

ADMIT 1-4



- **MAKING 1-9-8-6...** lights playfield multiplier for timed interval (1st ball-2x, 2nd ball-3x, 3rd ball-5x).
- **MAKING 4 DUCK BANK...** lights **CORKSCREW** to collect *BONUS*.
- **MAKING 4 RABBIT BANK...** lights **FUNHOUSE** to collect *BONUS*.
- **COMPLETING BOTH BANKS...** activates **COMET** for *higher scores, EXTRA BALLS, and SPECIALS*.
- **COMPLETING BOTH BANKS A 2nd or 3rd TIME...** lights *EXTRA BALL* and *SPECIAL*.
- **DUNK THE DUMMY...** to advance *BONUS X*.
- **ONE MILLION...** awarded by *back ring* of *CYCLE JUMP* with *red 5x* and *CYCLE JUMP* lit.

16-540-1

1,000,000

ADMIT 1-4



- **Wenn 1-9-8-6 beleuchtet...** wird der Multiplikator auf dem Spielfeld für begrenzte Zeit eingeschaltet (beim 1. ball-2x, 2. ball-3x, 3. ball-5x).
- **Abräumen der 4-Duck-bank...** schaltet **CORKSCREW** ein, um Bonus zu kassieren.
- **Abräumen der 4-Rabbit-bank...** schaltet **FUNHOUSE** ein, um Bonus zu kassieren.
- **Abräumen beider Bänke...** aktiviert **COMET** für *höhere Punktzahl, EXTRA-BÄLLE, und SPEZIAL*.
- **Abräumen beider Bänke 1; 2 oder 3 mal...** ergibt *EXTRA BALL* und *SPEZIAL*.
- **Dunk The Dummy...** erhöht der *Bonus-Multiplikator*.
- **Eine Million Punkte...** durch treffen in den hinteren Ring von *CYCLE-JUMP*. Wenn rot 5 mal und *CYCLE JUMP* leuchtet.

1,000,000

Font used: Bookman Old Style, HelveticaNeueLT Std Bold Outline, Helvetica-Black

**Cards status:**

16-540-1 confirmed.

German card confirmed. This is a simple typed card, so I used the English original as a basis for the new card. 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)