

MEXICO 86

ATTACK ZONE:

When all moving targets are hit, the defence breaks and the goal appears. Hitting the center target of the goal scores a goal. The playtime in the attack zone goes up when entering with a "cross" shot.

"CROSS" SHOT:

When shooting a ball in the upper right corner, you get a direct "cross" shoot in the attack zone and the lighted lamps functions.

"RED SPECIAL":

When the middle goal target is hit, one letter of the word MEXICO GOAL lights. Complete MEXICO GOAL to light "Red Special".

"ORANGE SPECIAL":

Hit the target when lit to get the special.

"ORANGE SPECIAL" and "TIME SPECIAL" DROP TARGETS:

Hit the drop targets to light the corresponding specials (in the attack zone).

UPPER ROLLOVERS and FIXED TARGETS:

When the ball hits the rollovers or hits the 2 fixed targets, the bonus multiplier advances.

MEXICO 86

ZONE D'ATTAQUE.

Quand toutes les cibles mobiles sont frappées, la défense adverse se brise et parait le but. En touchant la cible au milieu du but on a le goal. Le temps de jeux dans la zone d'attaque augmente en entrant avec le tir "cross".

TIR "CROSS".

En tirant la balle au corner en haut à droit, on a un tir "cross" direct dans la zone d'attaque et les fonctions indiquées par les lampes allumées.

"RED SPECIAL".

Quand la cible au milieu du but est frappée, le mot MEXICO GOAL s'allume. Au complètement du mot MEXICO GOAL, les lampes "Red Special" s'allument et on a gain programmée.

CIBLES TOMBANTES "ORANGE SPECIAL" ET "TIME SPECIAL".

En frappant les cibles tombantes, les lumières des spéciaux correspondants et de la zone d'attaque avancent.

CIBLE "ORANGE SPECIAL".

En touchant la cible quand la lampe est allumée, on a la gain programmée.

CIBLE "TIME SPECIAL".

En touchant la cible quand la lampe est clignotant, on a la gain programmée.

"ROLLOVERS" EN HAUT ET CIBLES FIXES.

Quand la balle passe par les "rollovers" ou frappe les deux cibles fixes le "Bonus Multiplier" avance.

..... POINTS

1 REPLAY

..... POINTS

1 REPLAY

SPECIAL ORANGE

1 EXTRA BALL

SPECIAL RED

1 REPLAY

WHEN HIGH SCORE IS OVERCOME

2 REPLAYS

MATCHING LAST NUMBER

1 REPLAY

3 BALLS PER GAME

FREE PLAY

5 BALLS PER GAME

FREE PLAY

Font used: Helvetica.

Cards status:

Instruction card (English) unconfirmed (translation).

Instruction card (French) confirmed.

Universal score award card added.

Universal Balls-Per-Game card added.

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