REPLAYS   *MEG.AATON*

— By the upper ejector.
— By the central target-set when lights of 2nd. and 3rd. sequences are lighting.
— By the Star placed in the right canal and shooting smoothly the "ball-shooter" and not touching the target placed at the top.
— By High Score.
— By match Feature.
— By scoring more than "HIGH SCORE TO DATE".

BALLS PER GAME

1 REPLAY AT	1.200.000	POINTS
2 REPLAYS AT	1.600.000	POINTS
3 REPLAYS AT	2.000.000	POINTS

INSTRUCTIONS   *MEG.AATON*   4 PLAYERS

— Each target-set scores lights placed at every corresponding row. lousing the ball, bonus-lights of sequence nº 1, 2, 3 and 4 are stopped and 1000 points are counted for each light.
— Lights X3, X5 and X10 that multiply bonus value will light and central stars, will turn off.
— Two "SPECIAL" placed in the center of the pintable that simultaneously light and will be obtained, when two target-set of 2nd. and 3rd. are dropped down.
— Central right ejector to respective sequence, advance the snake lights.
— "TARGETS SCORE X10" Multiply score of dropped targets.

TILT ONLY PENALIZES BALL IN PLAY

PARTIDAS

— Por el expulsor superior.
— Por las dos dianas centrales de la secuencia de luces 2ª y 3ª, con las luces correspondientes encendidas.
— Por la estrella del canal tirando la bola suavemente, sin llegar a tocar la diana superior.
— Por tanteo.
— Por Loteria.
— Por "HIGH SCORE TO DATE".

3 BOLAS POR PARTIDA

1 Partida logrando	1.200.000 puntos
2 Partida logrando	1.600.000 puntos
3 Partida logrando	2.000.000 puntos

INSTRUCCIONES   *MEG.AATON*   4 JUGADORES

— Cada grupo de dianas anota las luces encendidas en cada fila.

— Bloqueando la bola en la tronera superior derecha se detienen los bonus-lights de las secuencias nº 1, 2, 3 y 4 y se contabilizan 1000 puntos por cada luz.

— Las luces X3, X5 y X10 multiplican el valor del bono que iluminan y apagan las estrellas centrales.

— Se optendran dos "ESPECIALES" iluminados en el centro del tablero cuando dos bancadas de dianas establecidos de 2º y 3º se derriben.

— "TARGETS SCORE X10" Multiplica la puntuación de los objetivos perdidos.

— A los 10 segundos sin marcar puntos se pierde la bola.

LA FALTA SOLO PENALIZA LA BOLA EN JUEGO