 INSERT COIN.

 KNOCKING 10 TARGETS DOWN SCORES 6,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 REPLAY** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **1 REPLAY** FOR EACH PLAYER MATCHING LAST TWO SCORE NUMBERS WITH  
 NUMBERS THAT APPEAR ON BACK GLASS AT END OF GAME.

 **3 REPLAYS** FOR BEATING HIGHEST SCORE ACHIEVED TO DATE.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-A

 INSERT COIN.

 KNOCKING 10 TARGETS DOWN SCORES 6,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 REPLAY** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **1 REPLAY** FOR EACH PLAYER MATCHING LAST TWO SCORE NUMBERS WITH  
 NUMBERS THAT APPEAR ON BACK GLASS AT END OF GAME.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-B

 INSERT COIN.

 KNOCKING 10 TARGETS DOWN SCORES 6,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 REPLAY** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **3 REPLAYS** FOR BEATING HIGHEST SCORE ACHIEVED TO DATE.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-C

 INSERT COIN.

 KNOCKING 10 TARGETS DOWN SCORES 6,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 REPLAY** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-D

 INSERT COIN.

 KNOCKING 10 TARGETS DOWN SCORES 6,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 EXTRA BALL** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN  
 LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **1 REPLAY** FOR EACH PLAYER MATCHING LAST TWO SCORE NUMBERS WITH  
 NUMBERS THAT APPEAR ON BACK GLASS AT END OF GAME.

 **3 REPLAYS** FOR BEATING HIGHEST SCORE ACHIEVED TO DATE.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-E

 INSERT COIN.

 KNOCKING 10 TARGETS DOWN SCORES 6,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 EXTRA BALL** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN  
 LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **1 REPLAY** FOR EACH PLAYER MATCHING LAST TWO SCORE NUMBERS WITH  
 NUMBERS THAT APPEAR ON BACK GLASS AT END OF GAME.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-F

 INSERT COIN.

 KNOCKING 10 TARGETS DOWN SCORES 6,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 EXTRA BALL** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN  
 LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **3 REPLAYS** FOR BEATING HIGHEST SCORE ACHIEVED TO DATE.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-G

 INSERT COIN.

 KNOCKING 10 TARGETS DOWN SCORES 6,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 EXTRA BALL** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN  
 LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-H

 INSERT COIN.

 KNOCKING 5 TARGETS DOWN SCORES 3,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 REPLAY** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **1 REPLAY** FOR EACH PLAYER MATCHING LAST TWO SCORE NUMBERS WITH  
 NUMBERS THAT APPEAR ON BACK GLASS AT END OF GAME.

 **3 REPLAYS** FOR BEATING HIGHEST SCORE ACHIEVED TO DATE.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-I

 INSERT COIN.

 KNOCKING 5 TARGETS DOWN SCORES 3,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 REPLAY** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **1 REPLAY** FOR EACH PLAYER MATCHING LAST TWO SCORE NUMBERS WITH  
 NUMBERS THAT APPEAR ON BACK GLASS AT END OF GAME.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-J

 INSERT COIN.

 KNOCKING 5 TARGETS DOWN SCORES 3,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 REPLAY** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **3 REPLAYS** FOR BEATING HIGHEST SCORE ACHIEVED TO DATE.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-K

 INSERT COIN.

 KNOCKING 5 TARGETS DOWN SCORES 3,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 REPLAY** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-L

 INSERT COIN.

 KNOCKING 5 TARGETS DOWN SCORES 3,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 EXTRA BALL** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN  
 LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **1 REPLAY** FOR EACH PLAYER MATCHING LAST TWO SCORE NUMBERS WITH  
 NUMBERS THAT APPEAR ON BACK GLASS AT END OF GAME.

 **3 REPLAYS** FOR BEATING HIGHEST SCORE ACHIEVED TO DATE.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-M

 INSERT COIN.

 KNOCKING 5 TARGETS DOWN SCORES 3,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 EXTRA BALL** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN  
 LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **1 REPLAY** FOR EACH PLAYER MATCHING LAST TWO SCORE NUMBERS WITH  
 NUMBERS THAT APPEAR ON BACK GLASS AT END OF GAME.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-N

 INSERT COIN.

 KNOCKING 5 TARGETS DOWN SCORES 3,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 EXTRA BALL** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN  
 LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

 **3 REPLAYS** FOR BEATING HIGHEST SCORE ACHIEVED TO DATE.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-O

 INSERT COIN.

 KNOCKING 5 TARGETS DOWN SCORES 3,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 **1 EXTRA BALL** FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN  
 LIT FOR SPECIAL.

 **1 EXTRA BALL** FOR BALL THRU OUT LANE WHEN LIT.

 **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.  
 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-P

 INSERT COIN.

 KNOCKING 10 TARGETS DOWN SCORES 6,000 POINTS AND LITES TARGET  
 SPECIAL LITES — ALSO LITES BOTTOM ROLLOVERS TO SCORE EXTRA BALL.

 6,000 POINTS FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN  
 LIT FOR SPECIAL.

 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-Q

 INSERT COIN.

 KNOCKING 5 TARGETS DOWN SCORES 3,000 POINTS AND LITES TARGET SPECIAL  
 LITES.

 6,000 POINTS FOR KNOCKING 5 TARGETS DOWN ON EITHER SIDE WHEN  
 LIT FOR SPECIAL.

 TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

# 1 TO 4

**CAN PLAY**

FOR

AMUSEMENT

ONLY

## INSTRUCTIONS

M-1508-63-R

**1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 92,000 POINTS.**

**1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 108,000 POINTS.**

**1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 130,000 POINTS.**

**5 BALLS PER GAME**

## NIGHT RIDER

M-1508-63-S

**1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 72,000 POINTS.**

**1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 100,000 POINTS.**

**1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 124,000 POINTS.**

**3 BALLS PER GAME**

## NIGHT RIDER

M-1508-63-T

E L E C T R O N I C

**Es können 1 bis 4 Spieler spielen**

Münze einwerfen.

3.000 Punkte nach Abschuß aller 5 Zielscheiben auf einer Seite. Gleichzeitig werden folgende  
 Anzeigen beleuchtet: Freispielanzeige vor den Zielscheiben, Freikugelanzeige an den unteren  
 Kugeldurchlaufbahnen.

**1 Freispiel** nach Abschuß aller 5 Zielscheiben auf einer Seite, wenn die dazugehörende Frei-  
 spielanzeige beleuchtet ist.

**1 Freikugel,** wenn die Kugel durch die Kugeldurchlaufbahn mit beleuchteter Freikugelanzeige  
 läuft.

Maximal 1 Freikugel pro Kugel im Spiel.

**1 Freispiel** bei Übereinstimmung der beiden letzten Zahlen auf dem Zählwerk mit der am  
 Spielende auf der Transparentscheibe aufleuchtenden Zahl.

**3 Freispiele** für das Übertreffen des „bisherigen Höchstergebnisses“.

## NIGHT RIDER

## „Tilt“

## schaltet die Ergebniszählung der im Spiel befindlichen Kugel automatisch ab.



1 Freispiel bei 72.000 Punkten

1 Freispiel bei 100.000 Punkten

1 Freispiel bei 124.000 Punkten

E L E C T R O N I C

**Es können 1 bis 4 Spieler spielen**

Münze einwerfen.

6.000 Punkte für das Abschießen aller 10 Zielscheiben. Gleichzeitig werden folgende An-  
 zeigen beleuchtet: Freispielanzeige vor den Zielscheiben, Freikugelanzeige an den unteren  
 Kugeldurchlaufbahnen.

**1 Freispiel** nach Abschuß aller 5 Zielscheiben auf einer Seite, wenn die dazugehörende Frei-  
 spielanzeige beleuchtet ist.

**1 Freikugel,** wenn die Kugel durch die Kugeldurchlaufbahn mit beleuchteter Freikugelanzeige  
 läuft.

Maximal 1 Freikugel pro Kugel im Spiel.

**1 Freispiel** bei Übereinstimmung der beiden letzten Zahlen auf dem Zählwerk mit der am  
 Spielende auf der Transparentscheibe aufleuchtenden Zahl.

**3 Freispiele** für das Übertreffen des „bisherigen Höchstergebnisses“.

## NIGHT RIDER

## „Tilt“

## schaltet die Ergebniszählung der im Spiel befindlichen Kugel automatisch ab.



1 Freispiel bei 92.000 Punkten

1 Freispiel bei 108.000 Punkten

1 Freispiel bei 130.000 Punkten

E L E C T R O N I C

**Es können 1 bis 4 Spieler spielen**

Münze einwerfen.

3.000 Punkte nach Abschuß aller 5 Zielscheiben auf einer Seite. Gleichzeitig werden folgende  
 Anzeigen beleuchtet: Freispielanzeige vor den Zielscheiben, Freikugelanzeige an den unteren  
 Kugeldurchlaufbahnen.

**1 Freispiel** nach Abschuß aller 5 Zielscheiben auf einer Seite, wenn die dazugehörende Frei-  
 spielanzeige beleuchtet ist.

**1 Freikugel,** wenn die Kugel durch die Kugeldurchlaufbahn mit beleuchteter Freikugelanzeige  
 läuft.

Maximal 1 Freikugel pro Kugel im Spiel.

**1 Freispiel** bei Übereinstimmung der beiden letzten Zahlen auf dem Zählwerk mit der am  
 Spielende auf der Transparentscheibe aufleuchtenden Zahl.

## NIGHT RIDER

## „Tilt“

## schaltet die Ergebniszählung der im Spiel befindlichen Kugel automatisch ab.



1 Freispiel bei 72.000 Punkten

1 Freispiel bei 100.000 Punkten

1 Freispiel bei 124.000 Punkten

Fonts used: News Gothic MT Std, News Gothic MT Std Condensed, HelveticaNeue LT 55 Roman, Futura Md BT.

**Cards status: English cards complete.**

M1508-63-A confirmed.

M1508-63-B confirmed.

M1508-63-C confirmed.

M1508-63-D confirmed.

M1508-63-E confirmed.

M1508-63-F confirmed.

M1508-63-G confirmed.

M1508-63-H confirmed.

M1508-63-I confirmed.

M1508-63-J confirmed.

M1508-63-K confirmed.

M1508-63-L confirmed.

M1508-63-M confirmed.

M1508-63-N confirmed.

M1508-63-O confirmed.

M1508-63-P confirmed.

M1508-63-Q confirmed.

M1508-63-R confirmed.

M1508-63-S confirmed.

M1508-63-T confirmed.

German card 1 confirmed.

German card 2 confirmed.

German card 3 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.