

CBS
ELECTRONICS

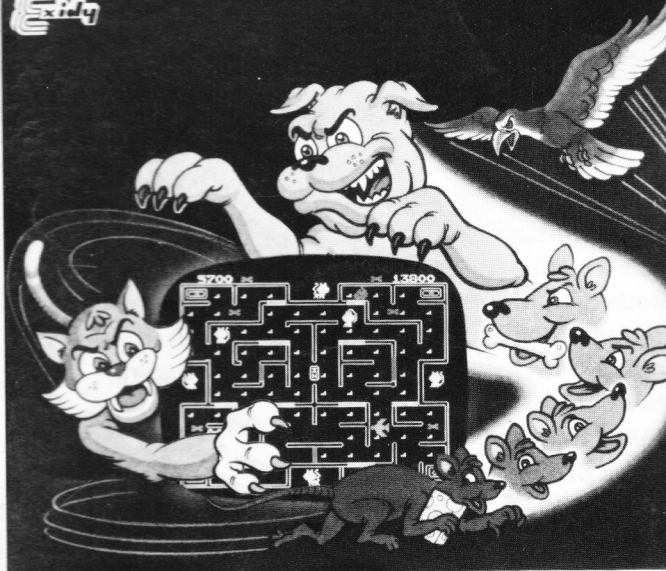
60.241901.71

2L2109

MOUSE TRAP

35605

Enty™



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA
INSTRUCCIONES DE JUEGO
PROGRAMBOKS INSTRUKTION
NORSK BRUKSANVISNING
SPELINSTRUKTIONER
PELIKASETIN KÄYTTÖOHJEET

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
 Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuccia Video Gioco per CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuchos de Juegos video para CBS ColecoVision Video Game System
 Programbokse Til CBS ColecoVision Video Game System
 Videospil Tyl knytningmoduler for CBS ColecoVision Video Game System
 Spelkassetter för CBS ColecoVision Video Game System
 Videopelikasitit CBS ColecoVision Video Game System

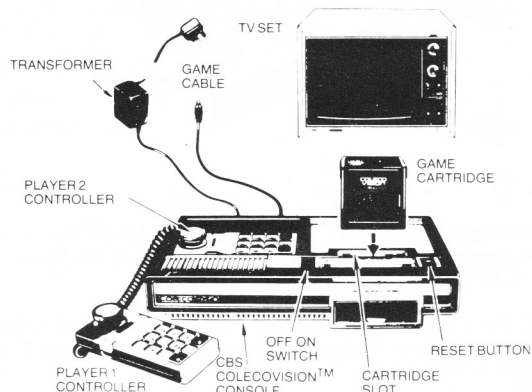
English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	9
Mode d'emploi en Français	Page	15
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	21
Istruzioni in Italiano	Pagina	27
Instrucciones en Español	Pagina	33
Dansk Bruksanvisning	Side	39
Norsk Bruksanvisning	Side	45
Svenska Instruktioner	Sida	51
Suomenkieliset Käyttöohjeet	Sivu	57

CBS is a trademark of CBS Inc.
 ColecoVision is a trademark of Coleco Industries, Inc.
 © 1983 CBS Inc. Mouse Trap™ © 1981 Exidy Inc.

GAME DESCRIPTION

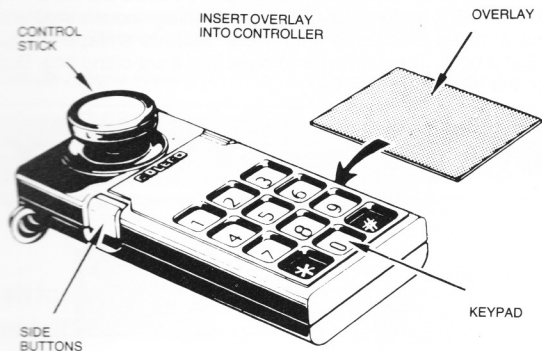
Based on the fun-filled arcade game, Exidy's MOUSE TRAP™ for COLECOVISION™ features a cheese-chomping mouse that you dash around a maze. Open and shut maze doors to escape the pursuing cats. Eat a bone, then turn your mouse into a cat-biting dog. But watch out for the treacherous hawk!

GETTING READY TO PLAY



- Make sure the COLECOVISION™ console is connected to T.V. Make sure power supply is plugged into console. Then plug power supply into a 220/240 volt AC outlet.
- T.V. should be turned on and the game tuned to a spare TV channel.
- To play one-player MOUSE TRAP™, use the controller in Port 1 (the rear jack). To play two-player MOUSE TRAP™ use both controllers.
- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.** Turn Off/On switch to **On** after cartridge is inserted.

USING YOUR CONTROLS



Before beginning to play **MOUSE TRAP™**, insert the overlay as shown above. (Store overlay in space provided in rear of your **COLEVISION™** game cartridge when not in use.)

NOTE: For a one-player game, use the controller in Port 1. For a two-player game, Player 1 uses the controller in Port 1; Player 2 uses the controller in Port 2.

1. Keypad: Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option before beginning to play. Pressing a red, yellow or blue button (1, 2 or 3) shown on the overlay opens or closes all doors of that colour. Pressing the green button (5) changes your mouse into a dog. Pressing * after a game allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.

2. Control Stick: Pushing the Control Stick left, right, up or down causes the mouse or dog to move in that direction.

NOTE: The Side Buttons are not used for **MOUSE TRAP™**.

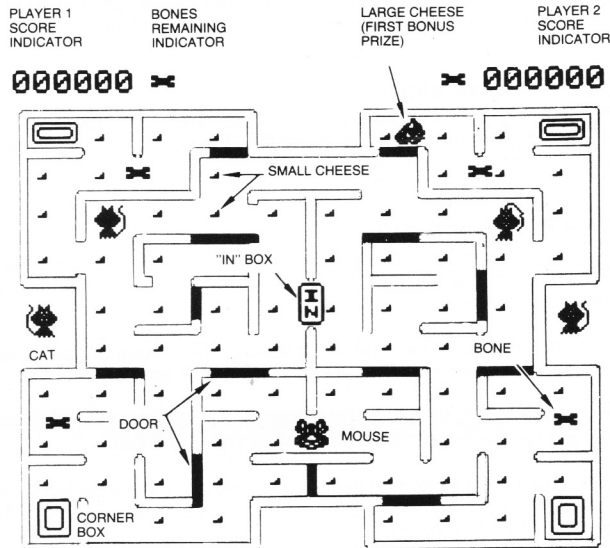
HERE'S HOW TO PLAY

STEP 1: The choice is yours.

Press the Reset Button and the title screen for **MOUSE TRAP™** will appear on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. This screen contains a list of game play options. Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

STEP 2: The race is on!

After you select a Game Option, the first of your three mice appears in the maze. Move your mouse through the maze, trying to eat all the small cheeses.



STEP 3: Cat and mouse.

Watch out for the pursuing cats! Open and close maze doors to block their paths.

STEP 4: Dog gone it!

When the cats become too clever, your mouse can become a dog if it has eaten a bone (you get one bone at game start). Check the Bones Remaining Indicator. If you have a bone, press the green Dog Button (5) to turn your mouse into a cat-biting dog for a few happy moments. But be careful. Each time you press the green Dog Button (5), you use up one bone. So, eat more bones, but save them up to get your mouse out of tight spots.

NOTE: You can save as many bones as your mouse can eat, but the Bones Remaining Indicator will show a maximum of five.

STEP 5: Hawk alert!

When playing games at Skills 2, 3 and 4, beware of the hawk that flies out to catch your mouse or dog. Enter the "IN" box to escape to one of the maze corners and confuse the hawk.

STEP 6: Eat and run.

Bonus prizes appear one at a time in certain locations on the screen and earn you points when eaten. Start with the large cheese and go on to other special treats.

Eat all the small cheeses and win a bonus - then move on to another maze and even livelier action. Keep playing until you run out of mice.

Pres * to replay the MOUSE TRAP™ Game Option that you have been playing. Press # to go back to the Game Option screen.

NOTE: The Reset Button on the console "clears" the computer. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of game malfunction.

SCORING

Small Cheese.....	90 points
1st Cat bitten.....	100 points
2nd Cat bitten.....	300 points
3rd Cat bitten.....	500 points
4th Cat bitten.....	700 points
5th Cat bitten.....	900 points
6th Cat bitten.....	1100 points

The first Bonus Prize (Large Cheese) is worth 1000 points. Each Bonus Prize thereafter (different each time) is worth 200 points more than the previous one. The number of Bonus Prizes a mouse can eat in a single maze is limited. There are six possible prizes in the first maze, seven in the second, and so on until you reach a maximum of 15 prizes.

Each player begins with three mice. Each time your score reaches a multiple of 40,000, you win a bonus mouse (up to a total of five mice at any time).

You receive a 10,000 point bonus each time you eat all the small cheeses in a maze.

THE FUN OF DISCOVERY

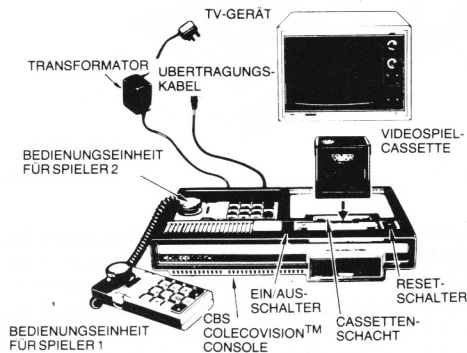
This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing MOUSE TRAP™, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge is full of special features to make MOUSE TRAP™ exciting every time you play. Experiment with different techniques - and enjoy the game!



SPIELBESCHREIBUNG

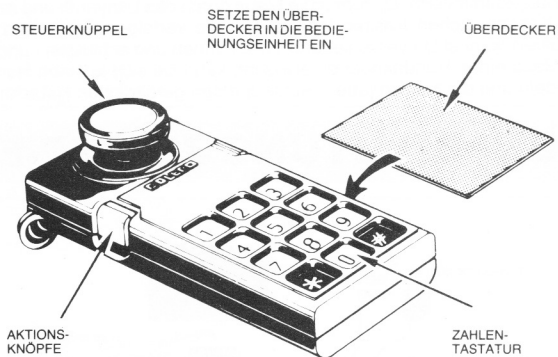
Wie in dem bekannten Arcade-Spiel ist MOUSE TRAP™, eine kleine Maus, die Hauptdarstellerin. Du führst die Maus durch das Labyrinth und mußt sie alle Käsestückchen fressen lassen. Um die verfolgenden Katzen abzuschütteln, kannst Du verschiedene Türen öffnen und schließen - und wenn die Maus einen Hundeknochen erwischt, kann sie sich in einen Hund verwandeln und die Katzen jagen. Achte auf den gefährlichen Habicht!

VORBEREITUNG ZUM SPIEL



- Schließe die Console mit dem Übertragungskabel am TV-Gerät an.
- Schließe den Transformator an der Console an.
- Verbinde den Transformator mit einer 220 V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf Kanal 3 oder 4 im VHF-Bereich ab.
- **Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist - auf "OFF" beim EIN/AUS-Schalter -, bevor Du eine Cassette auswechselst!**

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



Setze den Überdecker in die Bedienungseinheit ein, bevor Du mit dem MOUSE TRAP™-Spiel beginnst. Wenn Du nicht spielst, kannst Du die Überdecker an der Rückseite der Cassette aufbewahren.

BEACHT: Bei einem Spieler wird die Bedienungseinheit aus Fach 1 der Console benutzt. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

1. Zahlentastatur: Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du Dein Spiel vor Beginn auswählen. Wenn Du den roten, gelben oder blauen Knopf drückst (auf dem Überdecker), öffnest oder schließt Du alle Türen der entsprechenden Farbe. Mit dem grünen Knopf kannst Du die Maus in den Hund verwandeln.

Wenn Du nach einem Spiel * drückst, kannst Du das gleiche Spiel wiederholen. Wenn Du nach einem Spiel # drückst, erscheint die Spielwahl-Tabelle auf dem Bildschirm.

2. Steuerknüppel: Die Maus folgt den Bewegungen des Steuerknüppels.

BEACHT:

Die Aktionsknöpfe werden bei MOUSE TRAP™ nicht eingesetzt.

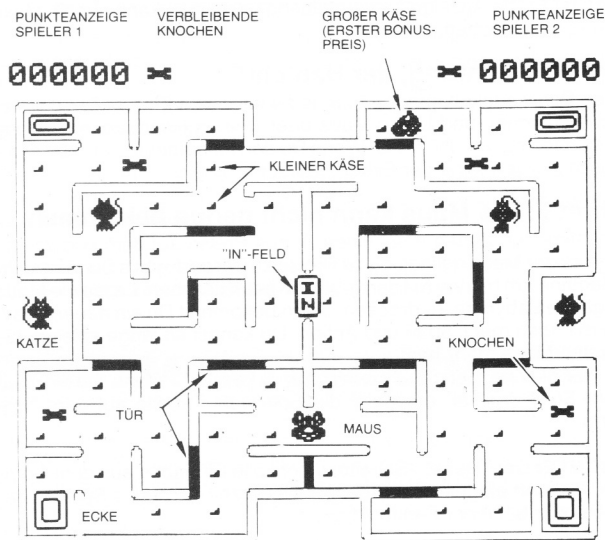
SO WIRD GESPIELT

Schritt 1: Du hast die Wahl

Drücke zuerst den "Reset"-Schalter und der Cassetten-Titel erscheint auf dem Bildschirm. Nach kurzer Zeit kommt automatisch die Spielwahl-Tabelle. Du kannst zwischen Schwierigkeitsgraden von 1-8 wählen. 1-4 ist für einen Spieler und 5-8 für zwei Spieler. Drücke die entsprechende Zahl auf einer Bedienungseinheit.

Schritt 2: Das Rennen beginnt

Nachdem Du Dein Spiel gewählt hast, erscheint die erste Deiner 3 Mäuse im Labyrinth. Lenke Deine Maus durch das Labyrinth und versuche, sie alle Käsestückchen fressen zu lassen.



Schritt 3: Katze und Maus

Achte auf die verfolgenden Katzen. Öffne und schließe die Türen, um sie daran zu hindern.

Schritt 4: Der Hund schafft es...

Wenn die Katzen zu aufdringlich werden, kann sich die Maus in einen Hund verwandeln, wenn sie vorher einen Knochen gefressen hat. (Zum Start hat sie bereits einen Knochen intus.) Beobachte die Anzeige für verbleibende Knochen. Wenn Du einen Knochen hast, kannst Du auf den grünen Schalter drücken, um die Maus für einige lustige Augenblicke in den Hund zu verwandeln. Dann bist Du in der Lage, die Katzen zu jagen. Aber sei clever - denn jedesmal, wenn Du auf den grünen Schalter drückst, verbrauchst Du einen gefressenen Knochen. Die Maus kann auch mehrere Knochen auf einmal fressen, um immer für die Katzen gut gerüstet zu sein.

BEACHTE: Die Anzeige für verbleibende Knochen kann nur ein Maximum von 5 Knochen anzeigen.

Schritt 5: Achtung, der Habicht!

In den Schwierigkeitsgraden 2, 3 und 4 kann von Zeit zu Zeit der Habicht auftauchen und Deine Maus oder Deinen Hund jagen. Rettung gibt es dann nur im "IN"-Feld. Wenn Du dort hineingehst, wirst Du automatisch in irgendeine der Ecken gebracht.

Schritt 6: Die Maus kann nicht genug bekommen

Zu bestimmten Zeiten erscheinen Bonus-Preise auf dem Bildschirm. Wenn es der Maus gelingt, diese Preise zu fressen, gibt's Sonderpunkte. Beginne am besten mit den großen Käsestückchen. Lasse die Maus das ganze Labyrinth leerfressen. Dann bekommst Du ein neues Labyrinth mit noch mehr Spaß und Action. Du kannst so lange spielen, bis Du keine Maus mehr hast.

Um das gleiche Spiel zu wiederholen, drücke *. Wenn Du # nach einem Spiel drückst, erscheint die Spielwahl-Tabelle auf dem Bildschirm.

BEACHTE: Der "Reset"-Schalter löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann eingesetzt werden, um jederzeit ein neues Spiel zu beginnen oder bei einer Fehlfunktion.

PUNKTE

Kleiner Käse	_____	90 Punkte
1. Katze gebissen	_____	100 Punkte
2. Katze gebissen	_____	300 Punkte
3. Katze gebissen	_____	500 Punkte
4. Katze gebissen	_____	700 Punkte
5. Katze gebissen	_____	900 Punkte
6. Katze gebissen	_____	1.100 Punkte

Der erste Bonus-Preis (großer Käse) ist 1.000 Punkte wert. Danach ist jeder weitere Bonus-Preis 200 Punkte mehr wert als der vorherige. Die Anzahl der Bonus-Preise in jedem Labyrinth ist begrenzt. So sind es im ersten Labyrinth 6 mögliche Preise, im zweiten Labyrinth 7 usw. Das Maximum sind 15 Preise.

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spieles 3 Mäuse. Jedesmal, wenn 40.000 Punkte erzielt werden, bekommst Du eine Bonus-Maus. (Maximum 5 Mäuse insgesamt.)

Jedesmal, wenn die Maus alle kleinen Käsestückchen in einem Labyrinth gefressen hat, erhältst Du 10.000 Bonus-Punkte.

SPAß AM ENTDECKEN

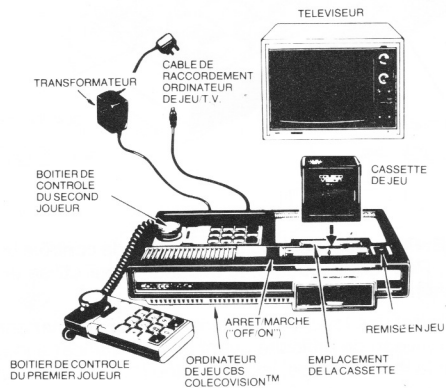
Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um MOUSE TRAP™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichen Techniken aus - und viel Spaß!



LE JEU

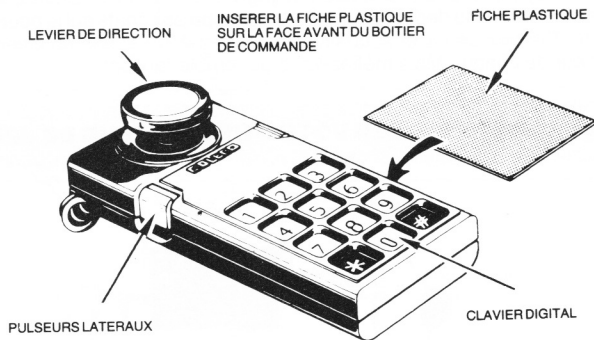
Basé sur l'un des jeux "de café" les plus drôles, voici MOUSE TRAP™. Dans le labyrinthe, une souris court et grignote du fromage. Ouvrez et fermez les portes du dédale pour qu'elle échappe aux chats qui la poursuivent. Rongez un os et soudain transformez votre souris en chien chasseur de chats!.. Mais méfiez-vous du terrible faucon!

COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



- Assurez-vous que l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est branché sur le téléviseur et sur le transformateur, puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise n° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour 2 joueurs, utilisez les 2 boîtiers de contrôle.
- **Assurez-vous toujours que votre ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est éteint ("OFF") avant d'introduire ou d'enlever une cassette.** Poussez le bouton arrêt/marche ("OFF/ON") sur marche ("ON") après avoir introduit la cassette.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE



REMARQUE: Pour jouer seul, utiliser le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 1. Pour deux joueurs, le second joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 2.

1. Clavier digital: les touches du clavier de 1 à 8 permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur la touche rouge, jaune ou bleu (1, 2 ou 3) désignée par le cache, vous ouvrez ou vous fermez toutes les portes de cette couleur. En appuyant sur la touche verte (5) vous transformez votre souris en chien. En appuyant sur * après une partie, vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.

2. Levier de direction: en poussant le levier de direction dans l'une des quatre directions possibles, vous faites avancer la souris ou le chien dans la direction choisie.

REMARQUE: Les pulseurs latéraux ne sont pas utilisés pour MOUSE TRAP™.

COMMENT JOUER

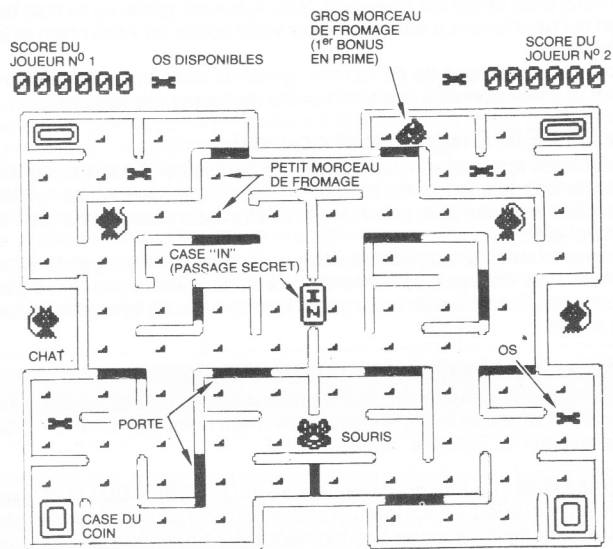
INSTRUCTIONS PAR ÉTAPE:

1re ÉTAPE: A vous de décider!

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu MOUSE TRAP™ apparaît sur l'écran de votre T.V. Attendez que l'écran d'options de niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8. Sélectionnez-en une en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.

2e ÉTAPE: La course commence!

Après avoir sélectionné un niveau de difficulté, la première de vos trois souris apparaît dans le labyrinthe. Guidez-la dans les couloirs en essayant de grignoter tous les petits morceaux de fromage.



3e ÉTAPE: Les chats et la souris!

Méfiez-vous des chats qui vous poursuivent! Ouvrez et fermez les portes du labyrinthe afin de bloquer leur route.

4e ÉTAPE: De la souris au chien!

Chaque os rongé vous donne la possibilité de vous transformer en chien. Si un chat menace trop directement votre souris, appuyez sur la touche (verte) n° 5 du clavier et le petit rongeur se métamorphosera en Bulldog dévoreur de chats... mais pour quelques secondes seulement. Attention! A chaque fois que vous vous changerez en chien, vous perdrez un os. Alors soyez raisonnable et ne les utilisez qu'à bon escient. Vous pouvez économiser autant d'os que votre souris peut en ronger, mais l'indicateur d'os disponibles n'en affichera pas plus de 5.

5e ÉTAPE: Alerte au faucon!

Si vous avez choisi les niveaux 2, 3 ou 4, prenez garde au terrible faucon qui peut fondre à tout instant sur votre souris ou votre chien et les dévorer!

Pour vous protéger de ce rapace, pénétrez dans le passage secret dont la sortie aboutit à l'un des 4 coins de l'écran, au hasard!

6e ÉTAPE: Grignotez et courez!

Des bonus apparaissent dans certaines parties de l'écran et vous font gagner des points quand ils sont mangés. Commencez par le gros morceau de fromage et continuez ainsi en passant aux autres (clef, lunettes, etc...).

En grignotant tous les petits morceaux de fromage, vous gagnerez un bonus. Puis changez de labyrinthe pour une partie encore plus passionnante. Continuez de jouer jusqu'à ce que vous n'avez plus du tout de souris.

Fin de jeu et reprogrammation du jeu.

Pour rejouer à Mouse Trap™ au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyer sur *. Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyer sur #.

REMARQUE: Le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu, efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment et peut aussi être utilisé en cas de mauvais fonctionnement pour revenir en début de partie.

LES POINTS

Petit morceau de fromage	90 points
1er chat attrapé	100 points
2e chat attrapé	300 points
3e chat attrapé	500 points
4e chat attrapé	700 points
5e chat attrapé	900 points
6e chat attrapé	1100 points

Le premier bonus (le gros morceau de fromage) vaut 1000 points. Chaque bonus suivant (différent à chaque fois) vaut 200 points de plus que le précédent. Le nombre de bonus qu'une souris peut manger dans un seul labyrinthe est limité. Il y a six bonus à gagner dans le premier labyrinthe, sept dans le second et ainsi de suite jusqu'à ce que vous atteigniez un maximum de 15 bonus. Chaque joueur commence avec 3 souris. A chaque fois que votre score atteint un multiple de 40000, vous gagnez une souris en bonus (jusqu'à 5 souris à chaque fois). Vous gagnez un bonus de 10000 points à chaque fois que vous arrivez à grignoter tous les petits morceaux de fromage d'un labyrinthe.

DECouvrez TOUJOURS PLUS

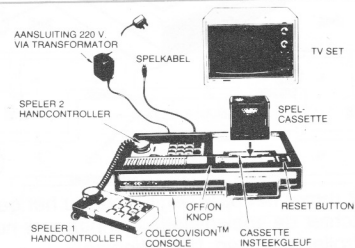
Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à Mouse Trap™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!



SPELBSCHRIJVING

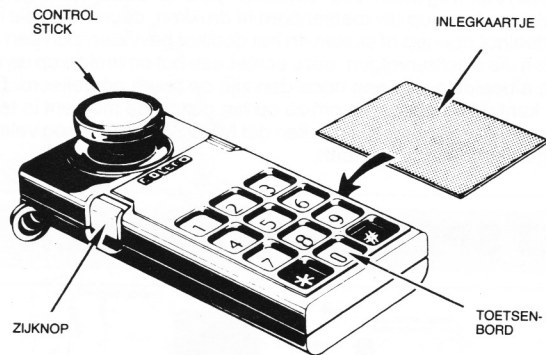
In CBS COLECO'S MOUSE TRAP™ speelt u de muis, die al kaas etend zich een weg baant door een doolhof. U kunt door op de gele, rode of blauwe knop op uw toetsenbord te drukken, deuren van die kleur in het doolhof openen of sluiten. In het doolhof bevinden zich een aantal katten die u achtervolgen, eet u echter een bot en drukt u op de knop met de afbeelding van een hond dan zijn de rollen omgekeerd. Deze botten kunt u ook opsparen om ze op het geschikte moment in te zetten. Speel het spel en u zult merken dat MOUSE TRAP™ nog vele verrassingen voor u in petto heeft.

HET SPEELKLAAR MAKEN



- Sluit uw COLECOVISION™ console via de spelkabel aan op de antenne ingang van uw TV-toestel.
- Een kabel van de transformator sluit u aan op het console. De andere steekt u in het stopcontact.
- Stel uw TV af op het juiste kanaal.
- Overtuig u dat het module 2 op de juiste manier op het console is aangesloten. Raadpleeg hiervoor de gebruiksaanwijzing van module 2.
- **ATTENTIE: ZORG ERVOOR DAT DE SCHAKELAAR VAN HET CONSOLE ALTIJD OP "OFF" STAAT BIJ HET INBRENGEN OF UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE.** Zet de ON/OFF schakelaar op **ON** om te beginnen.

GEBRUIK HANDCONTROLLERS



Attentie: Voordat u met het spel begint moet u het gekleurde inlegkaartje dat zich achter de spelcassette bevindt over het toetsenbord van de hand-controller schuiven. (zie tekening)

- Is het spel uit dan kunt u hetzelfde spel opnieuw starten door het vakje ★ op het toetsenbord in te drukken. Wilt u een andere moeilijkheidsgraad kiezen dan drukt u vakje # in.
- Via de RESET knop op het console kunt u het spel onderbreken om b.v. een nieuw spel te beginnen. Deze RESET knop kunt u ook gebruiken indien er zich een spelstoring voordoet.
- Via het voorgaande heeft u de basisinformatie gekregen om het spel te kunnen spelen. Door het spelen zult u echter bemerken dat het spel nog veel meer mogelijkheden heeft. Ontdek ze, experimenteer erna. Hoe meer u speelt des te meer gaat u genieten van MOUSE TRAP™

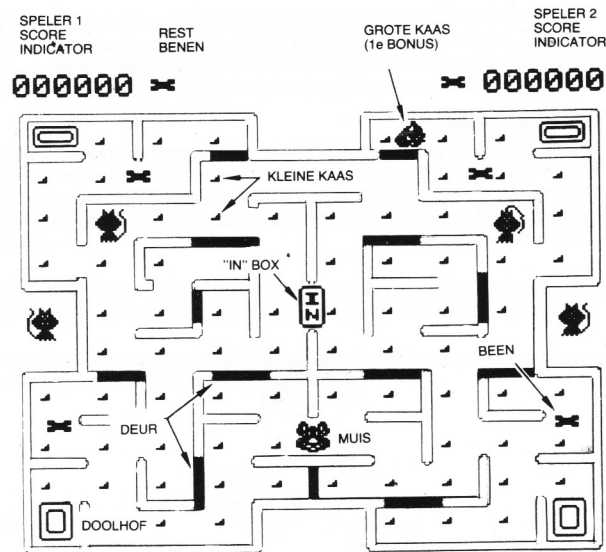
HET SPELEN

STAP 1: Start.

Wacht tot het keuze overzichtscherf verschijnt. Dit scherm bevat de moeilijkheidsgraden 1-8. Kies er een door het corresponderende vak in te drukken op uw toetsenbord.

STAP 2: De muis.

Het spel begint. Na uw keuze verschijnt de eerste van de drie muizen in het doolhof. Beweeg uw muis door het doolhof en probeer alle kleine stukjes kaas op te eten.



STAP 3: De katten.

Kat en muis. Pas op voor de jagende katten. Open en sluit de beweegbare deuren in het doolhof om hun weg te blokkeren.

STAP 4: De hond.

In het doolhof bevinden zich botten die door u gegeten kunnen worden. Het aantal gegeten botten wordt op het scherm bijgehouden. Wilt u de muis in een hond veranderen, dan moet het vakje met de afbeelding van een hond ingedrukt worden. U verbruikt nu een bot. Pas op, zodra de hond van kleur verandert, wordt hij na korte tijd weer muis.

NB. U kunt zoveel botten sparen als u wilt, de indicator geeft er maximaal vijf aan.

STAP 5: De havik.

Pas op voor de havik. Als u het spel speelt met de moeilijkheidsgraad 2, 3, 4, 6, 7 of 8, past u dan goed op voor de havik. De havik vliegt over op jacht naar uw muis of hond. Als u de havik wilt ontvluchten, dan moet u de "IN"-box ingaan en u verschijnt weer in een van de doolhof-hoeken.

STAP 6: Bonus.

Eet en ren. Bonus-prijzen verschijnen een voor een in het doolhof. Als u er een opeet dan verschijnt er op een andere plaats weer een. Er zijn zes bonus-prijzen. Als u alle stukjes kaas heeft opgegeten verschijnt er weer een doolhof met nog meer actie dan de vorige. Blijf spelen tot u geen muizen meer over heeft.



PUNTEENTELLING

Klein stukje kaas.....	90 punten
1e opgegeten kat.....	100 punten
2e opgegeten kat.....	300 punten
3e opgegeten kat.....	500 punten
4e opgegeten kat.....	700 punten
5e opgegeten kat.....	900 punten
6e opgegeten kat.....	1100 punten

6 katten is het maximum voor het eerste spel. Ieder volgend spel krijgt u een kat extra tot een maximum van 15.

De eerste bonusprijs is 1000 punten waard. Iedere volgende 200 punten meer.

Elke speler begint met 3 muizen. Na 40.000 punten of een veelvoud hiervan krijgt u een EXTRA (bonus) muis tot een maximum van 5.

Als u alle stukjes kaas hebt opgegeten en doorgaat naar het volgende doolhof krijgt u 10.000 punten EXTRA.

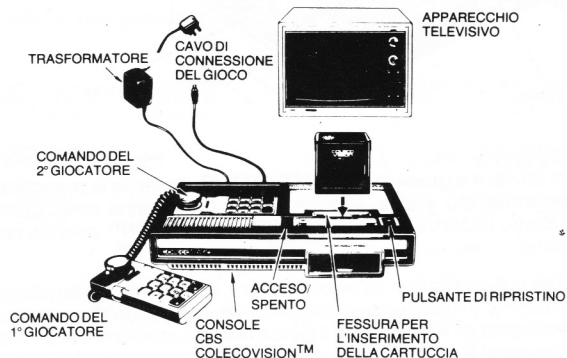




DESCRIZIONE DEL GIOCO

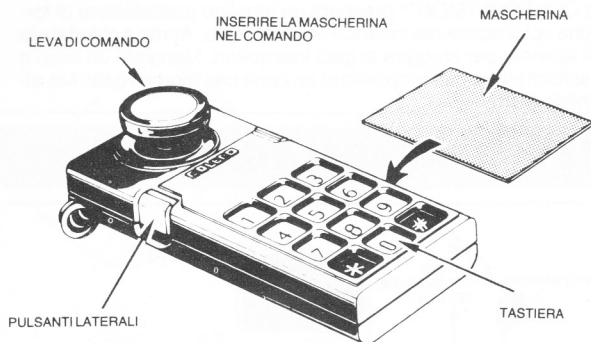
Basato sul divertentissimo gioco da bar, MOUSE TRAP™ della Exidy in versione COLECOVISION™ presenta un topolino rosicchiatore di formaggio che voi lanciate nei meandri di un labirinto. Aprite e chiudete le porte del labirinto per sfuggire ai gatti inseguitori. Mangiate un osso e quindi trasformate il vostro topolino in un cane che morde i gatti. Ma attenti all'infero falco!

COME PREPARARSI A GIOCARE



- Assicuratevi che la console COLECOVISION™ sia collegata alla TV. Assicuratevi che l'alimentatore sia collegato alla console. Poi, inserite la spina di alimentazione in una presa a 220/240 volt c.a.
- Accendete la TV e sintonizzate il gioco su un canale TV ad esso riservato.
- Per giocare a MOUSE TRAP™ con un solo giocatore, usate il comando collegato all'Ingresso 1 (spinotto posteriore). In una partita di MOUSE TRAP™ a due giocatori, usate entrambi i comandi.
- **ASSICURATEVI SEMPRE CHE L'UNITÀ COLECOVISION™ SIA SPENTA PRIMA DI INSERIRE O RIMUOVERE LA CARTUCCIA.** Spostate l'interruttore **Acceso/Spento** sulla posizione "On" dopo che la cartuccia è stata inserita.

COME USARE I COMANDI



Prima di iniziare a giocare a MOUSE TRAP™, inserite la mascherina come mostrato sopra. (Conservate la mascherina nello spazio previsto dietro la cartuccia del Gioco COLECOVISION™ quando non viene usata).

NOTA: Per una partita con un solo giocatore, usate il comando collegato all'Ingresso 1. In una partita a due giocatori, il Giocatore 1 userà il comando collegato all'Ingresso 1 e il Giocatore 2 userà il comando collegato all'Ingresso 2.

- 1. Tastiera:** I tasti da 1 a 8 vi permettono di scegliere una Opzione di Gioco prima di iniziare a giocare. Premendo un tasto rosso, giallo o blu (1, 2 o 3) sulla mascherina, si aprono o si chiudono tutte le porte di quel colore. Premendo il tasto verde (5) trasformate il vostro topo in un cane. Premendo il tasto * dopo una partita, avrete la ripetizione della stessa Opzione di Gioco; premendo il tasto # dopo una partita, ritornerà sullo schermo la lista delle Opzioni di Gioco.
- 2. Leva di Comando:** Spingendo la Leva di Comando a sinistra, destra, in alto o in basso, si fa muovere il topo o il cane in quella direzione.

NOTA: I Pulsanti Laterali non sono utilizzati in MOUSE TRAP™.

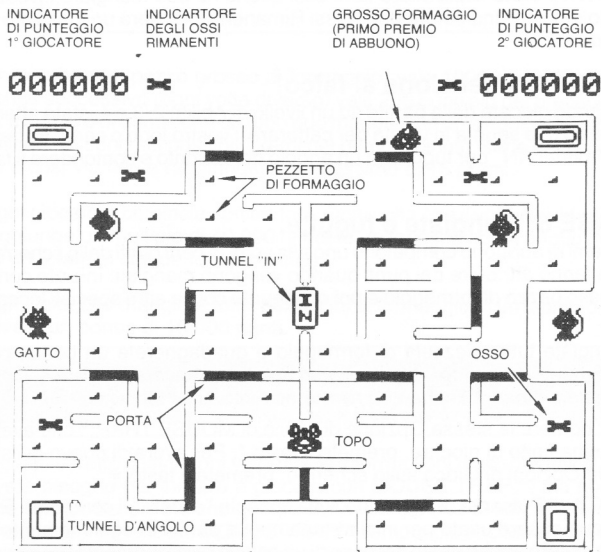
ECCO COME GIOCARE

FASE 1: A voi la scelta

Premete il Tasto di Ripristino e l'immagine del titolo del MOUSE TRAP™ comparirà sul vostro televisore. Aspettate che compaia l'immagine Opzione di Gioco. Questa immagine contiene l'elenco delle opzioni per giocare una partita. Sceglietene una premendo il tasto corrispondente al numero su una delle tastiere di comando.

FASE 2: La gara comincia!

Dopo che avete scelto una Opzione di Gioco, il primo dei vostri tre topi compare nel labirinto. Fate muovere il vostro topo attraverso il labirinto, cercando di mangiare tutti i pezzetti di formaggio.



FASE 3: Gatto e topo

Fate attenzione ai gatti inseguitori! Aprite e chiudete le porte del labirinto per tagliare loro la strada.

FASE 4: Cane, prendilo!

Quando i gatti diventano troppo furbi, il vostro topolino può diventare un cane se ha mangiato un osso (potete ottenere un osso all'inizio della partita). Controllate l'Indicatore degli Ossi Rimanenti. Se avete un osso, premete il Pulsante Cane verde (5) per trasformare, per pochi felici momenti, il vostro topolino in un cane capace di mordere i gatti. Ma state attenti! Ogni volta che premete il Pulsante Cane verde (5) consumate un osso. Perciò mangiate pure altri osso ma state attenti a risparmiarli in modo da poterli usare per tirare fuori il vostro Topolino da situazioni difficili.

NOTA: Potete risparmiare tanti ossi quanti ne può mangiare il vostro topolino, ma l'Indicatore degli Ossi Rimanenti indicherà un massimo di cinque.

FASE 5: Attenzione al falco!

Quando giocate delle partite ad un livello di Abilità 2, 3 e 4, state attenti al falco che spunta in volata per catturare il vostro topo o cane. Entrate nel tunnel "IN" per fuggire in un angolo del labirinto e confondere il falco.

FASE 6: Mangiate e fuggite.

I premi di abbuono compaiono uno alla volta in certi punti dello schermo e vi fanno attribuire dei punti quando vengono mangiati. Iniziate con il grosso pezzo di formaggio e poi continuate con le altre speciali leccornie.

Mangiate tutti i pezzetti di formaggio e guadagnerete un bonus poi spostatevi in un altro labirinto, verso un'azione ancora più vivace. Continuate a giocare finché non avrete esaurito tutti i topolini.

Per ripetere la stessa Opzione di Gioco di MOUSE TRAP™ che avete appena finito di giocare, premete il tasto *. Per avere di nuovo la lista delle Opzioni di Gioco sullo schermo, premete il tasto #.

NOTA: Il Pulsante di Ripristino sulla console "azzerà" il computer. Esso può essere usato per iniziare una nuova partita in ogni momento e può essere anche usato nel caso di un cattivo funzionamento del gioco.

PUNTEGGIO

Pezzetto di formaggio	90 Punti
1° Gatto morso	100 Punti
2° Gatto morso	300 Punti
3° Gatto morso	500 Punti
4° Gatto morso	700 Punti
5° Gatto morso	900 Punti
6° Gatto morso	1100 Punti

Il primo bonus (pezzo grosso di formaggio) vale 1000 punti. Ciascun bonus successivo (ogni volta diverso) vale 200 punti più del precedente. Il numero di bonus che un topo può mangiare in un singolo labirinto è limitato. Ci sono sei possibili premi nel primo labirinto, sette nel secondo e così via fino a raggiungere un massimo di 15 premi.

Ogni giocatore comincia con tre topi. Ogni volta che il vostro punteggio raggiunge un multiplo di 40.000, vincete un topolino come bonus (fino ad un totale di cinque topi per volta).

Ogni volta che mangiate tutti i pezzettini di formaggio in un labirinto, ricevete un bonus di 10.000 punti.

IL GUSTO DELLA SCOPERTA

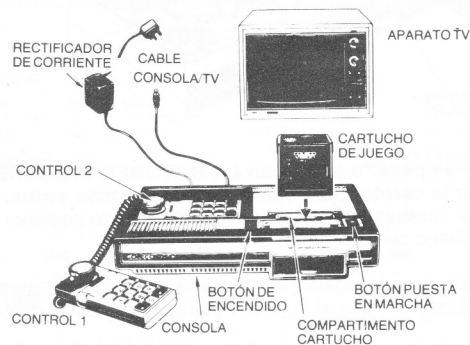
Questo libretto d'istruzioni vi fornirà le informazioni fondamentali di cui avete bisogno per iniziare a giocare con MOUSE TRAP™; ma non è che l'inizio! Scoprirete che questa cartuccia è piena di tali caratteristiche speciali da rendere MOUSE TRAP™ sempre più eccitante ogni volta che giocate. Sperimentate nuove tecniche... e godetevi il gioco!



DESCRIPCION DEL JUEGO

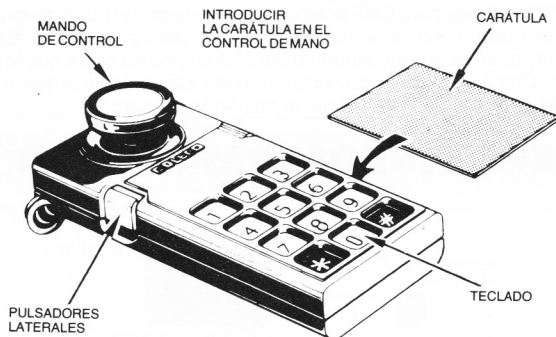
Basado en el divertido juego arcade, LA RATONERA (MOUSE TRAP™) de Exide para CBS colecovision, presenta un ratón devorador de queso que usted lleva vertiginosamente por un laberinto. Abra y cierre las puertas de este laberinto para librarle de los gatos que le persiguen. Coma un hueso, convierta entonces a su ratón en un perro que muerde a los gatos. Pero, ¡vigile al halcón traicionero!

PREPARANDOSE PARA JUGAR



- Asegúrese que la consola está conectada al TV. Asegúrese que el cable de red está enchufado a la consola. Enchufe la clavija a una toma de corriente de 220 Volt. (Corriente alterna)
- El televisor debe conectarse y el juego debe sintonizarse a un canal libre del televisor.
- Para jugar un solo jugador con LA RATONERA (MOUSE TRAP™) ponga el control de mano 1 en la toma posterior del compartimento de la consola donde se alojan. Para dos jugadores, utilice ambos controles.
- **ASEGURESE QUE EL EQUIPO CBS colecovision ESTA DES-CONECTADO** (Interruptor en OFF) ANTES DE INTRODUCIR O QUITAR EL CARTUCHO. Dé al botón de encendido después de introducir el cartucho.

USO DE SUS CONTROLES



Antes de empezar a jugar con LA RATONERA (MOUSE TRAP™) introducir la carátula tal como se muestra más arriba.

(Guarde la carátula en el lugar previsto en la parte posterior de su cartucho de juego cuando no lo use).

NOTA: para un solo jugador use el control en la toma 1, para dos jugadores, el jugador 1 usa el control 1 el jugador 2 usa el control 2.

1. TECLADO: Los botones 1-8 del teclado le permiten seleccionar un juego a elegir antes de empezar a jugar. El apretar un botón rojo, amarillo o azul (1, 2 ó 3) que se muestran en la cubierta, abre o cierra todas las puertas de ese color. Apretando el botón verde (5) cambia al ratón por un perro. Apretando el botón * después de un juego, le permite volver a jugar el mismo juego seleccionado; apretando # después de un juego, le permite volver a la pantalla la lista de juegos a elegir.

2. MANDO DE CONTROL: Empujando al mando de control a la derecha, izquierda, arriba o abajo, hace que el ratón o perro se mueva en esa dirección.

NOTA: Los pulsadores laterales no se usan para este juego.

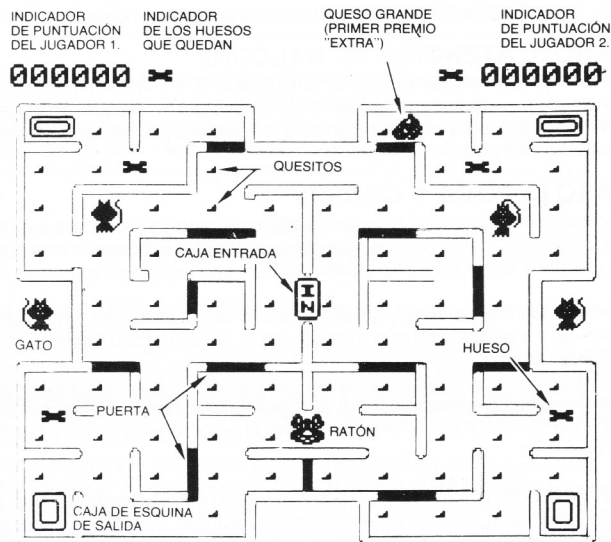
REGLAS DE JUEGO

PASO 1: SUYA ES LA ELECCION

Apretar el botón de inicio de juego (reset) y aparecerá en su TV el título de (MOUSE TRAP™). Espere a que aparezcan en la pantalla la lista de opciones de juego. Seleccione uno apretando el botón del número correspondiente, en cualquier teclado de control.

PASO 2: ¡COMIENZA LA CARRERA!

Tras elegir una opción, el primero de sus tres ratones aparece en el laberinto. Mueva su ratón a través del laberinto, tratando de comer todos los quesitos.



PASO 3: GATO Y RATON

!Vigile a los gatos que le persiguen!. Abra y cierre las puertas del laberinto para bloquear su camino.

PASO 4: EL PERRO LO HIZO DESAPARECER

Cuando los gatos se vuelven demasiado listos, su ratón puede volverse perro si se ha comido un hueso (usted dispone de un hueso al comienzo del juego). Copruebe el indicador de los huesos restantes. Si tiene un hueso, apriete el botón verde de Perro (5) para convertir a su ratón en un perro mordedor de gatos durante un momento feliz: Pero tenga cuidado!. Cada vez que aprieta usted el botón verde de Perro (5) gasta un hueso. Así que coma más huesos pero ahorrelos para sacar a su ratón de situaciones apuradas.

NOTA: Puede usted ahorrar tantos huesos como su ratón pueda comer, pero el indicador de huesos restantes le dará un máximo de cinco.

PASO 5: ATENCION AL HALCON!

Cuando juegue en los niveles de dificultad 2, 3, y 4 tenga cuidado con el halcón que vuela para agarrar a su ratón o perro. Métase en la caja "IN" (entrado) para escapar a una de las esquinas del laberinto y desconcertar al halcón.

PASO 6: COMA Y CORRA

Aparecen en la pantalla premios extra, uno cada vez, en ciertos lugares, y le hacen ganar puntos cuando se los come. Empiece con el queso grande y siga con otras golosinas.

Coma todos los quesitos y gane un premio extra; entonces vaya a otro laberinto y a otra acción aún más animada. Siga jugando hasta acabar con sus ratones.

Apriete el botón * para volver a jugar la misma opción de juego de la RATONERA (MOUSE TRAP™). Apriete el botón # para volver a la lista de opciones.

NOTA: El botón de carga de programa (reset) de la consola "limpia" el sistema. Puede utilizarse para empezar a jugar un nuevo juego en cualquier momento, y puede utilizarse también en caso de mal funcionamiento del juego.

PUNTUACION

Quesito	90 puntos
Primer gato mordido	100 puntos
Segundo gato mordido	300 puntos
Tercer gato mordido	500 puntos
Cuarto gato mordido	700 puntos
Quinto gato mordido	900 puntos
Sexto gato mordido	1100 puntos

El primer premio extra (queso grande) vale 1000 puntos. Después, cada premio extra (diferente cada vez) vale 200 puntos más que el anterior. El número de premios extras que un ratón puede comer en un sólo laberinto es limitado. Hay seis posibles premios en el primer laberinto, siete en el segundo, y sigue así hasta alcanzar un máximo de 15 premios.

Cada jugador empieza con tres ratones. Cada vez que su puntuación alcanza un múltiplo de 40.000, usted gana un ratón extra (hasta un total de cinco ratones cada vez).

Usted recibe 10.000 puntos extra cada vez que se coma todos los quesitos de un laberinto.

LA DIVERSION DE DESCUBRIR

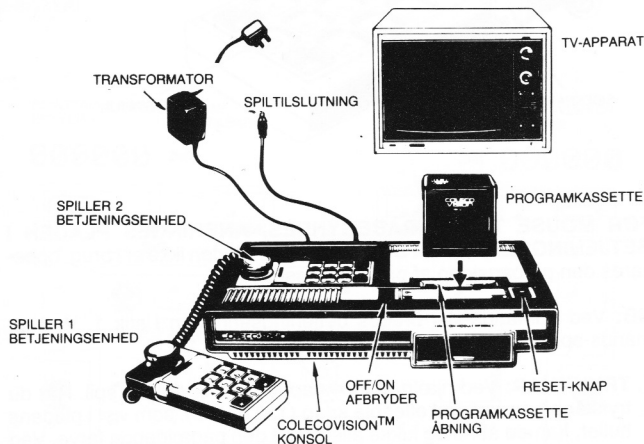
Las instrucciones le proporcionarán la información básica que necesita para empezar a jugar con MOUSE TRAP™ (LA RATONERA); pero eso es sólo el comienzo!. Se encontrará con que este cartucho está lleno de posibilidades para hacer que MOUSE TRAP™ (LA RATONERA) sea emocionante cada vez que usted juega. Pruebe con diferentes técnicas y ¡disfrute del juego!



BESKRIVELSE AF SPILLET

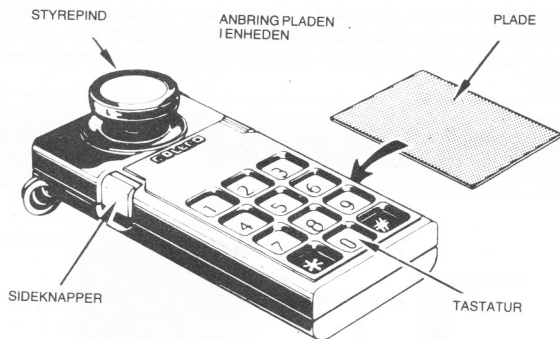
I dette underholdende labyrintspil MOUSE TRAP™ har du ansvaret for en oste-gumlende mus, som skal føres gennem en labyrint af døre for at undslippe de skrupsultne katte. Hvis din mus spiser et ben, kan den blive til en hund og tage kampen op mod kattene! Men pas på den lurende høg!

FREM GANGSMÅDE



- Forbind TV-spillet med dit TV.
- Anbring programkassetten som vist, tænd derefter for TV-spillet.
- Ved enmands-spil tilsluttes betjeningsenheden i venstre side. Ved tomands-spil anvendes begge betjeningsenheder.
- **SÆT ALDRIG EN PROGRAMKASSETTE I TV-SPILLET, NÅR DER ER TÆNDT FOR STRØMMEN.**

BRUG AF BETJENINGSENHED



FØR MOUSE TRAP™ PÅBEGYNDSES, ANBRINGES PLADEN I BETJENINGSENHEDEN SOM VIST. (Når pladen ikke er i brug, opbevares den på bagsiden af programkassetten).

NB: Ved enmands-spil bruges betjeningsenheden i stik 1. Ved tomands-spil bruger spiller 1 stik 1 og spiller 2 stik 2.

1. TRYKKNAP: Ved hjælp af trykknapperne 1-8 vælges spil. Når du trykker på en rød, gul eller blå knap (1, 2 eller 3), som vist i pladens huller, kan du åbne og lukke alle døre i den pågældende farve. Ved et tryk på den grønne knap (5) forvandles din mus til en hund. Ved tryk på * efter spillets afslutning, kan du spille det samme spil igen. Hvis du trykker på # efter et spil, kan du vælge et nyt spil.

2. STYREPIND: Ved at skubbe styrepinden til venstre, højre, op eller ned kan du få din mus eller hund til at bevæge sig i den ønskede retning.

NB: SIDEKNAPPERNE bruges IKKE i MOUSE TRAP™.

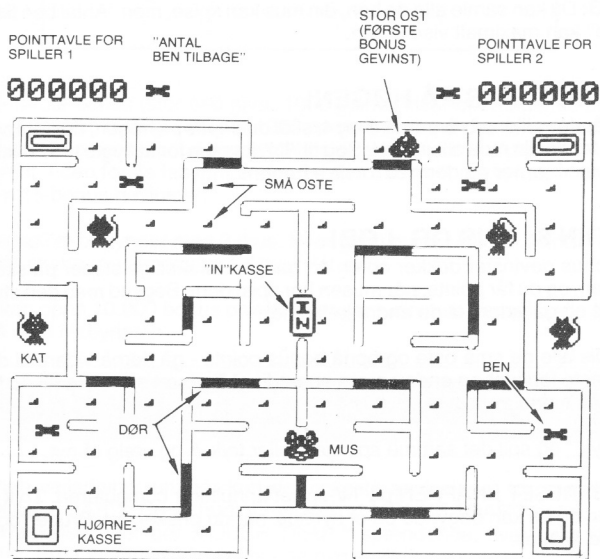
SÅDAN SPILLES MOUSE TRAP

TRIN 1: START

Tryk på RESET KNAPPEN, og spillets titel vises. Vent på det næste billede der er en liste over spilmuligheder. Vælg et spil ved at trykke på den tilsvarende knap på en af betjeningsenhederne.

TRIN 2: SPILLET KAN BEGYNDE!

Når du har valgt spil, dukker den første af dine 3 mus op i labyrinten. Før din mus gennem labyrinten, mens den forsøger at spise alle de små ostestykker.



TRIN 3: MUS OG KAT

Pas på de skrupsultne katte! Åbn og luk labyrintens døre for at blokere deres færden.

TRIN 4: HUNDEN BIDER!

Når kattene bliver for skrappe, kan din mus blive til en hund, hvis den har spist et ben, (du har ét ben ved spillets begyndelse). Kontrollér på "Antal ben tilbage". Hvis du har et ben, så tryk på den grønne HUNDEKNAP (5), så forvandles din mus til en katte-bidende hund på få frelsende sekunder. Men pas på! Hver gang du trykker på den grønne HUNDEKNAP (5), bruger du ét ben. Så du må hele tiden sørge for, at musen spiser flere ben. Benene kan gemmes, til du er i knibe!

NB: Du kan samle alle de ben, din mus kan spise, men "Antal ben tilbage" kan maksimalt vise 5 ben.

TRIN 5: PAS PÅ HØGEN!

Når du spiller på niveau 2, 3 og 4, skal du passe på høgen, der forsøger at fange din mus eller hund. Søg til "IN" kassen for at flygte til et af labyrintes hjørner og dermed forvirre høgen.

TRIN 6: SPIS OG, LØB!

Bonus gevinster dukker op én ad gangen forskellige steder på skærmen, og du får points, når musen har spist dem. Begynd med den store ost og gå videre til de andre lækkerier!

Spis alle de små oste og opnå bonus points - gå derpå videre til den næste labyrint og endnu mere spænding! Fortsæt spillet, indtil du har mistet dine mus.

Tryk * og spil det samme spil igen, eller tryk # og vælg et nyt.

NB: RESET KNAPPEN på TV-spillet annullerer computeren. Tryk på den og du kan begynde på et nyt spil, når du ønsker det. Bruges også ved spil-fejl.

SCORING

Lille ost _____ 90 points

1. kat der bliver bidt _____ 100 points

2. kat der bliver bidt _____ 300 points

3. kat der bliver bidt _____ 500 points

4. kat der bliver bidt _____ 700 points

5. kat der bliver bidt _____ 900 points

6. kat der bliver bidt _____ 1100 points

Den første bonus (stor ost) giver 1000 points. Hver efterfølgende bonus (forskellig hver gang) giver 200 points mere end den foregående. Det er et begrænset antal bonus gevinster, som musen kan spise i hver labyrint. I den første labyrint er der 6, i den anden 7, o.s.v. indtil maximum 15 bonus gevinster.

Hver spiller begynder med 3 mus. Hver gang du når 40.000 points, får du en ekstra mus (maximum 5 mus i ét spil).

Du kan opnå 10.000 bonus points, hver gang din mus har spist alle de små oste i labyrinten.

OPDAG SELV ALLE FINESSENERNE

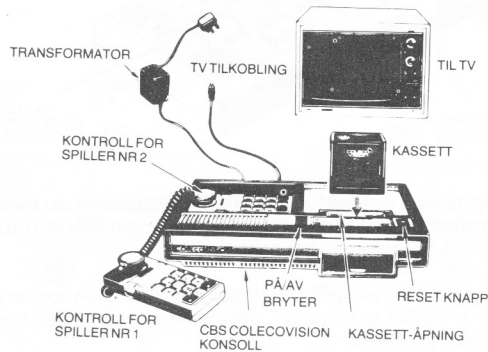
Denne vejledning rummer kun de vigtigste anvisninger for at spille MOUSE TRAP™. Du vil hurtigt opdage, at MOUSE TRAP™ er fuld af overraskelser, der gør MOUSE TRAP™ spændende, hver gang du spiller. Prøv at variere din taktik - og nyd spillet!



BESKRIVELSE

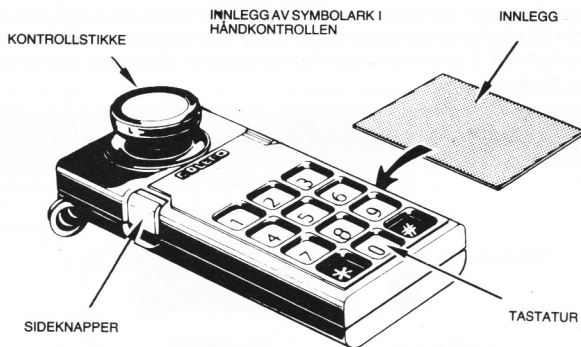
MOUSE TRAP™ (musefellen) er et morsomt spill der en mus løper rundt i en labyrint mens den morser i seg ostebiter. Etter seg har den en mengde katter. Du hjelper den å unngå ved å åpne og lukke dører som ikke kattene kan komme gjennom. Når musa spiser et ben, har den mulighet til å bli en hund som kan ta kattene! Men pass opp for den farlige hauken!

KLARGJØRING



- Sørg for at COLECOVISION™ konsollen er koblet til TVen og at transformatoren er koblet til strømmenettet.
- Slå på TVen og innstill på riktig kanal.
- Når én spiller alene, benyttes den kontrollen som er koblet til det bakerste uttaket i konsollen. Når to spiller, benyttes begge kontrollene.
- **PASS PÅ AT STRØMMEN ER SLÅTT AV NÅR DU SETTER INN ELLER TAR UT EN KASSETT.** Slå OFF/ON bryteren på ON etter at kassetten er satt på plass.

BRUK AV HÅNDKONTROLLENE



Før du begynner å spille MOUSE TRAP™, plasserer du innlegget i håndkontrollen som vist ovenfor. (Når innlegget ikke er i bruk, oppbevares det på baksiden av kassetten).

OBS! Spilles det med en spiller, benyttes den kontrollen som er plugget til inntak nr 1. Spiller to sammen, benyttes spiller nr 1 den kontrollen som er plugget til uttak nr 1.

1. Tastatur: Knappene 1-8 tillater deg å velge vansklighetsgrad før spillet begynner. Når du trykker på en rød, gul eller blå knapp på innlegget, åpner eller lukker du dører i samme farver. Når du trykker på den grønne knappen (5) forandres musa til hund. Trykker du på * etter at spillet er slutt, starter spillet igjen med samme vansklighetsgrad. Trykker du på # etter at spillet er slutt, kan du velge ny vansklighetsgrad.

2. Kontrollstikken: Ved å bevege stikken til deg, fra deg, til høyre eller til venstre, får du musa til å bevege seg i samme retning.

OBS! Sideknappene benyttes ikke for MOUSE TRAP™.

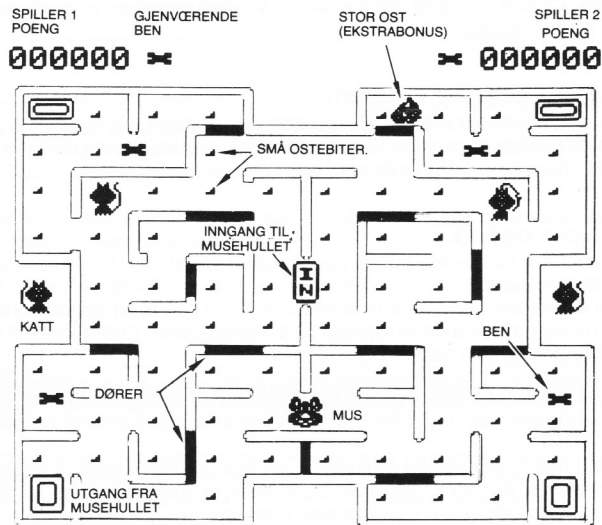
SLIK SPILLER DU

1. Velg vansklighetsgrad

Trykk RESET-knappen. På TVen kommer titlen tilsyne. Vent til vansklighetsgradene kommer på skjermen. Trykk på tilsvarende knapp som den vansklighetsgraden du ønsker.

2. Musa er løs!

Den første av de tre musene du har, kommer tilsyne i labrynten. Din oppgave er å hjelpe musa til å spise alle ostemulene i labrynten.



3. Katt og mus.

Pass deg for kattene. De vil prøve å ta deg. Steng dørene slik at kattene ikke får tak i deg!

4. Musa kan bli hund!

Hvis kattene blir for smarte, kan du forvandle musa til hund (hvis den på forhånd har spist et ben). Pass på at du alltid har ben på lager (bena vises øverst på skjermen). Trykk på 5 for å få musa til å bli hund. Nå kan du jage kattene av hjertens lyst!

Men pass deg! Etter noen sekunder blir hunden mus igjen. Bruk bene bare når det er nødvendig å komme ut av en knipe, de er gode å ha i reserve!

OB! Du kan samle så mange ben du vil, men skjermen vil bare vise 5 av dem av gangen.

5. Pass opp for hauken!

På vansklighetsgradene 2, 3 og 4 kommer en hauk tilsyne. Den er på jakt etter både mus og hunder, så pass opp! I en knipe, kan du søke tilflukt i musehullet. Da dukker du opp igjen i ett av hjørnene.

6. Spis og løp.

Det opptrer forskjellige bonus-gjenstander i spillet. Den første bonusen er en stor ostebit.

Når du har spist alle de små ostebitene får du bonus og du går videre til en ny labyrint med enda raskere og farligere katter. Spillet varer til du har brukt opp den siste musa.

Trykk på ★ hvis du vil spille MOUSE TRAP™ om igjen med samme vansklighetsgrad. Trykk på # hvis du vil ha en annen vansklighetsgrad.

OB! Når du har trykket på RESET, klargjør du computeren. Knappen kan brukes når som helst hvis du vil avbryte spillet og starte på nytt igjen, eller hvis det er noe galt med programmet.

POENGBEREGNING

Liten ostebit _____ 90 poeng

1. katt bitt av hunden _____ 100 poeng

2. katt bitt av hunden _____ 300 poeng

3. katt bitt av hunden _____ 500 poeng

4. katt bitt av hunden _____ 700 poeng

5. katt bitt av hunden _____ 900 poeng

6. katt bitt av hunden _____ 1100 poeng

Den første bonus-gjenstanden (stor ost) er verd 1.000 poeng. Hver bonus-gjenstand deretter er verd 200 poeng mer enn den foregående. Det er et begrenset antall bonuser i hvert spill. I den første labyrinten er det 6 bonus-priser. I den neste er det 7 og så videre til maksimum 15.

Hver spiller starter med 3 mus. Når du når 40.000 poeng får du en ekstra mus. Du kan ha totalt 5 mus.

Når du har spist alle de små ostebitene i en labyrint, får du 10.000 poeng i bonus.

OPPDAG NYE SIDER VED SPILLET

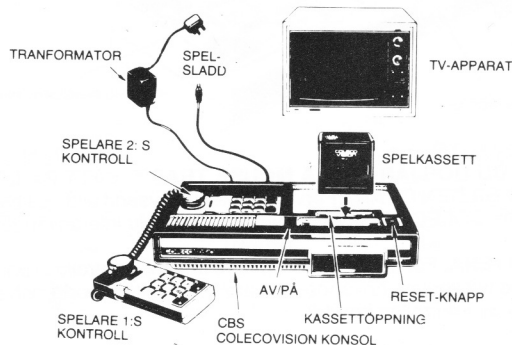
Denne bruksanvisningen inneholder kun de mest nødvendige informasjonen som skal til for at du kan begynne å spille MOUSE TRAP™. Men dette er bare begynnelsen! Du vil snart oppdage at kassetten er full av spesialiteter som gjør MOUSE TRAP™ til en ny, spennende opplevelse hver gang. Forsøk deg gjerne med nye og varierende teknikker og taktikk - og ha det gøy!



SPELBESKRIVNING

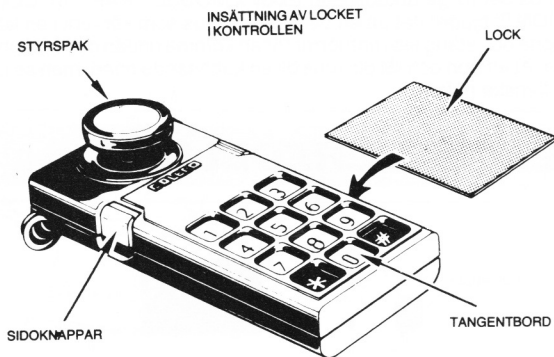
Baserat på det roliga arkadspelet Exidy's MOUSE TRAP™ för COLECOVISION™ bjuder det på en ostjagande mus som kör runt i en labyrint. Öppna och stäng labyrintdörrar för att komma undan de förföljande kattorna. Åt ett ben och låt din mus bli en kattbitande hund, men se upp för den lömska höken.

SPELFÖRBEREDELSE



- Se till att COLECOVISION™-konsolen är ansluten till Tv:n. Se till att kontakten är insatt i konsolen. Sätt sedan in kontakten i ett 220/240 volt AC uttag.
- TV:n skall vara på ON och spelet inställt på en reserv TV-kanal.
- För att spela MOUSE TRAP™ med en spelare användes kontrollen i port 1 (det bakre jacket). För att spela MOUSE TRAP™ med två spelare användes båda kontrollerna.
- **SE ALLTID TILL ATT COLECOVISION™-ENHETEN ÄR PÅ OFF INNAN DU SÄTTER IN ELLER TAR UT EN KASSETT.** Vrid OFF/ON till ON efter du har satt in kassetten.

HUR DU ANVÄNDER



INNAN DU BÖRJAR SPELA MOUSE TRAP™, SÄTT PÅ LOCKET ENLIGT BILDEN OVAN. (Förvara locket på avsedd plats på bakre delen av din COLECOVISION™ spelkassett när du inte använder det).

OBSERVERA. För spel med en spelare använd kontrollen i port 1. För spel med två spelare använder spelare 1 kontrollen i port 1 och spelare 2 använder kontrollen i port 2.

1. Tangentbord: Knapparna 1-8 på tangentbordet tillåter dig att välja svårighetsgrad innan du börjar spela. Tryck på röd, gul eller blå knapp (1, 2 eller 3) och alla dörrar med motsvarande färg öppnas eller stängs. Tryck på den gröna knappen (5) och din mus förvandlas till en hund.

Tryck på * efter ett spel gör det möjligt för dig att spela samma spel igen; tryck på # efter ett spel gör det möjligt för dig att återvända till spelvalsbilden.

2. Styrspak: Om du skjuter styrspaken åt vänster, höger, uppåt eller nedåt flyttas din mus eller hund åt samma håll.

OBSERVERA: Sidoknapparna är inte avsedda för MOUSE TRAP™.

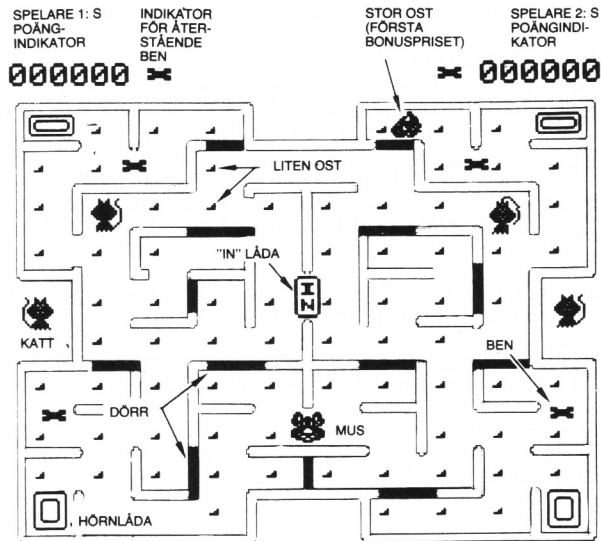
SÅ HÄR SPELAR MAN

STEG 1: Valet är ditt

Tryck ned Reset-knappen och titelbilden för MOUSE TRAP™ syns på din TV. Vänta tills spelvalsbilden blir synlig. Denna bild innehåller en lista över spelalternativ. Välj ett genom att trycka ned motsvarande nummernapp på någon av kontrollernas tangentbord.

STEG 2: Loppet har startat!

Efter du har valt ett spelalternativ syns den första av dina tre möss i labyrinten. Flytta din mus genom labyrinten och försök att äta alla små ostar.



STEG 3: Katt och mus

Se upp för de förföljande kattorna! Öppna och stäng labyrintdörrar för att blockera deras banor.

STEG 4: Hunden hjälper dig!

När kattorna blir alltför kluriga kan din mus bli en hund om den har ätit ett ben (du får ett ben vid spelets början). Kontrollera indikatorn för återstående ben. Om du har ett ben, tryck då på den gröna Hundknappen (5) för att vända din mus till en kattbitande hund under några få lyckliga ögonblick. Men var försiktig. Varje gång som du trycker på den gröna Hundknappen (5), förbrukar du ett ben. Så ät fler ben, men lagra upp dem för att kunna ta din mus iväg från krångliga ställen.

OBSERVERA: Du kan spara så många ben som din mus kan äta, men indikatorn för återstående ben visar ett maximum av 5 stycken.

STEG 5: Höken är alert!

När du spelar vid svårighetsgraderna 2, 3 och se upp för höken som flyger ut för att fånga din mus eller hund. Gå in i "IN"-lådan för att undkomma till ett av labyrintens hörn och förvirra höken.

STEG 6: Ät och spring.

Bonuspriserna syns ett i taget på speciella ställen på skärmen och det ger dig poäng när du äter dem. Börja med de stora ostarna och fortsätt med andra speciella förlägnader.

Ät alla små ostar och vinn bonus - gå sedan till en annan labyrint och till och med i snabbare fart. Fortsätt spela tills du inte har några möss kvar.

Tryck på ★ för att spela MOUSE TRAP™-alternativet som du har spelat igen. Tryck på # för att gå tillbaka till spelvalsbilden.

OBSERVERA: Reset-knappen på konsolen "tar bort" allt på datorn. Den kan användas för att starta ett nytt spel när som helst och den kan också användas om det blir fel på spelet.

POÄNGBERÄKNING

Liten ost _____ 90 poäng

1. a katten biten _____ 100 poäng

2. a katten biten _____ 300 poäng

3. e katten biten _____ 500 poäng

4. e katten biten _____ 700 poäng

5. e katten biten _____ 900 poäng

6. e katten biten _____ 1100 poäng

Det första bonuspriset (stor ost) är värt 1.000 poäng. Varje bonuspris därefter (olika varje gång) är värt 200 poäng mer än det tidigare. Antalet bonuspriser som en mus kan äta i en enkel labyrint är begränsat. Det finns sex möjliga priser i första labyrinten, sju i andra och så vidare tills du uppnår ett maximum av 15 priser.

Varje spelare börjar med 3 möss. Varje gång dina poäng kommer upp till 40.000 vinner du en bonus-mus (upp till totalt 5 möss vid varje tillfälle).

Du får 10.000 poängs bonus varje gång du ätit upp alla små ostar i labyrinten.

GLÄDJEN AV ATT UPPTÄCKA SJÄLV

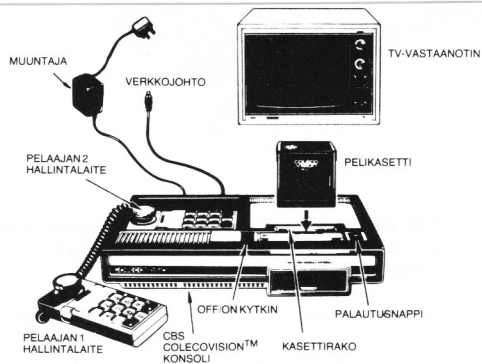
Denna instruktion vill ge dig en basinformation som du behöver för att kunna spela MOUSE TRAP™, men detta är bara en början! Du kommer att finna att denna kassett är full av specialnummer för att göra MOUSE TRAP™ spännande varje gång du spelar. Experimentera med olika tekniker - och njut av spelet!



PELIN KUVAUS

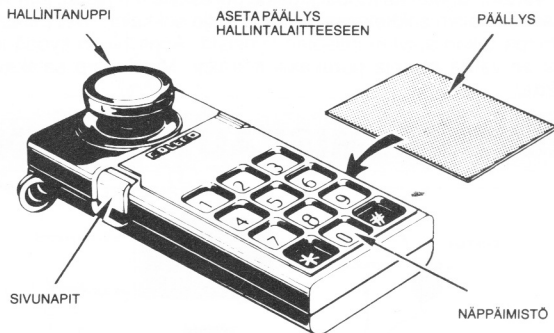
Tämä on hauska Exidyn videopeli. MOUSE TRAP™, COLECOVISIONIA™ varten, tarjoaa käyttöösi juustoa pureskelevan hiiren, jota voit siirtää edestakaisin sokkelossa. Avaa ja sulje sokkelon ovet pelastaaksesi hiiren takaa-ajavien kissojen kynsistä. Anna hiiren syödä luu ja muuta se välillä kissoja purevaksi koiraksi. Mutta varo salakavalaa haukkaa!

PELIIN VALMISTAUTUMINEN



- Varmista, että COLECOVISION™-konsoli on kytketty TV:hen ja verkkolaite konsoliin. Kytke sitten verkkojohto 220/240 V AC verkkovirtaan.
- TV:n tulisi olla päällä ja viritettynä samalle kanavalle kuin konsolissa oleva kanavavalinta.
- Pelatessasi yhden hengen MOUSE TRAP™-peliä kytke hallintalaje pistukkeeseen 1 (takajakki). Kahden hengen pelissä käytetään molempia hallintalajeita.
- **VARMISTA AINA, ETTÄ COLECOVISION™ - YKSIKKÖ ON POIS PÄÄLTÄ ENNEN KASSETIN PAIKOILLEEN ASETTAMISTA TAI POISTAMISTA.** Käännä OFF/ON kytkin asentoon ON kasetin paikoilleen asetuksen jälkeen.

HALLINTALAITTEIDEN KÄYTTÖ



Ennen kuin alat pelata MOUSE TRAP™-peliä, aseta päällis kuvan osoittamalla tavalla. (Säilytä päällistä COLECOVISION™ pelikasettisi takana, kun et käytä sitä.)

HUOM: Käytä pistukkeeseen 1 kytkettyä hallintalaitetta yhden hengen peliä varten. Kahden hengen pelissä pelaaja 1 käyttää pistukkeeseen 1 ja pelaaja 2 pistukkeeseen 2 kytkettyä hallintalaitetta.

1. NÄPPÄIMISTÖ: Näppäimistön nappien 1-8 avulla voit valita haluamasi pelivaihtoehdon ennen pelin aloittamista. Päällyksessä näkyvää punaista, keltaista tai sinistä nappia (1, 2 tai 3) painamalla kaikki tämänväriset ovet sulkeutuvat. Painamalla vihreää nappia (5) hiireesi muuttuu koiraksi. Nappia * painamalla pelin jälkeen voit pelata uudelleen saman vaihtoehdon. Nappia # painamalla pelin jälkeen voit valita uuden vaihtoehdon.

2. HALLINTANUPPI: Työntämällä hallintanuppiä vasemmalle, oikealle, ylös tai alas saat hiiren tai koiran liikkumaan tähän suuntaan.

HUOM: Sivunappeja ei käytetä MOUSE TRAP™-pelin yhteydessä.

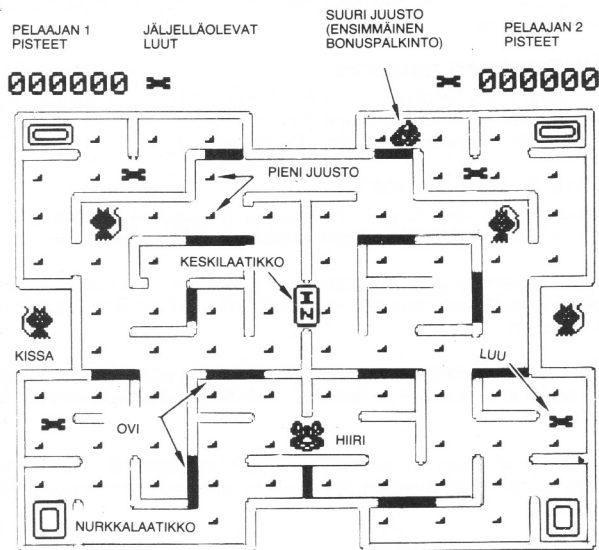
NÄIN PELAAT

VAIHE 1: Valitse haluamasi peli

Paina palautusnappia ja otsikorivi tulee näkyviin TV:hen. Odota, kunnes pelivaihtoehdot tulevat kuvaruutuun. Valitse niistä sitten yksi painamalla vastaavaa numeronappia jommassakummassa hallintalaitteessa.

VAIHE 2: Ajo on käynnissä!

Valittuasi haluamasi pelivaihtoehdon ensimmäinen kolmesta hiirestäsi ilmestyy sokkeloon. Siirrä sokkelossa hiirtäsi, joka yrittää syödä kaikki pienet juustot.



VAIHE 3: Kissa ja hiiri

Varo takaa-ajavia kissoja! Avaa ja sulje sokkelon ovet niiden takaa-ajon estämiseksi.

VAIHE 4: Koira sen tekee!

Kun kissat tulevat liian oveliksi, on hiiresi muututtava koiraksi, jos se on syönyt luun (saat yhden luun käyttöösi pelin alussa). Tarkasta jäljelläolevat luut. Jos sinulla on luu, paina vihreää koiranappia (5) hiiresi muuttamiseksi väliaikaisesti kissoja purevaksi koiraksi. Mutta ole varovainen. Aina kun painat vihreää koiranappia (5), käytät yhden luun. Syö siis lisää luita, mutta säästä ne myöhäisempään käyttöön hiiresi pelastamiseksi tukalista tilanteista.

HUOM: Voit säästää niin monta luuta kuin hiiresi pystyy syömään, mutta jäljelläolevien luiden näyttölaitteessa näkyvä maksimimäärä on kuitenkin viisi luuta.

VAIHE 5: Varo haukkaa!

Kun pelaat peliä tasoilla 2, 3 ja 4, niin varo lentävää haukkaa, joka vaanii hiirtäsi tai koiraasi. Mene keskilaatikkoon haukkaa pakoon ja siirry sokkelon nurkkaan haukan eksyttämiseksi.

VAIHE 6: Syö ja juokse

Bonuspalkinnot näkyvät yksi kerrallaan kuvaruudussa ja ansaitset pisteet syömällä ne. Aloita suuresta juustosta ja siirry sitten muihin.

Syö kaikki pienet juustot ja ansaitse bonuspisteet - siirry sitten toiseen sokkeloon vielä hurjempaan toimintaan. Jatka pelaamista, kunnes hiiresi loppuvat.

Paina nappia ★ valitsemasi MOUSE TRAP™-vaihtoehdon pelaamiseksi uudelleen. Napin # painaminen mahdollistaa uuden vaihtoehdon valinnan.

HUOM: Konsolin palautusnappi "selvittää" laskulaitteen. Sitä voidaan käyttää uuden pelin aloittamiseen milloin tahansa ja myös pelihäiriön yhteydessä.

PISTETAULUKKO

Pieni juusto_____	90 pistettä
1. purtu kissa_____	100 pistettä
2. purtu kissa_____	300 pistettä
3. purtu kissa_____	500 pistettä
4. purtu kissa_____	700 pistettä
5. purtu kissa_____	900 pistettä
6. purtu kissa_____	1100 pistettä

Ensimmäinen bonuspalkinto (suuri juusto) on 1000 pisteen arvoinen. Jokainen tämän jälkeen ansaittu bonuspalkinto (joka kerran erilainen) on 200 pistettä aikaisempaa arvokkaampi. Niiden bonuspalkintojen määrä, jotka hiiri voi syödä yhdessä sokkelossa, on luvultaan rajoitettu. Ensimmäisessä sokkelossa on kuusi mahdollista palkintoa, toisessa seitsemän jne., kunnes saavutat maksimimäärän 15 palkintoa.

Kumpikin pelaaja aloittaa kolmella hiirellä. Aina kun saavutat 40.000 pistettä, voitat bonushiiren (enintään viisi hiirtä kerrallaan).

Ansaitset 10.000 pisteen bonuksen aina kun syöt kaikki sokkelossa olevat pienet juustot.

LÖYTÄMISEN ILO

Tämä ohjekirjanen kertoo kaiken välttämättömän, jonka tarvitset tietää voidaksesi pelata MOUSE TRAP™-peliä. Mutta se on vasta alkua! Tulet huomaamaan, että tämä kasetti sisältää erityisiä piirteitä, jotka tekevät MOUSE TRAP™-pelin jännittäväksi jokaisella pelikerralla. Kokeile eri menettelytapoja - ja iloitse pelistä!

