

1 TO 4
CAN PLAY

EIGHTBALL DELUXE

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,000,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 2,000,000 POINTS.

5 BALLS
PER
GAME

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.
1 REPLAY FOR MATCHING LAST TWO SCORE
NUMBERS WITH MATCH NUMBERS.

5 BALLS
PER
GAME

M-1508-98-A

1 TO 4
CAN PLAY

EIGHTBALL DELUXE

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,100,000 POINTS.

3 BALLS
PER
GAME

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.
1 REPLAY FOR MATCHING LAST TWO SCORE
NUMBERS WITH MATCH NUMBERS.

3 BALLS
PER
GAME

M-1508-98-B

High game to date recommended levels (reset periodically):

3 balls: 1,300,000

5 balls: 2,200,000

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ 1ST AND 3RD PLAYERS PLAY SOLID BALLS 1 THRU 7, 2ND AND 4TH PLAYERS PLAY STRIPED BALLS 9 THRU 15.
- ★ 8 BALL TARGET LITES WHEN ALL SOLID OR ALL STRIPED BALLS ARE MADE.
- ★ MAKING 8 BALL LITES DELUXE ON PLAYFIELD, ADVANCES AND SCORES LIT CORNER POCKET VALUE, AND QUALIFIES 8 BALL SUPER BONUS VALUE FOR NEXT BALL.
- ★ MAKING DELUXE FEATURE SCORES LIT DELUXE VALUE AND LITES ONE LETTER ON BACKGLASS.
COMPLETING DELUXE IN BACKGLASS AWARDS 3 REPLAYS.
- ★ MAKING A-B LITES TOP ROLLOVERS ALTERNATELY TO SCORE 25,000.
MAKING A-B-C-D ADVANCES CORNER POCKET VALUE AND SPOTS BALL TARGETS.
- ★ OUTLANES LITE FOR SPECIAL WITH CORNER POCKET SPECIAL.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-98-E

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ 1ST AND 3RD PLAYERS PLAY SOLID BALLS 1 THRU 7, 2ND AND 4TH PLAYERS PLAY STRIPED BALLS 9 THRU 15.
- ★ 8 BALL TARGET LITES WHEN ALL SOLID OR ALL STRIPED BALLS ARE MADE.
- ★ MAKING 8 BALL LITES DELUXE ON PLAYFIELD, ADVANCES AND SCORES LIT CORNER POCKET VALUE, AND QUALIFIES 8 BALL SUPER BONUS VALUE FOR NEXT BALL.
- ★ MAKING DELUXE FEATURE SCORES LIT DELUXE VALUE AND LITES ONE LETTER ON BACKGLASS.
COMPLETING DELUXE IN BACKGLASS AWARDS 2 REPLAYS.
- ★ MAKING A-B LITES TOP ROLLOVERS ALTERNATELY TO SCORE 25,000.
MAKING A-B-C-D ADVANCES CORNER POCKET VALUE AND SPOTS BALL TARGETS.
- ★ OUTLANES LITE FOR SPECIAL WITH CORNER POCKET SPECIAL.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-98-E1

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ 1ST AND 3RD PLAYERS PLAY SOLID BALLS 1 THRU 7, 2ND AND 4TH PLAYERS PLAY STRIPED BALLS 9 THRU 15.
- ★ 8 BALL TARGET LITES WHEN ALL SOLID OR ALL STRIPED BALLS ARE MADE.
- ★ MAKING 8 BALL LITES DELUXE ON PLAYFIELD, ADVANCES AND SCORES LIT CORNER POCKET VALUE, AND QUALIFIES 8 BALL SUPER BONUS VALUE FOR NEXT BALL.
- ★ MAKING DELUXE FEATURE SCORES LIT DELUXE VALUE AND LITES ONE LETTER ON BACKGLASS.
COMPLETING DELUXE IN BACKGLASS AWARDS 1 REPLAY.
- ★ MAKING A-B LITES TOP ROLLOVERS ALTERNATELY TO SCORE 25,000.
MAKING A-B-C-D ADVANCES CORNER POCKET VALUE AND SPOTS BALL TARGETS.
- ★ OUTLANES LITE FOR SPECIAL WITH CORNER POCKET SPECIAL.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-98-E2

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ 1ST AND 3RD PLAYERS PLAY SOLID BALLS 1 THRU 7, 2ND AND 4TH PLAYERS PLAY STRIPED BALLS 9 THRU 15.
- ★ 8 BALL TARGET LITES WHEN ALL SOLID OR ALL STRIPED BALLS ARE MADE.
- ★ MAKING 8 BALL LITES DELUXE ON PLAYFIELD, ADVANCES AND SCORES LIT CORNER POCKET VALUE, AND QUALIFIES 8 BALL SUPER BONUS VALUE FOR NEXT BALL.
- ★ MAKING DELUXE FEATURE SCORES LIT DELUXE VALUE AND LITES ONE LETTER ON BACKGLASS.
COMPLETING DELUXE IN BACKGLASS AWARDS EXTRA BALL.
- ★ MAKING A-B LITES TOP ROLLOVERS ALTERNATELY TO SCORE 25,000.
MAKING A-B-C-D ADVANCES CORNER POCKET VALUE AND SPOTS BALL TARGETS.
- ★ OUTLANES LITE FOR SPECIAL WITH CORNER POCKET SPECIAL.
- ★ SPECIALS WHEN LIT SCORE EXTRA BALL OR 50,000 POINTS.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.
- ★ **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.

M-1508-98-F

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ 1ST AND 3RD PLAYERS PLAY SOLID BALLS 1 THRU 7, 2ND AND 4TH PLAYERS PLAY STRIPED BALLS 9 THRU 15.
- ★ 8 BALL TARGET LITES WHEN ALL SOLID OR ALL STRIPED BALLS ARE MADE.
- ★ MAKING 8 BALL LITES DELUXE ON PLAYFIELD, ADVANCES AND SCORES LIT CORNER POCKET VALUE, AND QUALIFIES 8 BALL SUPER BONUS VALUE FOR NEXT BALL.
- ★ MAKING DELUXE FEATURE SCORES LIT DELUXE VALUE.
- ★ MAKING A-B LITES TOP ROLLOVERS ALTERNATELY TO SCORE 25,000.
MAKING A-B-C-D ADVANCES CORNER POCKET VALUE AND SPOTS BALL TARGETS.
- ★ OUTLANES LITE FOR SPECIAL WITH CORNER POCKET SPECIAL.
- ★ SPECIALS WHEN LIT SCORE 50,000 POINTS.
- ★ EXTRA BALL WHEN LIT SCORES 25,000 POINTS.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-98-G

**1 TO 4
CAN PLAY**

EIGHTBALL DELUXE

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

ALL LIT SPECIALS SCORE 50,000 POINTS.

ALL LIT EXTRA BALLS SCORE 25,000 POINTS.

**5 BALLS
PER
GAME**

**5 BALLS
PER
GAME**

M-1508-98-G-1

**1 TO 4
CAN PLAY**

EIGHTBALL DELUXE

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

ALL LIT SPECIALS SCORE 50,000 POINTS.

ALL LIT EXTRA BALLS SCORE 25,000 POINTS.

**3 BALLS
PER
GAME**

**3 BALLS
PER
GAME**

M-1508-98-G-2

**1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER**

EIGHTBALL DELUXE

**JEU DE
DIVERTISSEMENT**

1 PARTIE GRATUITE POUR 1,000,000 POINTS.

1 PARTIE GRATUITE POUR 2,000,000 POINTS.

**UNE
PARTIE
CINQ
BILLES**

**UNE
PARTIE
CINQ
BILLES**

M-1508-98-A

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

EIGHTBALL DELUXE

JEU DE
DIVERTISSEMENT

1 PARTIE GRATUITE POUR 600,000 POINTS.

1 PARTIE GRATUITE POUR 1,100,000 POINTS.

UNE
PARTIE
TROIS
BILLES

UNE
PARTIE
TROIS
BILLES

M-1508-98-B

High game to date recommended levels (reset periodically):

3 balls: 1,300,000

5 balls: 2,200,000

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

REGLE DU JEU

JEU DE
DIVERTISSEMENT

- ★ LE PREMIER ET LE TROISIEME JOUEURS JOUENT LES BOULES D'UNE SEULE COULEUR 1 A 7, LE DEUXIEME ET LE QUATRIEME JOUEURS JOUENT LES BOULES STRIEES 9 A 15.
- ★ LA CIBLE DU "8 BALL" S'ALLUME DES QUE TOUTES LES BOULES D'UNE SEULE COULEUR OU LES BOULES STRIEES ONT ETE MARQUEES.
- ★ EN FAISANT LA "8 BALL" ON ALLUME LE DELUXE SUR LA PLAQUE DE JEU, ON FAIT AUGMENTER ET L'ON ENREGISTRE LE NOMBRE DE POINTS DE LA POCHE ALLUMEE DU COIN ET L'ON SE QUALIFIE POUR MARQUER LES POINTS DU SUPER BONUS AVEC LA BILLE SUIVANTE.
- ★ EN OBTENANT LE DELUXE, ON MARQUE LA VALEUR DE "DELUXE" ALLUME ET ON ALLUME UNE LETTRE DE LA VITRE ARRIERE.
EN COMPLETANT LE "DELUXE" SUR LA VITRE ARRIERE ON OBTIENT 3 PARTIES GRATUITES.
- ★ EN FAISANT A-B, ON ALLUME ALTERNATIVEMENT LES "ROLLOVERS" SUPERIEURS ET L'ON MARQUE 25.000 POINTS.
EN FAISANT A-B-C-D ON FAIT AUGMENTER LA VALEUR EN POINTS DE LA POCHE DU COIN ET L'ON REPERE LES CIBLES DES BOULES.
- ★ LES COULOIRS EXTERIEURS ALLUMENT LE "SPECIAL" AVEC LE "SPECIAL" DE LA POCHE DU COIN.
- ★ PENALITE TILT — BILLE EN JEU.

M-1508-98-E

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

REGLE DU JEU

JEU DE
DIVERTISSEMENT

- ★ LE PREMIER ET LE TROISIEME JOUEURS JOUENT LES BOULES D'UNE SEULE COULEUR 1 A 7, LE DEUXIEME ET LE QUATRIEME JOUEURS JOUENT LES BOULES STRIEES 9 A 15.
- ★ LA CIBLE DU "8 BALL" S'ALLUME DES QUE TOUTES LES BOULES D'UNE SEULE COULEUR OU LES BOULES STRIEES ONT ETE MARQUEES.
- ★ EN FAISANT LA "8 BALL" ON ALLUME LE DELUXE SUR LA PLAQUE DE JEU, ON FAIT AUGMENTER ET L'ON ENREGISTRE LE NOMBRE DE POINTS DE LA POCHE ALLUMEE DU COIN ET L'ON SE QUALIFIE POUR MARQUER LES POINTS DU SUPER BONUS AVEC LA BILLE SUIVANTE.
- ★ EN OBTENANT LE DELUXE, ON MARQUE LA VALEUR DE "DELUXE" ALLUME ET ON ALLUME UNE LETTRE DE LA VITRE ARRIERE.
EN COMPLETANT LE "DELUXE" SUR LA VITRE ARRIERE ON OBTIENT 2 PARTIES GRATUITES.
- ★ EN FAISANT A-B, ON ALLUME ALTERNATIVEMENT LES "ROLLOVERS" SUPERIEURS ET L'ON MARQUE 25.000 POINTS.
EN FAISANT A-B-C-D ON FAIT AUGMENTER LA VALEUR EN POINTS DE LA POCHE DU COIN ET L'ON REPERE LES CIBLES DES BOULES.
- ★ LES COULOIRS EXTERIEURS ALLUMENT LE "SPECIAL" AVEC LE "SPECIAL" DE LA POCHE DU COIN.
- ★ PENALITE TILT — BILLE EN JEU.

M-1508-98-E1

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

REGLE DU JEU

JEU DE
DIVERTISSEMENT

- ★ LE PREMIER ET LE TROISIEME JOUEURS JOUENT LES BOULES D'UNE SEULE COULEUR 1 A 7, LE DEUXIEME ET LE QUATRIEME JOUEURS JOUENT LES BOULES STRIEES 9 A 15.
- ★ LA CIBLE DU "8 BALL" S'ALLUME DES QUE TOUTES LES BOULES D'UNE SEULE COULEUR OU LES BOULES STRIEES ONT ETE MARQUEES.
- ★ EN FAISANT LA "8 BALL" ON ALLUME LE DELUXE SUR LA PLAQUE DE JEU, ON FAIT AUGMENTER ET L'ON ENREGISTRE LE NOMBRE DE POINTS DE LA POCHE ALLUMEE DU COIN ET L'ON SE QUALIFIE POUR MARQUER LES POINTS DU SUPER BONUS AVEC LA BILLE SUIVANTE.
- ★ EN OBTENANT LE DELUXE, ON MARQUE LA VALEUR DE "DELUXE" ALLUME ET ON ALLUME UNE LETTRE DE LA VITRE ARRIERE.
EN COMPLETANT LE "DELUXE" SUR LA VITRE ARRIERE ON OBTIENT 1 PARTIE GRATUITES.
- ★ EN FAISANT A-B, ON ALLUME ALTERNATIVEMENT LES "ROLLOVERS" SUPERIEURS ET L'ON MARQUE 25.000 POINTS.
EN FAISANT A-B-C-D ON FAIT AUGMENTER LA VALEUR EN POINTS DE LA POCHE DU COIN ET L'ON REPERE LES CIBLES DES BOULES.
- ★ LES COULOIRS EXTERIEURS ALLUMENT LE "SPECIAL" AVEC LE "SPECIAL" DE LA POCHE DU COIN.
- ★ PENALITE TILT — BILLE EN JEU.

M-1508-98-E

Es können 1 bis 4 Spieler spielen

Münze einwerfen.

Der 1. und der 3. Spieler spielen die vollen Kugeln.

Der 2. und der 4. Spieler spielen die gestreiften Kugeln.

Der „EIGHT BALL“ Fallkontakt wird beleuchtet, nachdem alle vollen oder gestreiften Kugeln getroffen wurden. Nach Abschluß des „EIGHT BALL“ Fallkontaktes wird D-E-L-U-X-E auf dem Spielfeld beleuchtet, außerdem erhält der Spieler in den folgenden Durchgängen den Superbonus von 56.000 Punkten oder 112.000 Punkten.

Werden alle „Deluxe“-Kontakte getroffen, leuchtet im Lichtkasten ein weiterer Buchstabe auf.

Treffen der A-B-C-D-Kontakte bewirkt eine Wertungssteigerung des „EIGHT BALL“ Fallkontaktes und der Schlagtürme.

3 Freispiele wenn im Lichtkasten alle Deluxe-Buchstaben beleuchtet sind.

3 Freispiele für das Übertreffen von 10.000.000 Punkten oder des bisherigen Höchstergebnisses.

1 Freispiel bei Übereinstimmung der beiden letzten Zahlen auf dem Zählwerk mit der bei Spielende aufleuchtenden Endzahl.

1 Freispiel bei 600.000 Punkten

1 Freispiel bei 1.100.000 Punkten

EIGHT BALL DELUXE

„Tilt“

schaltet die Ergebniszählung der
im Spiel befindlichen Kugel
automatisch ab.



Fonts used: News Gothic MT Std, News Gothic MT Std Condensed, HelveticaNeue LT 55 Roman, Futura Md BT.

English cards status:

M1508-98-A needed for double check.

M1508-98-B needed for double check.

M1508-98-E confirmed.

M1508-98-E1 confirmed.

M1508-98-E2 needed for double check.

M1508-98-F confirmed.

M1508-98-G confirmed.

M1508-98-G1 confirmed.

M1508-98-G2 confirmed.

French cards status:

M1508-98-A needed for double check.

M1508-98-B confirmed.

M1508-98-E confirmed.

M1508-98-E1 confirmed.

M1508-98-E2 needed for double check.

M1508-98-F needed.

M1508-98-G needed.

German cards status:

Instruction card 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