

For Amusement
Only

HAYBURNERS II

One or Two
Players

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF POINTS

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF POINTS

TILT PENALTY — BALL IN PLAY

5 BALLS PER GAME

360-1

For Amusement
Only

HAYBURNERS II

One or Two
Players

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF POINTS

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF POINTS

TILT PENALTY — BALL IN PLAY

3 BALLS PER GAME

360-2

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 3700 POINTS
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 4800 POINTS
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 5900 POINTS
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 7000 POINTS

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 3900 POINTS
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 5000 POINTS
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 6100 POINTS
1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 7000 POINTS

INSTRUCTIONS

360-3

INSTRUCTIONS

- Press top center button to shoot ball.
- Left target and left bottom rollover lane score special after 1-3-5 horses finish and star is lit. Advance to star by hitting left target or left bottom rollover lane.
- Right target and right bottom rollover lane score special after 2-4-6 horses finish and star is lit. Advance to star by hitting right target or right bottom rollover lane.
- 1 Player Game:
Player plays 1-3-5 & 2-4-6 horses.
- 2 Player Game:
1st player plays 1-3-5 horses.
2nd player plays 2-4-6 horses.

360-4

NOVELTY
RELAY
ADJ.

← N.

← R.

360-5

FAST ADVANCE
ADJUSTMENT

NORMAL



MEDIUM



CONS.



360-6

CAUTION

**REMOVE BALL FROM
PLAY AREA – BEFORE
RAISING PLAYFIELD.**

360-S

Pour Amusement
seulement

HAYBURNERS II

Un ou deux
Joueurs

1 Second match pour chaque score de 3000 Points

1 Second match pour chaque score de 3900 Points

Amende pour inclaïson de la machine 1 Ball en jeu.

5 BALLES PAR JEU.

F-360-1

Pour Amusement
seulement

HAYBURNERS II

Un ou deux
Joueurs

1 Second match pour chaque score de 3000 Points

1 Second match pour chaque score de 3900 Points

Amende pour inclaïson de la machine 1 Ball en jeu.

3 BALLES PAR JEU.

F-360-2

INSTRUCTIONS

- Presser le bouton de centre du sommet pour lancer la balle.
- La targette de gauche et le passage de retour du fond gauche marquent "special" après que les chevaux 1-3-5 finissent et l'étoile est allumée. Approcher de l'étoile en frappant la targette de gauche ou le passage de retour du fond gauche.
- La targette de droite et le passage de retour du fond droit marquent "special" après que les chevaux 2-4-6 finissent et l'étoile est allumée. Approcher de l'étoile en frappant la targette de droite ou le passage de retour du fond droit.
- Partie d'un Joueur:
Le joueur prend les chevaux 1-3-5 et 2-4-6.
- Partie de 2 Joueurs:
Le premier joueur prend les chevaux 1-3-5.
Le deuxième joueur prend les chevaux 2-4-6.

F-360-3

Fonts used: Futura Hv BT, Futura ExtraBold, Futura Md BT, Helvetica, HelveticaNeue LT 55 Roman, Times New Roman, News Gothic MT Std Condensed, Futura LT Condensed

Cards status:

360-1 score card confirmed.

360-2 score card confirmed.

360-3 instruction card needed.

360-4 instruction card confirmed.

360-5 label confirmed.

360-6 label confirmed.

360-S label confirmed.

F-360-1 score card confirmed.

F-360-2 score card needed to verify.

F-360-3 instruction card confirmed.

F-360-4 instruction card needed.

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.