**1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,200,000 POINTS.**

**1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 2,000,000 POINTS.**

## PAC-MAN PINBALL

## MR. & MRS.

FOR  
AMUSEMENT  
ONLY

1 TO 4  
CAN PLAY

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

###### 1 REPLAY FOR MATCHING LAST TWO SCORE

**NUMBERS WITH MATCH NUMBERS.**

#### 5 BALLS PER GAME

#### 5 BALLS PER GAME

M-1508-108-A

**1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 900,000 POINTS.**

**1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,400,000 POINTS.**

## MR. & MRS.

## PAC-MAN PINBALL

FOR  
AMUSEMENT  
ONLY

1 TO 4  
CAN PLAY

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

###### 1 REPLAY FOR MATCHING LAST TWO SCORE

**NUMBERS WITH MATCH NUMBERS.**

#### 3 BALLS PER GAME

#### 3 BALLS PER GAME

M-1508-108-B

 DROPPING TOP 3 TARGETS TWICE OPENS GATE.

 PAC-MAZE FEATURE:  
 BALL IN SAUCER WHEN QUALIFIED STARTS PAC-MAZE PLAY — 6 MOVES OR MORE TO QUALIFY.  
 WHEN PAC-MAZE IS PLAYED:  
 RIGHT FLIPPER BUTTON MOVES THE YELLOW PAC-MAN.  
 LEFT FLIPPER BUTTON MOVES THE DIRECTIONAL ARROWS CLOCKWISE.

 PAC-MAN AGGRESSIVE:  
 WHEN LIT, PAC-MAN EATS RED MONSTER LITE FOR 50,000 POINTS.  
 WHEN NOT LIT, MONSTER EATS AND SUBSTRACTS ONE PAC-MAN.

 SPECIALS: 1 REPLAY FOR P-A-C-M-A-N TARGETS WHEN SPECIAL LITE IS LIT. (5 PAC-MEN)  
 1 REPLAY FOR BEATING THE TIME LIMIT TO COMPLETE A MAZE.

 EXTRA BALL: 1 EXTRA BALL FOR BALL IN EITHER SAUCER WHEN LIT.

 BONUS SCORE: 5,000 FOR EACH PAC-MAZE LITE.

 ADDITIONAL BONUS SCORE: 50,000 FOR EACH LIT PAC-MAN AT END OF GAME.  
 250,000 FOR EACH COMPLETED PAC-MAZE AT END OF GAME.

 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

## INSTRUCTIONS

FOR  
AMUSEMENT  
ONLY

# 1 TO 4 CAN PLAY

M-1508-108-E

 DROPPING TOP 3 TARGETS TWICE OPENS GATE.

 PAC-MAZE FEATURE:  
 BALL IN SAUCER WHEN QUALIFIED STARTS PAC-MAZE PLAY — 6 MOVES OR MORE TO QUALIFY.  
 WHEN PAC-MAZE IS PLAYED:  
 RIGHT FLIPPER BUTTON MOVES THE YELLOW PAC-MAN.  
 LEFT FLIPPER BUTTON MOVES THE DIRECTIONAL ARROWS CLOCKWISE.

 PAC-MAN AGGRESSIVE:  
 WHEN LIT, PAC-MAN EATS RED MONSTER LITE FOR 50,000 POINTS.  
 WHEN NOT LIT, MONSTER EATS AND SUBSTRACTS ONE PAC-MAN.

 SPECIALS: 1 EXTRA BALL OR 50,000 POINTS FOR P-A-C-M-A-N TARGETS WHEN SPECIAL LITE  
 IS LIT. (5 PAC-MEN)  
 1 EXTRA BALL OR 50,000 POINTS FOR BEATING THE TIME LIMIT TO COMPLETE A MAZE.

 EXTRA BALL: 1 EXTRA BALL OR 25,000 POINTS FOR BALL IN EITHER SAUCER WHEN LIT.

 BONUS SCORE: 5,000 FOR EACH PAC-MAZE LITE.

 ADDITIONAL BONUS SCORE: 50,000 FOR EACH LIT PAC-MAN AT END OF GAME.  
 250,000 FOR EACH COMPLETED PAC-MAZE AT END OF GAME.

 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

## INSTRUCTIONS

FOR  
AMUSEMENT  
ONLY

# 1 TO 4 CAN PLAY

M-1508-108-F

 DROPPING TOP 3 TARGETS TWICE OPENS GATE.

 PAC-MAZE FEATURE:  
 BALL IN SAUCER WHEN QUALIFIED STARTS PAC-MAZE PLAY — 6 MOVES OR MORE TO QUALIFY.  
 WHEN PAC-MAZE IS PLAYED:  
 RIGHT FLIPPER BUTTON MOVES THE YELLOW PAC-MAN.  
 LEFT FLIPPER BUTTON MOVES THE DIRECTIONAL ARROWS CLOCKWISE.

 PAC-MAN AGGRESSIVE:  
 WHEN LIT, PAC-MAN EATS RED MONSTER LITE FOR 50,000 POINTS.  
 WHEN NOT LIT, MONSTER EATS AND SUBSTRACTS ONE PAC-MAN.

 50,000 POINTS FOR P-A-C-M-A-N TARGETS WHEN SPECIAL LITE IS LIT. (5 PAC-MEN)

 50,000 POINTS FOR BEATING THE TIME LIMIT TO COMPLETE A MAZE.

 25,000 POINTS FOR BALL IN EITHER SAUCER WHEN LIT FOR EXTRA BALL.

 BONUS SCORE: 5,000 FOR EACH PAC-MAZE LITE.

 ADDITIONAL BONUS SCORE: 50,000 FOR EACH LIT PAC-MAN AT END OF GAME.  
 250,000 FOR EACH COMPLETED PAC-MAZE AT END OF GAME.

 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

## INSTRUCTIONS

FOR  
AMUSEMENT  
ONLY

# 1 TO 4 CAN PLAY

M-1508-108-G

**ALL LIT SPECIALS SCORE 50,000 POINTS.**

**ALL LIT EXTRA BALLS SCORE 25,000 POINTS.**

## MR. & MRS.

## PAC-MAN PINBALL

FOR  
AMUSEMENT  
ONLY

1 TO 4  
CAN PLAY

#### 5 BALLS PER GAME

#### 5 BALLS PER GAME

M-1508-108-G-1

**ALL LIT SPECIALS SCORE 50,000 POINTS.**

**ALL LIT EXTRA BALLS SCORE 25,000 POINTS.**

## MR. & MRS.

## PAC-MAN PINBALL

FOR  
AMUSEMENT  
ONLY

1 TO 4  
CAN PLAY

#### 3 BALLS PER GAME

#### 3 BALLS PER GAME

M-1508-108-G-2

**1 PARTIE GRATUITE POUR 1,200,000 POINTS.**

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

## PAC-MAN PINBALL

## MR. & MRS.

1 à 4

JOUEURS PEUVENT

Y JOUER

JEU DE

DIVERTISSEMENT

#### UNE PARTIE CINQ BILLES

#### UNE PARTIE CINQ BILLES

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

###### 1 REPLAY FOR MATCHING LAST TWO SCORE

**NUMBERS WITH MATCH NUMBERS.**

M-1508-108-A

**1 PARTIE GRATUITE POUR 900,000 POINTS.**

**1 PARTIE GRATUITE POUR 1,400,000 POINTS.**

## PAC-MAN PINBALL

## MR. & MRS.

1 à 4

JOUEURS PEUVENT

Y JOUER

JEU DE

DIVERTISSEMENT

#### UNE PARTIE TROIS BILLES

#### UNE PARTIE TROIS BILLES

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.

###### 1 REPLAY FOR MATCHING LAST TWO SCORE

**NUMBERS WITH MATCH NUMBERS.**

M-1508-108-B

 En faisant tomber deux fois les 3 cibles supérieures, on ouvre la porte.

 Pac-Maze est caractérisé par:   
  La bille dans le trou quand elle est qualifiée commence la partie Pac-Maze - 6 tours ou plus pour se qualifier.  
  Quand l’on joue Pac-Maze:   
  Le bouton du flipper de droite fait bouger le Pac-Man jaune  
  Le bouton du flipper de gauche fait bouger la flèche de direction dans le sens des aiguilles d’une montre.

 Le Pac-Man est agressif:   
  Quand la lumière du Pac-Man est allumée pour 50.000 points, il peut manger le monstre rouge.  
  Quand elle n’est pas allumée, le monstre peut le manger et un Pac-Man est soustrait.

 Spéciaux: 1 partie gratuite pour les cibles P-A-C-M-A-N quand la lumière spéciale est allumée. (5 Pac-Men).  
 1 partie gratuite si l’on bat le temps limité et que l’on complète un labyrinthe.

 Bille Supplémentaire: 1 bille supplémentaire quand elle est dans un des trous s’ils sont allumés.

 Bonus: 5000 points pour chaque lumière Pac-Maze.

 Bonus Additionnel: 50.000 points pour chaque Pac-Man allumé à la fin de la partie.  
 250.000 points pour chaque Pac-Maze complété à la fin de la partie.

 Pénalité Tilt — Bille en jeu.

1 à 4

JOUEURS PEUVENT

Y JOUER

JEU DE

DIVERTISSEMENT

## REGLE DU JEU

M-1508-108-E

 En faisant tomber deux fois les 3 cibles supérieures, on ouvre la porte.

 Pac-Maze est caractérisé par:   
  La bille dans le trou quand elle est qualifiée commence la partie Pac-Maze - 6 tours ou plus pour se qualifier.  
  Quand l’on joue Pac-Maze:   
  Le bouton du flipper de droite fait bouger le Pac-Man jaune  
  Le bouton du flipper de gauche fait bouger la flèche de direction dans le sens des aiguilles d’une montre.

 Le Pac-Man est agressif:   
  Quand la lumière du Pac-Man est allumée pour 50.000 points, il peut manger le monstre rouge.  
  Quand elle n’est pas allumée, le monstre peut le manger et un Pac-Man est soustrait.

 Spéciaux: 1 bille supplémentaire ou 50.000 points pour les cibles P-A-C-M-A-N quand la lumière spéciale est  
 allumée. (5 Pac-Men).  
 1 bille supplémentaire ou 50.000 points si l’on bat le temps limité et que l’on complète un labyrinthe.

 Bille Supplémentaire: 1 bille supplémentaire ou 25.000 points quand elle est dans un des trous s’ils sont allumés.

 Bonus: 5000 points pour chaque lumière Pac-Maze.

 Bonus Additionnel: 50.000 points pour chaque Pac-Man allumé à la fin de la partie.  
 250.000 points pour chaque Pac-Maze complété à la fin de la partie.

 Pénalité Tilt — Bille en jeu.

1 à 4

JOUEURS PEUVENT

Y JOUER

JEU DE

DIVERTISSEMENT

## REGLE DU JEU

M-1508-108-F

Fonts used: Wingdings, News Gothic MT Std, News Gothic MT Std Condensed, Helvetica Narrow, Helvetica CE.

**Cards status: complete**

Recommended “High Score to Date” levels:

(reset periodically)

3 ball 1,600,000 points

5 ball 2,200,000 points

M1508-108-A confirmed.

M1508-108-B confirmed.

M1508-108-E confirmed.

M1508-108-F confirmed.

M1508-108-G confirmed.

M1508-108-G-1 confirmed.

M1508-108-G-2 confirmed.

**French cards status:**

M1508-108-A confirmed.

M1508-108-B confirmed.

M1508-108-E confirmed.

M1508-108-F 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.