

1 TO 4
CAN PLAY

FATHOM

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,100,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 2,400,000 POINTS.

**5 BALLS
PER
GAME**

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.
1 REPLAY FOR MATCHING LAST TWO SCORE
NUMBERS WITH MATCH NUMBERS.

**5 BALLS
PER
GAME**

M-1508-100-A

1 TO 4
CAN PLAY

FATHOM

FOR
AMUSEMENT
ONLY

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 900,000 POINTS.

1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 1,900,000 POINTS.

**3 BALLS
PER
GAME**

3 REPLAYS FOR BEATING HIGH SCORE TO DATE.
1 REPLAY FOR MATCHING LAST TWO SCORE
NUMBERS WITH MATCH NUMBERS.

**3 BALLS
PER
GAME**

M-1508-100-B

1 TO 4
CAN PLAY

INSTRUCTIONS

FOR
AMUSEMENT
ONLY

- ★ MAKING A-B-C LANES.
RIGHT FLIPPER BUTTON ROTATES LIT A-B-C LITES.
1ST TIME LITES LEFT BALL RETURN LANE FOR 50,000.
2ND TIME LITES REMAINING BALL RETURN LANE FOR 50,000.
3RD TIME LITES OUTLANE SPECIAL.
4TH TIME LITES A-B-C LANES SPECIAL.
1 REPLAY FOR COMPLETING A-B-C WHEN LIT FOR SPECIAL.
1 REPLAY FOR BALL THRU OUTLANES WHEN LIT FOR SPECIAL.
- ★ DROPPING 1-2-3 CENTER TARGETS IN SEQUENCE LITES YELLOW TARGET EXTRA BALL FLASHING LITE.
1 EXTRA BALL FOR HITTING TARGET WHILE FLASHING.
- ★ BALL FALLING INTO LAGOON OR CAVE TRAP SAUCER REMAINS CAPTIVE UNTIL 3 TARGETS IN FRONT OF RESPECTIVE SAUCER ARE DROPPED.
DROPPING 3 LEFT BLUE OR GREEN TARGETS ALSO DROPS 1 RESPECTIVE CAPTIVE BALL TARGET.
- ★ WHEN MULTI BALLS ARE IN PLAY, BALL DROPPING INTO EITHER SAUCER REMAINS CAPTIVE AND IS RELEASED BY DROPPING LEFT 3 BLUE OR GREEN TARGETS WHEN RESPECTIVE CAPTIVE BALL TARGETS ARE NOT UP.
- ★ BONUS MULTIPLIERS 3X, 4X, 5X ARE ADVANCED BY DROPPING CAPTIVE BALL TARGETS OR LEFT 3 BLUE OR GREEN TARGETS.
- ★ TWO BALLS IN PLAY AT ONE TIME DOUBLES ALL PLAYFIELD SCORES, 3 BALLS TRIPLES ALL PLAYFIELD SCORES.
- ★ BONUS SPECIAL LITES BY ATTAINING 55,000 ON GREEN AND BLUE BONUS.
1 REPLAY BY ADVANCING GREEN OR BLUE BONUS TO 110,000 POINTS.
- ★ MAXIMUM — 1 EXTRA BALL PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-100-E

1 TO 4
CAN PLAY

INSTRUCTIONS

FOR
AMUSEMENT
ONLY

- ★ MAKING A-B-C LANES.
RIGHT FLIPPER BUTTON ROTATES LIT A-B-C LITES.
1ST TIME LITES LEFT BALL RETURN LANE FOR 50,000.
2ND TIME LITES REMAINING BALL RETURN LANE FOR 50,000.
3RD TIME LITES OUTLANE SPECIAL.
4TH TIME LITES A-B-C LANES SPECIAL.
1 EXTRA BALL OR 50,000 POINTS FOR COMPLETING A-B-C WHEN LIT FOR SPECIAL.
1 EXTRA BALL OR 50,000 POINTS FOR BALL THRU OUTLANES WHEN LIT FOR SPECIAL.
- ★ DROPPING 1-2-3 CENTER TARGETS IN SEQUENCE LITES YELLOW TARGET EXTRA BALL FLASHING LITE.
1 EXTRA BALL OR 25,000 POINTS FOR HITTING TARGET WHILE FLASHING.
- ★ BALL FALLING INTO LAGOON OR CAVE TRAP SAUCER REMAINS CAPTIVE UNTIL 3 TARGETS IN FRONT OF RESPECTIVE SAUCER ARE DROPPED.
DROPPING 3 LEFT BLUE OR GREEN TARGETS ALSO DROPS 1 RESPECTIVE CAPTIVE BALL TARGET.
- ★ WHEN MULTI BALLS ARE IN PLAY, BALL DROPPING INTO EITHER SAUCER REMAINS CAPTIVE AND IS RELEASED BY DROPPING LEFT 3 BLUE OR GREEN TARGETS WHEN RESPECTIVE CAPTIVE BALL TARGETS ARE NOT UP.
- ★ BONUS MULTIPLIERS 3X, 4X, 5X ARE ADVANCED BY DROPPING CAPTIVE BALL TARGETS OR LEFT 3 BLUE OR GREEN TARGETS.
- ★ TWO BALLS IN PLAY AT ONE TIME DOUBLES ALL PLAYFIELD SCORES, 3 BALLS TRIPLES ALL PLAYFIELD SCORES.
- ★ BONUS SPECIAL LITES BY ATTAINING 55,000 ON GREEN AND BLUE BONUS.
1 EXTRA BALL OR 50,000 POINTS BY ADVANCING GREEN OR BLUE BONUS TO 110,000 POINTS.
- ★ MAXIMUM — 1 EXTRA BALL PER BALL IN PLAY.
- ★ TILT PENALTY — BALL IN PLAY.

M-1508-100-F

Es können 1 bis 4 Spieler spielen

Betätigung des rechten Flipperknopfes bewirkt eine Weiterschaltung der A-B-C Kugelbahnbeleuchtung. Komplette Betätigung der A-B-C Kugelbahnen beleuchtet beim 1. Mal 50.000 Punkte an der rechten Kugelrücklaufbahn, beim 2. Mal 50.000 Punkte an der linken Kugelrücklaufbahn, beim 3. Mal „Special“ an den A-B-C Kugelbahnen.

Betätigung der 1-2-3 Fallziele in der Reihenfolge ihrer Numerierung läßt die „Extraball“-Beleuchtung am gelbe Zielkontakt für eine bestimmte Zeit aufblinken.

Fällt die Kugel in das „Lagoon“- oder „Cave Trap“-Kugelfangloch, kommt eine neue Kugel in das Spiel. Die im Loch befindliche Kugel wird erst nach Abschuß der 3 davor befindlichen Reihenfallziele ausgeworfen. Abschuß der 3 grünen oder blauen Targetbankfallziele bewirkt die automatische Betätigung eines farbgleichen Reihenfallzieles.

Die Bonusmultiplikatoren 3x, 4x, 5x werden durch Abschuß der Reihenfallzieleinheit oder der 3 farbgleichen Targetbankfallziele gesteigert.

Sind 2 Kugeln im Spiel, wird die Spielflächenwertung verdoppelt. Sind 3 Kugeln im Spiel, wird sie verdreifacht.

3 Freispiele für das Übertreffen von 10.000.000 Punkten oder des bisherigen Höchstergebnisses.

1 Freispiel bei Übereinstimmung der beiden letzten Zahlen auf dem Zählwerk mit der bei Spielende aufleuchtenden Endzahl.

1 Freispiel bei 1.100.000 Punkten

1 Freispiel bei 2.400.000 Punkten

FATHOM

„Tilt“

schaltet die Ergebniszählung der im Spiel befindlichen Kugel automatisch ab.

ELECTRONIC
Bally

Cards status:

M1508-100-A confirmed.

M1508-100-B confirmed.

M1508-100-E confirmed.

M1508-100-F confirmed.

M1508-100-G needed.

German card confirmed.

If you have any other information about these cards, please send a readable picture or scan to me.

Enjoy and have fun.

inkochnito@wanadoo.nl