HOW TO PLAY STRIKER

OFFENSE **. . . . . . . .** Score goals by advancing soccer ball (white lights) up right or left lane to  
 top rollovers. Each LIT target hit makes 1 step. 3 steps advances ball.

DEFENSE **. . . . . . . .** Game moves defense (yellow lights) to block advancing offense. Hitting  
 3 UNLIT targets or yellow pop bumpers advances defense.

PASSING **. . . . . . . . .** Player can pass between left and right lanes by using green buttons on  
 side of cabinet.

EXTRA BALL **. . . . . .** Completing either white drop target bank lights hole. When lit, ball is  
(Free Kick) captured, then released as Extra Ball. (Only one allowed per ball in play.)

SPECIAL **. . . . . . . . .** Scoring 4 goals on any one ball lights center rollover for Special.

BONUS **. . . . . . . . . . .** Bonus equals number of goals scored times multiplier. Completing  
 center target bank advances multiplier. Bonus is collected at the end of  
 each ball.

SHOOTOUT  
TIME **. . . . . . . . . . . . .** Each player receives additional playing time after the last ball, based on  
 the number of goals scored during the game.

3 BALLS

PER PLAY

A-22490

HOW TO PLAY STRIKER

OFFENSE **. . . . . . . .** Score goals by advancing soccer ball (white lights) up right or left lane to  
 top rollovers. Each LIT target hit makes 1 step. 3 steps advances ball.

DEFENSE **. . . . . . . .** Game moves defense (yellow lights) to block advancing offense. Hitting  
 3 UNLIT targets or yellow pop bumpers advances defense.

PASSING **. . . . . . . . .** Player can pass between left and right lanes by using green buttons on  
 side of cabinet.

EXTRA BALL **. . . . . .** Completing either white drop target bank lights hole. When lit, ball is  
(Free Kick) captured, then released as Extra Ball. (Only one allowed per ball in play.)

SPECIAL **. . . . . . . . .** Scoring 5 goals on any one ball lights center rollover for Special.

BONUS **. . . . . . . . . . .** Bonus equals number of goals scored times multiplier. Completing  
 center target bank advances multiplier. Bonus is collected at the end of  
 each ball.

SHOOTOUT  
TIME **. . . . . . . . . . . . .** Each player receives additional playing time after the last ball, based on  
 the number of goals scored during the game.

5 BALLS

PER PLAY

A-22490

REGLE DU JEU STRIKER

ATTAQUE **. . . . . . . .** Marquez des buts en faisant avancer le ballon (lampes blanches) par  
 les lignes droite ou gauche jusqu’aux passages supérieurs. Chaque  
 cible ALLUMEE, touchée, donne un pas. 3 pas avancent le ballon.

DEFENSE **. . . . . . . .** Le jeu déplace sa défense (lampes jaunes) pour stopper l’avance des  
 attaquants. Frapper trois cibles ETEINTES ou les bumpers jaunes fait  
 avancer la défense.

PASSE **. . . . . . . . . . .** Le joueur peut faire des passes entre les lignes droite et gauche en  
 utilisant les boutons verts de chaque côté de l’appareil.

EXTRA BALL **. . . . . .** Abattre chaque rangée de cibles blanches allume le trou. Lorsqu’il est  
(Free Kick) allumé, il capture la bille et la libère comme Extra Ball. (Seulement une  
 par bille jouée).

SPECIAL **. . . . . . . . .** Marquer 4 buts avec une seule bille allume le passage central pour le  
 spécial.

BONUS **. . . . . . . . . . .** Le bonus égale le nombre de buts marqués par le multiplicateur. Abattre  
 la rangée centrale de cibles fait avancer le multiplicateur. Le bonus est  
 décompté à la fin de chaque bille.

PROLONGATION **. .** Chaque joueur reçoit un temps de prolongation après la dernière bille,  
 basé sur le nombre de buts marqués durant la partie.

3 BILLES

A-22512

REGLE DU JEU STRIKER

ATTAQUE **. . . . . . . .** Marquez des buts en faisant avancer le ballon (lampes blanches) par  
 les lignes droite ou gauche jusqu’aux passages supérieurs. Chaque  
 cible ALLUMEE, touchée, donne un pas. 3 pas avancent le ballon.

DEFENSE **. . . . . . . .** Le jeu déplace sa défense (lampes jaunes) pour stopper l’avance des  
 attaquants. Frapper trois cibles ETEINTES ou les bumpers jaunes fait  
 avancer la défense.

PASSE **. . . . . . . . . . .** Le joueur peut faire des passes entre les lignes droite et gauche en  
 utilisant les boutons verts de chaque côté de l’appareil.

EXTRA BALL **. . . . . .** Abattre chaque rangée de cibles blanches allume le trou. Lorsqu’il est  
(Free Kick) allumé, il capture la bille et la libère comme Extra Ball. (Seulement une  
 par bille jouée).

SPECIAL **. . . . . . . . .** Marquer 5 buts avec une seule bille allume le passage central pour le  
 spécial.

BONUS **. . . . . . . . . . .** Le bonus égale le nombre de buts marqués par le multiplicateur. Abattre  
 la rangée centrale de cibles fait avancer le multiplicateur. Le bonus est  
 décompté à la fin de chaque bille.

PROLONGATION **. .** Chaque joueur reçoit un temps de prolongation après la dernière bille,  
 basé sur le nombre de buts marqués durant la partie.

5 BILLES

A-22512

UNE PARTIE GRATUITE POUR 900,000 POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT BUTS DONNE 1 PARTIE GRATUITE.

BATTRE LE PLUS HAUT SCORE DONNE 3 PARTIES GRATUITES.

A-22664

UNE PARTIE GRATUITE POUR 900,000 POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT BUTS DONNE 1 PARTIE GRATUITE.

A-22664

UNE PARTIE GRATUITE POUR POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT BUTS DONNE 1 PARTIE GRATUITE.

BATTRE LE PLUS HAUT SCORE DONNE 3 PARTIES GRATUITES.

A-22665

UNE PARTIE GRATUITE POUR POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT BUTS DONNE 1 PARTIE GRATUITE.

A-22665

UNE PARTIE GRATUITE POUR 900,000 POINTS.

UNE PARTIE GRATUITE POUR 1,100,000 POINTS.

UNE PARTIE GRATUITE POUR 1,400,000 POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT BUTS DONNE 1 PARTIE GRATUITE.

BATTRE LE PLUS HAUT SCORE DONNE 3 PARTIES GRATUITES.

A-. . . . . .

UNE PARTIE GRATUITE POUR 900,000 POINTS.

UNE PARTIE GRATUITE POUR 1,100,000 POINTS.

UNE PARTIE GRATUITE POUR 1,400,000 POINTS.

BATTRE LE PLUS HAUT SCORE DONNE 3 PARTIES GRATUITES.

A-. . . . . .

STRIKER PLAYBOARD FUSE RATINGS

F10 1 AMP SLO-BLO BALL RELEASE

F11 2 AMP SLO-BLO 4 POS. & 5 POS. TARGET BANKS

F12 1 AMP SLO-BLO HOLE KICKER & OUTHOLE

F13 2 AMP SLO-BLO TOP LEFT POP BUMPER

F14 2 AMP SLO-BLO TOP RIGHT POP BUMPER

F15 2 AMP SLO-BLO TOP CENTER POP BUMPER

F16 2 AMP SLO-BLO BOTTOM POP BUMPER

F1 ½ AMP SOUND/SPEECH POWER SUPPLY

F2 5 S/B POWER SUPPLY

F3 ¼ S/B DISPLAYS

F4 8 S/B SOLENOIDS

F5 7 ½ AMP CONTROLLED LAMPS

F6 7 ½ AMP PLAYBOARD ILLUMINATION

F7 7 ¼ AMP LIGHTBOX ILLUMINATION

F8 1 S/B SOUND/SPEECH POWER SUPPLY

Fonts used: Helvetica, HelveticaNeue LT 55 Roman, Eras Bold ITC, Eras Medium ITC, Helvetica LT Std, Tremolo

**Cards status:**

A-22490 English instruction cards confirmed.

A-22512 French (corrected) instruction card confirmed.

A-22664 French score card front and back confirmed.

A-22665 French score card front and back confirmed.

A-. . . . . French score card needed to verify.

Universal score cards are available in a separate file for System 80 score cards.

Playboard fuse ratings card confirmed (100x50mm).

Cabinet fuse ratings card confirmed (100x50mm).

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.