

Auf zum Jahrmarkt Leute / Kommt alle mit / Der „CYCLONE“ ist da!  
Da woll'n wir hin!

Und danach ins RIESENRAD, zum COMET und ins SPUKSCHLOSS.  
Schnell zu U-BAHN und einsteigen, damit wir früh da sind.

- Achtung! Einsteigen ins richtige Abteil der U-Bahn bringt die ersten 100.000 Punkte!
- Jeder Ball, der durch die 1-2-3 Tore rollt, erhöht den „GATE-BONUS“ um 3.000 Punkte. Der Bonus beginnt bei 500.000 und endet bei 4 Millionen.
- Treffen der „3 ENTEN“ in der Schießbude ergibt 10.000 – 25.000 – 500.000 Punkte und beleuchtet EXTRA BALL im Kugelauslauf, „CYCLONE“ und BONUS.
- Schuß die „CYCLONE“-Rampe hinauf, wenn beleuchtet, ergibt 50.000 – 100.000 und beim dritten mal den „GATE“-Bonus. Wird der „GATE“-Bonus-Schuß nach 15 Sek. nicht geschafft, erlischt der Bonus.
- Treffen der „3 KATZEN“ am Ball-Wurf-Stand ergibt 25.000 Punkte und beleuchtet „HOLD“ und die „COMET“-Rampe.
- Leuchten „BONUS“ und „HOLD“ wird der Bonus gehalten.
- Schuß innerhalb von 20 Sek. die „COMET“-Rampe hinauf erhöht und gewinnt den „COMET“-Bonus: 20.000 – 40.000 – 60.000 – 80.000 – 100.000 – 1 Million. Ist die Zeit abgelaufen, wird der Bonus auf 40.000 zurückgesetzt.
- JET BUMPER erhöhen den „RIESENRAD“ („FERRIS WHEEL“)-Bonus um 3.000 Punkte von 50.000 bis max. 500.000 Punkte.
- Rechter Kugelrücklauf beleuchtet „FERRIS WHEEL“ zum Sammeln des Bonus.
- Öffnen der Spukschloß („SPOOK HOUSE“)-Tür (Drop Target) zum Schuß ins Spukschloß. Der Schuß ins Spukschloß innerhalb einer bestimmten Zeit dreht das „MYSTERY WHEEL“ zu einem von 16 Gewinnen: EXTRA BALL – 50.000 – Nichts – 20.000 – 100.000 – 10.000 – 40.000 – 20.000 – SPEZIAL – 75.000 – 5.000 – 30.000 – 200.000 – 10.000 – 60.000 – 300.000 Punkten.
- BONUS-MULTIPLIKATOR  
Der BONUS-MULTIPLIKATOR wird durch Treffen des „BOOMERANG“ erhöht:  
2x – 3x – 4x – 5x – 6x – 7x.
- SPEZIAL  
SPEZIAL wird durch das „MYSTERY WHEEL“ oder nach Erreichen des blinkenden BONUS-MULTIPLIKATORS gegeben.
- EXTRA BALL  
Der EXTRA-BALL wird über die Enten der Schießbude oder das MYSTERY WHEEL erreicht.