

1 TO 4
CAN PLAY

SPACE INVADERS

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 460,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 780,000 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-1508-89-A

1 TO 4
CAN PLAY

SPACE INVADERS

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 350,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 700,000 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-1508-89-B

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ BALL THRU 3 TOP BLUE INVADER LANES LITES CENTER LANE TO SCORE CLONE CHAMBER VALUE.
- ★ MAKING ALL 5 BLUE INVADERS, LITES BOTTOM EXTRA BALL LANE ARROWS.
- ★ MAKING 5 RED INVADERS:
 - 1ST TIME LITES 20,000 BONUS.
 - 2ND TIME LITES 40,000 BONUS.
 - 3RD TIME LITES 60,000 BONUS AND SPECIAL.
 - 4TH AND EACH ADDITIONAL TIME SCORES SPECIAL.
- ★ HITTING CAPTIVE BALL TARGET IN CLONE CHAMBER LANE SCORES AND ADVANCES LIT VALUE.
- ★ BALL THRU BONUS ACCELERATOR CIRCLE SCORES AND ADVANCES LIT VALUE.
- ★ KNOCKING ALL DROP TARGETS DOWN SCORES AND ADVANCES LIT VALUE.
- ★ MYSTERY SHIP DROP TARGET SCORES 500 AND ADVANCES BONUS. WHEN ARROW IS LIT TARGET SCORES 50,000 POINTS.
- ★ BALL THRU MYSTERY SHIP LANE SCORES BONUS VALUE AND 50,000 ADDITIONAL WHEN ARROW IS LIT.
- ★ **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-89-E

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ BALL THRU 3 TOP BLUE INVADER LANES LITES CENTER LANE TO SCORE CLONE CHAMBER VALUE.
- ★ MAKING ALL 5 BLUE INVADERS, LITES BOTTOM EXTRA BALL LANE ARROWS TO SCORE EXTRA BALL OR 25,000 POINTS.
- ★ MAKING 5 RED INVADERS:
 - 1ST TIME LITES 20,000 BONUS.
 - 2ND TIME LITES 40,000 BONUS.
 - 3RD TIME LITES 60,000 BONUS AND SPECIAL.
 - 4TH TIME SCORES EXTRA BALL OR 50,000 POINTS.
- ★ HITTING CAPTIVE BALL TARGET IN CLONE CHAMBER LANE SCORES AND ADVANCES LIT VALUE.
- ★ BALL THRU BONUS ACCELERATOR CIRCLE SCORES AND ADVANCES LIT VALUE. EXTRA BALL OR 50,000 POINTS IS SCORED WHEN SPECIAL IS LIT.
- ★ KNOCKING ALL DROP TARGETS DOWN SCORES AND ADVANCES LIT VALUE. EXTRA BALL OR 50,000 POINTS IS SCORED WHEN SPECIAL IS LIT.
- ★ MYSTERY SHIP DROP TARGET SCORES 500 AND ADVANCES BONUS, AND 50,000 POINTS WHEN ARROW IS LIT. BALL THRU MYSTERY SHIP LANE SCORES BONUS VALUE AND 50,000 ADDITIONAL WHEN ARROW IS LIT. IS LIT TARGET SCORES 50,000 POINTS.
- ★ BALL THRU MYSTERY SHIP LANE SCORES BONUS VALUE AND 50,000 ADDITIONAL WHEN ARROW IS LIT.
- ★ **MAXIMUM — 1 EXTRA BALL** PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-89-F

**1 TO 4
CAN PLAY**

INSTRUCTIONS

**FOR
AMUSEMENT
ONLY**

- ★ BALL THRU 3 TOP BLUE INVADER LANES LITES CENTER LANE TO SCORE CLONE CHAMBER VALUE.
- ★ MAKING ALL 5 BLUE INVADERS, LITES BOTTOM EXTRA BALL LANE ARROWS.
- ★ BALL THRU BOTTOM LANES WHEN ARROWS ARE LIT SCORES 25,000 POINTS.
- ★ MAKING 5 RED INVADERS:
 - 1ST TIME LITES 20,000 BONUS.
 - 2ND TIME LITES 40,000 BONUS.
 - 3RD TIME LITES 60,000 BONUS AND SPECIAL.
 - 4TH AND EACH ADDITIONAL TIME SCORES 50,000 POINTS WHEN SPECIAL IS LIT.
- ★ HITTING CAPTIVE BALL TARGET IN CLONE CHAMBER LANE SCORES AND ADVANCES LIT VALUE.
- ★ BALL THRU BONUS ACCELERATOR CIRCLE SCORES AND ADVANCES LIT VALUE. WHEN SPECIAL IS LIT BALL SCORES 50,000 POINTS.
- ★ KNOCKING ALL DROP TARGETS DOWN SCORES AND ADVANCES LIT VALUE. WHEN SPECIAL IS LIT 50,000 POINTS IS SCORED.
- ★ MYSTERY SHIP DROP TARGET SCORES 500 AND ADVANCES BONUS, AND 50,000 POINTS WHEN ARROW IS LIT.
- ★ BALL THRU MYSTERY SHIP LANE SCORES BONUS VALUE AND 50,000 POINTS WHEN ARROW IS LIT.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-89-G

Es können 1 bis 4 Spieler spielen

Münze einwerfen.

Das vollständige Treffen der 5 roten Invader Zielscheiben wertet beim

1. Mal 20.000 Bonus

2. Mal 40.000 Bonus

3. Mal 60.000 Bonus

jedem weiteren Mal **1 Freispiel.**

Rollt die Kugel durch die oberen 3 blauen Invader Kugelbahnen, wertet die mittlere daraufhin die beleuchtete Clone-Chamber-Punktzahl.

Sind alle 5 blauen Invader Kugelbahnen getroffen, leuchtet an den unteren Kugeldurchlaufbahnen abwechselnd **Freikugelmöglichkeit** auf.

Rollt die Kugel durch die Mystery Ship Bahn, wird der erreichte Bonus und bei aufleuchtendem Pfeil zusätzlich 50.000 Punkte zum Ergebnis hinzuaddiert.

Das Treffen der mittleren Halbkreisbahn wertet die beleuchtete Punktzahl und erhöht den Bonusmultiplikator.

3 Freispiele für das Übertreffen von 1.000.000 Punkten oder des bisherigen Höchstergebnisses.

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

1 Freispiel bei 500.000 Punkten

1 Freispiel bei 740.000 Punkten

SPACE INVADERS

„Tilt“
schaltet die Ergebniszählung
automatisch ab.

ELECTRONIC
Bally

1 à 4
JOUEURS

SPACE INVADERS

POUR LE
DIVERTISSEMENT
SEULEMENT

1 PARTIE GRATUITE POUR 460,000 POINTS

1 PARTIE GRATUITE POUR 780,000 POINTS

5 BOULES
PAR
PARTIE

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

5 BOULES
PAR
PARTIE

M-1508-89-A

1 à 4
JOUEURS

SPACE INVADERS

POUR LE
DIVERTISSEMENT
SEULEMENT

1 PARTIE GRATUITE POUR 350,000 POINTS

1 PARTIE GRATUITE POUR 700,000 POINTS

3 BOULES
PAR
PARTIE

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

3 BOULES
PAR
PARTIE

M-1508-89-B

**1 à 4
JOUEURS**

INSTRUCTIONS

**POUR LE
DIVERTISSEMENT
SEULEMENT**

- ★ QUAND ON FAIT PASSER LA BOULE A TRAVERS LES 3 LIGNES D'OFFENSIVE BLEUES SUPÉRIEURES, LA LIGNE CENTRALE S'ALLUME ET ACCORDE LA VALEUR DE LA CHAMBRE À "CLONE".
- ★ QUAND ON RÉUSSIT TOUTES LES 5 OFFENSIVES BLEUES, LES FLÉCHES DES VOIES DE BOULES SUPPLÉMENTAIRES INFÉRIEURES S'ALLUMENT.
- ★ QUAND ON RÉUSSIT 5 OFFENSIVES ROUGES:
 - LA 1ÈRE FOIS, LE BONUS DE 20.000 S'ALLUME.
 - LA 2ÈME FOIS, LE BONUS DE 40.000 S'ALLUME.
 - LA 3ÈME FOIS, LE BONUS DE 60.000 ET LE SPÉCIAL S'ALLUMENT.
 - LA 4ÈME FOIS ET CHAQUE FOIS APRÈS, ON MARQUE UN SPÉCIAL.
- ★ QUAND ON PARVIENT À TOUCHER LA CIBLE-BOULE CAPTIVE SUR LA VOIE À LA CHAMBRE À "CLONE", ON MARQUE ET FAIT MONTER LE COMPTE EXHIBE.
- ★ QUAND ON FAIT PASSER LA BOULE À TRAVERS LE CERCLE DE L'ACCÉLÉRATEUR DE BONUS, ON MARQUE ET EN MÊME TEMPS ON AUGMENTE LE COMPTE EXHIBE.
- ★ QUAND ON ABAT TOUTES LES CIBLES RENVERSABLES, ON MARQUE ET EN MÊME TEMPS ON FAIT MONTER LE COMPTE EXHIBE.
- ★ LE NAVIRE MYSTÉRIEUX-CIBLE RENVERSABLE MARQUE 500 POINTS ET AUGMENTE LE BONUS. QUAND LA FLÈCHE S'ALLUME, LA CIBLE MARQUE 50.000 POINTS.
- ★ QUAND ON FAIT PASSER LA BOULE À TRAVERS LA LIGNE DU NAVIRE MYSTÉRIEUX, ON MARQUE LA VALEUR DU BONUS ET 50.000 POINTS SUPPLÉMENTAIRES QUAND LA FLÈCHE S'ALLUME.
- ★ MAXIMUM: 1 BOULE SUPPLÉMENTAIRE PAR BOULE EN JEU.
- ★ PÉNALITÉ TILT: ANNULE LA BOULE EN JEU.

M-1508-89-E

**1 à 4
JOUEURS**

INSTRUCTIONS

**POUR LE
DIVERTISSEMENT
SEULEMENT**

- ★ QUAND ON FAIT PASSER LA BOULE A TRAVERS LES 3 LIGNES D'OFFENSIVE BLEUES SUPÉRIEURES, LA LIGNE CENTRALE S'ALLUME ET ACCORDE LA VALEUR DE LA CHAMBRE À "CLONE".
- ★ QUAND ON RÉUSSIT TOUTES LES 5 OFFENSIVES BLEUES, LES FLÉCHES DES VOIES DE BOULES SUPPLÉMENTAIRES INFÉRIEURES S'ALLUMENT.
- ★ QUAND ON FAIT PASSER LA BOULE À TRAVERS LES LIGNES INFÉRIEURES ON MARQUE 25.000 POINTS QUAND LES FLÉCHES S'ALLUMENT.
- ★ QUAND ON RÉUSSIT 5 OFFENSIVES ROUGES:
 - LA 1ÈRE FOIS, LE BONUS DE 20.000 S'ALLUME.
 - LA 2ÈME FOIS, LE BONUS DE 40.000 S'ALLUME.
 - LA 3ÈME FOIS, LE BONUS DE 60.000 ET LE SPÉCIAL S'ALLUMENT.
 - LA 4ÈME FOIS ET CHAQUE FOIS APRÈS, ON MARQUE 50.000 POINTS QUAND LE SPÉCIAL S'ALLUME.
- ★ QUAND ON PARVIENT À TOUCHER LA CIBLE-BOULE CAPTIVE SUR LA VOIE À LA CHAMBRE À "CLONE", ON MARQUE ET FAIT MONTER LE COMPTE EXHIBE.
- ★ QUAND ON FAIT PASSER LA BOULE À TRAVERS LE CERCLE DE L'ACCÉLÉRATEUR DE BONUS, ON MARQUE ET EN MÊME TEMPS FAIT MONTER LE COMPTE EXHIBE. QUAND LE SPÉCIAL S'ALLUME, LA BOULE MARQUE 50.000 POINTS.
- ★ QUAND ON ABAT TOUTES LES CIBLES RENVERSABLES, ON MARQUE ET FAIT MONTER EN MÊME TEMPS COMPTE EXHIBE. QUAND LE SPÉCIAL S'ALLUME, ON MARQUE 50.000 POINTS.
- ★ LE NAVIRE MYSTÉRIEUX-CIBLE RENVERSABLE MARQUE 500 POINTS ET AUGMENTE LE BONUS ET 50.000 POINTS QUAND LA FLÈCHE S'ALLUME.
- ★ QUAND ON FAIT PASSER LA BOULE À TRAVERS LA LIGNE DU NAVIRE MYSTÉRIEUX, ON MARQUE LA VALEUR DU BONUS ET 50.000 POINTS SUPPLÉMENTAIRES QUAND LA FLÈCHE S'ALLUME.
- ★ PÉNALITÉ TILT: ANNULE LA BOULE EN JEU.

M-1508-89-G

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

Cards status:

M1508-89-A confirmed.
M1508-89-B confirmed.
M1508-89-E confirmed.
M1508-89-F confirmed.
M1508-89-G confirmed.

Recommended "High Score to Date" levels:
(reset periodically)
3 ball 780,000 points
5 ball 860,000 points

German card confirmed.

Cards status French:

M1508-89-A needed to verify.
M1508-89-B needed to verify.
M1508-89-E confirmed.
M1508-89-F needed.
M1508-89-G 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 make a donation via Paypal.