

1 TO 4  
CAN PLAY

# ELEKTRA

FOR  
AMUSEMENT  
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,100,000 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-1508-103-A

1 TO 4  
CAN PLAY

# ELEKTRA

FOR  
AMUSEMENT  
ONLY

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

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,500,000 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-1508-103-B

**1 TO 4  
CAN PLAY**

## **INSTRUCTIONS**

**FOR  
AMUSEMENT  
ONLY**

Making green 1-2-3 targets lites left rollover buttons.

- ★ Ball rolling over lit buttons in direction of travelling lites, or by dropping 2X-3X-5X targets, lites top 4-5-6 target arrows.
- ★ Making 4-5-6 targets lites top saucer arrow for lock ball and lites top right rollover button intermittently to score special.

Making the 3 red targets.

1st time opens right ball return gate.

2nd time lites ball return arrow to collect bonus.

3rd time lites 2 blue target lites.

4th time lites 2 additional blue target lites.

5th time lites outlane specials, left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

Making 5 blue targets.

- ★ Lites left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

- ★ Making 3 middle level targets lites outlane special.

Mini-Playfield becomes active after ball-in-play enters outhole and a minimum of 6 Elektra units are achieved.

Making either 1-2-3 or 4-5-6 targets in sequence or making 1 to 6 targets in any order flashes 2X target. Target must be hit when flashing to collect double bonus.

Capturing both balls awards an extra ball.

Tilt penalty — Ball in play.

Maximum — 1 extra ball per ball in play.

M-1508-103-E

**1 TO 4  
CAN PLAY**

## **INSTRUCTIONS**

**FOR  
AMUSEMENT  
ONLY**

Making green 1-2-3 targets lites left rollover buttons.

- ★ Ball rolling over lit buttons in direction of travelling lites, or by dropping 2X-3X-5X targets, lites top 4-5-6 target arrows.
- ★ Making 4-5-6 targets lites top saucer arrow for lock ball and lites top right rollover button intermittently to score special.

Making the 3 red targets.

1st time opens right ball return gate.

2nd time lites ball return arrow to collect bonus.

3rd time lites 2 blue target lites.

4th time lites 2 additional blue target lites.

5th time lites outlane specials, left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

Making 5 blue targets.

- ★ Lites left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

- ★ Making 3 middle level targets lites outlane special.

Mini-Playfield becomes active after ball-in-play enters outhole and a minimum of 10 Elektra units are achieved.

Making either 1-2-3 or 4-5-6 targets in sequence or making 1 to 6 targets in any order flashes 2X target. Target must be hit when flashing to collect double bonus.

Capturing both balls awards an extra ball.

Tilt penalty — Ball in play.

Maximum — 1 extra ball per ball in play.

M-1508-103-E-1

**1 TO 4  
CAN PLAY**

## **INSTRUCTIONS**

**FOR  
AMUSEMENT  
ONLY**

Making green 1-2-3 targets lites left rollover buttons.

- ★ Ball rolling over lit buttons in direction of travelling lites, or by dropping 2X-3X-5X targets, lites top 4-5-6 target arrows.
- ★ Making 4-5-6 targets lites top saucer arrow for lock ball and lites top right rollover button intermittently to score extra ball or 50,000 points.

Making the 3 red targets.

1st time opens right ball return gate.

2nd time lites ball return arrow to collect bonus.

3rd time lites 2 blue target lites.

4th time lites 2 additional blue target lites.

5th time lites outlane specials, left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

Making 5 blue targets.

- ★ Lites left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

- ★ Making 3 middle level targets lites outlane special. Special scores extra ball or 50,000.

Mini-Playfield becomes active after ball-in-play enters outhole and a minimum of 6 Elektra units are achieved.

Making either 1-2-3 or 4-5-6 targets in sequence or making 1 to 6 targets in any order flashes 2X target. Target must be hit when flashing to collect double bonus.

Capturing both balls awards an extra ball or 25,000.

Tilt penalty — Ball in play.

Maximum — 1 extra ball per ball in play.

M-1508-103-F

**1 TO 4  
CAN PLAY**

## **INSTRUCTIONS**

**FOR  
AMUSEMENT  
ONLY**

Making green 1-2-3 targets lites left rollover buttons.

- ★ Ball rolling over lit buttons in direction of travelling lites, or by dropping 2X-3X-5X targets, lites top 4-5-6 target arrows.
- ★ Making 4-5-6 targets lites top saucer arrow for lock ball and lites top right rollover button intermittently to score extra ball or 50,000 points.

Making the 3 red targets.

1st time opens right ball return gate.

2nd time lites ball return arrow to collect bonus.

3rd time lites 2 blue target lites.

4th time lites 2 additional blue target lites.

5th time lites outlane specials, left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

Making 5 blue targets.

- ★ Lites left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

- ★ Making 3 middle level targets lites outlane special. Special scores extra ball or 50,000.

Mini-Playfield becomes active after ball-in-play enters outhole and a minimum of 10 Elektra units are achieved.

Making either 1-2-3 or 4-5-6 targets in sequence or making 1 to 6 targets in any order flashes 2X target. Target must be hit when flashing to collect double bonus.

Capturing both balls awards an extra ball or 25,000.

Tilt penalty — Ball in play.

Maximum — 1 extra ball per ball in play.

M-1508-103-F-1

**1 TO 4  
CAN PLAY**

## **INSTRUCTIONS**

**FOR  
AMUSEMENT  
ONLY**

Making green 1-2-3 targets lites left rollover buttons.

- ★ Ball rolling over lit buttons in direction of travelling lites, or by dropping 2X-3X-5X targets, lites top 4-5-6 target arrows.
- ★ Making 4-5-6 targets lites top saucer arrow for lock ball and lites top right rollover button intermittently to score 50,000 points.

Making the 3 red targets.

1st time opens right ball return gate.

2nd time lites ball return arrow to collect bonus.

3rd time lites 2 blue target lites.

4th time lites 2 additional blue target lites.

5th time lites outlane specials, left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

Making 5 blue targets.

- ★ Lites left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

- ★ Making 3 middle level targets lites outlane special. Special scores 50,000.

Mini-Playfield becomes active after ball-in-play enters outhole and a minimum of 6 Elektra units are achieved.

Making either 1-2-3 or 4-5-6 targets in sequence or making 1 to 6 targets in any order flashes 2X target. Target must be hit when flashing to collect double bonus.

Capturing both balls awards 25,000.

Tilt penalty — Ball in play.

M-1508-103-G

**1 TO 4  
CAN PLAY**

## **INSTRUCTIONS**

**FOR  
AMUSEMENT  
ONLY**

Making green 1-2-3 targets lites left rollover buttons.

- ★ Ball rolling over lit buttons in direction of travelling lites, or by dropping 2X-3X-5X targets, lites top 4-5-6 target arrows.
- ★ Making 4-5-6 targets lites top saucer arrow for lock ball and lites top right rollover button intermittently to score 50,000 points.

Making the 3 red targets.

1st time opens right ball return gate.

2nd time lites ball return arrow to collect bonus.

3rd time lites 2 blue target lites.

4th time lites 2 additional blue target lites.

5th time lites outlane specials, left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

Making 5 blue targets.

- ★ Lites left outlane for 10 Elektra units and bottom saucer arrow for lock ball.

- ★ Making 3 middle level targets lites outlane special. Special scores 50,000.

Mini-Playfield becomes active after ball-in-play enters outhole and a minimum of 10 Elektra units are achieved.

Making either 1-2-3 or 4-5-6 targets in sequence or making 1 to 6 targets in any order flashes 2X target. Target must be hit when flashing to collect double bonus.

Capturing both balls awards 25,000.

Tilt penalty — Ball in play.

M-1508-103-G-1

**1 à 4  
JOUEURS PEUVENT  
Y JOUER**

## **ELEKTRA**

**JEU DE  
DIVERTISSEMENT**

**1 PARTIE GRATUITE POUR 1,100,000 POINTS.**

**1 PARTIE GRATUITE POUR 2,000,000 POINTS.**

**UNE  
PARTIE  
CINQ  
BILLES**

**UNE  
PARTIE  
CINQ  
BILLES**

M-1508-103-A

**1 à 4  
JOUEURS PEUVENT  
Y JOUER**

## **ELEKTRA**

**JEU DE  
DIVERTISSEMENT**

**1 PARTIE GRATUITE POUR 1,000,000 POINTS.**

**1 PARTIE GRATUITE POUR 1,500,000 POINTS.**

**UNE  
PARTIE  
CINQ  
BILLES**

**UNE  
PARTIE  
TROIS  
BILLES**

M-1508-103-B

**1 à 4**  
**JOUEURS PEUVENT**  
**Y JOUER**

## **REGLE DU JEU**

**JEU DE**  
**DIVERTISSEMENT**

- ★ En touchant les cibles vertes 1-2-3 on allume les boutons du rollover de gauche.
  - ★ En faisant passer la bille sur les boutons allumés en allant dans les directions des lumières ambulantes ou en faisant tomber les cibles 2X-3X-5X, on allume les flèches supérieures des cibles 4-5-6.
  - ★ En touchant les cibles 4-5-6, on allume la flèche supérieure de la soucoupe pour capturer la bille et on allume le bouton du rollover supérieur de droite par intermittence pour marquer le Special.
- ★ En faisant les 3 cibles rouges:
  - La 1<sup>ère</sup> fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
  - La 2<sup>ème</sup> fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
  - La 3<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
  - La 4<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
  - La 5<sup>ème</sup> fois on allume les "Spéciaux" des couloirs extérieurs, le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe du fond pour capturer la bille.
- ★ En touchant 5 cibles bleues:
  - ★ On allume le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe de fond pour capturer la bille.
  - ★ En touchant 3 cibles du niveau central on allume le Special du couloir extérieur.
- ★ Le mini-plateau de jeu devient actif une fois que la bille en jeu entre dans le trou extérieur et que l'on a obtenu un minimum de 6 unités Elektra.
  - En touchant les cibles 1-2-3 ou bien 4-5-6 en série ou en touchant les cibles de 1 à 6 dans n'importe quel ordre l'on fait clignoter la cible 2X. Il faut que la cible soit touchée pendant qu'elle clignote pour encaisser un double bonus.
- ★ En capturant les deux billes on gagne une bille supplémentaire.
- ★ Pénalité Tilt — Bille en jeu.
- ★ Maximum — 1 bille supplémentaire par bille en jeu.

M-1508-103-E

**1 à 4**  
**JOUEURS PEUVENT**  
**Y JOUER**

## **REGLE DU JEU**

**JEU DE**  
**DIVERTISSEMENT**

- ★ En touchant les cibles vertes 1-2-3 on allume les boutons du rollover de gauche.
  - ★ En faisant passer la bille sur les boutons allumés en allant dans les directions des lumières ambulantes ou en faisant tomber les cibles 2X-3X-5X, on allume les flèches supérieures des cibles 4-5-6.
  - ★ En touchant les cibles 4-5-6, on allume la flèche supérieure de la soucoupe pour capturer la bille et on allume le bouton du rollover supérieur de droite par intermittence pour marquer le Special.
- ★ En faisant les 3 cibles rouges:
  - La 1<sup>ère</sup> fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
  - La 2<sup>ème</sup> fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
  - La 3<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
  - La 4<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
  - La 5<sup>ème</sup> fois on allume les "Spéciaux" des couloirs extérieurs, le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe du fond pour capturer la bille.
- ★ En touchant 5 cibles bleues:
  - ★ On allume le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe de fond pour capturer la bille.
  - ★ En touchant 3 cibles du niveau central on allume le Special du couloir extérieur.
- ★ Le mini-plateau de jeu devient actif une fois que la bille en jeu entre dans le trou extérieur et que l'on a obtenu un minimum de 10 unités Elektra.
  - En touchant les cibles 1-2-3 ou bien 4-5-6 en série ou en touchant les cibles de 1 à 6 dans n'importe quel ordre l'on fait clignoter la cible 2X. Il faut que la cible soit touchée pendant qu'elle clignote pour encaisser un double bonus.
- ★ En capturant les deux billes on gagne une bille supplémentaire.
- ★ Pénalité Tilt — Bille en jeu.
- ★ Maximum — 1 bille supplémentaire par bille en jeu.

M-1508-103-E-1

**1 à 4**  
**JOUEURS PEUVENT**  
**Y JOUER**

## REGLE DU JEU

**JEU DE**  
**DIVERTISSEMENT**

- ★ En touchant les cibles vertes 1-2-3 on allume les boutons du rollover de gauche.
  - ★ En faisant passer la bille sur les boutons allumés en allant dans les directions des lumières ambulantes ou en faisant tomber les cibles 2X-3X-5X, on allume les flèches supérieures des cibles 4-5-6.
  - ★ En touchant les cibles 4-5-6, on allume la flèche supérieure de la soucoupe pour capturer la bille et on allume le bouton du rollover supérieur de droite par intermittence pour marquer une bille supplémentaire ou marquer 50.000 points.
- ★ En faisant les 3 cibles rouges:
  - La 1<sup>ère</sup> fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
  - La 2<sup>ème</sup> fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
  - La 3<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
  - La 4<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
  - La 5<sup>ème</sup> fois on allume les "Spéciaux" des couloirs extérieurs, le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe du fond pour capturer la bille.
- ★ En touchant 5 cibles bleues:
  - ★ On allume le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe de fond pour capturer la bille.
  - ★ En touchant 3 cibles du niveau central on allume le Special du couloir extérieur. Le Special donne une bille supplémentaire ou score 50.000 points.
- ★ Le mini-plateau de jeu devient actif une fois que la bille en jeu entre dans le trou extérieur et que l'on a obtenu un minimum de 6 unités Elektra.
  - En touchant les cibles 1-2-3 ou bien 4-5-6 en série ou en touchant les cibles de 1 à 6 dans n'importe quel ordre l'on fait clignoter la cible 2X. Il faut que la cible soit touchée pendant qu'elle clignote pour encaisser un double bonus.
- ★ En capturant les deux billes on gagne une bille supplémentaire.
- ★ Pénalité Tilt — Bille en jeu.
- ★ Maximum — 1 bille supplémentaire par bille en jeu.

M-1508-103-F

**1 à 4**  
**JOUEURS PEUVENT**  
**Y JOUER**

## REGLE DU JEU

**JEU DE**  
**DIVERTISSEMENT**

- ★ En touchant les cibles vertes 1-2-3 on allume les boutons du rollover de gauche.
  - ★ En faisant passer la bille sur les boutons allumés en allant dans les directions des lumières ambulantes ou en faisant tomber les cibles 2X-3X-5X, on allume les flèches supérieures des cibles 4-5-6.
  - ★ En touchant les cibles 4-5-6, on allume la flèche supérieure de la soucoupe pour capturer la bille et on allume le bouton du rollover supérieur de droite par intermittence pour marquer une bille supplémentaire ou marquer 50.000 points.
- ★ En faisant les 3 cibles rouges:
  - La 1<sup>ère</sup> fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
  - La 2<sup>ème</sup> fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
  - La 3<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
  - La 4<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
  - La 5<sup>ème</sup> fois on allume les "Spéciaux" des couloirs extérieurs, le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe du fond pour capturer la bille.
- ★ En touchant 5 cibles bleues:
  - ★ On allume le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe de fond pour capturer la bille.
  - ★ En touchant 3 cibles du niveau central on allume le Special du couloir extérieur. Le Special donne une bille supplémentaire ou score 50.000 points.
- ★ Le mini-plateau de jeu devient actif une fois que la bille en jeu entre dans le trou extérieur et que l'on a obtenu un minimum de 10 unités Elektra.
  - En touchant les cibles 1-2-3 ou bien 4-5-6 en série ou en touchant les cibles de 1 à 6 dans n'importe quel ordre l'on fait clignoter la cible 2X. Il faut que la cible soit touchée pendant qu'elle clignote pour encaisser un double bonus.
- ★ En capturant les deux billes on gagne une bille supplémentaire.
- ★ Pénalité Tilt — Bille en jeu.
- ★ Maximum — 1 bille supplémentaire par bille en jeu.

M-1508-103-F-1

**1 à 4**  
**JOUEURS PEUVENT**  
**Y JOUER**

## REGLE DU JEU

**JEU DE**  
**DIVERTISSEMENT**

- ★ En touchant les cibles vertes 1-2-3 on allume les boutons du rollover de gauche.
  - ★ En faisant passer la bille sur les boutons allumés en allant dans les directions des lumières ambulantes ou en faisant tomber les cibles 2X-3X-5X, on allume les flèches supérieures des cibles 4-5-6.
  - ★ En touchant les cibles 4-5-6, on allume la flèche supérieure de la soucoupe pour capturer la bille et on allume le bouton du rollover supérieur de droite par intermittence pour marquer 50.000 points.
- ★ En faisant les 3 cibles rouges:
  - La 1<sup>ère</sup> fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
  - La 2<sup>ème</sup> fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
  - La 3<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
  - La 4<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
  - La 5<sup>ème</sup> fois on allume les "Spéciaux" des couloirs extérieurs, le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe du fond pour capturer la bille.
- ★ En touchant 5 cibles bleues:
  - ★ On allume le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe de fond pour capturer la bille.
  - ★ En touchant 3 cibles du niveau central on allume le Special du couloir extérieur. Le Special marque 50.000 points.
- ★ Le mini-plateau de jeu devient actif une fois que la bille en jeu entre dans le trou extérieur et que l'on a obtenu un minimum de 6 unités Elektra.
  - En touchant les cibles 1-2-3 ou bien 4-5-6 en série ou en touchant les cibles de 1 à 6 dans n'importe quel ordre l'on fait clignoter la cible 2X. Il faut que la cible soit touchée pendant qu'elle clignote pour encaisser un double bonus.
- ★ En capturant les deux billes on marque 25.000 points.
- ★ Pénalité Tilt — Bille en jeu.

M-1508-103-G

**1 à 4**  
**JOUEURS PEUVENT**  
**Y JOUER**

## REGLE DU JEU

**JEU DE**  
**DIVERTISSEMENT**

- ★ En touchant les cibles vertes 1-2-3 on allume les boutons du rollover de gauche.
  - ★ En faisant passer la bille sur les boutons allumés en allant dans les directions des lumières ambulantes ou en faisant tomber les cibles 2X-3X-5X, on allume les flèches supérieures des cibles 4-5-6.
  - ★ En touchant les cibles 4-5-6, on allume la flèche supérieure de la soucoupe pour capturer la bille et on allume le bouton du rollover supérieur de droite par intermittence pour marquer 50.000 points.
- ★ En faisant les 3 cibles rouges:
  - La 1<sup>ère</sup> fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
  - La 2<sup>ème</sup> fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
  - La 3<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
  - La 4<sup>ème</sup> fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
  - La 5<sup>ème</sup> fois on allume les "Spéciaux" des couloirs extérieurs, le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe du fond pour capturer la bille.
- ★ En touchant 5 cibles bleues:
  - ★ On allume le couloir extérieur de gauche pour obtenir 10 unités Elektra et la flèche de la soucoupe de fond pour capturer la bille.
  - ★ En touchant 3 cibles du niveau central on allume le Special du couloir extérieur. Le Special marque 50.000 points.
- ★ Le mini-plateau de jeu devient actif une fois que la bille en jeu entre dans le trou extérieur et que l'on a obtenu un minimum de 10 unités Elektra.
  - En touchant les cibles 1-2-3 ou bien 4-5-6 en série ou en touchant les cibles de 1 à 6 dans n'importe quel ordre l'on fait clignoter la cible 2X. Il faut que la cible soit touchée pendant qu'elle clignote pour encaisser un double bonus.
- ★ En capturant les deux billes on marque 25.000 points.
- ★ Pénalité Tilt — Bille en jeu.

M-1508-103-G-1

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

**English cards status:**

M1508-103-A confirmed  
M1508-103-B confirmed  
M1508-103-E confirmed  
M1508-103-E-1 confirmed  
M1508-103-F confirmed  
M1508-103-F-1 confirmed  
M1508-103-G confirmed  
M1508-103-G-1 confirmed

Recommended "High Score to Date" levels:  
(reset periodically)  
3 ball 1,700,000 points  
5 ball 2,500,000 points

**French cards status:**

M1508-103-A French confirmed  
M1508-103-B French confirmed  
M1508-103-E French confirmed  
M1508-103-E-1 French confirmed  
M1508-103-F French confirmed  
M1508-103-F-1 French confirmed  
M1508-103-G French confirmed  
M1508-103-G-1 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](http://www.inkochnito.nl)

If you like my work, please send me a donation via Paypal.