

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 op 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 op 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^{ère} fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
 - La 2^{ème} fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
 - La 3^{ème} fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
 - La 4^{ème} fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
 - La 5^{ème} 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^{ère} fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
 - La 2^{ème} fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
 - La 3^{ème} fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
 - La 4^{ème} fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
 - La 5^{ème} 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^{ère} fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
 - La 2^{ème} fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
 - La 3^{ème} fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
 - La 4^{ème} fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
 - La 5^{ème} 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^{ère} fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
 - La 2^{ème} fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
 - La 3^{ème} fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
 - La 4^{ème} fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
 - La 5^{ème} 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^{ère} fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
 - La 2^{ème} fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
 - La 3^{ème} fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
 - La 4^{ème} fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
 - La 5^{ème} 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^{ère} fois on ouvre la grille de renvoi de la bille de droite.
 - La 2^{ème} fois on allume la flèche de renvoi de la bille pour encaisser le bonus.
 - La 3^{ème} fois on allume 2 lumières des cibles bleues.
 - La 4^{ème} fois on allume 2 lumières supplémentaires des cibles bleues
 - La 5^{ème} 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

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