

1 TO 4
CAN PLAY

SKATEBALL

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 800,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,400,000 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-1508-94-A

1 TO 4
CAN PLAY

SKATEBALL

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 600,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,100,000 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-1508-94-B

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ MAKING 1-2-3 LANES ADVANCES BONUS MULTIPLIERS AND LITES 1-2-3 SPECIAL. RIGHT FLIPPER BUTTON OPERATES LANE CONTROL™ TO CHANGE 1-2-3 LANES.
- ★ DROPPING TOP TARGETS WITH FLASHING ARROW LITES ARROW. LIGHTING 3 ARROWS LITES SAUCER FOR COLLECT BONUS, SPOT X, AND ADVANCES NEXT BONUS MULTIPLIER, RESPECTIVELY.
- ★ MAKING S-K-A-T-E ADVANCES SAUCER VALUES AND LITES ROLLOVER BUTTONS. 4TH TIME LITES OUTLANES FOR SPECIAL.
- ★ MAKING A-B LITES SPINNER, S-K-A-T-E AND A-B LITES SAUCER FOR EXTRA BALL.
- ★ ADVANCING BONUS TO 70,000 SCORES BONUS SPECIAL.
- ★ **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-94-E

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ MAKING 1-2-3 LANES ADVANCES BONUS MULTIPLIERS AND LITES 1-2-3 SPECIAL. MAKING SPECIAL SCORES EXTRA BALL OR 50,000 POINTS. RIGHT FLIPPER BUTTON OPERATES LANE CONTROL™ TO CHANGE 1-2-3 LANES.
- ★ DROPPING TOP TARGETS WITH FLASHING ARROW LITES ARROW. LIGHTING 3 ARROWS LITES SAUCER FOR COLLECT BONUS, SPOT X, AND ADVANCES NEXT BONUS MULTIPLIER, RESPECTIVELY.
- ★ MAKING S-K-A-T-E ADVANCES SAUCER VALUES AND LITES ROLLOVER BUTTONS. SAUCER SCORES EXTRA BALL OR 25,000 POINTS. 4TH TIME LITES OUTLANES FOR SPECIAL TO SCORE EXTRA BALL OR 50,000 POINTS.
- ★ MAKING A-B LITES SPINNER.
- ★ ADVANCING BONUS TO 70,000 SCORES EXTRA BALL OR 50,000 POINTS.
- ★ **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-94-F

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ MAKING 1-2-3 LANES ADVANCES BONUS MULTIPLIERS AND LITES 1-2-3 SPECIAL.
MAKING SPECIAL SCORES 50,000 POINTS.
RIGHT FLIPPER BUTTON OPERATES LANE CONTROL™ TO CHANGE 1-2-3 LANES.
- ★ DROPPING TOP TARGETS WITH FLASHING ARROW LITES ARROW. LIGHTING 3 ARROWS
LITES SAUCER FOR COLLECT BONUS, SPOT X, AND ADVANCES NEXT BONUS
MULTIPLIER, RESPECTIVELY.
- ★ MAKING S-K-A-T-E ADVANCES SAUCER VALUES AND LITES ROLLOVER BUTTONS.
4TH TIME LITES OUTLANES FOR SPECIAL TO SCORE 50,000 POINTS.
- ★ MAKING A-B LITES SPINNER.
SAUCER SCORES 25,000 POINTS WHEN EXTRA BALL IS LIT.
- ★ ADVANCING BONUS TO 70,000 SCORES 50,000 POINTS EXTRA.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-94-G

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ MAKING 1-2-3 LANES ADVANCES BONUS MULTIPLIERS AND LITES 1-2-3 SPECIAL.
RIGHT FLIPPER BUTTON OPERATES LANE CONTROL™ TO CHANGE 1-2-3 LANES.
- ★ DROPPING TOP TARGETS WITH FLASHING ARROW LITES ARROW. LIGHTING 3 ARROWS
LITES SAUCER FOR COLLECT BONUS, SPOT X, AND ADVANCES NEXT BONUS
MULTIPLIER, RESPECTIVELY.
- ★ MAKING S-K-A-T-E ADVANCES SAUCER VALUES AND LITES ROLLOVER BUTTONS.
- ★ MAKING A-B LITES SPINNER.
4TH TIME LITES OUTLANES FOR SPECIAL.
- ★ ADVANCING BONUS TO 70,000 SCORES BONUS SPECIAL.
- ★ **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-94-TT

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

SKATEBALL

JEU DE
DIVERTISSEMENT

800,000 POINTS 1 PARTIE GRATUITE

1,400,000 POINTS 1 PARTIE GRATUITE

UNE
PARTIE
CINQ
BILLES

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.
1 REPLAY FOR MATCHING LAST TWO SCORE
NUMBERS WITH MATCH NUMBERS.

UNE
PARTIE
CINQ
BILLES

M-1508-94-A

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

SKATEBALL

JEU DE
DIVERTISSEMENT

550,000 POINTS 1 PARTIE GRATUITE

1,100,000 POINTS 1 PARTIE GRATUITE

UNE
PARTIE
TROIS
BILLES

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.
1 REPLAY FOR MATCHING LAST TWO SCORE
NUMBERS WITH MATCH NUMBERS.

UNE
PARTIE
TROIS
BILLES

M-1508-94-B

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

REGLE DU JEU

JEU DE
DIVERTISSEMENT

- ★ EN PASSANT PAR LES COULOIRS 1-2-3, ON FAIT AUGMENTER LES MULTIPLICATEURS DES BONUS ET ON ALLUME LE SPECIAL 1-2-3. LE BOUTON DU FLIPPER DE DROITE FAIT ALTERNER LES COULOIRS 1-2-3.
- ★ EN FAISANT TOMBER LES CIBLES DU HAUT MUNIES D'UNE FLECHE CLIGNOTANTE, ON ALLUME LA FLECHE.
EN ALLUMANT 3 FLECHES, ON ALLUME RESPECTIVEMENT LA TRAPPE POUR ENCAISSER DES BONUS, LE POINT X ET ON AUGMENTE LE MULTIPLICATEUR DU BONUS.
- ★ EN EPELANT S-K-A-T-E ON FAIT AUGMENTER LES VALEURS EN POINTS DE LA TRAPPE ET ON ALLUME LES BOUTONS DES ROLLOVERS. LA 4^{eme} FOIS ON ALLUME LES COULOIRS EXTERIEURS DU SPECIAL.
- ★ DES QUE L'ON A OBTENU A-B ON ALLUME LE SPINNER. QUAND ON EPELLE S-K-A-T-E ET QUE L'ON OBTIENT A-B ON ALLUME LA TRAPPE PERMETTANT D'AVOIR UNE BILLE SUPPLEMENTAIRE A JOUER.
- ★ EN AUGMENTANT LE BONUS JUSQU'A 70.000 ON MARQUE LE "BONUS SPECIAL".
- ★ **MAXIMUM — 1 BILLE SUPPLEMENTAIRE** PAR BILLE EN JEU.
- ★ PENALITE "TILT" — SEULEMENT LA BILLE QUI EST EN JEU.

M-1508-94-E

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

REGLE DU JEU

JEU DE
DIVERTISSEMENT

- ★ EN PASSANT PAR LES COULOIRS 1-2-3, ON FAIT AUGMENTER LES MULTIPLICATEURS DES BONUS ET ON ALLUME LE SPECIAL 1-2-3. DES QUE L'ON FAIT LE SPECIAL, ON OBTIENT UNE BILLE GRATUITE OU L'ON MARQUE 50.000 POINTS. LE BOUTON DU FLIPPER DE DROITE FAIT ALTERNER LES COULOIRS 1-2-3.
50.000 POINTS SI LA BILLE PASSE PAR LES COULOIRS EXTERIEURS QUAND ILS SONT ALLUMES POUR LE SPECIAL.
- ★ EN FAISANT TOMBER LES CIBLES DU HAUT MUNIES D'UNE FLECHE CLIGNOTANTE, ON ALLUME LA FLECHE.
EN ALLUMANT 3 FLECHES, ON ALLUME RESPECTIVEMENT LA TRAPPE POUR ENCAISSER DES BONUS, LE POINT X ET ON AUGMENTE LE MULTIPLICATEUR DU BONUS.
- ★ EN EPELANT S-K-A-T-E ON FAIT AUGMENTER LES VALEURS EN POINTS DE LA TRAPPE ET ON ALLUME LES BOUTONS DES ROLLOVERS. LA TRAPPE DONNE UNE BILLE GRATUITE OU MARQUE 25.000 POINTS. LA 4^{eme} FOIS ON ALLUME LE SPECIAL DES COULOIRS EXTERIEURS POUR OBTENIR UNE BILLE GRATUITE OU MARQUER 50.000 POINTS.
- ★ DES QUE L'ON A OBTENU A-B ON ALLUME LE SPINNER.
- ★ QUAND PLUSIEURS BILLES SONT EN JEU, LA BILLE QUI TOMBE DANS UN DES TROUS RESTE CAPTIVE, NE SERA LIBEREE QU'AU MOMENT OU L'ON FAIT TOMBER LES 3 CIBLES BLEUES OU VERTES DE GAUCHE QUAND LES CIBLES RESPECTIVES DES BILLES CAPTIVES NE SONT RELEVÉES DES BILLES CAPTIVES NE SONT PAS RELEVÉES.
- ★ EN AUGMENTANT LE BONUS JUSQU'A 70.000, ON OBTIENT UNE BILLE GRATUITE OU L'ON MARQUE 50.000 POINTS.
- ★ **MAXIMUM — 1 BILLE SUPPLEMENTAIRE** PAR BILLE EN JEU.
- ★ PENALITE "TILT" — SEULEMENT LA BILLE EN JEU.

M-1508-94-F

1 à 4
JOUEURS PEUVENT
Y JOUER

REGLE DU JEU

JEU DE
DIVERTISSEMENT

- ★ EN PASSANT PAR LES COULOIRS 1-2-3, ON FAIT AUGMENTER LES MULTIPLICATEURS DES BONUS ET ON ALLUME LE SPECIAL 1-2-3. DES QUE L'ON FAIT LE SPECIAL ON MARQUE 50.000 POINTS. LE BOUTON DU FLIPPER DE DROITE FAIT ALTERNER LES COULOIRS 1-2-3.
- ★ EN FAISANT TOMBER LES CIBLES DU HAUT MUNIES D'UNE FLECHE CLIGNOTANTE, ON ALLUME LA FLECHE.
EN ALLUMANT 3 FLECHES ON ALLUME RESPECTIVEMENT LA TRAPPE POUR ENCAISSER DES BONUS, LE POINT X ET ON AUGMENTE LE MULTIPLICATEUR DU BONUS.
- ★ EN EPELANT S-K-A-T-E ON FAIT AUGMENTER LES VALEURS EN POINTS DE LA TRAPPE ET ON ALLUME LES BOUTONS DES ROLLOVERS. LA TRAPPE DONNE MARQUE 25.000 POINTS QUAND LA BILLE SUPPLEMENTAIRE EST ALLUMEE. LA 4eme FOIS ON ALLUME DES COULOIRS EXTERIEURS DU SPECIAL POUR MARQUER 50.000 POINTS.
- ★ DES QUE L'ON A OBTENU A-B ON ALLUME LE SPINNER.
- ★ EN AUGMENTANT LE BONUS JUSQU'A 70.000, ON MARQUE 50.000 POINTS SUPPLEMENTAIRES.
- ★ PENALITE "TILT" — LA BILLE QUI EST EN JEU.

M-1508-94-G

Es können 1 bis 4 Spieler spielen

Münze einwerfen.

Das Beleuchten der 1-2-3 Kugelbahnen erhöht den Bonusmultiplikator und 1-2-3 Special.

Die Betätigung des rechten Flipperknopfes schaltet die 1-2-3 Kugelbahnen weiter.

Das Treffen eines der oberen Fallziele mit aufblinkendem Pfeil beleuchtet diesen.

Das Beleuchten aller 3 Pfeile beleuchtet am Kugelauswurfloch "Collect Bonus", beleuchtet X oder erhöht den Bonusmultiplikator.

Das Beleuchten von S-K-A-T-E erhöht die Kugelauswurflochwertung und beleuchtet die Überrollsterne. Beim 4. Mal wird an dem Kugelauswurfloch **Special** beleuchtet. Das Beleuchten von A-B beleuchtet den Spinner. Das gleichzeitige Beleuchten von S-K-A-T-E und A-B beleuchtet am Kugelauswurfloch **Freikugelmöglichkeit**. Wird der Bonuswert auf 70.000 Punkte gesteigert, wertet dies **1 Freispiel**.

3 Freispiele für das Übertreffen von 10.000.000 Punkten oder des bisherigen Höchstergebnisses.

1 Freispiel bei Übereinstimmung der letzten beiden Zahlen auf dem Zählwerk mit der bei Spielende aufleuchtenden Endzahl.

1 Freispiel bei 600.000 Punkten

1 Freispiel bei 1.100.000 Punkten

SKATEBALL

„Tilt“

schaltet die Ergebniszählung
automatisch ab.



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

English cards status COMPLETE:

M1508-94-A confirmed.
M1508-94-B confirmed.
M1508-94-E confirmed.
M1508-94-F confirmed.
M1508-94-G confirmed.
M1508-94-TT confirmed.

Recommended "High Score to Date" levels:

(reset periodically)

3 ball 1,300,000 points

5 ball 1,600,000 points

French cards status:

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

German version 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.