

FUNHOUSE

OBJECT: Take control of the FUNHOUSE from Rudy, the Dummy, by putting him to SLEEP. Put Rudy to SLEEP by advancing the FUNHOUSE clock to MIDNIGHT. Shots that advance the clock are the Jet Bumpers, the Center Ramp, and the Wind Tunnel.

MULTI-BALL: At 11:30 on the clock a LOCK is enabled, LOCK a ball and the clock will advance to 11:45. LOCK the next ball and the clock will advance to 12:00 putting Rudy to SLEEP. While Rudy is sleeping shoot a ball into his OPEN MOUTH to start Multi-Ball.

MILLION PLUS: While in Multi-Ball shoot the ball into the TRAP-DOOR for 2 MILLION. The TRAP-DOOR will close. Shoot a ball around the CENTER RAMP, to RE-OPEN the TRAP-DOOR for 3 MILLION, 4 MILLION etc.

MYSTERY MIRROR: Hitting Rudy in the JAW lights the MIRROR VALUE LIGHT. Shooting into the WIND TUNNEL collects the value on the mirror. The value is changed by the JET BUMBERS.

LEFT BALL SHOOTER: The FUNHOUSE STEPS are lit by entering the MANHOLE to the Right of the JET BUMBERS. Making the CENTER RAMP will divert the ball to the left ball shooter. Shoot for one of the FLASHING SKILL SHOT values.

SKILL SHOT: From the right plunger shoot the ball BEHIND Rudy's head to collect Rudy's HIDEOUT BONUS.

16-50003-1

FUNHOUSE

OBJET: Faites dormir ROBERT l' Automate pour prendre possession de la DROLE DE MAISON. Pour le faire, avancez les aiguilles de la pendule jusqu' à Minuit par les Bumpeurs, la Rampe Centrale et le Wind Tunnel (Passage sous le Miroir).

MULTI-BILLE: A 23 h 30 le Blocage "LOCK" est prêt. Bloquez une bille pour avancer la pendule sur 23 h 45, puis bloquez une seconde bille pour faire sonner Minuit et mettre Robert au lit. Quand Robert dormira, envoyez la bille dans sa Bouche (Ouvverte) pour commencer le Jeu en Multi-Bille.

MILLION PLUS: En jeu Multi-Bille, envoyez la bille dans la TRAPPE pour la fermer et avoir 2 MILLIONS, puis faites un passage sur la Rampe Centrale pour rouvrir la Trappe et jouer pour 3 MILLIONS, 4 MILLIONS etc.

MIRROIR MYSTERIEUX: Frappez la Mâchoire de Robert pour allumer une des VALEURS du MIROIR, puis envoyez la bille dans le TUNNEL "WIND" (Passage sous ce Miroir) pour prendre cette valeur, Les valeurs changent par les Bumpeurs.

LANCE BILLE GAUCHE: Envoyez la bille dans le TROU DROIT (sous les Bumpeurs) pour allumer al Fleche "STEPS" au seuil de la Rampe Centrale. Si vous passez sur cette Rampe, le Déviateur enverra la bille vers le LANCE BILLE GAUCHE. Avec ce Lance Bille essayez d' obtenir une des valeurs clignotantes de la Rampe "STEPS" (Rampe gauche).

LANCE BILLE DROIT: Envoyez la bille derrière la Tête de Robert pour avoir le BONUS ROBERT.

16-50003-1-Fr

Fonts used: Helvetica

Cards status:

16-50003-1 confirmed.

16-50003-1-Fr confirmed.

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