

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

If you like my work, please make a donation via PayPal.