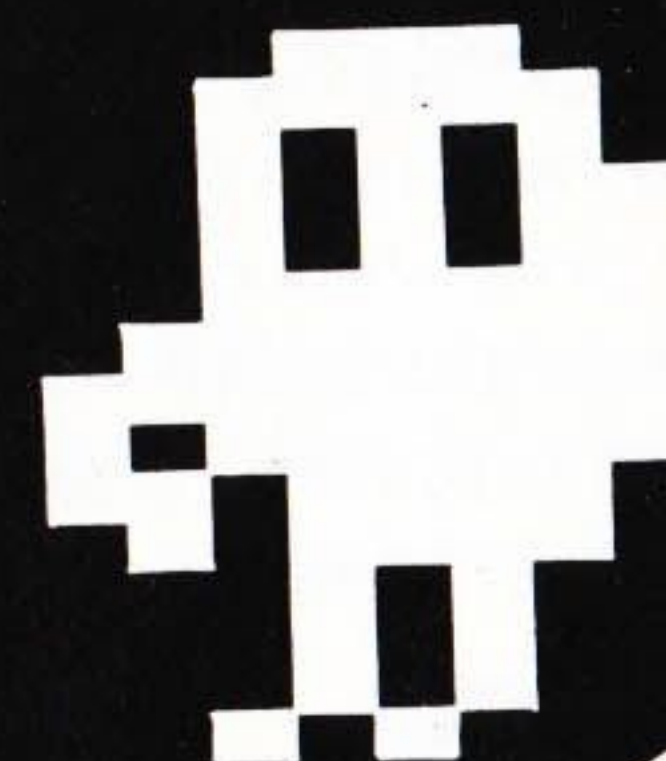


English Instructions
Anweisungen auf Deutsch
Instructions en français
Instrucciones en español
Instructies in nederlands
Istruzioni in italiano



A VIDEO
GAME CARTRIDGE FROM
 **PARKER BROTHERS**



Q*bert™

FOR THE COLECOVISION™ GAME SYSTEM

Under license from D. Gottlieb & Co.

Rules © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915.
Q*bert © 1983 D. Gottlieb & Co.

OBJECT

To score as many points as possible by changing the colour of the cubes on the pyramid from a starting colour to a destination colour. You'll do this by hopping Q*bert from cube to cube while avoiding the "nasty" characters who will try to stop him. Each time you complete a pyramid, you'll proceed to a new pyramid – or round. Try to complete as many rounds as you can. There are nine game levels in all; four rounds per level.

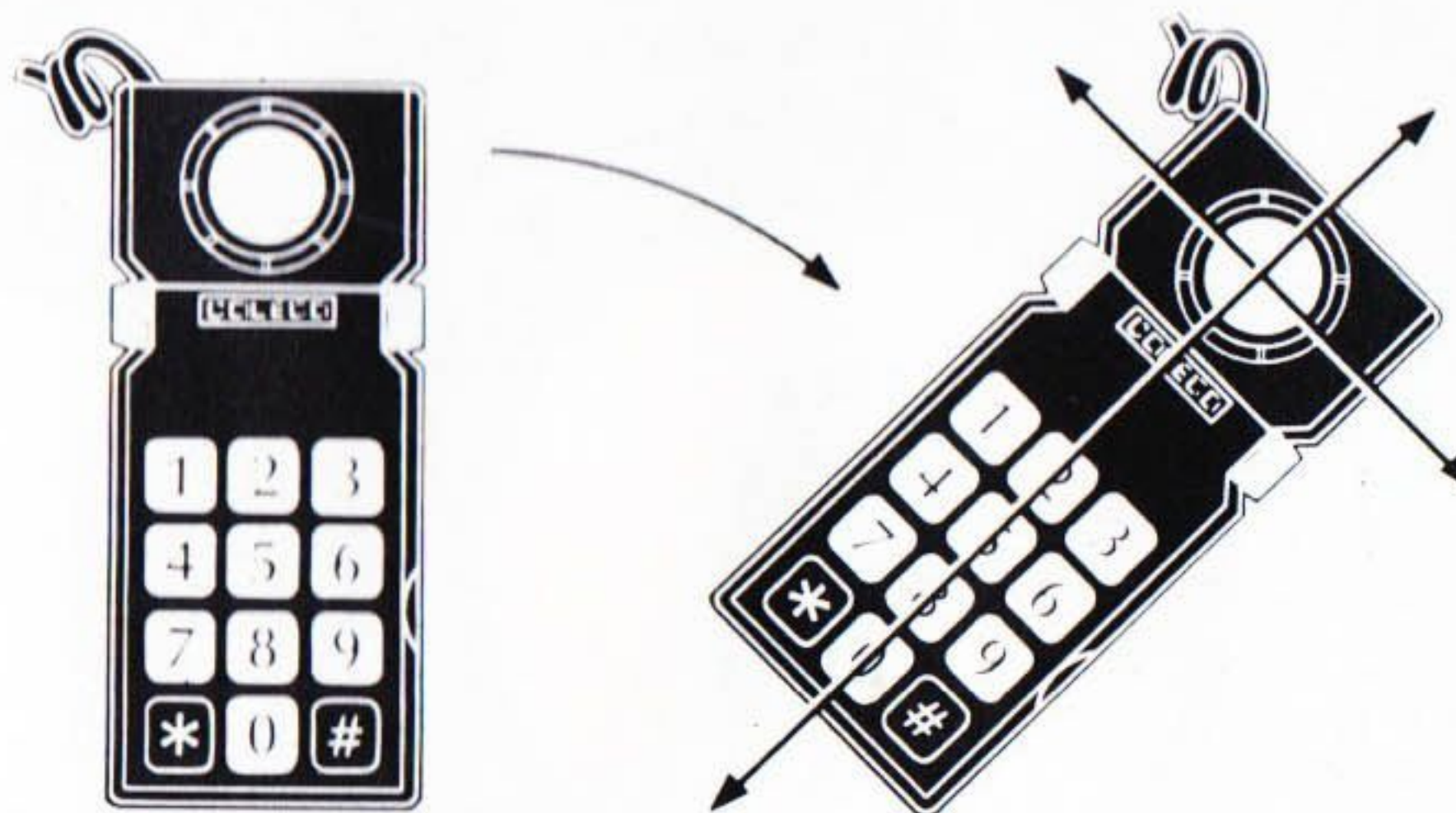
SETTING THE CONSOLE CONTROLS

1. Make sure the cartridge is placed firmly into the cartridge slot.
2. Turn the OFF/ON switch to ON. In the centre of the screen you'll see "Select Game 1-6".
3. Press the the number of the game you want to play (see GAME SELECTION BOX).
4. You'll see a demo screen with Q*bert hopping on four cubes, showing how he reaches the destination colour for that round. When he's done, the screen changes and you're ready to begin the game.

THE JOYSTICK

Turn the joystick to the right so that the four corners make a diamond shape.

The joystick moves in the four diagonal directions shown. These are the directions in which Q*bert hops around the pyramid.



PLAYING

You'll start the game with a set number of Q*berts (SEE GAME SELECTION BOX). The first Q*bert will appear on the topmost cube as soon as the game starts. The remaining Q*berts are shown to the left of the pyramid.

Try to hop Q*bert onto each and every cube, so that eventually the entire pyramid becomes the destination colour. The destination colour indicator is at the left of the screen.

Be careful not to hop Q*bert off the sides of the pyramid or off the bottom row of cubes. If you do, he falls and you lose that Q*bert. When this happens, the next Q*bert will appear on the topmost cube ready to try again to complete the pyramid.

Red Ball

When Red Ball starts rolling, get Q*bert out of its path or it will squash him! If this happens, the next Q*bert will appear on the cube where the last one was squashed.

Purple Ball

Poses the same kind of danger as Red Ball, except that when Purple Ball reaches the bottom of the pyramid, it hatches Coily the snake!



Coily

He's the snake with the perilous pounce! The only way to get rid of Coily is to lure him off the pyramid by hopping a flying disc.

The best way to do this is to hop Q*bert onto the exit cube. (There is only one correct exit cube for each flying disc.) Then as soon as Coily approaches the exit cube, hop Q*bert aboard the flying disc. Q*bert flies off to safety while Coily falls into space.

Flying Discs

When Q*bert's in trouble, he can board a flying disc that will whisk him off to safety at the top of the pyramid. The number of discs and their placement to the sides of the pyramid will differ, depending on the game level and round.

Just make sure Q*bert boards the flying disc from the correct exit cube or else he'll fall off the pyramid.

Wrongway

Wrongway appears on the lower portion of the pyramid and travels sideways and upwards, ready to jump on Q*bert. If he does, the next Q*bert will appear on the cube where the last one was jumped.

Slick

Even though Slick can't catch Q*bert, he's still a very crafty fellow. He changes the cubes' colours so Q*bert's got to retrace his tracks. If Q*bert stops him, however (by running into him), you'll earn bonus points.

Green Ball

Green Ball is the other green character that can't catch Q*bert. But if Q*bert catches Green Ball, all the characters except Q*bert freeze for a moment, Q*bert can continue to hop, and you'll earn bonus points.

END OF ROUND

The round ends when you complete the pyramid. As long as you have a Q*bert remaining, a new pyramid will appear with a new destination colour.

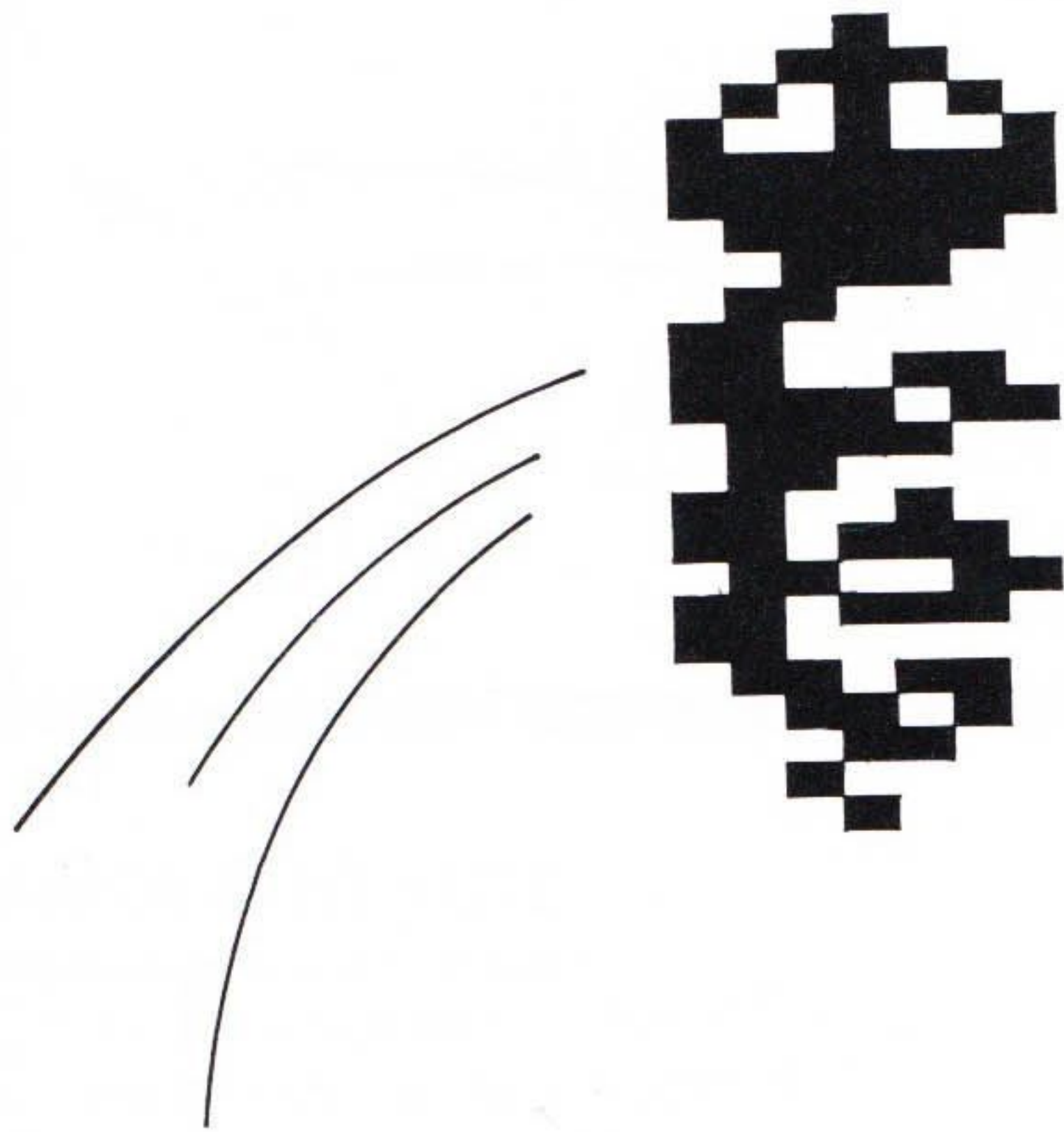
ROUND PROGRESSION

As you progress from round to round, Q*bert's speed, the speed of the other characters, and the frequency of the other characters' appearances will increase.

END OF GAME

The game ends when you run out of Q*berts.

To play again, press RESET, then choose the game you wish to play.



TWO-PLAYER GAMES

Games 4-6 are two-player games.

The left player goes first; players alternate turns. Your turn ends when you lose a Q*bert; you resume playing with your remaining Q*berts.

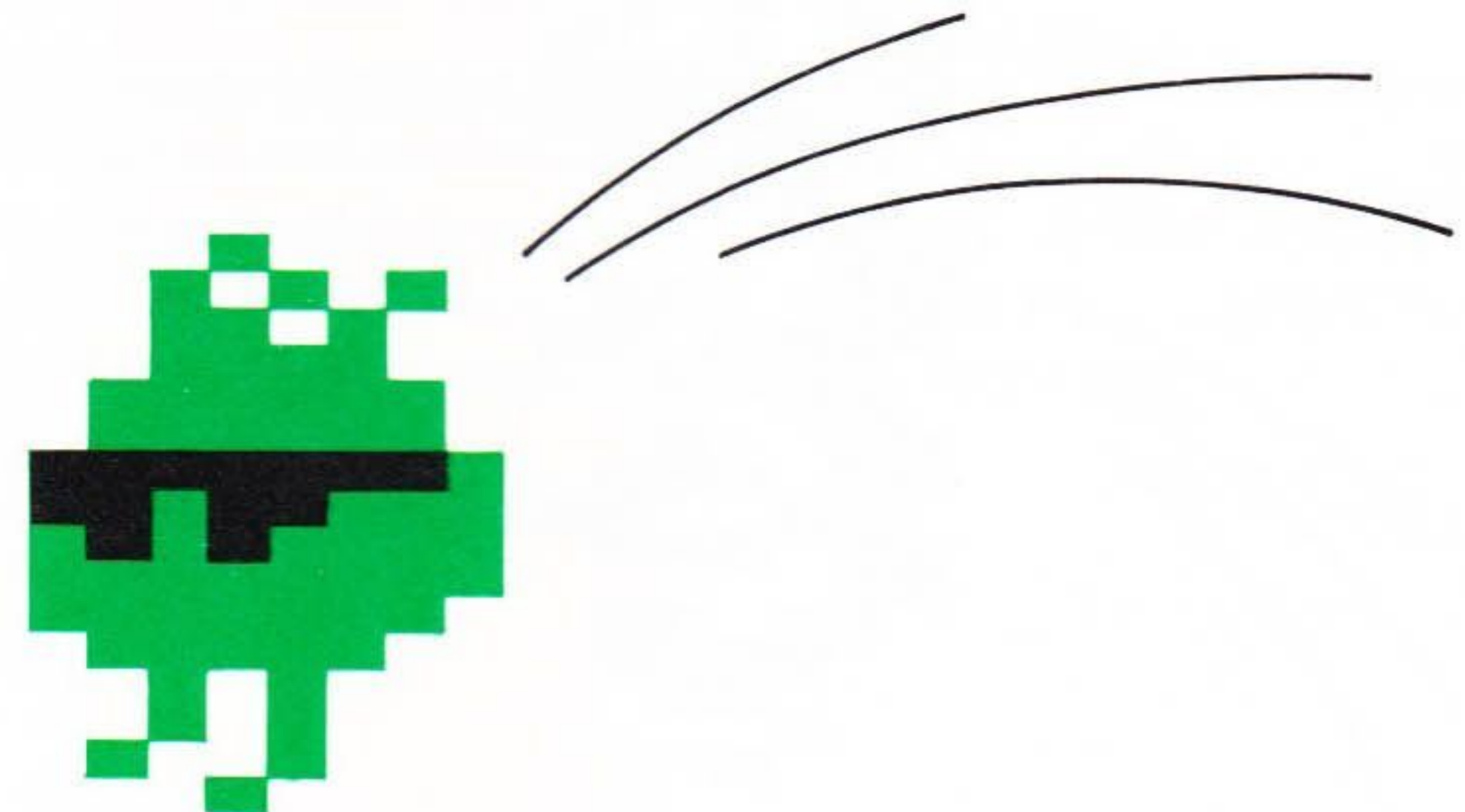
The game ends when both players have lost all their Q*berts.

GAME SELECTION BOX

Game 1	One-player	You start with 5 Q*berts
Game 2	One-player	You start with 4 Q*berts
Game 3	One-player	You start with 3 Q*berts
Game 4	Two-player	You each start with 5 Q*berts
Game 5	Two-player	You each start with 4 Q*berts
Game 6	Two-player	You each start with 3 Q*berts

SCORING

Q*bert changes cubes to destination colour	25 points
Q*bert changes cubes to intermediate colour . . .	15 points
Q*bert catches Slick	300 points
Q*bert catches Green Ball	100 points
Q*bert lures Coily off pyramid	500 points
Extra points for unused flying discs	50 points
	for each disc
Bonus points	1000 points
	for completing the first round;
	amount increases 250 points for each
	successive round, up to 5000 points
Bonus Q*berts	In Games 1, 2, 4, 5
	—one for the first 8000 points you score;
	thereafter, one every 14,000 points
	In Games 3, 6
	—one for every 14,000 points you score



REACHING THE DESTINATION COLOUR

The following describes Q*bert's colouring pattern in the nine game levels.

S = Starting colour **I = Intermediate colour** **D = Destination colour**

Level 1	When Q*bert jumps on S, it changes to D. When he jumps on D, it stays at D.
Level 2	When Q*bert jumps on S, it changes to I. When he jumps on I, it changes to D. When he jumps on D, it stays at D.
Level 3	When Q*bert jumps on S, it changes to D. When he jumps on D, it changes back to S. Q*bert's got to start again.
Level 4	When Q*bert jumps on S, it changes to I. When he jumps on I, it changes to D. When he jumps on D, it changes back to I. Q*bert's got to start again.
Level 5	When Q*bert jumps on S, it changes to I. When he jumps on I, it changes to D. When he jumps on D, it changes back to S. Q*bert's got to start again.
Levels 6-9	The destination colour is reached in the same manner as in Level 5. Play becomes more and more difficult as characters and objects appear with increasing speed.

IMPORTANT NOTE

The colours seen on your T.V. Set may not be identical to those shown in this booklet. This is due to the type of T.V. Receiver used and **does not** mean your cartridge is faulty.

IN CASE OF DIFFICULTY USING THIS PRODUCT, PLEASE
CONTACT YOUR NEAREST CONSUMER RESPONSE
DEPARTMENT

IN THE U.K. AND IRELAND

THE PALITTOY COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

IN GERMANY:

GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

IN FRANCE

MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

IN SPAIN

PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

IN THE NETHERlands

CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

IN BELGIUM:

CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

ELSEWHERE IN EUROPE CONTACT:
THE PALITTOY COMPANY, ENGLAND.

ZIEL

Das Ziel des Spiels, ist, möglichst viele Punkte zu sammeln, indem man die Farbe der Würfel einer Pyramide ändert. Zu diesem Zweck hüpf Q*bert von einem Würfel zum anderen und geht dabei den "Bösen" aus dem Weg, die ihn hindern wollen. Wenn eine Pyramide fertig ist, gehts weiter zur nächsten – oder zur nächsten Runde. Versuchen Sie, so viele Runden wie möglich zu spielen. Es gibt insgesamt sechs verschiedene Spiele, jedes davon mit neun Spielebenen zu je vier Runden.

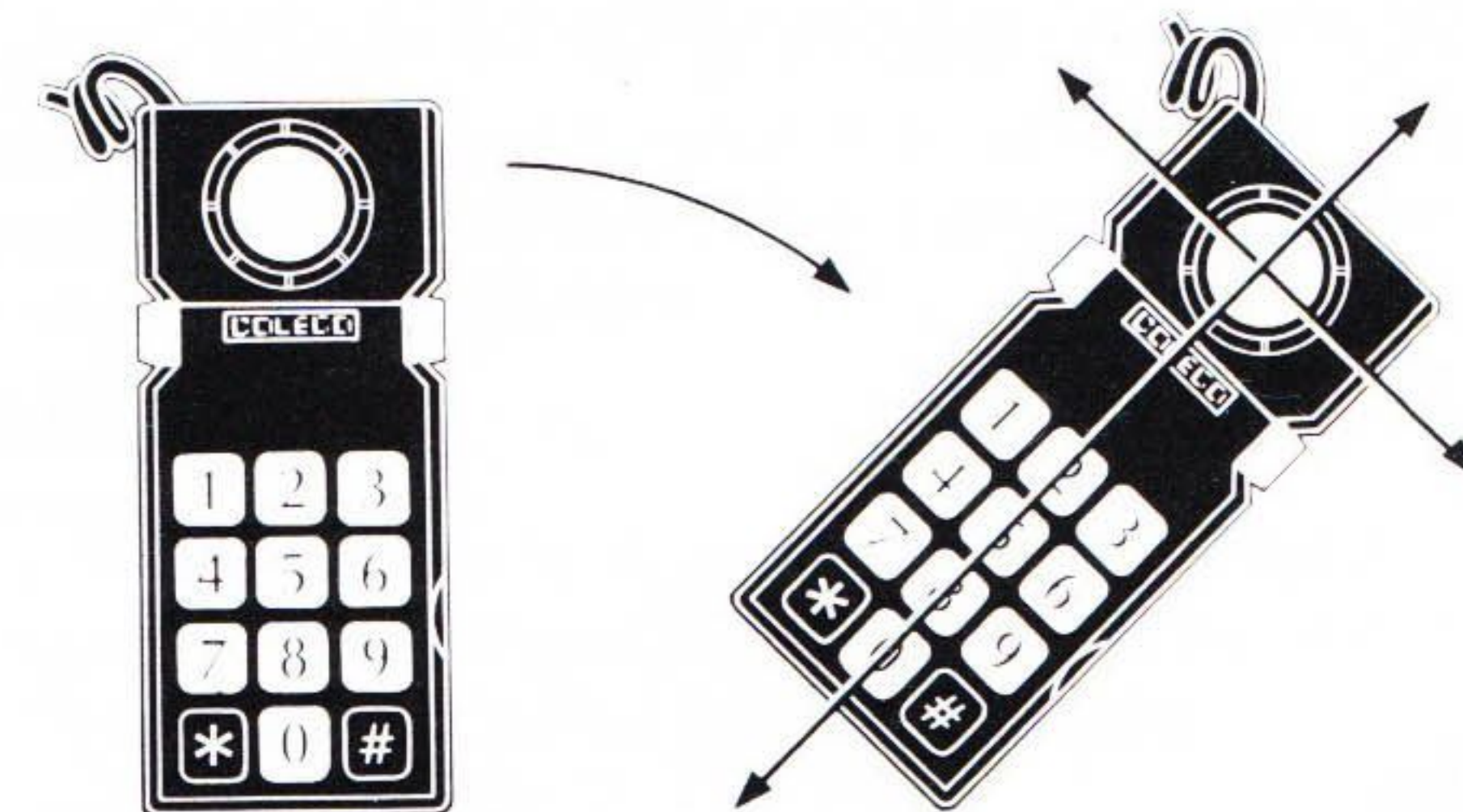
KONSOLENSTEUERUNG

1. Stecken Sie die Kassette fest in den Schlitz.
2. Schalten Sie den EIN/AUS-Schalter auf EIN. In der Mitte des Bildschirms erscheint die Anweisung "Select Game 1-6".
3. Drücken Sie auf die gewünschte Spielnummer (siehe SPIELTABELLE).
4. Auf dem Bildschirm wird Ihnen vorgeführt, wie Q*bert auf vier Würfel hüpf und ihnen die Zielfarbe für diese Runde gibt. Wenn er fertig ist, ändert sich das Bild, und es kann losgehen.

STEUERKNÜPPEL

Drehen Sie den Steuerknüppel nach rechts, bis seine vier Ecken einen Rhombus bilden.

Der Steuerknüppel bewegt sich in den vier gezeigten Diagonal-richtungen. In diesen Richtungen kann auch Q*bert an der Pyramide hoch und nieder hüpfen.



DAS SPIEL

Das Spiel beginnt mit einer gewissen Anzahl von Q*berts (siehe SPIELTABELLE). Sobald das Spiel beginnt, erscheint der erste davon auf dem obersten Würfel. Die übrigen Q*berts sind links neben der Pyramide zu sehen.

Q*bert muß auf jeden einzelnen Würfel hüpfen, damit die ganze Pyramide schließlich ihre Zielfarbe annehmen kann. Die Zielfarbe wird links auf dem Bildschirm angezeigt.

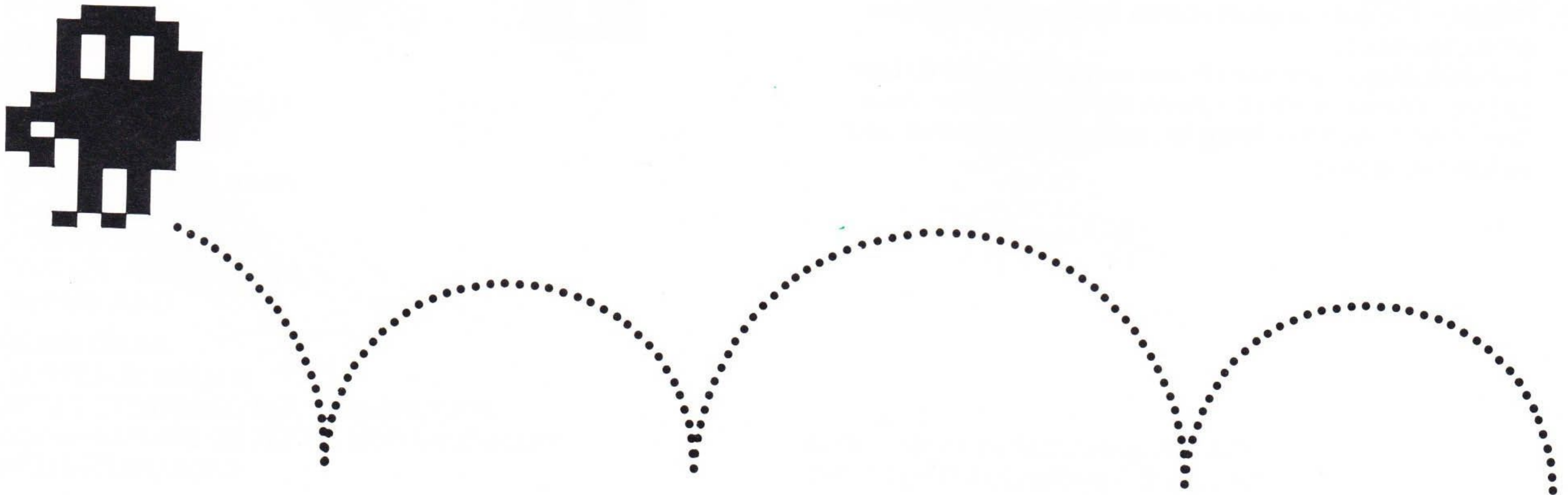
Q*bert darf aber nicht von der Seite der Pyramide oder von der untersten Würfelreihe herunterhüpfen, da er sonst herunterfällt und verloren geht. In diesem Fall erscheint auf der Spitze der Pyramide der nächste Q*bert, mit dem Sie es jetzt versuchen können.

Die Rote Kugel

Wenn die rote Kugel zu rollen beginnt, muß Q*bert schnell aus dem Weg, wenn er nicht zerdrückt werden soll! Wenn das geschieht, erscheint der nächste Q*bert an der Stelle des alten.

Die Lila Kugel

Diese Kugel bedroht Q*bert auf die gleiche Weise wie die rote. Wenn sie jedoch den Boden erreicht, schlüpft die Schlange Coily aus!



Coily

Diese Schlange ist immer sprungbereit! Sie läßt sich nur von einer fliegenden Scheibe von der Pyramide weglocken.

Zu diesem Zweck ist es am besten, wenn Q*bert auf den Ausgangswürfel hüpfte (für jede fliegende Scheibe gibt es nur einen richtigen Ausgangswürfel). Sobald sich dann Coily dem Ausgangswürfel nähert, kann Q*bert auf die fliegende Scheibe hüpfen und sich in Sicherheit begeben, während Coily im Raum verschwindet.

Fliegende Scheiben

Wenn Q*bert in Gefahr ist, kann er auf eine fliegende Scheibe hüpfen, die ihn sicher auf die Spitze der Pyramide befördert. Die Anzahl der Scheiben und ihre Anordnung an den Seiten der Pyramide hängen von der Spielebene und von der Runde ab.

Achten Sie bloß darauf, daß Q*bert vom richtigen Ausgangswürfel abspringt, oder er fällt von der Pyramide herunter.

Wrongway

Wrongway erscheint auf dem unteren Teil der Pyramide und hüpfte nach der Seite und nach oben, um Q*bert zu überfallen. Wenn ihm das gelingt, erscheint auf der Stelle des Überfalls der nächste Q*bert.

Slick

Slick kann Q*bert zwar nicht fangen, ist aber ein schlauer Kerl. Er gibt den Würfeln eine andere Farbe, so daß Q*bert die Arbeit nochmals tun muß. Wenn Q*bert ihn jedoch davon abhält (indem er in ihn hineinrennt), gibt es Bonuspunkte.

Die Grüne Kugel

Dieser Grünling kann Q*bert ebenfalls nicht fangen. Fängt Q*bert jedoch die grüne Kugel, so bleiben alle anderen Figuren mit Ausnahme von Q*bert selbst einen Augenblick lang stehen. Q*bert kann aber weiterhüpfen, und es gibt Bonuspunkte.

ENDE DER RUNDE

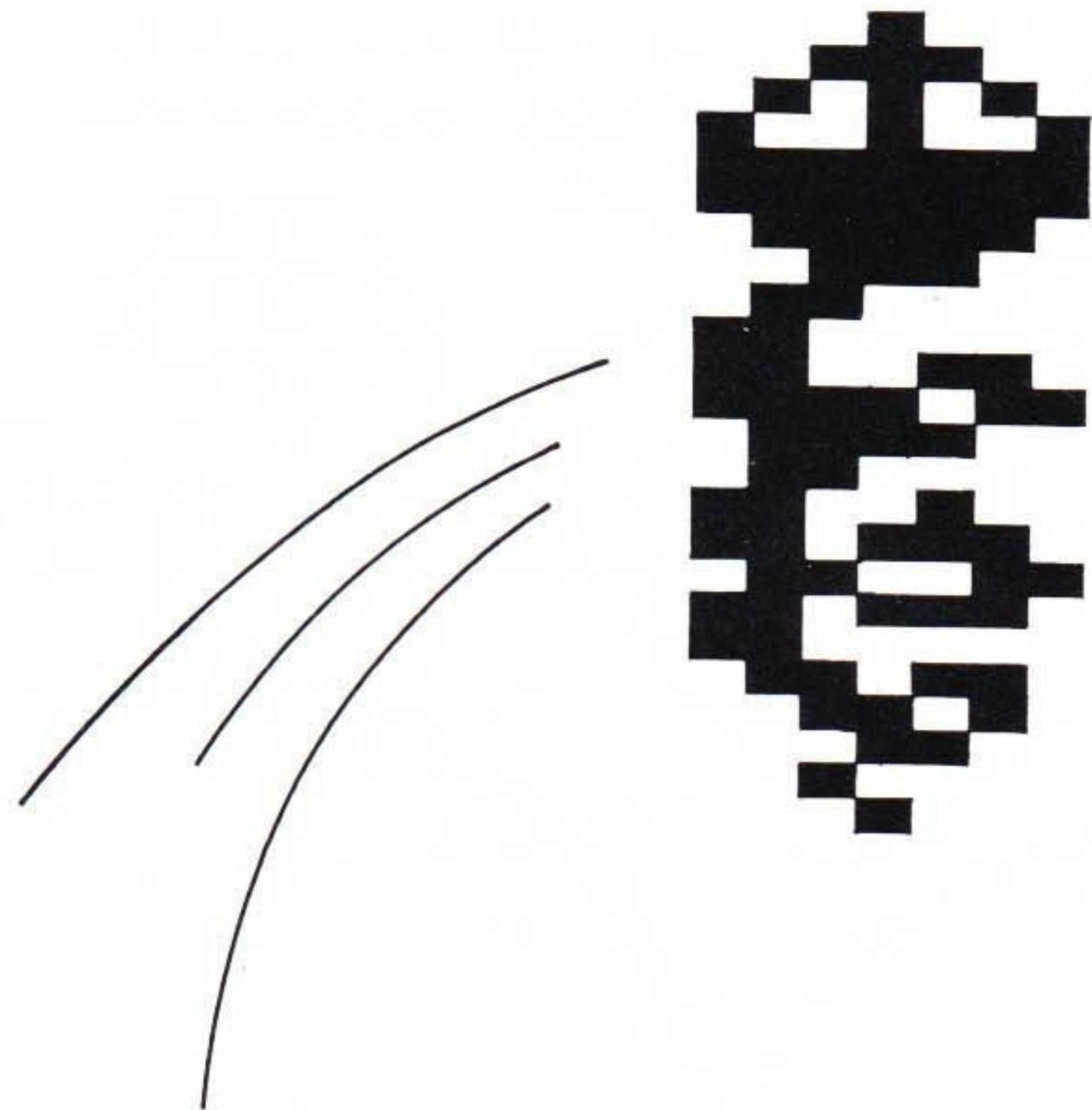
Wenn die Pyramide fertig ist, ist auch die Runde zu Ende. Solange Sie noch einen Q*bert übrig haben, erscheint eine neue Pyramide mit einer neuen Zielfarbe.

SPIELFORTSCHRITT

Q*berts Geschwindigkeit, die Geschwindigkeit der anderen Figuren und die Häufigkeit ihres Erscheinens nehmen von einer Runde zur nächsten ständig zu.

SPIELEND

Wenn es keinen Q*bert mehr gibt, ist das Spiel zu Ende.
Zum Weiterspielen drücken Sie auf RESET und dann auf die gewünschte Spielnummer.



ZWEIPERSONEN-SPIELE

Spiele 4 bis 6 sind Zweipersonen-Spiele.

Der linke Spieler kommt zuerst an die Reihe; danach wechseln sich die Spieler ab. Wenn Sie einen Q*bert verlieren, kommt der andere Spieler an die Reihe; Sie spielen mit Ihren übrigen Q*berts weiter.

Wenn beide Spieler alle ihre Q*berts verloren haben, ist das Spiel zu Ende.

SPIELTABELLE

Spiel 1	eine Person	Sie beginnen mit 5 Q*berts
Spiel 2	eine Person	Sie beginnen mit 4 Q*berts
Spiel 3	eine Person	Sie beginnen mit 3 Q*berts
Spiel 4	zwei Personen	Sie beginnen mit je 5 Q*berts
Spiel 5	zwei Personen	Sie beginnen mit je 4 Q*berts
Spiel 6	zwei Personen	Sie beginnen mit je 3 Q*berts

PUNKTEBEWERTUNG

Q*bert gibt Würfeln die Zielfarbe	25 Punkte
Q*bert gibt Würfeln die Zwischenfarbe	15 Punkte
Q*bert fängt Slick	300 Punkte
Q*bert fängt die grüne Kugel	100 Punkte
Q*bert lockt Coily von der Pyramide weg	500 Punkte
Extrapunkte für jede unbenutzte fliegende Scheibe	50 Punkte
Bonuspunkte	1000 Punkte
	für die erste Runde.
	Danach 250 Punkte
	je Runde
	bis insgesamt 5000 Punkte
Bonus-Q*berts	Spiele 1, 2, 4, 5
	– 1 für die ersten 8000 Punkte,
	danach 1 alle 14 000 Punkte
	Spiele 3, 6
	– 1 alle 14 000 Punkte



SO WIRD DIE ZIELFARBE ERREICHT

Im folgenden wird Q*berts Farbfolge für die neun Spielebenen beschrieben.

S = Ausgangsfarbe **I = Zwischenfarbe** **D = Zielfarbe**.

Ebene 1	Hüpft Q*bert auf S, so ergibt sich D. Hüpft er auf D, so bleibt D erhalten.
Ebene 2	Hüpft Q*bert auf S, so ergibt sich I. Hüpft er auf I, so ergibt sich D. Hüpft er auf D, so bleibt D erhalten.
Ebene 3	Hüpft Q*bert auf S, so ergibt sich D. Hüpft er auf D, so ergibt sich wieder S. Q*bert muß wieder von vorn anfangen.
Ebene 4	Hüpft Q*bert auf S, so ergibt sich I. Hüpft er auf I, so ergibt sich D. Hüpft er auf D, so ergibt sich wieder I. Q*bert muß wieder von vorn anfangen.
Ebene 5	Hüpft Q*bert auf S, so ergibt sich I. Hüpft er auf I, so ergibt sich D. Hüpft er auf D, so ergibt sich wieder S. Q*bert muß wieder von vorn anfangen.
Ebene 6-9	Die Zielfarbe wird auf die gleiche Weise erreicht wie auf Ebene 5. Das Spiel wird jedoch zunehmend schwieriger, und Figuren und Gegenstände erscheinen immer schneller.

WICHTIGER HINWEIS

Die Farben Ihres Fernsehers können von den in dieser Broschüre gezeigten abweichen. Das wird durch den Fernsehempfänger verursacht und **bedeutet nicht**, daß die Kasette fehlerhaft ist.

IM FALLE VON SCHWIERIGKEITEN BEIM EINSATZ DIESES
PRODUKTS WENDET MAN SICH AN DIE NAECHSTGELEGENE
ABTEILUNG FUER VERBRAUCHERFRAGEN.

IN DER BDR

GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

IN GROSSBRITANNIEN UND IRLAND

THE PALITTOY COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

IN FRANKREICH

MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

IN SPANIEN

PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

IN DE NIEDERLANDEN

CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

IN BELGIEN:

CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSEE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

IN ANDEREN TEILEN EUROPAS SETZT MAN SICH MIT DER
PALITTOY COMPANY IN ENGLAND IN VERBINDUNG.

OBJECTIF

Marquer autant de points que possible en faisant passer la couleur des cubes de la pyramide d'une couleur de départ à une couleur d'arrivée. Pour y arriver, vous ferez sauter Q*bert de cube en cube tout en évitant les "méchants" qui essaient de l'arrêter. Chaque fois que vous avez terminé une pyramide, vous en commencez une autre – c'est-à-dire une autre partie. Essayez de jouer autant de parties que vous le pouvez. Il y a six jeux distincts; neuf niveaux par jeu et quatre parties par niveau.

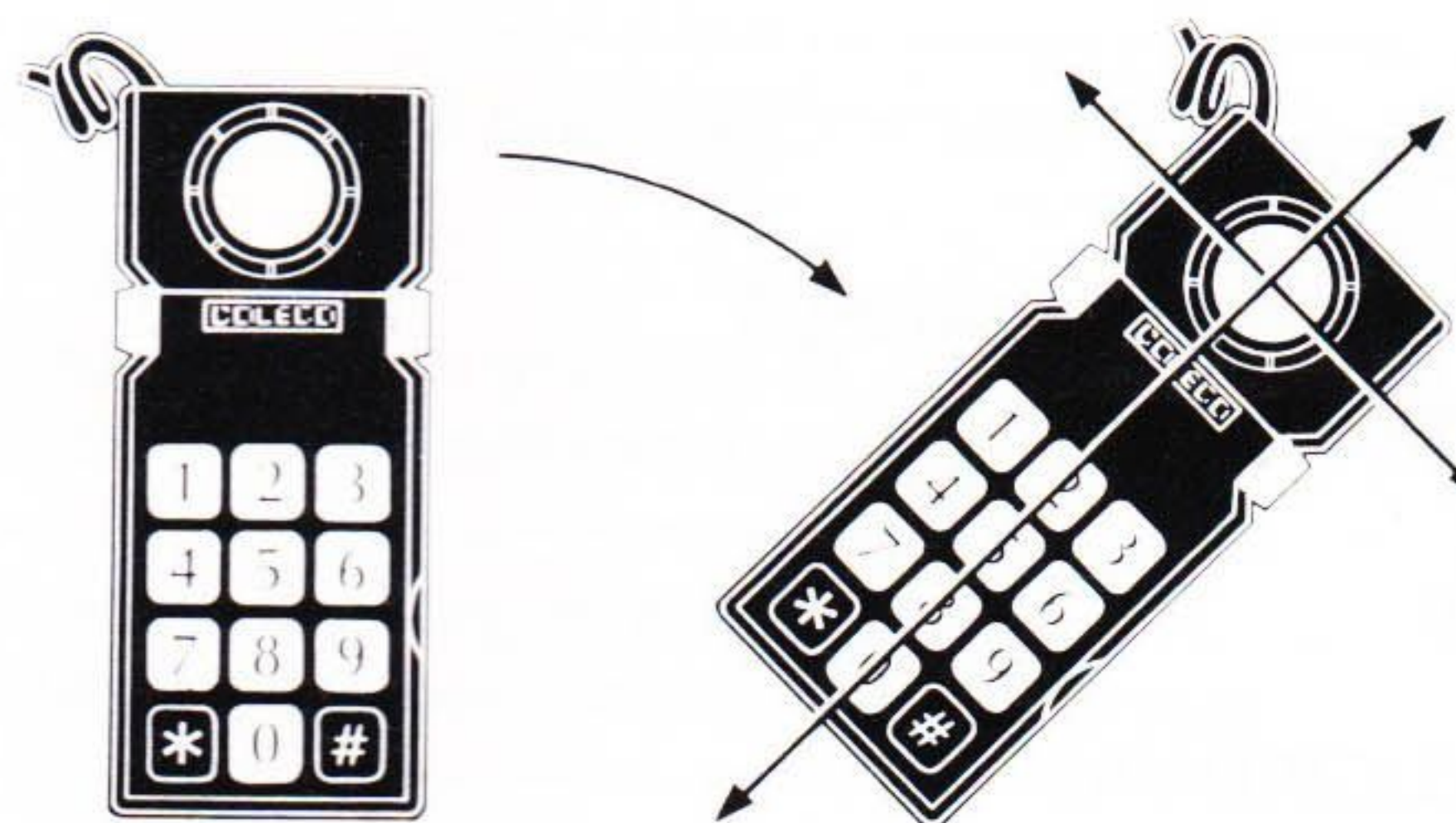
REGLAGE DES COMMANDES DE LA CONSOLE

1. Assurez-vous que la cartouche est solidement enfoncée dans son logement.
2. Mettez le commutateur ON/OFF sur ON. "Select Game 1-6" apparaîtra au centre de l'écran.
3. Appuyez sur le numéro du jeu que vous souhaitez (voir GAME SELECTION BOX).
4. Vous verrez un écran de démonstration, montrant Q*bert en train de sauter sur quatre cubes, leur faisant ainsi prendre la couleur d'arrivée de cette partie. Lorsqu'il a terminé, l'écran change et vous pouvez commencer à jouer.

LE LEVIER DE COMMANDE

Orientez le levier de commande vers la droite de façon à ce que les quatre coins aient la forme d'un diamant.

Le levier de commande se déplace dans les quatre directions représentées, en diagonale. Ce sont les directions dans lesquelles Q*bert saute autour de la pyramide.



COMMENT JOUER

Au début du jeu, vous disposez d'un nombre fixe de Q*bert (voir GAME SELECTION BOX). Dès que le jeu commence, le premier Q*bert apparaît sur le cube supérieur. Les Q*bert restants sont à gauche de la pyramide.

Essayez de faire sauter Q*bert sur chacun des cubes sans exception de façon à ce que la pyramide toute entière finisse par être de la couleur d'arrivée. L'indicateur de couleur d'arrivée se trouve à gauche de l'écran.

Faites attention de ne pas faire sauter Q*bert en dehors de la pyramide ou de la rangée inférieure de cubes. Si cela arrive, il dégringole et vous le perdez. A ce moment-là, le Q*bert suivant apparaît sur le cube supérieur, prêt à essayer de compléter la pyramide.

La Balle Rouge

Lorsque la balle rouge se met à rouler, écarter Q*bert ou bien il se fera écraser! Si cela arrive, le Q*bert suivant apparaîtra sur le cube où le précédent s'est fait écraser.

La Balle Violette

Présente le même genre de danger que la balle rouge, sauf que lorsque la balle violette atteint le bas de la pyramide, elle libère Coily le serpent!



Coily

C'est le serpent à l'étreinte meurtrière! La seule façon de s'en débarrasser est de le faire dégringoler de la pyramide en sautant sur un disque volant.

La meilleure façon d'y parvenir est de faire sauter Q*bert sur un cube de sortie. (Il n'y a qu'un cube de sortie correct par disque volant.) Ensuite, dès que Coily s'approche du cube de sortie, il faut faire sauter Q*bert sur le disque volant qui l'emmènera en sûreté pendant que Coily s'écrase dans l'espace.

Les Disques Volants

Lorsque Q*bert a des ennuis, il peut s'embarquer à bord d'un disque volant qui l'emmènera en sûreté au sommet de la pyramide. Le nombre de disques et leur emplacement le long de la pyramide différeront en fonction du niveau de difficulté et de la partie.

Assurez-vous que Q*bert se trouve sur le cube de sortie correct avant qu'il ne s'embarque à bord du disque volant, sinon il dégringolera de la pyramide.

Wrongway

Wrongway apparaît dans la partie inférieure de la pyramide et il se déplace latéralement et verticalement, prêt à sauter sur Q*bert. S'il y parvient, le Q*bert suivant apparaît sur le cube où le précédent s'est fait attaquer.

Slick

Slick ne peut pas attraper Q*bert, mais il n'empêche qu'il est très rusé! Il fait changer les cubes de couleur, obligeant ainsi Q*bert à revenir sur ses pas. Si Q*bert l'arrête (en se heurtant à lui), vous obtenez des points de bonification.

La Balle Verte

La balle verte ne peut pas elle non plus attraper Q*bert. Mais si Q*bert l'attrape, tous les personnages sauf Q*bert s'immobilisent pendant quelques instants, Q*bert en profite pour continuer à sauter et vous obtenez des points de bonification.

FIN DE LA PARTIE

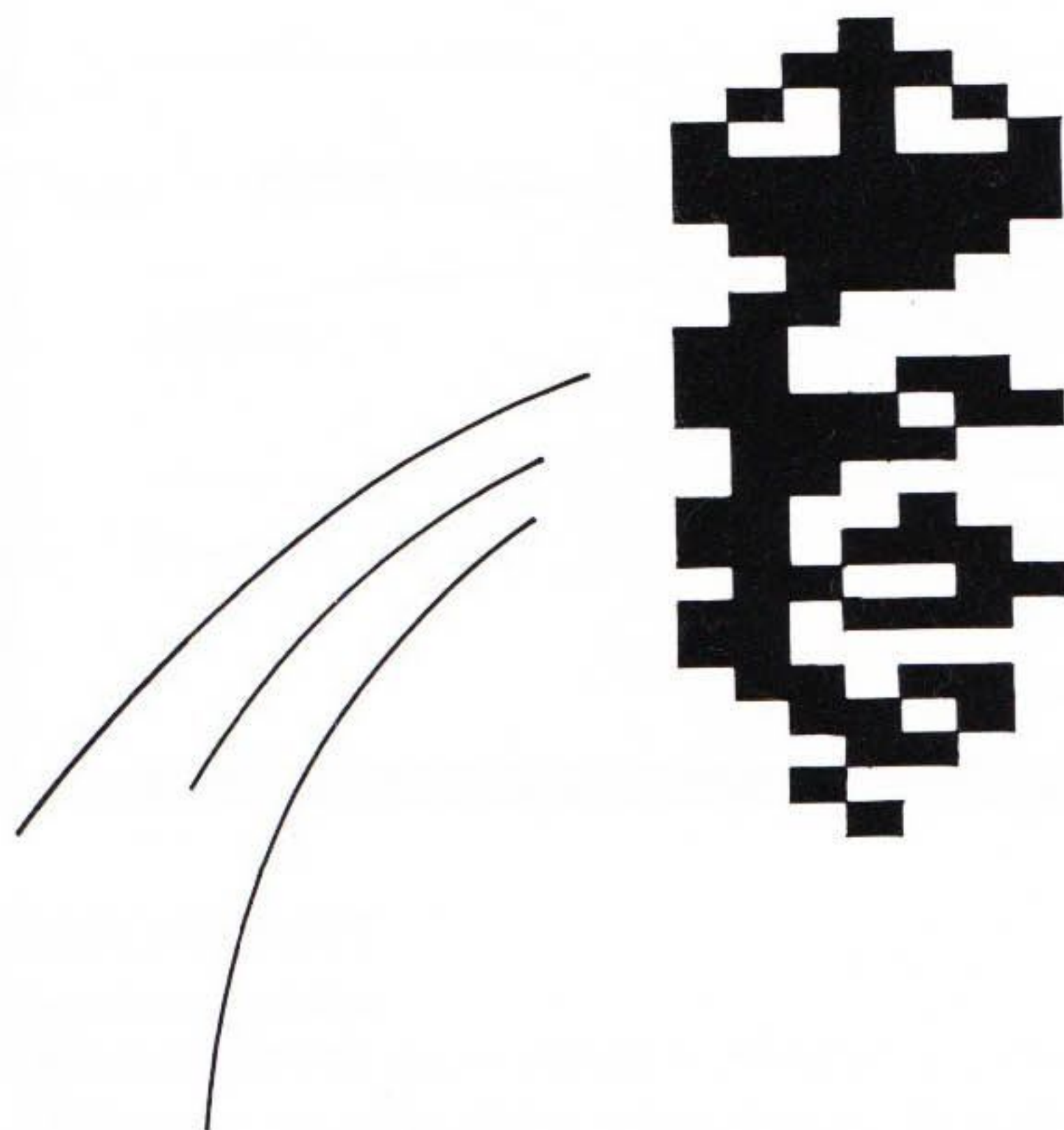
La partie se termine lorsque vous avez terminé une pyramide. Aussi longtemps qu'il vous reste un Q*bert, une nouvelle pyramide apparaît sur l'écran avec une couleur d'arrivée différente.

PROGRESSION DES PARTIES

Au fur et à mesure que les parties se succèdent, la vitesse de Q*bert, celle des autres personnages et la fréquence des apparitions de ces derniers augmentent.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque vous n'avez plus de Q*bert.
Pour recommencer à jouer, appuyez sur RESET et choisissez le jeu que vous souhaitez.



JEUX A DEUX JOUEURS

Les jeux 4-6 sont des parties à deux joueurs.

Le joueur de gauche commence, puis les joueurs jouent chacun à leur tour. Votre tour se termine lorsque vous perdez un Q*bert. Vous continuez à jouer avec les Q*bert qui vous restent.

La partie se termine lorsque les deux joueurs ont perdu tous leurs Q*bert.

SELECTION DU JEU

Jeu 1	1 joueur	Vous commencez avec 5 Q*bert.
Jeu 2	1 joueur	Vous commencez avec 4 Q*bert.
Jeu 3	1 joueur	Vous commencez avec 3 Q*bert.
Jeu 4	2 joueurs	Vous commencez avec 5 Q*bert chacun.
Jeu 5	2 joueurs	Vous commencez avec 4 Q*bert chacun.
Jeu 6	2 joueurs	Vous commencez avec 3 Q*bert chacun.

MARQUE DES POINTS

- Q*bert donne aux cubes
la couleur d'arrivée25 points
- Q*bert donne aux cubes
la couleur intermédiaire15 points
- Q*bert attrape Slick300 points
- Q*bert attrape la balle verte100 points
- Q*bert attire Coily à l'écart de la pyramide500 points
- Points supplémentaires pour les disques50 points
volants inutilisés par disque
- Points de bonification1000 points
pour avoir terminé la première partie;
ensuite 250 points
en plus de 1000 pour chaque partie
successive, à concurrence
de 5000 points
- Q*bert de bonification**Jeux 1, 2, 4, 5**
– 1 après avoir marqué vos 8000 premiers points;
ensuite, 1 chaque fois que vous obtenez
14.000 points
Jeux 3, 6
– 1 chaque fois que vous marquez 14.000 points.



COMMENT ATTEINDRE LA COULEUR D'ARRIVEE

Voilà la façon de procéder aux neuf niveaux de jeu.

S = couleur de départ **I = couleur intermédiaire** **D = couleur d'arrivée.**

Niveau 1	Lorsque Q*bert saute sur S, elle devient D. Lorsqu'il saute sur D, elle reste D.
Niveau 2	Lorsque Q*bert saute sur S, elle devient I. Lorsqu'il saute sur I, elle devient D. Lorsqu'il saute sur D, elle reste D.
Niveau 3	Lorsque Q*bert saute sur S, elle devient D. Lorsqu'il saute sur D, elle redevient S. Q*bert doit recommencer à zéro.
Niveau 4	Lorsque Q*bert saute sur S, elle devient I. Lorsqu'il saute sur I, elle devient D. Lorsqu'il saute sur D, elle redevient I. Q*bert doit recommencer à zéro.
Niveau 5	Lorsque Q*bert saute sur S, elle devient I. Lorsqu'il saute sur I, elle devient D. Lorsqu'il saute sur D, elle redevient S. Q*bert doit recommencer à zéro.
Niveaux 6-9	La couleur d'arrivée est obtenue de la même manière qu'au niveau 5. Le jeu devient de plus en plus difficile au fur et à mesure que les personnages et les objets apparaissent de plus en plus rapidement.

IMPORTANT

Les couleurs que vous voyez sur votre écran de télévision peuvent ne pas être identiques à celles figurant dans cette brochure. Ceci est dû au type de récepteur de télévision utilisé et **ne veut pas dire** que votre cartouche est défectueuse.

EN CAS DE PROBLEMES DE FONCTIONNEMENT, VEUILLEZ
CONTACTER LE SERVICE CONSOMMATEURS
CORRESTONDANT

EN FRANCE

La conformité du présent produit aux normes françaises
obligatoires est garantie par.

MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

AU R.U ET EN IRLANDE

THE PALITTOY COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

EN ALLEMAGNE

GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

EN ESPAGNE

PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

AUX PAYS-BAYS

CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

EN BELGIQUE

CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

AILLEURS EN EUROPE, VEUILLEZ CONTACTER PALITTOY
COMPANY, ENGLAND.

OBJETO DEL JUEGO

El objeto del juego consiste en marcar la mayor cantidad posible de puntos al cambiar el color de los bloques de la pirámide desde el color de comienzo hasta un color determinado. Esto podrá conseguirse haciendo brincar a Q*bert desde un bloque al otro al tiempo que se evita el encuentro con los individuos "antipáticos" que tratarán de detenerle. Cada vez que se completa una pirámide, se proseguirá con otra pirámide ... o vuelta. Tratar de completar la mayor cantidad de vueltas que se puedan. Hay seis juegos separados, nueve niveles en cada juego y cuatro vueltas por cada nivel.

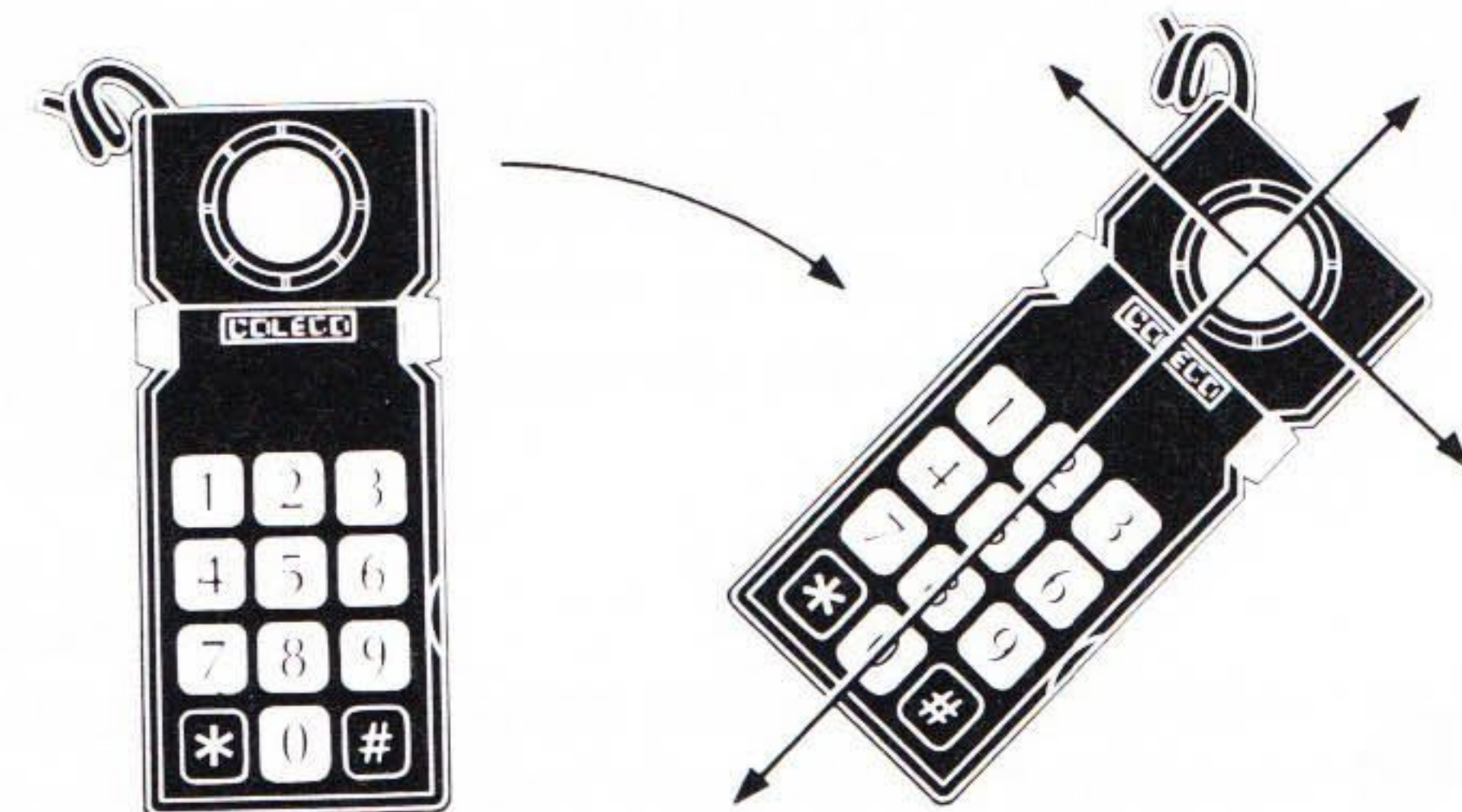
AJUSTE DE LOS CONTROLES DE LA CONSOLA

1. Asegurar que el cartucho esté firmemente encajado en su alojamiento.
2. Seleccionar el interruptor de DESCONEXION/CONEXION en CONEXION. En el centro de la pantalla podrá verse "Select Game 1-6" (seleccionar juego 1-6).
3. Pulsar el número de juego que se desea jugar (véase el CUADRO DE SELECCION DE JUEGOS).
4. Podrá verse una pantalla de demostración con Q*bert brincando sobre cuatro bloques, mostrando cómo se puede alcanzar el color objetivo para aquella vuelta. Una vez que lo ha hecho, la pantalla cambiará y quedará lista para comenzar el juego.

LE PALANCA DE CONTROL

Girar la palanca hacia la derecha, de modo que las cuatro esquinas formen un diamante.

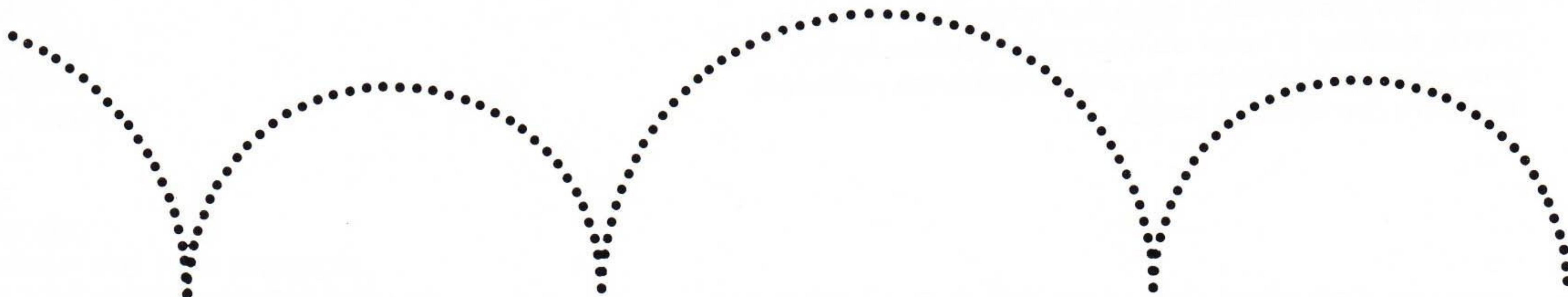
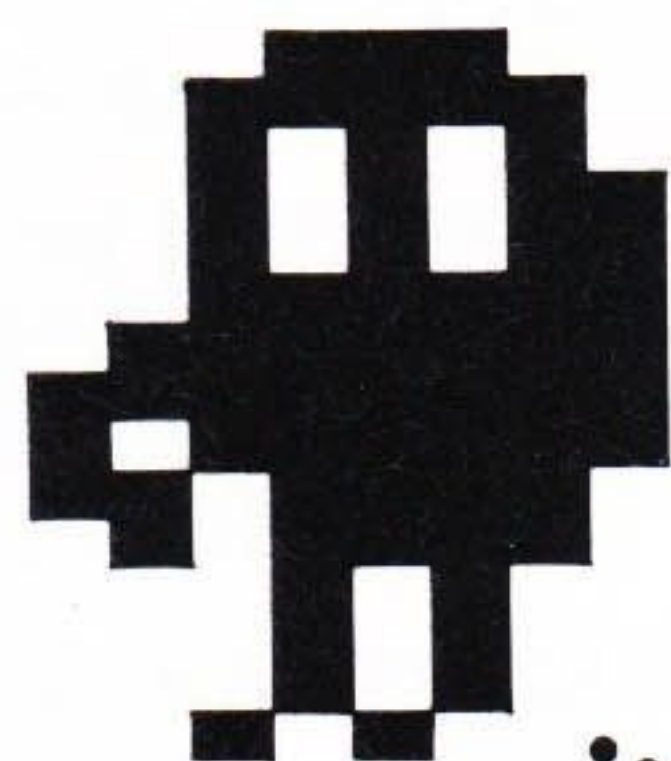
La palanca de control se desplaza en las cuatro direcciones diagonales mostradas. Estas son las direcciones en las cuales Q*bert brinca alrededor de la pirámide.



EL JUEGO

Se comienza el juego con una cantidad determinada de Q*berts (véase el CUADRO DE SELECCION DE JUEGOS). El primer Q*bert aparecerá en el bloque de la cúspide, tan pronto como se comienza el juego. El resto de los Q*berts se muestra en la izquierda de la pirámide.

Tratar de hacer brincar a Q*bert sobre todos y cada uno de los bloques, de modo que al final, la pirámide completa cambie al color objetivo. El indicador del color objetivo se incluye a la izquierda de la pantalla.



Téngase cuidado de que Q*bert no brinque fuera de los lados de la pirámide, o que se salga de la hilera inferior de bloques. Si esto ocurre, el Q*bert caerá y se perderá. Cuando esto ocurre, el siguiente Q*bert aparecerá en el bloque de la cúspide, quedando listo para tratar de completar nuevamente la pirámide.

Bola Roja

Cuando la bola roja comienza a rodar, hay que desviar a Q*bert de su camino, ya que si no le aplastará! Si esto ocurre, el Q*bert siguiente aparecerá en el bloque sobre el cual fue aplastado el anterior.

Bola Color Purpura

Presenta el mismo tipo de peligro que el de la bola roja, excepto que cuando la bola púrpura llega al fondo de la pirámide saca del cascarón a Coily la serpiente!

Coily

Es la serpiente con el salto peligroso! El único modo de deshacerse de Coily es persuadirla a que se aparte de la pirámide, haciendo saltar un disco volador.

El mejor modo de conseguir esto es hacer saltar a Q*bert sobre el bloque de salida. (Solamente hay un bloque de salida correcto para cada disco volador). Luego, tan pronto como Coily se aproxima al bloque de salida, hacer brincar a Q*bert sobre el disco volador. Q*bert se aleja volando hacia un lugar seguro mientras que Coily se precipita en el vacío.

Discos Voladores

Cuando Q*bert se ve en dificultades, puede saltar a bordo de un disco volador, el cual le transportará en un instante hasta la seguridad de la cúspide de la pirámide. El número de discos y su posicionamiento en los lados de la pirámide, dependerá del nivel y de la vuelta del juego.

Simplemente hay que asegurar que Q*bert salte a bordo del disco volador desde el bloque de salida correcto, ya que de otro modo caerá de la pirámide.

Wrongway

Wrongway aparece en la parte inferior de la pirámide y se desplaza de lado y hacia arriba, listo para saltar sobre Q*bert. Si así lo hace, el siguiente Q*bert aparecerá en el bloque sobre el cual saltó el último.

Slick

Aun cuando Slick no puede atrapar Q*bert, puede ser todavía un individuo sumamente astuto. Es capaz de cambiar el color de los bloques, de modo que Q*bert ha de rehacer sus pasos. No obstante, si Q*bert consigue detenerle (al chocar contra él), se ganarán puntos suplementarios.

Bola verde

La Bola Verde es otro de los personajes incapaz de atrapar a Q*bert. Pero si Q*bert consigue atrapar a la Bola Verde, todos los personajes exceptuando Q*bert, quedarán inmovilizados un instante, mientras que Q*bert continúa brincando para obtener puntos suplementarios.

FIN DE LA VUELTA

La vuelta finaliza cuando se completa la pirámide. Siempre que se tenga un Q*bert de reserva, aparecerá una nueva pirámide con un nuevo color objetivo.

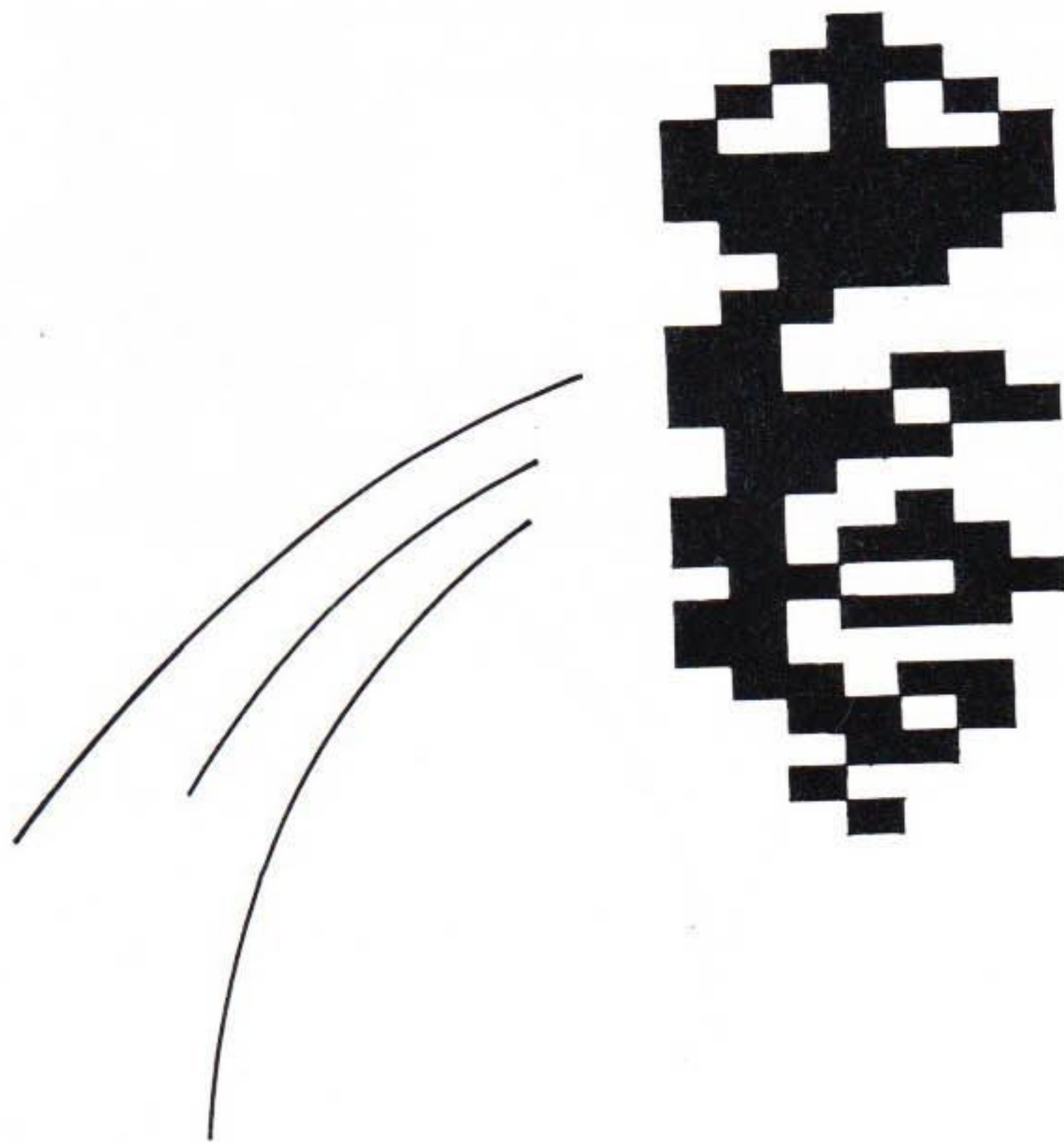
PROGRESION DE LAS VUELTAS

A medida que se progresa de vuelta a vuelta, aumentarán la velocidad de Q*bert, la velocidad de los demás personajes, así como la frecuencia de aparición de los mismos.

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando han desaparecido todos los Q*berts.

Para jugar de nuevo, oprimir "RESET" (reposicionado), y a continuación seleccionar el juego que se desea jugar.



JUEGOS DE DOS JUGADORES

Los juegos 4-6 son para dos jugadores.

El jugador de la izquierda inicia la partida, y los jugadores alternan las vueltas del juego. La vuelta finaliza cuando se pierde un Q*bert; se reanuda el juego con el resto de los Q*berts.

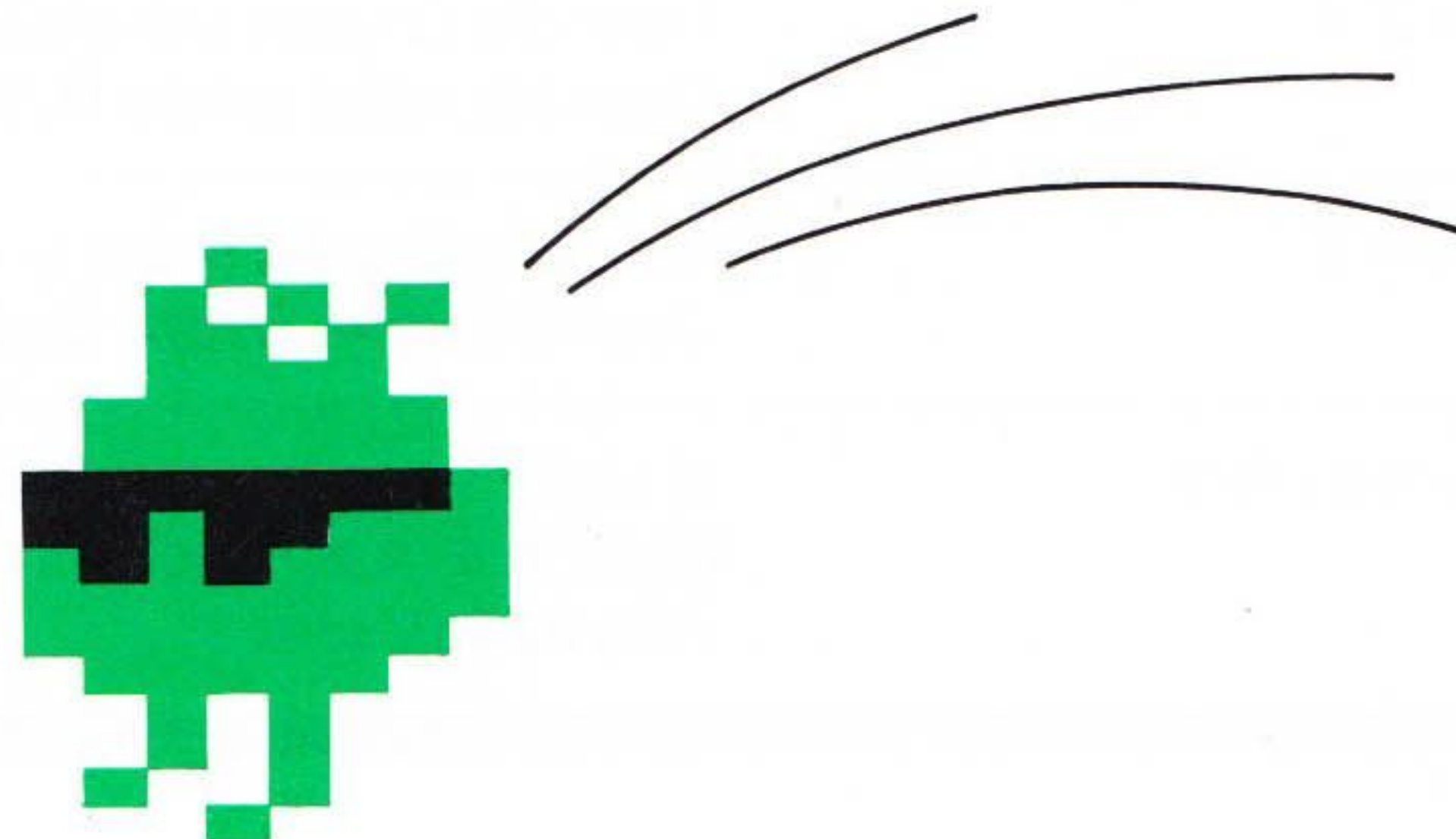
El juego termina cuando ambos jugadores han perdido la totalidad de sus Q*berts.

CUADRO DE SELECCION DE JUEGOS

Juego 1	Un jugador	Se comienza con 5 Q*berts.
Juego 2	Un jugador	Se comienza con 4 Q*berts.
Juego 3	Un jugador	Se comienza con 3 Q*berts.
Juego 4	Dos jugadores	Se comienza con 5 Q*berts.
Juego 5	Dos jugadores	Se comienza con 4 Q*berts.
Juego 6	Dos jugadores	Se comienza con 3 Q*berts.

PUNTUACION

- Q*bert cambia los bloques al color objetivo25 puntos
- Q*bert cambia los bloques al color intermedio .15 puntos
- Q*bert atrapa a Slick300 puntos
- Q*bert atrapa a Bola Verde100 puntos
- Q*bert consigue alejar a Coily
de la pirámide500 puntos
- Puntos suplementarios por discos voladores
no usados50 puntos
por cada disco
- Puntos de gratificación100 puntos
por completar la primera vuelta;
la cantidad aumenta 250 puntos
por cada vuelta sucesiva, hasta
un total de 5000 puntos
- Q*berts de gratificación**En los juegos 1, 2, 4, 5**
 - Uno por los primeros 8000 puntos marcados;
después de esto, uno por cada 14.000 puntos.
- En los juegos 3, 6**
 - Uno por cada 14.000 puntos marcados.



PARA ALCANZAR EL COLOR OBJETIVO

La siguiente es una descripción del patrón de colores del Q*bert en cada uno de los nueve niveles del juego.

S = Color de comienzo **I = Color intermedio** **D = Color objetivo**

Nivel 1	Cuando Q*bert salta sobre S, cambia al D. Cuando salta sobre el D, permanecerá en el D.
Nivel 2	Cuando Q*bert salta sobre S, cambia al I. Cuando salta sobre I, cambia al D. Cuando salta sobre D, permanece en el D.
Nivel 3	Cuando Q*bert salta sobre S, cambia al D. Cuando salta sobre D, cambia de nuevo al S. Q*bert ha de comenzar nuevamente.
Nivel 4	Cuando Q*bert salta sobre S, cambia al I. Cuando salta sobre I, cambia al D. Cuando salta sobre D, cambia de nuevo al I. Q*bert ha de comenzar nuevamente.
Nivel 5	Cuando Q*bert salta sobre S, cambia al I. Cuando salta sobre I, cambia al D. Cuando salta sobre D, cambia de nuevo al S. Q*bert ha de comenzar nuevamente.
Niveles 6-9	El color objetivo se alcanza del mismo modo que se alcanza hasta el Nivel 5. El juego se hace cada vez más difícil a medida que los personajes y los objetos aparecen con mayor velocidad.

NOTA IMPORTANTE

Los colores que ve en su aparato de televisión puede que no sean idénticos a los que se muestran en este folleto. Esto es debido al tipo de receptor de televisión usado y **no** significa que su cartucho esté defectuoso.

EN CASO DE DIFICULTAD EN LA UTILIZACION DE ESTE PRODUCTO, DIRIJASE AL DEPARTAMENTO DE ASISTENCIA AL CONSUMIDOR MAS PROXIMO.

EN ESPAÑA

PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

EN EL R.U E IRLANDA

THE PALIToy COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

EN ALEMANIA

GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

EN FRANCIA

MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

EN LOS PAISES BAJOS

CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

EN BELGICA

CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

OTROS PAISES DE EUROPA, DIRIJASE A LA PALIToy COMPANY EN INGLATERRA.

DOEL

Zoveel mogelijk punten te behalen door de kleur van de blokken in de pyramide van een beginkleur in een eindkleur te veranderen. Dit doe je door Q*bert van blok naar blok te laten springen en tegelijkertijd de vreemde wezens die hem proberen tegen te houden, te vermijden. Telkens wanneer je met een pyramide klaar bent, ga je verder met een nieuwe pyramide – of ronde. Probeer zoveel mogelijk ronden af te maken. Er zijn zes afzonderlijke spelen; negen niveaus in elk spel en vier ronden per niveau.

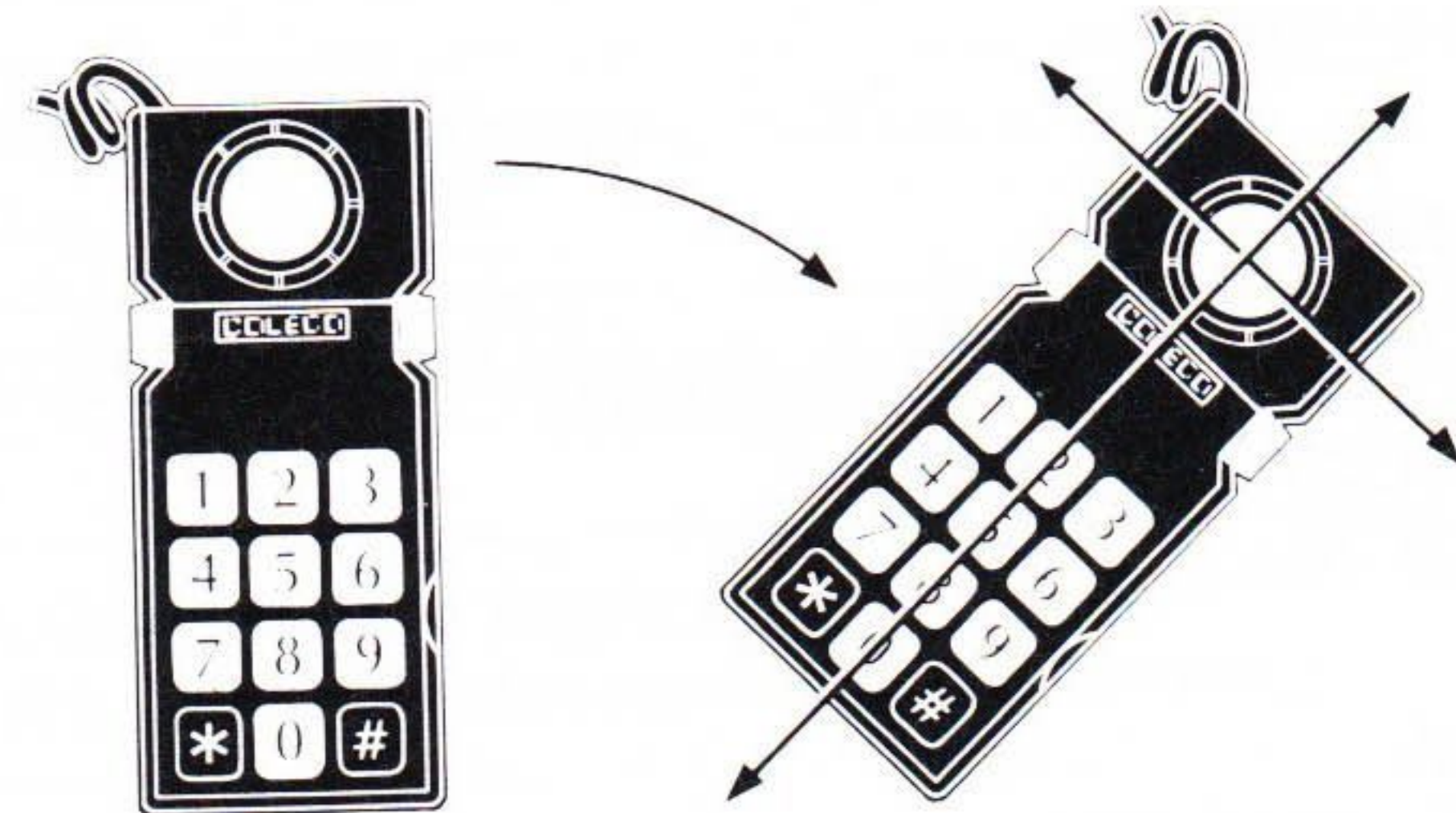
INSTELLEN VAN DE BEDIENORGANEN OP HET AFSPEELAPPARAAT

1. Zorg dat de cartridge stevig in de daarvoor bestemde sleuf geplaatst is.
2. Zet de OFF/ON schakelaar op ON. In het midden van het scherm zie je dan: "Select Game 1-6" ("Kies Spel 1-6").
3. Druk het nummer van het spel dat je spelen wilt in (zie SPELKEUZELIJST).
4. Je ziet dan een demonstratiebeeld op het scherm waarin Q*bert op vier blokken springt en laat zien hoe hij de eindkleur voor die ronde bereikt. Wanneer hij daarmee klaar is, verandert het beeld en ben je klaar om met het spel te beginnen.

DE HANDBEDIENER

Laat de handbediener naar rechts kantelen, zodat de vier hoeken een ruitvorm maken.

De handbediener kan in de vier afgebeelde richtingen bewogen worden. Dit zijn de richtingen waarin Q*bert rond de pyramide springen kan.



HET SPELEN

Je begint het spel met een vast aantal Q*berts (zie SPELKEUZELIJST). De eerste Q*bert verschijnt op het bovenste blok zodra het spel begint. De andere Q*berts zijn links van de pyramide zichtbaar.

Probeer om Q*bert op elk blok afzonderlijk te laten springen, zodat uiteindelijk de gehele pyramide in de eindkleur verandert. De eindkleur aanwijzer zit links op het scherm.

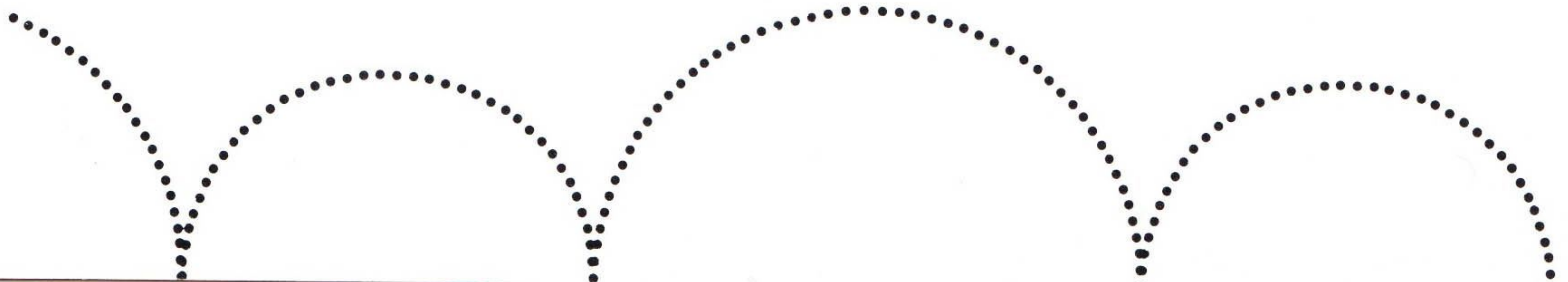
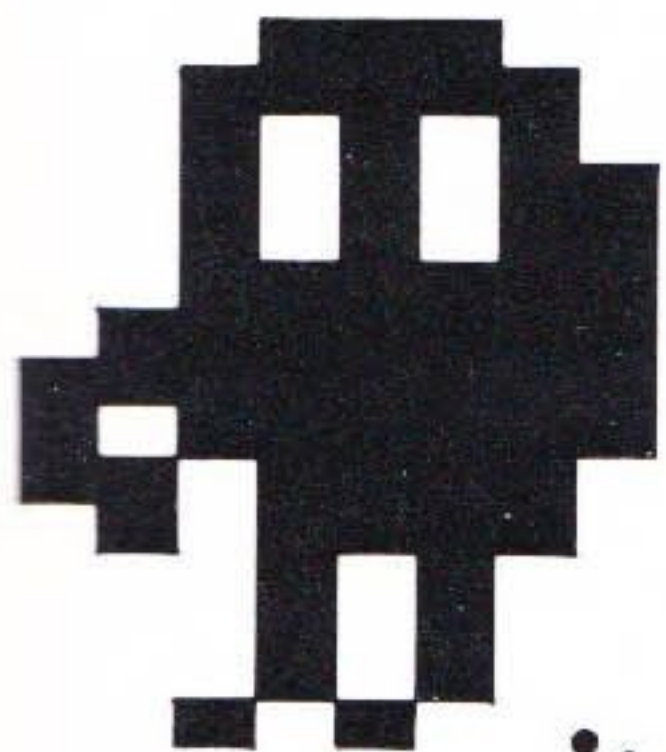
Wees voorzichtig dat Q*bert niet van de zijden van de pyramide of van de onderste rij blokken af springt. Als dat gebeurt, valt hij en verlies je die Q*bert. In dat geval verschijnt de volgende Q*bert op het bovenste blok, klaar om weer te proberen de pyramide te voltooien.

Rode Bal

Wanneer de rode bal begint te rollen, moet je Q*bert uit zijn weg zetten want anders wordt hij platgedrukt! Wanneer dit gebeurt, verschijnt de volgende Q*bert op het blok waar de vorige platgedrukt werd.

Paarse Bal

Betekent hetzelfde gevaar als de rode bal, behalve dat wanneer de paarse bal de onderzijde van de pyramide bereikt, hij Coily de slang uitbroedt!



Coily

Dit is de slang met de gevaarlijke greep! De enige manier om hem kwijt te raken is hem van de pyramide af te lokken door op een vliegende schotel te springen.

De beste wijze hiervoor is Q*bert op het uitgangsblok te laten springen. (Er is maar één juist uitgangsblok voor elke vliegende schotel.) Zodra Coily dan in de buurt van het uitgangsblok komt, Q*bert aan boord van de vliegende schotel laten springen. Q*bert vliegt dan veilig weg, terwijl Coily in de ruimte valt.

Vliegende Schotels

Wanneer Q*bert in gevaar verkeert, kan hij aan boord van een vliegende schotel gaan welke hem veilig op de top van de pyramide aflevert. Het aantal vliegende schotels en hun positie t.o.v. de zijden van de pyramide, verschilt afhankelijk van het spel, niveau en ronde.

Zorg er dus voor dat Q*bert vanaf het juiste uitgangsblok op de vliegende schotel springt, anders valt hij van de pyramide af.

Wrongway

Wrongway verschijnt op het onderste gedeelte van de pyramide en beweegt zich zijwaarts en omhoog, klaar om op Q*bert te springen. Als hij dat doet, verschijnt de volgende Q*bert op het blok waar de laatste verdwenen was.

Slick

Hoewel Slick niet in staat is Q*bert te vangen, is hij toch een reuze slimme vent. Hij verandert de kleuren van de blokken, zodat Q*bert op zijn schreden terugkeren moet. Als Q*bert hem echter stopt (door tegen hem aan te botsen), kan je extra punten verdienen.

Groene Bal

De groene bal is het andere karakter dat niet in staat is Q*bert te vangen. Maar als Q*bert de groene bal vangt, staan alle karakters behalve Q*bert een ogenblik stokstijf stil; Q*bert kan doorgaan met springen en je verdient extra punten.

EINDE VAN EEN RONDE

De ronde eindigt wanneer je de pyramide voltooit. Zolang je nog een Q*bert over hebt, verschijnt er een nieuwe pyramide met een nieuwe eindkleur.

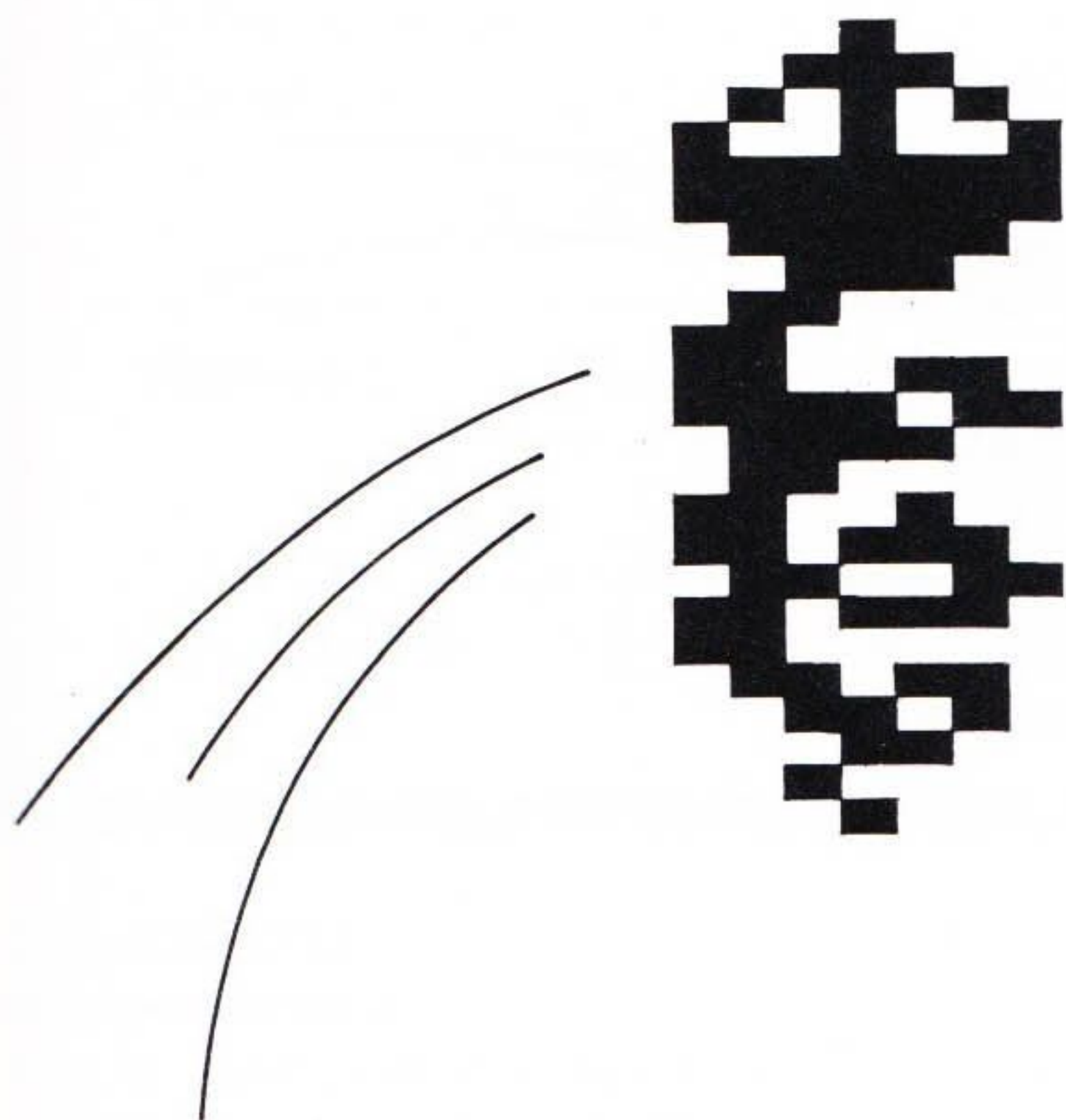
RONDE VOORUITGANG

Als je van ronde tot ronde vooruitgaat, wordt de snelheid van Q*bert, die van de andere karakters en de veelvuldigheid van het verschijnen van de andere karakters vergroot.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer je geen Q*berts meer over hebt.

Om weer opnieuw te beginnen, RESET indrukken en dan het spel dat je spelen wilt kiezen.



SPELEN MET TWEE SPELERS

Spelen 4-6 zijn bestemd voor twee spelers

De linker speler begint eerst en spelers spelen om de beurt. Je beurt eindigt wanneer je een Q*bert verliest; je begint weer te spelen met je overblijvende Q*berts.

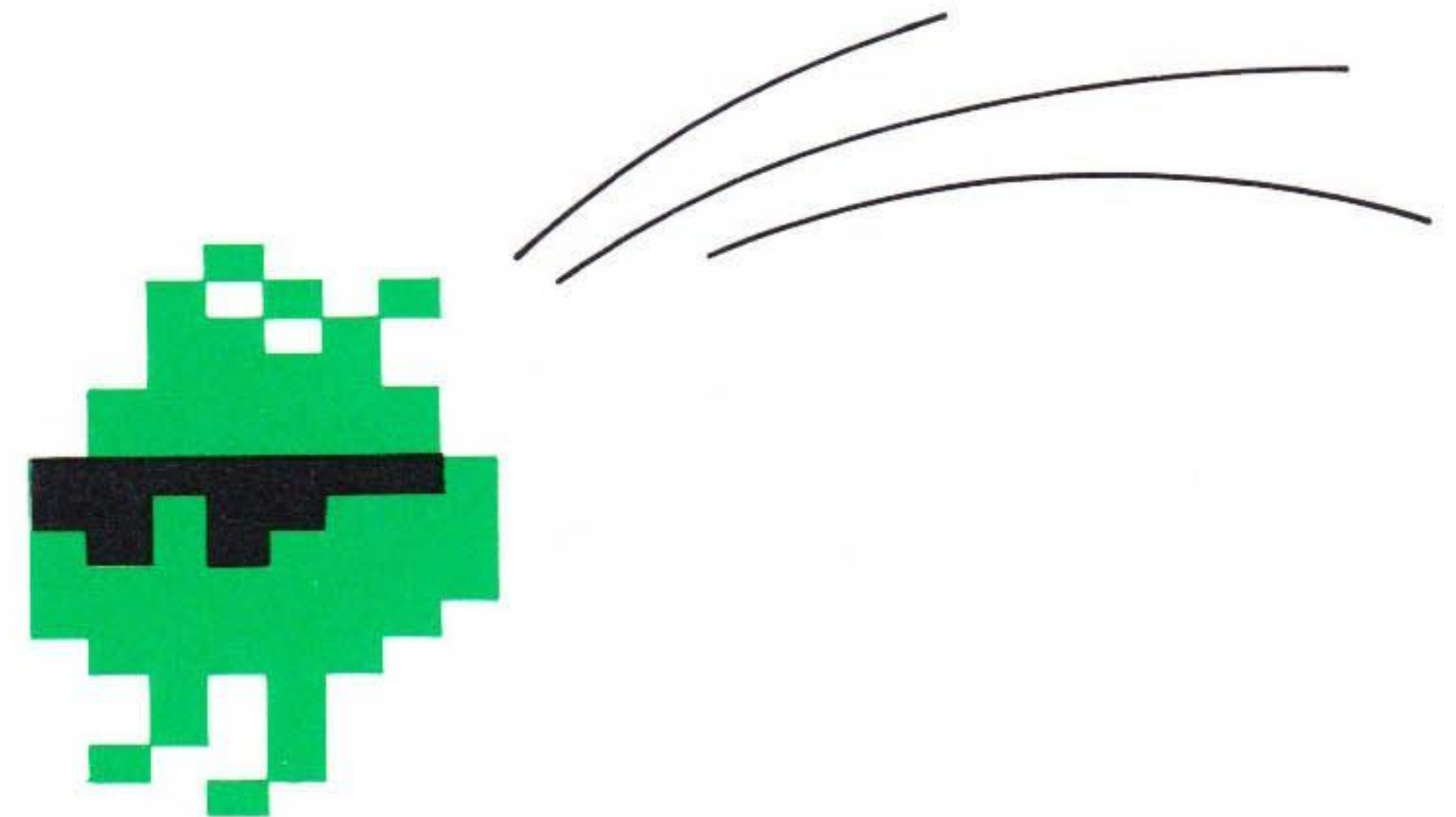
Het spel eindigt wanneer beide spelers al hun Q*berts verloren hebben.

SPELKEUZELIJST

Spel 1	Eén speler	Je begint met 5 Q*berts
Spel 2	Eén speler	Je begint met 4 Q*berts
Spel 3	Eén speler	Je begint met 3 Q*berts
Spel 4	Twee spelers	Je begint elk met 5 Q*berts
Spel 5	Twee spelers	Je begint elk met 4 Q*berts
Spel 6	Twee spelers	Je begint elk met 3 Q*berts

HET SCOREN

- Q*bert verandert blokken tot eindkleur25 punten
- Q*bert verandert blokken tot tussenkleur15 punten
- Q*bert vangt Slick300 punten
- Q*bert vangt de groene bal100 punten
- Q*bert lokt Coily van de pyramide af500 punten
- Extra punten voor ongebruikte
vliegende schotels50 punten
voor elke schotel
- Extra punten1000 punten
voor voltooien van de eerste ronde;
dit aantal wordt voor elke
daaropvolgende ronde met 250 punten
vermeerderd, tot 5000 punten
- Extra Q*berts**In spel 1, 2, 4, 5**
– één voor de eerste 8000 punten
die je behaalt, daarna één voor elke 14.000 punten
In spel 3, 6
– één voor elke 14.000 punten die je behaalt



HET BEREIKEN VAN DE EINDKLEUR

Hieronder vindt men het kleurpatroon voor de negen spelniveaus.

B = Beginkleur T = Tussenkleur E = Eindkleur

Niveau 1	Wanneer Q*bert op B springt, verandert deze in E. Wanneer hij op E springt, blijft deze E.
Niveau 2	Wanneer Q*bert op B springt, verandert deze in T. Wanneer hij op T springt, verandert deze in E. Wanneer hij op E springt, blijft deze E.
Niveau 3	Wanneer Q*bert op B springt, verandert deze in E. Wanneer hij op E springt, verandert deze terug in B. Q*bert moet dan opnieuw beginnen.
Niveau 4	Wanneer Q*bert op B springt, verandert deze in T. Wanneer hij op T springt, verandert deze in E. Wanneer hij op E springt, verandert deze terug in T. Q*bert moet dan opnieuw beginnen.
Niveau 5	Wanneer Q*bert op B springt, verandert deze in T. Wanneer hij op T springt, verandert deze in E. Wanneer hij op E springt, verandert deze terug in B. Q*bert moet dan opnieuw beginnen.
Niveau 6-9	De eindkleur wordt op dezelfde wijze als in Niveau 5 bereikt. Het spel wordt moeilijker en moeilijker als karakters en voorwerpen met toenemende snelheid verschijnen.

BELANGRIJK

Het is mogelijk dat de op uw TV toestel zichtbare kleuren niet geheel med de in dit boekje afgebeelde overeenkomen. Dit is als gevolg van het gebruikte type TV ontvanger en **betekent niet** dat uw cartridge defect is.

ALS ER IETS NIET IN ORDE IS MET DEZE CASSETTE NEEM
DAN KONTAKT OP MET:

IN NEDERLAND

CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

IN ENGELAND EN IERLAND

THE PALIToy COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

IN DUITSLAND

GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

IN FRANKRIJK

MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

IN SPANJE

PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

IN BELGIE

CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSÉE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

ELDERS IN EUROPA DIENT U DE PALIToy COMPANY
IN ENGELAND TE BENADEREN.

SCOPO

Fare il maggior numero di punti possibile cambiando il colore dei cubi della piramide, da quello originale a quello finale. Ci riuscirai facendo saltare Q*bert da cubo a cubo mentre schivi i personaggi dispettosi che cercheranno di fermarlo. Ogni volta che completi una piramide, procederai ad una nuova piramide – o alla ripresa seguente. Cerca di completare quante più riprese puoi. Ci sono sei giochi diversi; nove livelli per ogni gioco e quattro riprese per ogni livello.

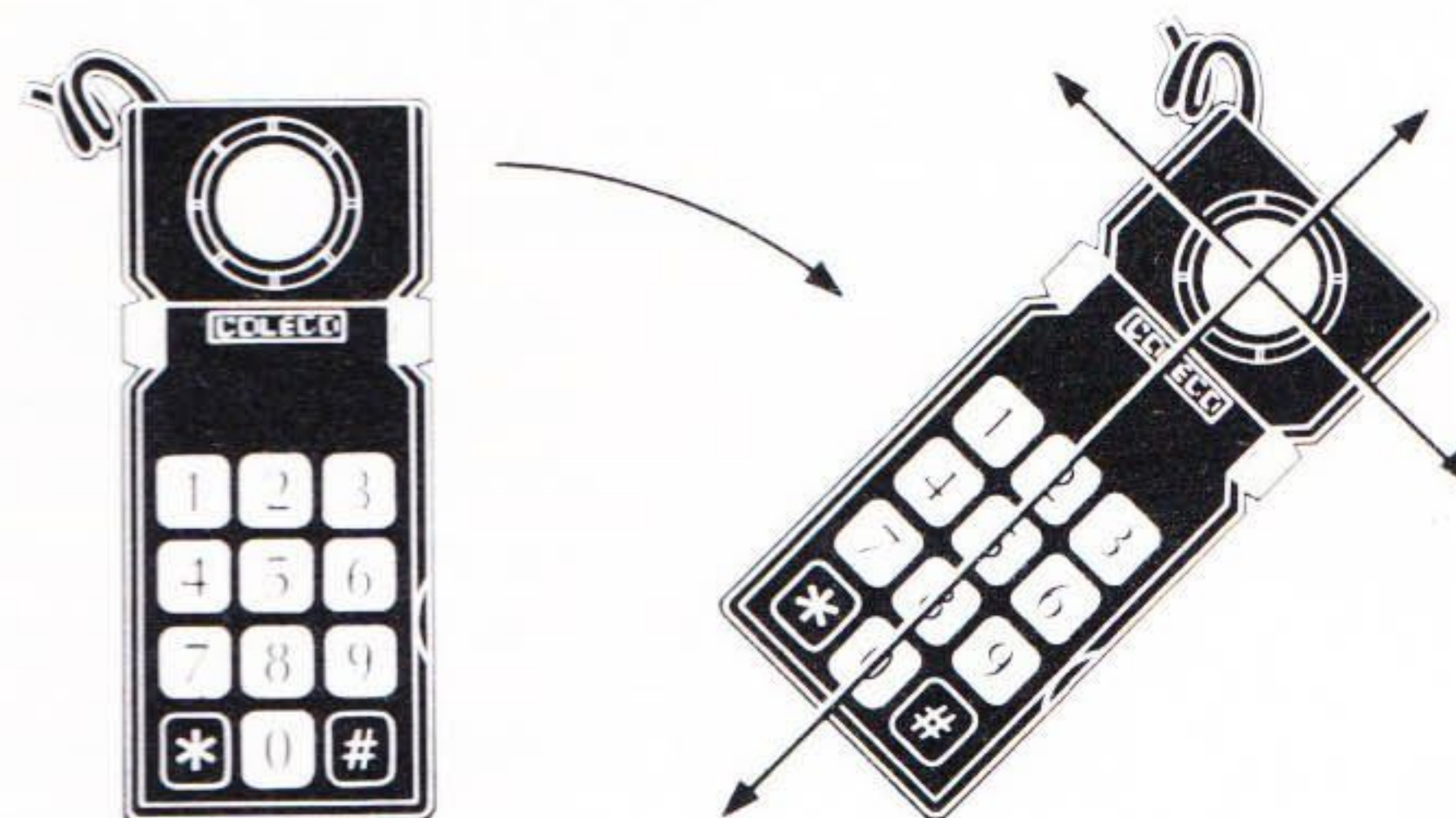
USO DEI COMANDI SUL QUADRO

1. Assicurati che la cassetta sia inserita fermamente nell'apposita fessura.
2. Sposta l'interruttore OFF/ON (Spento/Acceso) su ON. Vedrai apparire al centro dello schermo: "Select Game 1-6" (Seleziona Gioco 1-6).
3. Premi il numero di gioco che vuoi giocare (vedi TABELLA DI SELEZIONE DI GIOCO).
4. Vedrai apparire sullo schermo una scena dimostrativa in cui Q*bert salta su quattro cubi, mostrandoti come raggiunge il colore di destinazione finale di quella ripresa. Quando ha terminato, l'immagine sullo schermo cambia e sei pronto ad iniziare.

IL COMANDO A CLOCHE

Gira il comando a cloche a destra in modo che i quattro angoli formino un rombo.

La leva del comando si muove diagonalment nelle quattro direzioni illustrate. Queste sono le direzioni in cui salta Q*bert intorno alla piramide.



IL GIOCO

Incominci il gioco con un dato numero di Q*bert (vedi TABELLA DI SELEZIONE GIOCO). Il primo Q*bert apparirà sul cubo in cima all'inizio del gioco. I Q*bert restanti sono indicati a sinistra della piramide.

Cerca di far saltare Q*bert su ogni cubo, in modo che alla fine l'intera piramide sia diventata dello stesso colore finale. L'indicatore del colore finale è alla sinistra sullo schermo.

Fa attenzione a non far saltare Q*bert fuori dai lati della piramide o dalla linea di cubi alla base, perché altrimenti cade e lo perdi. Quando ciò accade, il seguente Q*bert appare sul cubo in cima, pronto a tentare nuovamente di completare la piramide.

Palla Rossa

Quando Palla Rossa incomincia a rotolare sposta Q*bert dalla sua pista, altrimenti verrà schiacciato! Se ciò accade, il Q*bert seguente apparirà sullo stesso cubo su cui il precedente è stato schiacciato.

Palla Viola

Rappresenta lo stesso tipo di pericolo di Palla Rossa, tranne che quando Palla Viola raggiunge il fondo della piramide, essa si schiude e fa uscire il serpente Coily!



Il Serpente Coily

Questo è un serpente dal balzo pericoloso! L'unico modo di sbarazzarsi di Coily è di attirarlo via dalla piramide saltando su un disco volante.

Il modo migliore di riuscirci è di far saltare Q*bert sul cubo d'uscita (c'è un solo cubo d'uscita corretto per ogni disco volante). Quindi, non appena Coily si avvicina al cubo d'uscita, fa saltare Q*bert sul disco volante. Q*bert vola via in salvo mentre Coily cade nello spazio.

I Dischi Volanti

Quando Q*bert si trova in difficoltà egli può saltare su un disco volante che lo farà guizzar via, portandolo in salvo in cima alla piramide. Il numero dei dischi e la loro posizione ai lati della piramide variano a secondo del livello di gioco e della ripresa.

Assicurati solo che Q*bert salga sul disco dal corretto cubo d'uscita altrimenti cadrà dalla piramide.

Wrongway (Storto)

Wrongway appare nella sezione inferiore della piramide e si sposta orizzontalmente e verticalmente, pronto a saltare su Q*bert. Se ci riesce, il Q*bert seguente apparirà nel cubo sul quale aveva saltato quello precedente.

Slick

Sebbene Slick non possa acchiappare Q*bert, egli è tuttavia un tipo molto astuto. Slick cambia il colore dei cubi e perciò Q*bert deve tornare indietro. Ma se Q*bert lo ferma (scontrandolo), guadagnerai dei punti premio.

Palla Verde

Palla Verde è l'altro personaggio verde che non può acchiappare Q*bert. Ma se Q*bert acchiappare Palla Verde, tutti i personaggi si immobilizzano momentaneamente, tranne Q*bert che può continuare a saltellare e a farti guadagnare punti premio.

FINE DELLA RIPRESA

La ripresa termina quando completi la piramide. Finché ti rimangono dei Q*bert una nuova piramide apparirà con un diverso colore finale da raggiungere.

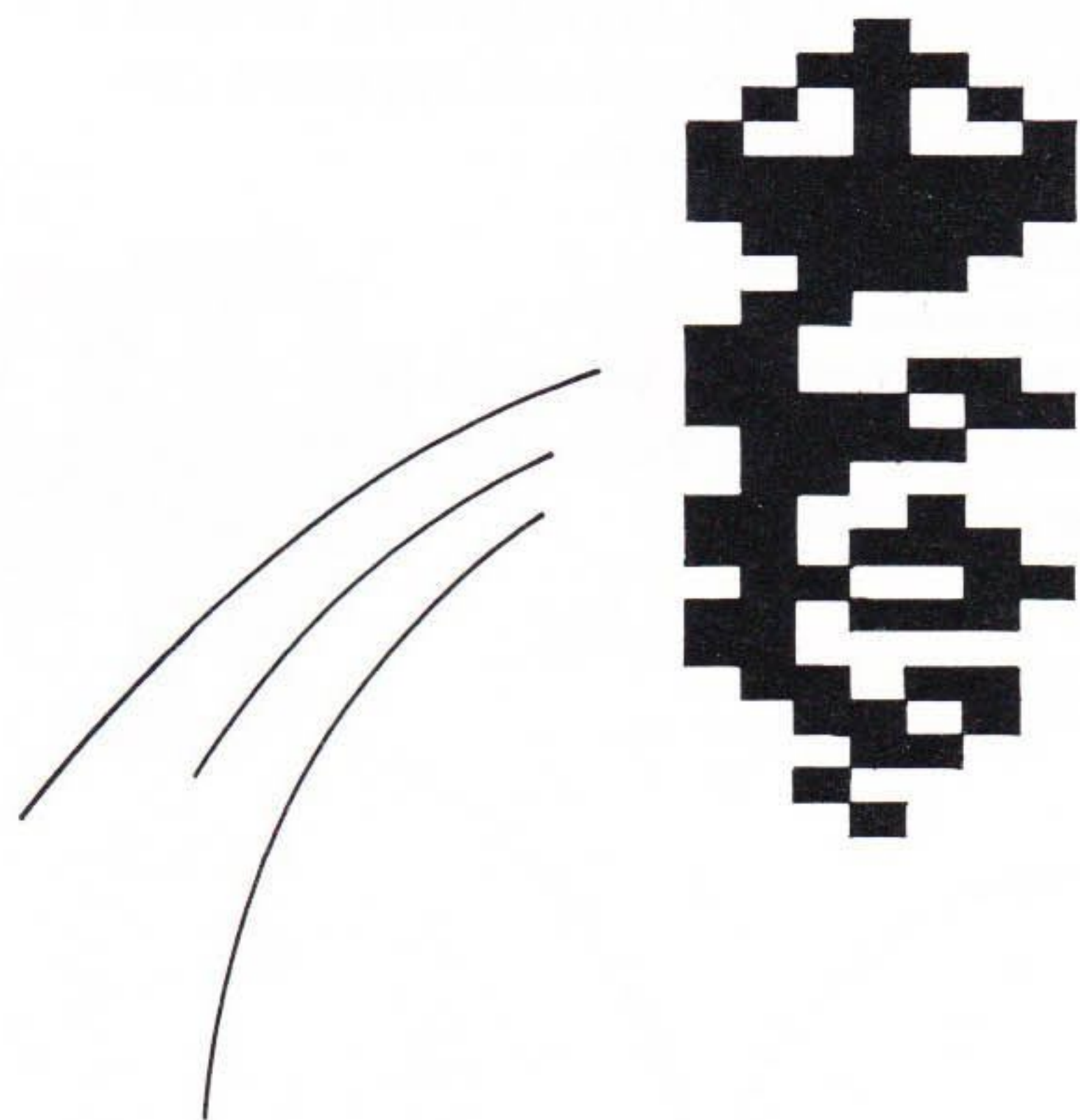
PROGRESSIONE DELLE RIPRESE

Mentre avanzi da ripresa a ripresa la velocità di Q*bert e quella degli altri personaggi, come pure la frequenza delle loro apparizioni, aumenteranno.

TERMINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando finisci tutti i Q*bert.

Per ricominciare premi RESET, e poi scegli il gioco a cui vuoi giocare.



GIOCHI PER DUE PARTECIPANTI

I giochi 4, 5, e 6 sono per due partecipanti.

Il giocatore di sinistra comincia per primo; i giocatori si alternano. Il tuo turno finisce quando perdi un Q*bert; continui il gioco coi Q*bert restanti.

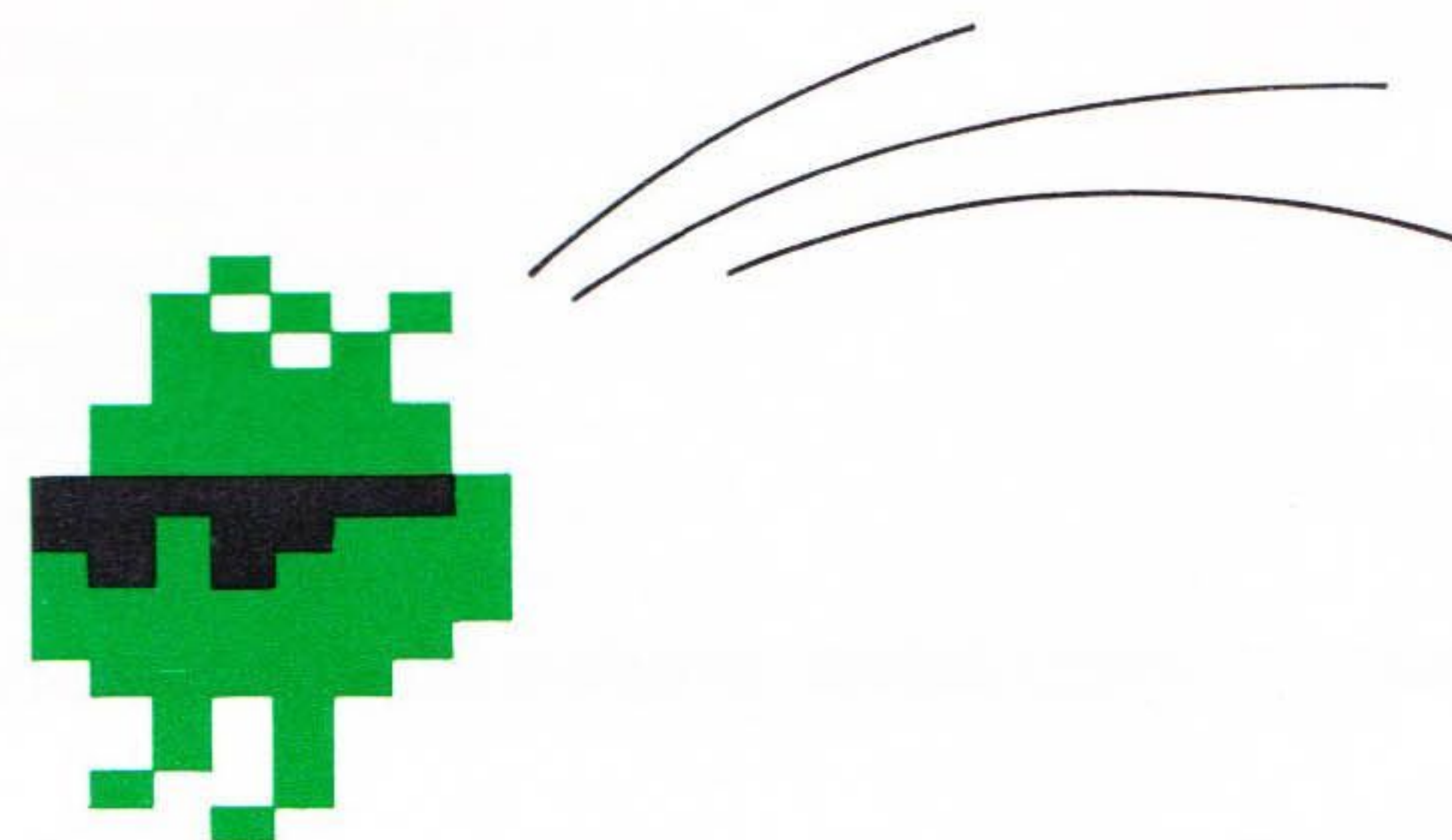
Il gioco termina quando entrambe i partecipanti hanno perso tutti loro Q*bert.

TABELLA DI SELEZIONE DI GIOCO

Gioco 1	Un giocatore	Cominci con 5 Q*bert
Gioco 2	Un giocatore	Cominci con 4 Q*bert
Gioco 3	Un giocatore	Cominci con 3 Q*bert
Gioco 4	Due giocatori	Ciascuno inizia con 5 Q*bert
Gioco 5	Due giocatori	Ciascuno inizia con 4 Q*bert
Gioco 6	Due giocatori	Ciascuno inizia con 3 Q*bert

PUNTEGGIO

Q*bert cambia il colore dei cubi in quello finale	25 punti
Q*bert cambia il colore dei cubi in quello intermedio	15 punti
Q*bert achiappa Slick	300 punti
Q*bert achiappa Palla Verde	100 punti
Q*bert attira Coily via dalla piramide	500 punti
Punti extra per dischi volanti non usati	50 punti per ogni disco
Punti premio	1000 punti per aver completato la prima ripresa; aumentano di 250 punti ad ogni ripresa successiva, fino ad un totale di 5000 punti
Q*bert Premio	Nei giochi 1, 2, 4, 5 – Uno per i primi 8000 punti che segni; quindi uno ogni 14.000 punti. Nei giochi 3 e 6 – Uno ogni 14.000 punti.



COME RAGGIUNGERE IL COLORE FINALE

La seguente tabella descrive come Q*bert deve colorare i cubi in ognuno dei nove livelli di gioco.

O = Colore originale I = Colore intermedio F = Colore finale

Livello 1	Quando Q*bert salta su O, esso si cambia in F. Quando salta su F, rimane a F.
Livello 2	Quando Q*bert salta su O, esso si cambia in I. Quando egli salta su I, si cambia in F. Quando salta su F, rimane a F.
Livello 3	Quando Q*bert salta su O, esso si cambia in F. Quando salta su F, ritorna al colore originale O. Q*bert deve ricominciare da capo.
Livello 4	Quando Q*bert salta su O, esso si cambia in I. Quando salta su I, si cambia in F. Quando salta su F, ritorna al colore intermedio I. Q*bert deve ricominciare da capo.
Livello 5	Quando Q*bert salta su O, esso si cambia in I. Quando salta su I, esso si cambia in F. Quando salta su F, ritorna al colore originale O. Q*bert deve ricominciare da capo.
Livelli 6-9	Il colore finale si raggiunge come al livello 5. Il gioco diventa sempre più difficile perché i personaggi e gli oggetti appaiono sullo schermo con crescente velocità.

NOTA IMPORTANTE

I colori osservati sullo schermo del vostro televisore potrebbero non essere identici a quelli riprodotti nel presente libretto. Ciò è dovuto al tipo particolare di televisore usato, e **non** significa che la vostra cartuccia sia difettosa.

QUALORA SI INCONTRASSERO DIFFICOLTA NELL'USO DI
QUESTO PRODOTTO, METTERSI IN CONTATTO CON IL PIU'
VICINO UFFICIO ASSISTENZA CONSUMATORI.

IN GRAN BRETAGNA E IRLANDA

THE PALIToy COMPANY,
OWEN STREET,
COALVILLE
LEICESTER LE6 2DE,
ENGLAND.

IN GERMANIA

GENERAL MILLS INC.,
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,
KLOECKNERSTRASSE 1,
D-6054 RODGAU 3,
BRD.

IN FRANCIA

MIRO MECCANO S.A.,
118-130 AVENUE JEAN JAURES,
75019 PARIS,
FRANCE.

IN SPAGNA

PBP S.A.,
HOSTALRIC (GIRONA),
ESPAÑA.

NEI PAESI BASSI

CLIPPER BENELUX,
KONINGINNEWEG 6,
1075 CX. AMSTERDAM,
NEDERLAND

IN BELGIO

CLIPPER BENELUX,
JETSE STEENWEG 518, 1090 BRUSSEL,
518 CHAUSSEE DE JETTE, 1090 BRUXELLES,
BELGIË/BELGIQUE.

PER ALTRE LOCALITA IN EUROPA, METTERSI IN CONTATTO
CON LA SOCIETA PALIToy IN INGHILTERRA.



COLECOBox Art

www.colecoboxart.com