato se è superato.

Font used: HelveticaNeueLT Std Med

**Cards status:**

Instruction card English needed.

Instruction card French needed.

Instruction card German needed.

Instruction card Italian (tre (3) strikes) confirmed.

Instruction card Italian (quatro (4) strikes) 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.