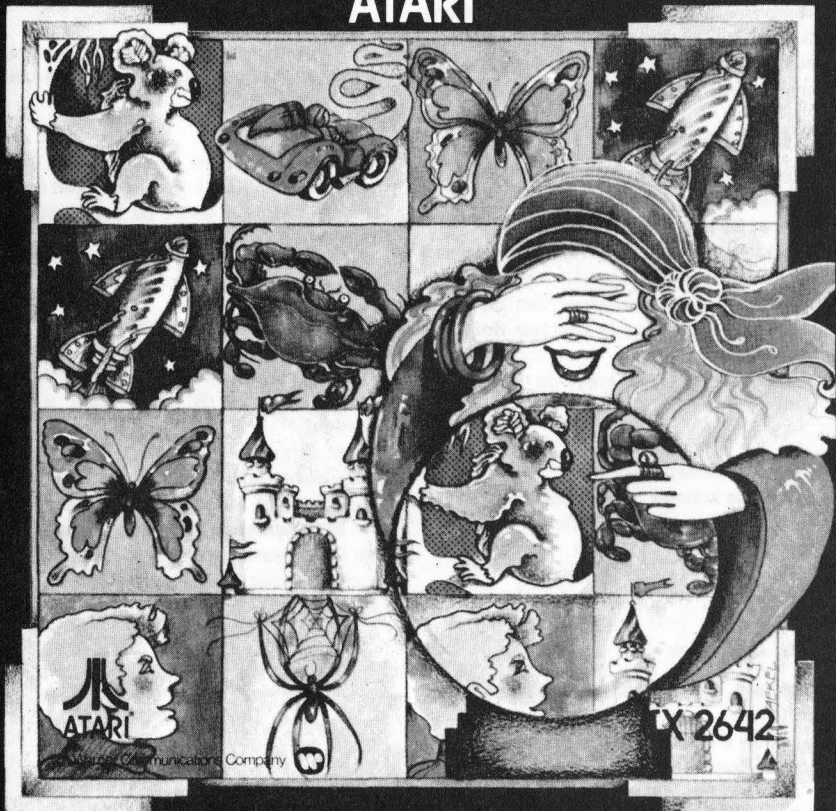


HUNT & SCORE

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.

Wij adviseren u i. v. m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

HUNT & SCORE

Bij deze spelcassette gebruikt u de toetsenborden; deze zijn apart bij uw ATARI-leverancier verkrijgbaar. Steek de stekker goed in de aansluiting achterop uw spelcomputer.

Attentie: Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd!

Het spel

Er zijn twee versies van Hunt & Score:

- met 16 kaarten en
- met 30 kaarten

Het spel wordt hetzelfde gespeeld; alleen het aantal kaarten verschilt. Achterop elke kaart staat een afbeelding. Om de beurt kiezen de spelers twee kaarten; deze komen nu open te liggen. Wanneer de afbeeldingen identiek zijn krijgt de speler een punt.

DE AFBEELDINGEN

Lieveheersbeestje	Krab
Vliegende schotel	Kasteel
Zeemeeuwen	Vlinder
TV	Hert
Konijn	Zeilboot
Cowboy	Klok
Auto	Lama's
Tafel en stoelen	

Wanneer u twee dezelfde afbeeldingen treft:

- hoort u een geluid ten teken dat u goed gegokt heeft;
- verdwijnen de twee kaarten van het scherm;
- krijgt u één punt (of, als de moeilijkheidsschakelaar in stand B staat, twee punten voor elk goed stel);
- en bent u opnieuw aan de beurt.

Wanneer de twee afbeeldingen niet gelijk zijn:

- hoort u een geluid ten teken dat de keuze fout was;
- verdwijnen de afbeeldingen en komen de kaarten weer dicht te liggen;
- is (bij tweemansspelen) uw tegenspeler aan de beurt;
- krijgt (bij éénmansspelen) de computer één punt en bent u opnieuw aan de beurt.

Jokers

In sommige versies vindt u jokers in het spel (WILD CARD). Een joker past bij elke andere kaart en levert de speler dus een punt op.

Puntentelling

In alle Hunt & Score-spelen krijgt u een punt voor elk paar kaarten dat u ontdekt (wanneer de schakelaar voor moeilijkheidsgraad in stand B staat krijgt u twee punten).

- In éénmansspelen verschijnt uw stand links-boven op het beeldscherm; rechtsboven staat het aantal foute beurten.
- In tweemansspelen staat de stand van de linker speler links-boven, en die van de rechter speler rechts-boven op het beeldscherm.

Het toetsenbord

Elke speler heeft een toetsenbord om de kaarten te kiezen. In tweemansspelen begint de linker speler; in éénmansspelen wordt alleen het linker toetsenbord gebruikt.

Achterop elke kaart op het scherm staat een nummer, dat u kunt kiezen met de cijfertoetsen. Hiervoor

— kiest u het nummer met de cijfertoetsen. Het nummer verschijnt bovenaan het beeldscherm.

— Vervolgens drukt u op de toets = om uw keuze te bekrachtigen. Nu wordt de kaart omgedraaid.

LET OP: Wanneer u per vergissing een foutief nummer opgeeft kiest u onmiddellijk het juiste nummer gevolgd door = OF u drukt op de toets * en toetst het juiste nummer in.

Wanneer u met 30 kaarten speelt wordt een getal boven de dertig niet geaccepteerd; speelt u met 16 kaarten, dan accepteert de computer geen nummers boven de 16.

Moeilijkheidsgraad

Wanneer de moeilijkheidschakelaar in stand B staat krijgt de speler 2 punten voor elke goede keuze. Staat de schakelaar in stand A, dan krijgt hij steeds één punt.

Hunt & Score

Bij deze spelcassette gebruikt u de toetsenborden. Steek de stekker goed in de aansluiting achterop uw spelcomputer.

16 kaarten 30 kaarten

Spel nummer
Aantal spelers
Jokers



ATARI CONSUMER DIVISION
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS
A Warner Communications Compagny 