TERMINATOR 2

JUDGMENT DAY

• SKILL SHOT: Pull trigger to hit moving target light.

• RAMPS: Shoot alternate ramps to advance Security Levels to Payback Time.

• PAYBACK TIME: 5 flashing shots score 5 Million each.

• MULTI-BALL: Shoot drop target and load the Cannon. Pull trigger to shoot ball  
 at lit targets.

• JACKPOT & SUPER JACKPOT: During Multi-ball, lock balls to multiply Jackpot.  
 Pull trigger to shoot ball at lit targets.

• CHASE LOOP: Consecutive shots advance value and Millions.

• ESCAPE ROUTE: Shoot red 3 bank to advance value. Shoot top eject to collect  
 lit value consecutively.

• HURRY UP: Lit left return lane starts Hurry Up. Shoot right loop shot to collect  
 value.

**16-50013-1**

TERMINATOR 2

JUDGEMENT DAY

• SKILL SHOT: Pull trigger to hit moving target light

• RAMPS: Shoot alternate ramps to advance Security Levels to  
 Payback Time.

• PAYBACK TIME: 5 flashing shots score 5 Million each.

• MULTI-BALL: Shoot drop target to load Cannon. Pull trigger to  
 shoot ball at lit targets.

• JACKPOT & SUPER JACKPOT: During Multi-ball, lock balls to  
 multiply Jackpot. Pull trigger to shoot ball at lit targets.

• CHASE LOOP: Consecutive shots advance value and Millions.

• ESCAPE ROUTE: Shoot red 3 bank to advance value. Shoot top  
 eject to collect lit value consecutively.

• HURRY UP: Lit left return lane starts Hurry Up. Shoot right loop  
 shot to collect value.

16-50013-1-ENG

This card is on the back side of the German card 16-50013-1-GER., but the German card and this card have the same  
 card number. Therefor I have deleted the -GER in the card number and replaced it with -ENG.

**TERMINATOR 2**

**DER JÜNGSTE TAG**

SKILL SHOT: Kugelabschuß ziehen und wechselndes Target-Licht treffen.

RAMPEN: Auf wechselnde Rampen schießen, um Security Level und Payback-Zeit  
 zu erreichen.

PAYBACK-Zeit: Jeder der 5 blinkenden Schüsse zählt 5 Mio.

MULTI-BALL: Durch Schuß auf Drop Target wird Pistole geladen. Kugelabschuß  
 ziehen, um auf beleuchtete Targets zu schießen.

JACKPOT & SUPER JACKPOT: Im Multiball-Spiel multiplizieren eingelochte Kugeln  
 den Jackpot. Kugelabschuß ziehen, um auf beleuchtete Targets zu schießen.

CHASE LOOP: Aufeinanderfolgende Schüsse erhöhen Werte und Millionen.

ESCAPE ROUTE: Treffer der 3 roten Bänke erhöhen Wert. Durch Treffer in oberen  
 Ausstoß beleuchteten Wert fortlaufend einsammeln.

HURRY UP: Beleuchtete linke Rücklaufbahn startet Hurry Up. Mit rechtem  
 Bogenschuß Wert einsammeln.

16-50013-1-GER

TERMINATOR 2

JUDGMENT DAY

• SKILL SHOT: Gebruik de trekker om het verlichte doelwit raak te schieten.

• HELLINGEN: Schiet de hellingen wisselend om Security Levels te laten stijgen tot  
 Payback Time.

• PAYBACK TIME: 5 knipperende schoten scoren elk 5 Miljoen.

• MULTIBAL: Raak het valbordje (onder de schedel) en laad het kanon. Gebruik de  
 trekker om de bal te schieten naar het verlichte doelwit.

• JACKPOT & SUPER JACKPOT: Lock ballen tijdens multibal en vermenigvuldig Jackpot.  
 Gebruik de trekker om de bal te schieten naar het verlichte doelwit.

• CHASE LOOP: Herhaaldelijk de loop schieten doen de waarde en miljoenen stijgen.

• ESCAPE ROUTE: Schiet de 3 rode doelen om de waarde te laten stijgen. Schiet het  
 bovenste gat om vervolgens de waarde te ontvangen.

• HURRY UP: Een verlichte linker flipperlaan start de Hurry Up. Schiet de rechter loop   
 om de waarde te ontvangen.

**16-50013-1-Du**

Fonts used: Helvetica, Bookman Old Style

**Cards status:**

16-50013-1 confirmed.

16-50013-1-GER confirmed.

16-50013-1-ENG confirmed.

16-50013-1-Du is my own Dutch translation.

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 make a donation via PayPal.