

1 TO 4
CAN PLAY

XENON

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,100,000 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-1508-93-A

1 TO 4
CAN PLAY

XENON

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 500,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,000,000 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-1508-93-B

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ BALL IN TOP SAUCER ADVANCES "X" IN CENTER OF PLAYFIELD.
- ★ MAKING 3 "X":
 - 1ST TIME, BALL PASSING THRU TUBE REMAINS CAPTIVE IN HOLE.
 - 2ND TIME, EJECTS CAPTIVE BALL ONTO PLAYFIELD PUTTING 2 BALLS IN ACTION FOR MULTI BALL PLAY.
- ★ MULTI BALL PLAY:
 - MAKING 3 "X" 1ST TIME LITES OUTLANE SPECIALS AND SPINNER FOR 1,000 POINTS.
 - MAKING 3 "X" 2ND AND EACH ADDITIONNAL TIME SCORES SPECIAL.
- ★ LIT TOP ROLLOVER BUTTON DROPS LIT TARGET.
DROPPING ALL TARGETS SCORES AND ADVANCES LIT VALUE AND LITES RETURN LANES FOR 10,000 POINTS.
- ★ BALL PASSING THRU TUBE SCORES AND ADVANCES LIT EXIT VALUE.
- ★ **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-93-E

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ BALL IN TOP SAUCER ADVANCES "X" IN CENTER OF PLAYFIELD.
- ★ MAKING 3 "X":
 - 1ST TIME, BALL PASSING THRU TUBE REMAINS CAPTIVE IN HOLE.
 - 2ND TIME, EJECTS CAPTIVE BALL ONTO PLAYFIELD PUTTING 2 BALLS IN ACTION FOR MULTI BALL PLAY.
- ★ MULTI BALL PLAY:
 - MAKING 3 "X" 1ST TIME LITES OUTLANE SPECIALS AND SPINNER FOR 1,000 POINTS.
 - BALL THRU OUTLANES WHEN LIT FOR SPECIAL SCORES EXTRA BALL OR 50,000.
 - MAKING 3 "X" 2ND TIME SCORES EXTRA BALL OR 50,000 POINTS.
- ★ LIT TOP ROLLOVER BUTTON DROPS LIT TARGET.
DROPPING ALL TARGETS SCORES AND ADVANCES LIT VALUE AND LITES RETURN LANES FOR 10,000 POINTS.
- ★ BALL PASSING THRU TUBE SCORES AND ADVANCES LIT EXIT VALUE.
- ★ **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-93-F

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ BALL IN TOP SAUCER ADVANCES "X" IN CENTER OF PLAYFIELD.
- ★ MAKING 3 "X":
 - 1ST TIME, BALL PASSING THRU TUBE REMAINS CAPTIVE IN HOLE.
 - 2ND TIME, EJECTS CAPTIVE BALL ONTO PLAYFIELD PUTTING 2 BALLS IN ACTION FOR MULTI BALL PLAY.
- ★ MULTI BALL PLAY:
 - MAKING 3 "X" 1ST TIME LITES OUTLANE FOR SPECIALS TO SCORE 50,000 POINTS AND SPINNER FOR 1,000 POINTS.
 - MAKING 3 "X" 2ND AND EACH ADDITIONAL TIME SCORES 50,000 POINTS.
- ★ LIT TOP ROLLOVER BUTTON DROPS LIT TARGET.
DROPPING ALL TARGETS SCORES AND ADVANCES LIT VALUE AND LITES RETURN LANES FOR 10,000 POINTS.
- ★ BALL PASSING THRU TUBE SCORES AND ADVANCES LIT EXIT VALUE.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-93-G

**1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER**

XENON

**JEU DE
DIVERTISSEMENT**

600,000 POINTS 1 PARTIE GRATUITE

1,100,000 POINTS 1 PARTIE GRATUITE

**UNE
PARTIE
CINQ
BILLES**

**UNE
PARTIE
CINQ
BILLES**

M-1508-93-A

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

XENON

JEU DE
DIVERTISSEMENT

500,000 POINTS 1 PARTIE GRATUITE

1,000,000 POINTS 1 PARTIE GRATUITE

UNE
PARTIE
TROIS
BILLES

UNE
PARTIE
TROIS
BILLES

M-1508-93-B

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

REGLE DU JEU

JEU DE
DIVERTISSEMENT

- ★ LA BILLE DANS LE TROU DU HAUT FAIT AVANCER LE "X" AU CENTRE DU PLATEAU.
- ★ POUR FAIRE 3 "X":
LA PREMIÈRE FOIS, LA BILLE QUI PASSE DANS LE TUBE RESTE PRISONNIÈRE DANS LE TROU.
LA DEUXIÈME FOIS, LA BILLE PRISONNIÈRE EST ÉJECTÉE SUR LE PLATEAU.
AINSI, DEUX BILLES SONT MISES EN ACTION POUR AVOIR UN JEU A BILLE MULTIPLE.
- ★ JEU À BILLE MULTIPLE:
EN FAISANT 3 "X" LA PREMIÈRE FOIS ON ALLUME LES "SPECIALS" ET LE "SPINNER" DU
COULOIR EXTÉRIEUR POUR MARQUER 1000 POINTS.
LA BILLE QUI PASSE PAR LES COULOIRS QUAND ILS SONT ALLUMÉS POUR LE "SPECIAL"
OBTIENT UNE BILLE SUPPLÉMENTAIRE OU MARQUE 50.000 POINTS.
EN FAISANT 3 "X" LA DEUXIÈME FOIS ET TOUTES LES AUTRES FOIS ON MARQUE LE
"SPECIAL".
- ★ LE BOUTON SUPÉRIEUR DE "ROLLOVER" ALLUMÉ FAIT TOMBER LA CIBLE ALLUMÉE.
EN FAISANT TOMBER TOUTES LES CIBLES ON SCORE ET ON FAIT AVANCER LE NOMBRE DE
POINTS ALLUMÉ ET L'ON ALLUME LES COULOIRS DE RENVOI QUI DONNENT 10.000 POINTS.
- ★ LA BILLE QUI PASSE DANS LE TUBE SCORE ET FAIT PROGRESSER LES POINTS DE
SORTIE ALLUMÉS.
- ★ **MAXIMUM — 1 BILLE SUPPLEMENTAIRE** PAR BILLE EN JEU.
- ★ PENALITE "TILT" — BILLE EN JEU.

M-1508-93-E

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

REGLE DU JEU

JEU DE
DIVERTISSEMENT

- ★ LA BILLE DANS LE TROU HAUT FAIT AVANCER LE "X" AU CENTRE DU PLATEAU.
- ★ POUR FAIRE 3 "X":
LA PREMIÈRE FOIS, LA BILLE QUI PASSE DANS LE TUBE RESTE PRISONNIÈRE DANS LE TROU.
LA DEUXIÈME FOIS, LA BILLE PRISONNIÈRE EST ÉJECTÉE SUR LE PLATEAU.
AINSI, DEUX BILLES SONT MISES EN ACTION POUR AVOIR UN JEU A BILLE MULTIPLE.
- ★ JEU À BILLE MULTIPLE:
EN FAISANT 3 "X" LA PREMIÈRE FOIS ON ALLUME LES "SPECIALS" ET LE "SPINNER" DU
COULOIR EXTÉRIEUR POUR MARQUER 1000 POINTS.
LA BILLE QUI PASSE PAR LES COULOIRS QUAND ILS SONT ALLUMÉS POUR LE "SPECIAL"
OBTIENT UNE BILLE SUPPLÉMENTAIRE OU MARQUE 50.000 POINTS.
EN FAISANT 3 "X" LA DEUXIÈME FOIS ON OBTIENT UNE BILLE SUPPLÉMENTAIRE OU L'ON
MARQUE 50.000 POINTS.
- ★ LE BOUTON SUPÉRIEUR DE "ROLLOVER" ALLUMÉ FAIT TOMBER LA CIBLE ALLUMÉE.
EN FAISANT TOMBER TOUTES LES CIBLES ON SCORE ET ON FAIT AVANCER LE NOMBRE DE
POINTS ALLUMÉ ET L'ON ALLUME LES COULOIRS DE RENVOI QUI DONNENT 10.000 POINTS.
- ★ LA BILLE QUI PASSE DANS LE TUBE SCORE ET FAIT PROGRESSER LES POINTS DE
SORTIE ALLUMÉS.
- ★ EN AUGMENTANT LE BONUS JUSQU'À 70.000, ON OBTIENT UNE BILLE GRATUITE OU L'ON
MARQUE 50.000 POINTS.
- ★ **MAXIMUM — 1 BILLE SUPPLÉMENTAIRE** PAR BILLE EN JEU.
- ★ PENALITE "TILT" — BILLE EN JEU.

M-1508-93-F

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

English cards status: COMPLETE

M1508-93-A confirmed.
M1508-93-B confirmed.
M1508-93-E confirmed.
M1508-93-F confirmed.
M1508-93-G confirmed.

Recommended "High Score to Date" levels:
(reset periodically)
3 ball 1,200,000 points
5 ball 1,300,000 points

French cards status:

M1508-95-A needed to verify.
M1508-95-B confirmed.
M1508-95-E confirmed.
M1508-95-F confirmed.
M1508-95-G needed to verify.
M1508-95-TT needed.

German version 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