

# FORCE II

## INSTRUCTIONS

## 3 BALLS PER PLAYER

Red, white, and blue rollovers light spot targets of corresponding color.  
Completing rollover sequence lights white target bank for "extra ball".

Hitting any spot target when lit lights both *second ball* launchers. Lit *second ball* launchers capture ball in play and release *second ball* to shooter.

Unlit second ball launchers spot red or blue drop targets. Completing red or blue target bank 3 times lights hole for "special".

Completing any drop target bank advances bonus multiplier.

661

B-20567

# FORCE II

## INSTRUCTIONS

## 5 BALLS PER PLAYER

Red, white, and blue rollovers light spot targets of corresponding color.  
Completing rollover sequence resets and lights white target bank for "extra ball".

Hitting any spot target when lit lights both *second ball* launchers. Lit *second ball* launchers capture ball in play and release *second ball* to shooter.

Unlit second ball launchers spot red or blue drop targets. Completing red or blue target bank 4 times lights hole for "special".

Completing any drop target bank advances bonus multiplier.

661

B-20567

REGLE DU JEU

# FORCE II

## INSTRUCTIONS

3 BILLES PAR JOUEUR

Les passages rouges, blancs et bleus allument les cibles de couleur correspondante. Faire tous les passages allume la rangée de cibles blanches pour "EXTRA BALL".

Toucher une des cibles rondes lorsqu'elle est allumée, allume les deux éjecteurs de la seconde bille. Un éjecteur de la seconde bille allumé capturera la bille en jeu et enverra la seconde dans le couloir du lanceur.

Les éjecteurs de la seconde bille éteints, allument les spots des cibles rouges ou bleues. Abattre une rangée de cibles rouges ou bleues, trois fois, allume le "SPECIAL".

Abattre une range de cibles quelconques, fait avancer le multiplicateur de bonus.

661

A-20634

REGLE DU JEU

# FORCE II

## INSTRUCTIONS

5 BILLES PAR JOUEUR

Les passages rouges, blancs et bleus allument les cibles de couleur correspondante. Faire tous les passages réarme et allume la rangée de cibles blanches pour "EXTRA BALL".

Toucher une des cibles rondes lorsqu'elle est allumée, allume les deux éjecteurs de la seconde bille. Un éjecteur de la seconde bille allumé capturera la bille en jeu et enverra la seconde dans le couloir du lanceur.

Les éjecteurs de la seconde bille éteints, allument les spots des cibles rouges ou bleues. Abattre une rangée de cibles rouges ou bleues, quatre fois, allume le "SPECIAL".

Abattre une range de cibles quelconques, fait avancer le multiplicateur de bonus.

661

A-20634

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF [REDACTED] POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF [REDACTED] POINTS.

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

A-20658

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF [REDACTED] POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF [REDACTED] POINTS.

A-20658

Fonts used: Helvetica CE, Futura Md BT, Futura Hv BT, Futura Bk BT

**Cards status:**

B-20567 3 & 5 balls instruction card confirmed.

A-20634 3 & 5 balls (French) instruction card confirmed.

A-20658 score card back & front confirmed.

Score index card needed.

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.