

Vier Durchlaufkontakte mit Spielkarten-Symbolen (Bube, Dame, König, As = je 500 Punkte) und ein Anschußziel (Pik-Zehn = 1000 Punkte) erleuchten die zugeordneten Glücks-Anschußziele für Bonus-Aufstockung.

Die beiden Schlagürme bringen je 1000 Punkte.

Kugeldurchlaufkanal mit 2 Überrollkontakten (je 1000 Punkte); wenn erleuchtet zusätzliche Bonus-Aufstockung um je 10 000 Punkte.

Glücks-Anschußziele bringen, wenn erleuchtet, 5000 Punkte und rücken den Bonus um je 20 000 weiter.

Kugeldurchlaufkanäle mit je einem Überrollkontakt (wenn erleuchtet 1000 Punkte und 10 000 Bonus) bringen die Kugel abschußgerecht vor die Flipper und ermöglichen gezielte Schüsse.

Stern-Überrollkontakte erleuchten, ebenso wie die Durchlaufkontakte, die zugeordneten Glücks-Anschußziele für Bonus-Aufstockung.

Treffer auf das Rampenziel (Anschußkugel) bringen jeweils 50 000 Punkte. Wenn alle 5 Glücks-Anschußziele erleuchtet sind, bewirkt Treffer des Rampenziels eine Bonus-Verdoppelung.

Lichtanzeige der Glücks-Anschußziele. Wenn alle 5 erleuchtet sind, Doppel-Bonus bei Treffer auf Rampenziel.

Bonus-Lichtleiter bis 100 000. Bei Erreichen dieser Marke Extraball-Möglichkeit. Bonus-Einzählung bei Kugelauslauf.

