

MEXICO 86

GOAL AREA.

Dropping the round defence targets leaves the goal exposed and the goal target when hit scores a "GOAL".

RAMP.

When the ball is shot into the top hole it is kicked automatically into the goal area. The lit lamps in the ball lane indicate the achievement.

RED SPECIAL.

Completing all the lamps in "M·E·X·I·C·O G·O·A·L" lights Red Special to score programmed win.

ORANGE SPECIAL & TIME SPECIAL TARGETS.

Hitting dropping targets, and dropping them completely advances "SPECIAL" and "TIME" light.

ORANGE SPECIAL TARGET.

Hitting the orange target when flashing scores the programmed win.

TOP ROLLOVERS AND FIXED TARGETS.

Passing through the rollovers or hitting the targets advances the bonus multiplier.

MEXICO 86

ZONE D'ATTAQUE.

Quand toutes les cibles mobiles sont frappées, la défense adverse se brise et parait le but. En touchant la cible au milieu du but on a le goal. Le temps de jeux dans la zone d'attaque augmente en entrant avec le tir "cross".

TIR "CROSS".

En tirant la balle au corner en haut à droit, on a un tir "cross" direct dans la zone d'attaque et les fonctions indiquées par les lampes allumées.

"RED SPECIAL".

Quand la cible au milieu du but est frappée, le mot MEXICO GOAL s'allume. Au complètement du mot MEXICO GOAL, les lampes "Red Special" s'allument et on a gain programmée.

CIBLES TOMBANTES "ORANGE SPECIAL" ET "TIME SPECIAL".

En frappant les cibles tombantes, les lumières des spéciaux correspondants et de la zone d'attaque avancent.

CIBLE "ORANGE SPECIAL".

En touchant la cible quand la lampe est allumée, on a la gain programmée.

CIBLE "TIME SPECIAL".

En touchant la cible quand la lampe est clignotant, on a la gain programmée.

"ROLLOVERS" EN HAUT ET CIBLES FIXES.

Quand la balle passe par les "rollovers" ou frappe les deux cibles fixes le "Bonus Multiplier" avance.

MEXICO 86

"POWER PLAY" (strafraum).

Werden alle 5 versenkbaeren tuerme getroffen (verteidiger) wird das tor hochgeklappt. Man kann jetzt ein tor schießen, indem man das target in tor trifft. Das tor bleibt 15 sec. hochgeklappt. Diese Zeit kann durch eine flanke erhoeht werden.

FLANKE.

Faellt die kugel in das obere auswurfloch (rechts) wird die kugel direkt in den strafraum geschossen. Daduceee dadurch gewinnt mann punkte oder zeit, die von den leuchtenden lampen angezeigt werden.

RED SPECIAL.

Wird ein tor geschossen leuchten die buchstaben der lampe "M·E·X·I·C·O G·O·A·L" auf. Sind alle "M·E·X·I·C·O G·O·A·L" buchstaben an leuchtet die lampe red special auf und man erhaelt die entsprechende punktzahl.

VERSENKBARE TARGETS "ORANGE SPECIAL" UND "TIME SPECIAL".

Werden diese versenkbaeren targets getroffen leuchten die entsprechenden lampen und die lampe auf, welche die "POWER-PLAY ZEIT" anzeigen.

"ORANGE SPECIAL" TARGET.

Wird dieses target getroffen waehrend die lampe an ist, erhaelt man die erhoehte punktzahl.

"TIME SPECIAL" TARGET.

Wird dieses target getroffen waehrend die lampe an ist, erhaelt man die erhoehte punktzahl.

UEBERROLLKONTAKTE UND FIXED TARGETS.

Rollt die kugel ueber den ueberrollkontakten oder werden die beiden fixed-targets getroffen leuchten die lampen des bonus multiplier auf.

MEXICO 86

“POWER PLAY” (Strafraum).

Werden alle 5 versenkbaren Türme getroffen (Verteidiger) wird das Tor hochgeklappt. Man kann jetzt ein Tor schießen, indem man das Target in Tor trifft. Das Tor bleibt 15 sec. hochgeklappt. Diese Zeit kann durch eine Flanke erhöht werden.

FLANKE.

Fällt die Kugel in das obere auswurfloch (rechts) wird die Kugel direkt in den Strafraum geschossen. Dadurch gewinnt Mann punkte oder zeit, die von den leuchtenden Lampen angezeigt werden.

RED SPECIAL.

Wird ein Tor geschossen leuchten die Buchstaben der Lampe “M·E·X·I·C·O G·O·A·L” auf. Sind alle “M·E·X·I·C·O G·O·A·L” Buchstaben an leuchtet die Lampe red special auf und man erhält die entsprechende Punktzahl.

VERSENKBARE TARGETS “ORANGE SPECIAL” UND “TIME SPECIAL”.

Werden diese versenkbaren Targets getroffen leuchten die entsprechenden Lampen und die Lampe auf, welche die “POWER-PLAY ZEIT” anzeigen.

“ORANGE SPECIAL” TARGET.

Wird dieses Target getroffen während die Lampe an ist, erhält man die erhöhte Punktzahl.

“TIME SPECIAL” TARGET.

Wird dieses Target getroffen während die Lampe an ist, erhält man die erhöhte Punktzahl.

ÜBERROLLKONTAKTE UND FIXED TARGETS.

Rollt die Kugel über den überrollkontakten oder werden die beiden Fixed-Targets getroffen leuchten die Lampen des Bonus Multiplier auf.

MEXICO 86

ZONA D'ATTACCO.

Quando tutti i bersagli rotondi a caduta vengono abbattuti, la porta diventa visibile ed è possibile segnare un goal.

“CROSS”.

Quando la palla entra nella zona “CROSS” in alto a destra, verrà lanciata a forte velocità nella zona di attacco.

“RED SPECIAL”.

Quando il bersaglio centrale viene colpito, una lettera della parola “M·E·X·I·C·O G·O·A·L” viene accesa. Completare la scritta “M·E·X·I·C·O G·O·A·L” per accendere il RED SPECIAL.

BERSAGLI A CADUTA: “ORANGE SPECIAL” e “TIME SPECIAL”.

Quando colpisci i bersagli a caduta, le lampade corrispondenti si illuminano avanzando, fino ad illuminare lo special.

BERSAGLIO “ORANGE SPECIAL”.

Colpisci il bersaglio quando è illuminato e vinci il premio speciale programmato.

BERSAGLIO “TIME SPECIAL”.

Colpisci il bersaglio quando è illuminato e vinci il premio speciale programmato.

ROLLOVERS e BERSAGLI FISSI.

Quando la palla attraversa il Rollovers o i bersagli fissi, il moltiplicatore del bonus avanza.

Font used: HelveticaNeue

Card size: 152x83mm

Cards status:

Instruction card English confirmed.

Instruction card French confirmed.

Instruction card German confirmed.

Instruction card German corrected.

Instruction card Italian needed to verify.

Score and Balls-Per-Game cards are available in a separate file called Zaccaria score cards.

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.