

1 TO 4
CAN PLAY

EMBRYON

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 500,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 800,000 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-1508-99-A

1 TO 4
CAN PLAY

EMBRYON

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 400,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 700,000 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-1508-99-B

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ DROPPING 3 TOP TARGETS SPOTS LIT FLASHING VALUE AND ADVANCES BONUS.
- ★ MAKING TOP 1 AND 2 LANES ADVANCES BONUS MULTIPLIERS, LITES TOP CENTER LANE AND FLASHING ARROW VALUE.
BALL THRU TOP CENTER LANE WHEN LIT SCORES FLASHING ARROW VALUE AND QUALIFIES 1 AND 2 LANES TO ADVANCE NEXT ARROW VALUE.
- ★ DROPPING LEFT 3 TARGETS OR RIGHT SINGLE TARGET ADVANCE RESPECTIVE CAPTIVE BALL VALUE.
LEFT OR RIGHT CAPTIVE BALL VALUE MUST BE SCORED BEFORE RESPECTIVE TARGET IS RESET.
- ★ COMPLETING E-M-B-R-Y-O-N 1ST TIME LITES TOP RIGHT SAUCER TO TRAP BALL.
BALL IS EJECTED BY HITTING RIGHT CAPTIVE BALL WHEN "RELEASE BALL" LITE IS LIT.
- ★ BOTTOM ROLLOVERS LITE FOR SPECIAL AFTER TRAPPED BALL HAS BEEN EJECTED AND BOTH BALLS LEFT PLAYFIELD AND EMBRYON HAS BEEN MADE ONCE AGAIN!
ONE REPLAY FOR BALL THRU ROLLOVER WHEN LIT FOR SPECIAL.
- ★ MAKING A-B LITES "FLIPSAVE" IN RIGHT OUTLANE, FLIPSAVE FLIPPER CAN BE ACTIVATED WHEN FLASHING.
- ★ BONUS SPECIAL LITES WHEN 40,000 BONUS IS ATTAINED.
BONUS SPECIAL SCORES 1 REPLAY AFTER 59,000 BONUS IS ATTAINED.
- ★ **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-99-E

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ DROPPING 3 TOP TARGETS SPOTS LIT FLASHING VALUE AND ADVANCES BONUS.
- ★ MAKING TOP 1 AND 2 LANES ADVANCES BONUS MULTIPLIERS, LITES TOP CENTER LANE AND FLASHING ARROW VALUE.
BALL THRU TOP CENTER LANE WHEN LIT SCORES FLASHING ARROW VALUE AND QUALIFIES 1 AND 2 LANES TO ADVANCE NEXT ARROW VALUE.
- ★ DROPPING LEFT 3 TARGETS OR RIGHT SINGLE TARGET ADVANCE RESPECTIVE CAPTIVE BALL VALUE.
LEFT OR RIGHT CAPTIVE BALL VALUE MUST BE SCORED BEFORE RESPECTIVE TARGET IS RESET.
- ★ COMPLETING E-M-B-R-Y-O-N 1ST TIME LITES TOP RIGHT SAUCER TO TRAP BALL.
BALL IS EJECTED BY HITTING RIGHT CAPTIVE BALL WHEN "RELEASE BALL" LITE IS LIT.
- ★ BOTTOM ROLLOVERS LITE FOR SPECIAL AFTER TRAPPED BALL HAS BEEN EJECTED AND BOTH BALLS LEFT PLAYFIELD AND EMBRYON HAS BEEN MADE ONCE AGAIN!
EXTRA BALL OR 50,000 POINTS FOR BALL THRU ROLLOVER WHEN LIT FOR SPECIAL.
- ★ ALL SPECIALS SCORE EXTRA BALL OR 50,000 POINTS. ALL EXTRA BALLS SCORE EXTRA BALL OR 25,000 POINTS.
- ★ MAKING A-B LITES "FLIPSAVE" IN RIGHT OUTLANE, FLIPSAVE FLIPPER CAN BE ACTIVATED WHEN FLASHING.
- ★ BONUS SPECIAL LITES WHEN 40,000 BONUS IS ATTAINED.
BONUS SPECIAL SCORES EXTRA BALL OR 50,000 AFTER 59,000 BONUS IS ATTAINED.
- ★ **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-99-F

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ DROPPING 3 TOP TARGETS SPOTS LIT FLASHING VALUE AND ADVANCES BONUS.
- ★ MAKING TOP 1 AND 2 LANES ADVANCES BONUS MULTIPLIERS, LITES TOP CENTER LANE AND FLASHING ARROW VALUE.
BALL THRU TOP CENTER LANE WHEN LIT SCORES FLASHING ARROW VALUE AND QUALIFIES 1 AND 2 LANES TO ADVANCE NEXT ARROW VALUE.
- ★ DROPPING LEFT 3 TARGETS OR RIGHT SINGLE TARGET ADVANCE RESPECTIVE CAPTIVE BALL VALUE.
LEFT OR RIGHT CAPTIVE BALL VALUE MUST BE SCORED BEFORE RESPECTIVE TARGET IS RESET.
- ★ COMPLETING E-M-B-R-Y-O-N 1ST TIME LITES TOP RIGHT SAUCER TO TRAP BALL.
BALL IS EJECTED BY HITTING RIGHT CAPTIVE BALL WHEN "RELEASE BALL" LITE IS LIT.
- ★ BOTTOM ROLLOVERS LITE FOR SPECIAL AFTER TRAPPED BALL HAS BEEN EJECTED AND BOTH BALLS LEFT PLAYFIELD AND EMBRYON HAS BEEN MADE ONCE AGAIN!
50,000 POINTS FOR BALL THRU ROLLOVER WHEN LIT FOR SPECIAL.
- ★ MAKING A-B LITES "FLIPSAVE" IN RIGHT OUTLANE, FLIPSAVE FLIPPER CAN BE ACTIVATED WHEN FLASHING.
- ★ BONUS SPECIAL LITES WHEN 40,000 BONUS IS ATTAINED.
BONUS SPECIAL SCORES 50,000 AFTER 59,000 BONUS IS ATTAINED.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-99-G

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

EMBRYON

JEU DE
DIVERTISSEMENT

1 PARTIE GRATUITE POUR 500,000 POINTS.

1 PARTIE GRATUITE POUR 800,000 POINTS.

UNE
PARTIE
CINQ
BILLES

UNE
PARTIE
CINQ
BILLES

M-1508-99-A

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

EMBRYON

JEU DE
DIVERTISSEMENT

1 PARTIE GRATUITE POUR 400,000 POINTS.

1 PARTIE GRATUITE POUR 700,000 POINTS.

UNE
PARTIE
CINQ
BILLES

UNE
PARTIE
CINQ
BILLES

M-1508-99-A

1 à 4 JOUEURS PEUVENT Y JOUER	REGLE DU JEU	JEU DE DIVERTISSEMENT
<ul style="list-style-type: none"> ★ EN FAISANT TOMBER LES 3 CIBLES SUPERIEURS, ON LOCALISE LA VALEUR NUMERIQUE DE LA LUMIERE CLIGNOTANTE ET L'ON FAIT AVANCER LE BONUS. ★ EN FAISANT LES COULOIRS SUPERIEUR 1 ET 2, ON FAIT AVANCER LES MULTIPLICATEURS DU BONUS ET ON ALLUME LE COULOIR SUPERIEUR CENTRAL ET LA VALEUR NUMERIQUE DE LA FLECHE CLIGNOTANTE. DES QUE LA BILLE PASSE DANS LE COULOIR SUPERIEUR CENTRAL QUAND IL EST ALLUME, ON MARQUE LA VALEUR NUMERIQUE DE LA FLECHE CLIGNOTANTE ET LES COULOIRS 1 ET 2 SE QUALIFIENT POUR AVANCER VERS UNE VALEUR NUMERIQUE SUPERIEURE DE LA FLECHE. ★ EN FAISANT TOMBER LES 3 CIBLES DE GAUCHE OU BIEN LA CIBLE UNIQUE DE DROITE, ON FAIT AVANCER LA VALEUR NUMERIQUE DE LA BILLE PRISONNIERE RESPECTIVE. LA VALEUR NUMERIQUE DE LA BILLE PRISONNIERE DE GAUCHE OU DE DROITE DOIT ETRE MARQUEE AVANT QUE LA CIBLE RESPECTIVE SOIT REMONTEE. ★ EN EPELANT LE MOT E – M – B – R – Y – O – N LA PREMIERE FOIS, ON ALLUME LE TROU SUPERIEUR DE FACON A ATTRAPER LA BILLE. LA BILLE EST EJECTEE EN FRAPPANT LA BILLE PRISONNIERE DE DROITE QUAND LA « RELEASE BALL » EST ALLUMEE. ★ LES ROLLOVERS INFERIEURS S'ALLUMENT POUR QUE L'ON PUISSE OBTENIR LE SPECIAL UNE FOIS QUE LA BILLE ATTRAPEE A ETE EJECTEE ET QUE LES DEUX BILLES NE SONT PLUS SUR LE PLATEAU DE JEU ET QUE LE MOT EMBRYON A ETE EPELE UNE FOIS DE PLUS ! ★ ON OBTIENT UNE PARTIE GRATUITE QUAND LA BILLE PASSE PAR LE ROLLOVER QUAND IL EST ALLUME POUR LE « SPECIAL ». ★ EN FAISANT A – B ON ALLUME LE « FLIPSAVE » DU COULOIR EXTERIEUR DE DROITE, LE FLIPPER « FLIPSAVE » NE FONCTIONNE QUE S'IL CLIGNOTE. ★ LE BONUS SPECIAL S'ALLUME DES QUE LE BONUS A ATTEINT 40.000 POINTS. ON OBTIENT 1 PARTIE GRATUITE AVEC LE BONUS SPECIAL UNE FOIS QUE LE BONUS A ATTEINT 59.000 POINTS ★ MAXIMUM — 1 BILLE GRATUITE PAR BILLE EN JEU. ★ PENALTI TILT — BILLE EN JEU. 		
		M-1508-99-E

1 à 4 JOUEURS PEUVENT Y JOUER	REGLE DU JEU	JEU DE DIVERTISSEMENT
<ul style="list-style-type: none"> ★ EN FAISANT TOMBER LES 3 CIBLES SUPERIEURS, ON LOCALISE LA VALEUR NUMERIQUE DE LA LUMIERE CLIGNOTANTE ET L'ON FAIT AVANCER LE BONUS. ★ EN FAISANT LES COULOIRS SUPERIEUR 1 ET 2, ON FAIT AVANCER LES MULTIPLICATEURS DU BONUS ET ON ALLUME LE COULOIR SUPERIEUR CENTRAL ET LA VALEUR NUMERIQUE DE LA FLECHE CLIGNOTANTE. DES QUE LA BILLE PASSE DANS LE COULOIR SUPERIEUR CENTRAL QUAND IL EST ALLUME, ON MARQUE LA VALEUR NUMERIQUE DE LA FLECHE CLIGNOTANTE ET LES COULOIRS 1 ET 2 SE QUALIFIENT POUR AVANCER VERS UNE VALEUR NUMERIQUE SUPERIEURE DE LA FLECHE. ★ EN FAISANT TOMBER LES 3 CIBLES DE GAUCHE OU BIEN LA CIBLE UNIQUE DE DROITE, ON FAIT AVANCER LA VALEUR NUMERIQUE DE LA BILLE PRISONNIERE RESPECTIVE. LA VALEUR NUMERIQUE DE LA BILLE PRISONNIERE DE GAUCHE OU DE DROITE DOIT ETRE MARQUEE AVANT QUE LA CIBLE RESPECTIVE SOIT REMONTEE. EN EPELANT LE MOT E – M – B – R – Y – O – N LA PREMIERE FOIS, ON ALLUME LE TROU SUPERIEUR DE FACON A ATTRAPER LA BILLE. LA BILLE EST EJECTEE EN FRAPPANT LA BILLE PRISONNIERE DE DROITE QUAND LA « RELEASE BALL » EST ALLUMEE. ★ LES ROLLOVERS INFERIEURS S'ALLUMENT POUR QUE L'ON PUISSE OBTENIR LE SPECIAL UNE FOIS QUE LA BILLE ATTRAPEE A ETE EJECTEE ET QUE LES DEUX BILLES NE SONT PLUS SUR LE PLATEAU DE JEU ET QUE LE MOT EMBRYON A ETE EPELE UNE FOIS DE PLUS ! ON MARQUE 50.000 POINTS QUAND LA BILLE PASSE PAR LE ROLLOVER QUAND IL EST ALLUME POUR LE « SPECIAL ». ★ EN FAISANT A – B ON ALLUME LE « FLIPSAVE » DU COULOIR EXTERIEUR DE DROITE, LE FLIPPER « FLIPSAVE » NE FONCTIONNE QUE S'IL CLIGNOTE. ★ LE BONUS SPECIAL S'ALLUME DES QUE LE BONUS A ATTEINT 40.000 POINTS. LE BONUS SPECIAL SCORE 50.000 POINTS UNE FOIS QUE LE BONUS A ATTEINT 59.000 POINTS. ★ PENALTI TILT — BILLE EN JEU. 		
		M-1508-99-G

Fonts used: News Gothic MT Std, News Gothic MT Std Condensed, Wingdings.

English cards status: COMPLETE:

M1508-99-A confirmed.
M1508-99-B confirmed.
M1508-99-E confirmed.
M1508-99-F confirmed.
M1508-99-G confirmed.

Recommended "High Score to Date" levels:
(reset periodically)
3 ball 780,000 points
5 ball 880,000 points

French cards status:

M1508-99-A (French) confirmed.
M1508-99-B (French) confirmed.
M1508-99-E (French) confirmed.
M1508-99-F (French) needed.
M1508-99-G (French) 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