

Nivel #	Pipas	Fila (de abajo arriba)	Bonus letras	Munición inicial
1	500	10, 30, 50	200	60
2	600	20, 40, 60	300	48
3	700	30, 50, 70	400	48
4	800	40, 60, 80	500	48
5 y más	900	50, 70, 90	600	48

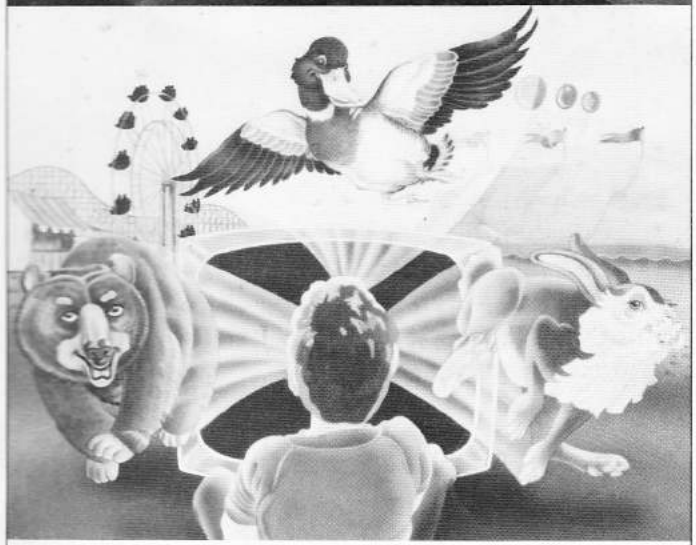
Haga blanco en dos pipas del mismo color con dos tiros consecutivos y obtendrá cuatro veces el valor de la segunda pipa.
Después de haber limpiado una galería obtiene 50 puntos adicionales por cada disparo de los que quedan en su reserva de municiones. Cada vez que alcanza al oso recibe 50 puntos.

LA DIVERSION DE DESCUBRIR

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

CARNIVAL®

SEGA®



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA
INSTRUCCIONES DE JUEGO

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 Giocco per CBS ColecoVision Video Game System
Cartuchos de Juegos video para CBS ColecoVision Video Game System

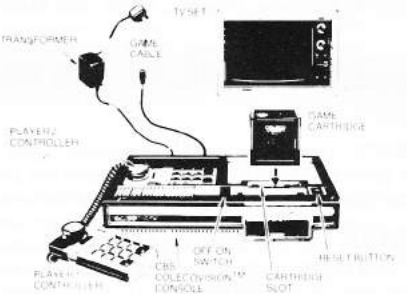
English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	8
Mode d'emploi en Français	Page	13
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	18
Istruzioni in Italiano	Pagina	23
Instrucciones en Español	Pagina	28

CBS is a trademark of CBS Inc.
ColecoVision is a trademark of Coleco Industries, Inc.
© 1983 CBS Inc. Carnival® © 1980 Sega Enterprises, Inc.

GAME DESCRIPTION

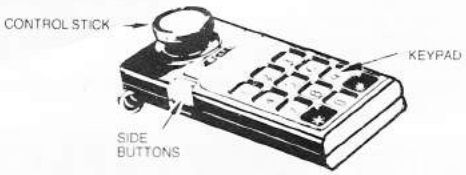
Hurry! Hurry! Step right up and prove your skill at hitting targets in this challenging carnival shooting gallery. Authentic carnival music and gallery sounds set the mood as you build up your score with good aim and a careful choice of targets. But watch out for the bullet-eating ducks! Once you clear the gallery, you get a chance at hitting a special bear target for extra points.

GETTING READY TO PLAY



- Make sure the CBS COLECOVISION™ console is connected to your TV. Make sure power supply is plugged into the console. Then plug power supply into a 220/240 volt AC outlet.
- TV should be turned on and the game tuned to a spare TV channel
- **ALWAYS MAKE SURE CBS COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE REMOVING OR INSERTING A CARTRIDGE.** Turn **Off/On** Switch to **On** after cartridge is inserted.

USING YOUR CONTROLS



NOTE: For a one-player game, use the controller plugged into Port 1 (the rear jack). For a two-player game, Player 1 uses the controller plugged into Port 1; Player 2 uses the controller plugged into Port 2.

1. **Keypad:** Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option before beginning to play.
2. **Control Stick:** Pushing the Control Stick left or right moves the gun in the direction selected.
3. **Side Buttons:** Pressing either Side Button fires the gun.

HERE'S HOW TO PLAY

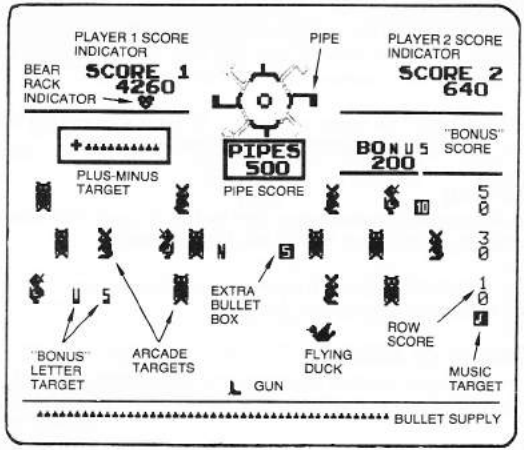
NOTE: If you are playing a two-player game, players take turns. Player 1 goes first, and each turn lasts until the player runs out of bullets or completes one Gallery rack followed by one Bear rack.

STEP 1: The choice is yours.

Press the Reset Button and the title screen for CARNIVAL® will appear on your TV. Wat for the Game Option screen to appear. It contains a list of game play options, numbered 1-8. Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

STEP 2: Fire away!

After you select a Game Option, your first Gallery rack appears. Score points by firing at the moving targets.



Ducks Bite the Bullets

Watch out! A surviving duck may fly down from the bottom row and eat ten of your bullets.

Pipe Dreams

Knock out the pipes by aiming for their bowls. But be accurate. The pipe value shown below the wheel decreases with every shot that misses a pipe. Hit the same colour pipes with two consecutive shots and you get four times the pipe score value for the second pipe.

Special Strategy: Knock out the pipes early in the game. If any pipes remain on the wheel while you are hitting the moving targets, ducks, ducks, and more ducks start coming out!

Win Some – Lose Some

Score extra points or bullets by hitting the Plus-Minus target at left. But look out! If the minus sign is on when the target is hit, the points or bullets shown are subtracted from your total.

BONUS Spell

Spell the word "BONUS" in the correct order and you win the bonus points shown below the word at right. But keep sharp! Hitting a letter out of order cancels the chance to win the bonus points.

Special Strategy: The more targets you hit before hitting the letter "B" the more points you get when you spell the word.

Stockpiling

If your bullet supply is running low, aim for the "5" and "10" boxes in the target rows to stock up on five or ten extra bullets.

Beware: In Skills 2, 3, and 4, the longer you take to knock out all the targets, the faster the targets will move!

The Sound of Music

Hit the music target, located just below the row scores at right, to turn off or turn on the carnival music.

Bear Up!

Clear the gallery of all moving targets and pipes and your remaining bullets are credited to your score as points. Then you move on to the Bear rack. Each time you hit the bear, you earn extra points. But be quick! Whenever you hit the bear, it changes direction and moves faster.

After the bear leaves the screen, you move on to the next Gallery rack. Each time you complete a Gallery rack, you earn a Bear rack. The second Bear rack has two bears and the third Bear rack has three!

The End

Clear the rack of all moving targets and pipes, then complete the Bear rack to move on to the next higher level of game play. Each player's game ends when that player fires the last bullet.

To replay the CARNIVAL® Game Option that you have been playing, press ⋆. To go back to the Game Option screen, press #.

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

Rack #	Pipes	Arcade rows (Bottom to Top)	BONUS Letters	Initial bullet supply
1	500	10, 30, 50	200	60
2	600	20, 40, 60	300	48
3	700	30, 50, 70	400	48
4	800	40, 60, 80	500	48
5 & Up	900	50, 70, 90	600	48

Hit two pipes of the same colour with two consecutive shots to get four times the pipe score value.
After you clear a Gallery rack, 50 points are added to your score for each bullet remaining in your bullet supply.

Each time you hit the bear, you receive 50 points.

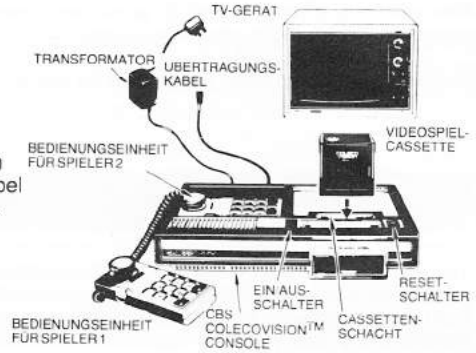
THE FUN OF DISCOVERY

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

SPIELBESCHREIBUNG

An dieser tollen Schießbude kannst Du Deine Treffsicherheit beweisen. Die Begleitmusik und die echten Schießgeräusche lassen auch bei Dir bald eine richtige Rummelplatzstimmung aufkommen. Versuche so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Suche die Ziele sorgfältig aus, bevor Du zielst und schießt. Achte auch auf die munitionsfressenden Enten, und wenn Du es einmal geschafft hast, alle Ziele abzuschießen, kommt der Tanzbär und bringt viele Extra-Punkte.

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



BEACHTE: Bei einem Spieler wird die Bedienungseinheit aus Fach 1 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 vorher auswählen.
2. **Steuerknüppel:** Durch Bewegung des Steuerknüppels nach rechts oder links bewegt sich das Gewehr in die entsprechende Richtung.
3. **Aktionsknöpfe:** Durch Drücken einer der beiden Aktionsknöpfe feuert das Gewehr einen Schuß ab.

SO WIRD GESPIELT

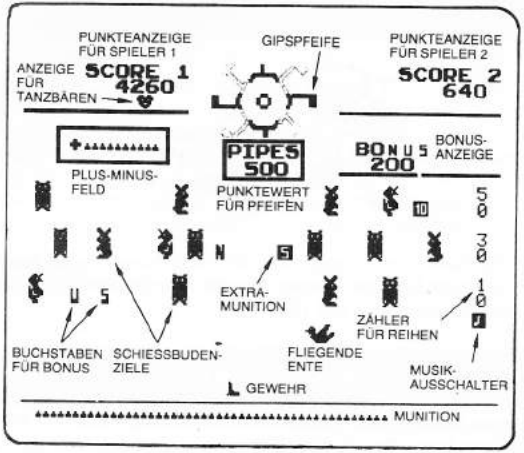
BEACHTE: Bei zwei Spielern beginnt Spieler 1 und ist so lange an der Reihe, bis er keine Munition mehr hat oder die Gallerie vollständig leergeschossen und der Tanzbär erschienen ist.

Schritt 1: Du hast die Wahl

Drücke den "Reset"-Schalter und der Titel für CARNIVAL™ erscheint auf dem Bildschirm. Kurz danach erscheint die Spielwahl-Tabelle. Sie enthält eine Liste mit verschiedenen Spielmöglichkeiten, die von 1-8 numeriert sind. Suche Dein Spiel aus und drücke den entsprechenden Knopf auf der Bedienungseinheit.

Schritt 2: Feuer frei!

Nachdem Du Dein Spiel ausgewählt hast, erscheint Deine erste Schießbude auf dem Bildschirm. Du erzielst Punkte, wenn Du die beweglichen Ziele triffst.



Munitionsfressende Enten

Paß gut auf! Wenn eine Ente in der letzten Reihe überlebt, kann sie herabfliegen und zehn Schüsse aus Deinem Munitionsvorrat fressen.

Kreidepfeifen

Schieße die Pfeifen ab. Ziele dabei auf die Köpfe. Sei aber ganz genau, denn jeder Schuß, der nicht trifft, verringert den Punktewert der Pfeifen. Wenn es Dir gelingt, mit zwei aufeinanderfolgenden Schüssen zwei Pfeifen gleicher Farbe abzuschießen, erhältst Du für die zweite Pfeife den vierfachen Punktewert.

Strategischer Hinweis: Versuche gleich am Anfang des Spieles die Pfeifen abzuschießen. Wenn eine Pfeife übrigbleibt und Du auf die beweglichen Ziele schießt, werden immer mehr Enten erscheinen!

Mal gewinnen – mal verlieren

Auf der linken Seite des Bildschirmes befindet sich das Plus-Minus-Ziel. Hier kannst Du Extra-Punkte oder Munition bekommen, aber sei vorsichtig, denn wenn ein Minus in diesem Feld steht, werden auch Punkte oder Munition abgezogen.

Extrabonus

Auf der rechten Seite des Bildschirmes kannst Du manchmal das Wort BONUS lesen. Wenn Du in der richtigen Reihenfolge die Buchstaben triffst, bekommst Du weitere Extrapunkte.

Strategischer Hinweis:
Der Bonuswert erhöht sich, je mehr Ziele Du triffst, bevor Du beginnst die Buchstaben für das Wort BONUS abzuschießen.

Munitionsversorgung

Wenn Dein Munitionsvorrat zur Neige geht, versuche die Kästchen mit der "5" oder "10" zu treffen. Dafür erhältst Du fünf oder zehn zusätzliche Schüsse.

ACHTUNG (gilt für Schwierigkeitsgrade 2, 3 und 4):
Je länger Du brauchst, um die Ziele abzuschießen, desto schneller werden sie sich bewegen.

Musik

Wenn Du das Musikzeichen rechts unten triffst, kannst Du die Musik ein- oder ausschalten.

Der Tanzbär

Wenn Du alle Ziele von der Gallerie abgeschossen hast, wird die übriggebliebene Munition in Punkte umgewandelt und Deinem Punktekonto gutgeschrieben. Anschließend kommt der Tanzbär. Jedesmal, wenn Du den Bären triffst, bekommst Du Extrapunkte. Aber paß auf! Nach jedem Treffer wird der Bär schneller und ändert die Richtung. Wenn der Bär wieder vom Bildschirm verschwunden ist, bekommst Du die nächste Schießbude und immer, wenn Du alle Ziele abgeschossen hast, bekommst Du einen Tanzbären mehr (bis zu 3).

Das Ende

Du kannst so lange das Spiel fortsetzen, wie Du Munition hast. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Munitionsvorrat aufgebraucht ist.

Um CARNIVAL™ im gleichen Schwierigkeitsgrad zu wiederholen, drücke Schalter *. Um ein neues Spiel zu programmieren, drücke =, und die Tabelle erscheint auf dem Bildschirm.

BEACHTE: Der Reset-Schalter an der Console löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann aber auch bei einer Fehlfunktion betätigt werden.

PUNKTE

Durch-gang	Pfeifen	Ziele in Reihen (von unten nach oben)	Bonus Buch-staben	Munitions-versor-gung
1	500	10/30/50	200	60
2	600	20/40/60	300	48
3	700	30/50/70	400	48
4	800	40/60/80	500	48
5+mehr	900	50/70/90	600	48

Wenn Du 2 Pfeifen mit der gleichen Farbe mit 2 aufeinanderfolgenden Schüssen triffst, bekommst Du für die zweite Pfeife den vierfachen Punktewert.
Wenn Du die Gallerie komplett leergeschossen hast, bekommst Du für jeden übriggebliebenen Schuß 50 Punkte. Jeder Treffer auf den Tanzbären zählt 50 Punkte.

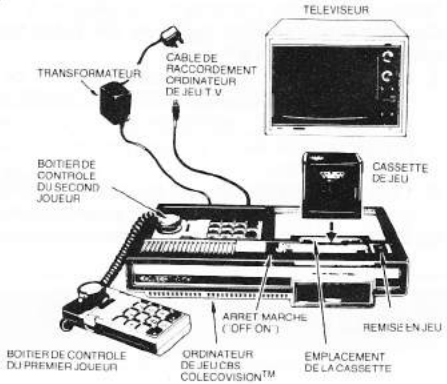
SPASS AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um CARNIVAL™ 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 unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß.

LE JEU

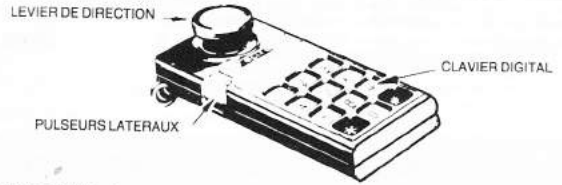
Devenez un roi de la gâchette! Sur un stand de tir réservé à l'élite vous devez tirer sur des cibles mobiles: lapins, pipes, chouettes et canards. Mais attention, soyez rapide car les canards s'envolent et viennent dévorer vos réserves de cartouches. Apparaissent ensuite des ours qui, à chaque impact rugissent et se sauvent dans le sens opposé. Ce n'est pas fini, car voici d'autres canards et d'autres ours toujours plus nombreux. Visez . . . et "feu à volonté"!

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 deux joueurs utilisez les deux boîtiers de contrôle.
- **ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE L'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 deuxième joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 2.

Comment utiliser les touches de votre clavier et le levier de contrôle de Carnival®

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 * 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 vers la gauche ou la droite, la carabine se déplace dans le sens choisi.
3. **Pulseurs latéraux:** en appuyant sur l'un des pulseurs latéraux vous faites feu.

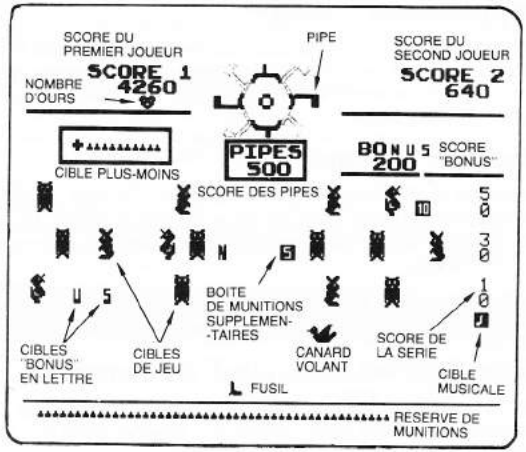
COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS PAR ETAPE:

REMARQUE: si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que son vaisseau soit détruit. C'est alors que le second joueur peut jouer.

1re étape: A vous de décider!

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu de Carnival® apparait 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: Faites feu!

Après avoir sélectionné un niveau de difficulté, votre première série de cibles apparaît. Marquez des points en tirant sur les cibles qui défilent.

3e étape: Des canards qui mangent les munitions!

Attention! Les canards survivants qui atteignent la ligne du bas s'envolent et viennent dévorer dix cartouches dans votre réserve.

4e étape: Cassez les pipes!

Cassez les pipes en visant leur fourneau. Visez juste car la valeur des pipes indiquées sous la roue diminue à chaque tir manqué.

Touchez les pipes deux par deux selon leur couleur et vous obtiendrez quatre fois la valeur du score indiqué.

Conseil stratégique: Eliminez les pipes au début du jeu. Si des pipes demeurent sur la roue alors que vous tirez sur les cibles qui défilent, des canards, des canards, et encore plus de canards commencent à s'envoler!

5e étape: Sachez gagner!

Gagnez des points supplémentaires ou des balles en tirant sur la cible "plusmoins" (sur la gauche). Mais attention! Si le signe moins est allumé quand la cible est touchée, les points ou les balles indiqués sont soustraits du total.

6e étape: Le "Bonus"

Constituez le mot "Bonus" dans le bon ordre et vous gagnerez des points supplémentaires indiqués sous le mot à droite. Mais soyez rapide! Tirer sur une lettre dans le désordre annule vos chances de gagner ces points.

Conseil stratégique: Plus vous touchez de cibles avant de toucher la lettre "B", plus vous obtenez de points en constituant le mot.

7e étape: Refaites votre stock de munitions!

Si votre réserve de munitions diminue, visez les boîtes "5" et "10" sur les rangées des cibles pour refaire une réserve de 5 ou 10 balles supplémentaires.

Attention! Aux niveaux de difficulté 2, 3 et 4: plus vous prenez de temps pour éliminer toutes les cibles, plus vite celles-ci défilent.

8e étape: La musique!

Tirez sur la cible musicale, située à droite, juste sous le score de série et vous éteindrez ou mettrez en marche la musique.

9e étape: L'ours!

Eliminez toutes les cibles qui défilent ainsi que les pipes du stand, et vos munitions disponibles seront créditées à votre score comme points supplémentaires. Chaque fois que vous touchez l'ours, il change de direction et devient plus rapide.

Après que l'ours ait quitté l'écran, vous passez à un nouveau stand. A chaque fois que vous complétez toutes les cibles du stand, vous devez toucher un ours supplémentaire. Le deuxième écran a deux ours et le troisième trois.

10e étape: La fin!

Eliminez toutes les cibles qui défilent et les pipes du stand, puis finissez avec l'épreuve de l'ours pour passer au niveau suivant plus difficile! Le tour de chaque joueur prend fin quand celui-ci tire ses dernières balles.

Fin de jeu et reprogrammation du jeu.

Pour rejouer à Carnival® 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, appuyez 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 être aussi utilisé en cas de mauvais fonctionnement pour revenir en début de partie.

LES POINTS

Numéro de la rangée	Pipes	Série de jeu (de bas en haut)	Lettre BONUS	Reserve initiale de munitions
1	500	10, 30, 50	200	60
2	600	20, 40, 60	300	48
3	700	30, 50, 70	400	48
4	800	40, 60, 80	500	48
5 et plus	900	50, 70, 90	600	48

Touchez, en tirs successifs, deux pipes de la même couleur et vous obtiendrez un score de quatre fois la valeur des pipes.

Quand vous aurez touché toutes les cibles du stand, 50 points seront ajoutés à votre score pour chaque balle encore disponible de votre réserve de munitions.

Chaque fois que vous atteindrez l'ours, vous marquerez 50 points.

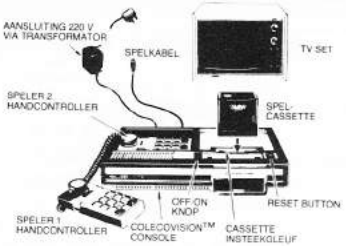
DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à CARNIVAL®. 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!

SPELBESCHRIJVING

Komt dat zien! Toon Uw vaardigheid in deze ouderwetse schiettent op de kermis. Met de kermismuziek en geluiden op de achtergrond komt U vanzelf in de stemming. Leg aan, mik zorgvuldig en kies de juiste doelen, dan zult U een hoge score halen. Maar pas op voor de eenden! Overleeft U deze ronde, dan wacht U als verrassing nog een rondje met de beer.

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 stopkontakt.
- Stel Uw TV af op het juiste kanaal.

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 VAN DE HANDCONTROLLERS



ATTENTIE: Met één speler gebruikt U de handcontroller uit vak 1. Met 2 spelers gebruikt speler 1 de handcontroller uit vak 1 en speler 2 de andere. Er wordt om beurten gespeeld.

1. **Toetsenbord.** Via de vakjes 1 tot 8 kunt U een moeilijkheidsgraad kiezen, alsook of U het spel met één of twee spelers wilt spelen. Drukt U op het vakje ★ dan krijgt U hetzelfde spel terug. Drukt U op het vakje # dan krijgt U het keuzescherm. Via de RESET knop op het console kunt U een spel onderbreken. Deze knop gebruikt U ook bij een storing.
2. Door de controlestick van links naar rechts te bewegen gaat Uw geweer ook in de aangegeven richting.
3. Schieten doet U met de zijknoppen van de handcontrollers.

HET SPEL

De keuze omtrent de moeilijkheidsgraad en één of twee spelers is gemaakt en het spel kan beginnen. Het eerste prijzenrek trekt voorbij. Probeer zoveel mogelijk doelen te raken en punten te scoren.

ONTWIKKEL EEN STRATEGIE

Kogeletende eenden:

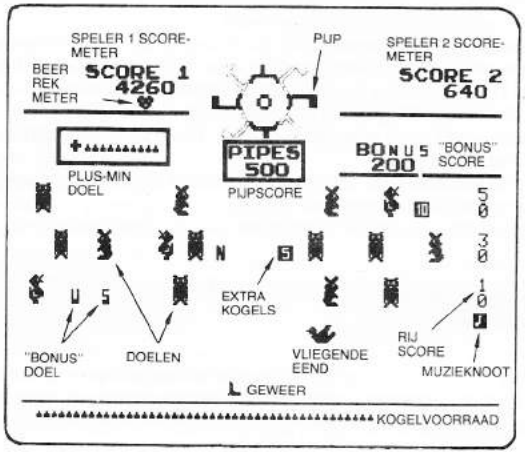
Let op! Een niet geraakte eend uit de onderste rij kan omlaag vliegen en 10 kogels opeten.

Het pijpenrek:

Schiet de koppen van de pijpen op het wiel midden boven op het scherm. Mik goed, want iedere misser vermindert de score op de pijpmeter. Indien U dezelfde kleur pijp met twee opeenvolgende schoten raakt, krijgt U viermaal de waarde van de pijpscore voor de tweede pijp.
Attentie: Probeer de pijpen in het begin van het spel al te raken. Overblijvende pijpen laten steeds meer eenden op Uw kogels los.

Plus of min:

Extra punten of kogels kunt U verdienen via het "+/–" doel links. Maar kijk uit: Alleen bij het plusteken krijgt U de bonus. Bij het minteken wordt alles verminderd.



Spel het woord BONUS:

De letters BONUS in de JUISTE volgorde geraakt brengen extra punten op de bonusmeter. Zodra echter de volgorde fout is, is de kans op bonuspunten verkeken. **ATTENTIE:** Hoe meer doelen U raakt VOOR de "B" van BONUS des te hoger wordt Uw score.

Munitievoorraad:

Om Uw kogelvoorraad aan te vullen moet U de 5 en 10 doosjes raken. U krijgt dan 5 of 10 kogels extra.

Attentie: Bij moeilijkheidsgraden 2, 3 en 4 gaan de doelen steeds sneller bewegen als U er te lang over doet om alles te raken.

De muziek

Indien U de muzieknoot rechts op het scherm raakt, stopt de muziek. Bij een volgende treffer begint de muziek weer.

De beer is los!

Het scherm is leeg. Alles is geraakt en de restkogels zijn als punten aan de score toegevoegd. Dan komt de beer. Iedere keer dat U hem raakt levert extra punten op, maar wees snel, want na iedere treffer verandert hij van richting en gaat sneller bewegen. Na het berenrek komt er weer een prijzenrek. En daarna een berenrek, maar nu met twee beren. En na het derde prijzenrek een rek met DRIE beren.

Blijf doelen en beren raken en U zult steeds verder gaan naar een volgend niveau. Het spel eindigt wanneer de kogels op zijn.

Door op het vakje ★ te drukken krijgt U hetzelfde spel terug. Via het vakje # kunt U een nieuwe keuze maken. Met de RESET knop kunt U het spel onderbreken om b.v. een nieuw spel te beginnen. Deze knop gebruikt U ook bij een storing.

DE SCORE

Rek nummer	Pijpen	Prijzen per rij onder/midden/ boven	Bonus letters	Begin-voorraad kogels
1	500	10, 30, 50	200	60
2	600	20, 40, 60	300	48
3	700	30, 50, 70	400	48
4	800	40, 60, 80	500	48
5 of meer	900	50, 70, 90	600	48

2 pijpen van dezelfde kleur, geraakt met 2 opeenvolgende schoten vermenigvuldigt de pijpenscore met 4.

Na ieder prijzenrek krijgt U een extra score van 50 punten voor iedere overgebleven kogel.

Iedere keer dat de beer geraakt wordt levert 50 punten op.

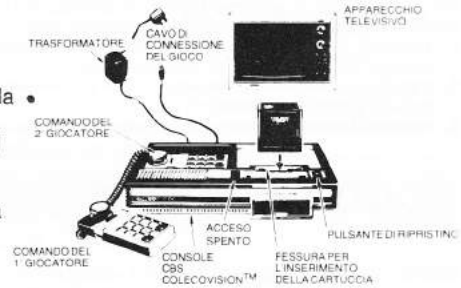
ONTDEK DE MOGELIJKHEDEN

Deze gebruiksaanwijzing bevat de basis informatie om het spel te kunnen spelen. Dit is echter slechts het begin. U zult bemerken dat er allerlei speciale mogelijkheden zijn. Ontdek ze, experimenteer ermee en U zult steeds meer genieten van CARNIVAL®.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

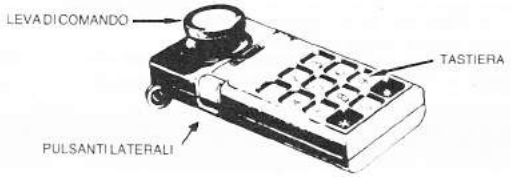
Presto! Presto! Mettete alla prova la vostra abilità contro i bersagli di questo invitante tiro a segno. La musica ed i suoni del tiro a segno sono autentici suoni e musica da luna-park; rifatevi il morale facendo punti con una buona mira ed una accurata scelta dei bersagli.
Ma occhio alle ochette mangia-pallottole!
Una volta ripulito il tiro a segno, avete la possibilità di fare ulteriori punti colpendo un bersaglio speciale costituito da un orso.

COME PREPARARSI AL GIOCO



- Assicuratevi che la consolle COLECOVISION sia collegate al Televisore. Controllate che la spina dell'alimentatore sia stata inserita nella consolle. Quindi inserite l'altro capo del cavo di alimentazione in una presa a muro da 220 Volts in C.A..
- Il Televisore viene acceso e sintonizzato sullo stesso canale indicato dal selettore Channel Select della consolle.
- Accertarsi sempre che la consolle COLECOVISION sia spenta prima di inserire o togliere una cartuccia. Dopo che la cartuccia è stata inserita spostare l'interruttore su **ON.**

L'USO DELLE TASTIERE DI CONTROLLO



NOTA: Per giocare da soli, servirsi della tastiera di controllo collegata alla Presa 1 (presa sul retro).
Per giocare in due, il giocatore 1 si servirà della tastiera di controllo inserita nella presa 1, il giocatore 2 si servirà della tastiera di controllo inserita nella presa 2.

1. **Tastiera:** I tasti da 1 a 8 della tastiera vi consentono di scegliere una versione del gioco prima di iniziare a giocare.
2. **Il tasto di comando:** premendo il tasto di comando a sinistra o a destra il fucile si sposta nella direzione scelta.
3. **Pulsanti laterali:** premere uno o l'altro dei pulsanti laterali per sparare.

ECCO COME SI GIOCA

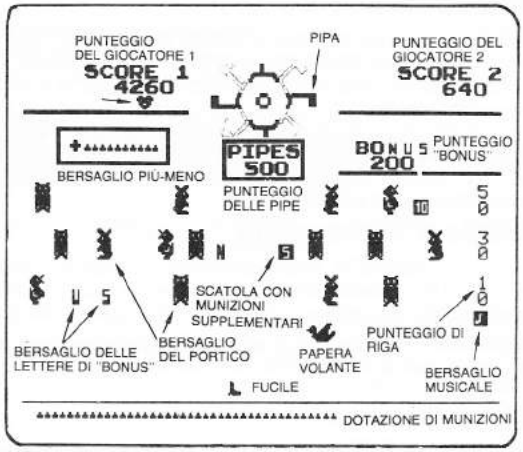
NOTA: Se state giocando in due, i giocatori giocano a turno. Inizia il giocatore 1 ed ogni turno termina quando il giocatore ha finito le pallottole oppure completa un ripiano del tiro a segno oltre a quello dell'orso.

PRIMA FASE: la scelta tocca a voi.

Premendo il pulsante di azzeramento comparirà sullo, schermo televiso il nome CARNIVAL. Aspettate che compaia l'immagine che riporta tutte le possibili versioni del gioco, numerate da 1 a 8. Sceglietene una premendo il tasto con il numero corrispondente sulla tastiera di comando.

SECONDA FASE: Fuoco a volontà!

Dopo aver scelto una versione del gioco, compare il primo ripiano della Galleria. Fate punti sparando ai bersagli mobili.



Le ochette mangiano le pallottole.

Occhio! Un ochetta ancora in vita può rotolare in basso lungo l'ultima fila e mangiarvi dieci pallottole.

Pipe e ancora pipe.

Colpite le pipe mirando al loro fornelletto. Ma fate attenzione. Il punteggio delle pipe indicato sotto la ruota, diminuisce ogni volta che sparate senza colpire una pipa. Colpite pipe dello stesso colore con due colpi consecutivi e totalizzerete quattro volte il punteggio indicato per la seconda pipa.

Strategia speciale.

Iniziate il gioco colpendo le pipe. Se mentre state colpendo i bersagli mobili ci sono ancora pipe sulla ruota, ci saranno ochette, ochette e sempre più ochette che salteranno fuori!

Si vince e si perde.

Totalizzate punti o pallottole supplementari colpendo il bersaglio del più-meno a sinistra. Ma occhio! Se, quando colpite un bersaglio, è presente il segno meno, i punti o le pallottole indicati verranno sottratti dal vostro totale.

Le lettera della parola BONUS.

Colpite nella sequenza corretta le lettera della parola "BONUS" e vincerete i punti del BONUS indicati sotto la parola a destra. Ma fate attenzione! Colpendo una lettera fuori ordine perdete la possibilità di vincere is punti del Bonus.

Strategia speciale. Più bersagli avrete colpito prima di colpire la lettera "B", maggiore sarà il punteggio che riceverete quando colpirete le altre lettere della parola BONUS.

Aumentate la vostra scorta.

Se la vostra dotazione di munizioni si sta esaurendo, mirate alle caselle "5" e "10" presenti sulle file dei bersagli in modo da aumentare la vostra scorta con cinque o dieci munizioni supplementari.

Fare attenzione: Per i livelli 2, 3 e 4, più tempo impiegate a colpire i bersagli, più questi si muoveranno rapidamente!

Il suono della musica.

Colpite il bersaglio musicale che si trova appena sotto il punteggio a destra per suonare o per interrompere la musica del baraccone.

Ecco l'orso!

Ripulite il tiro a segno da tutti i bersagli mobili e dalle pipe e vi saranno accreditate nel punteggio le munizioni che vi rimangono. Passate quindi alla zona dell'orso. Ogni volta che colpite l'orso, fate dei punti supplementari. Ma sbrigatevi! Ogni volta che colpite l'orso, questi cambia direzione e va più veloce.
Dopo che l'orso se ne è andato, passate al ripiano successivo del tiro a segno. Ogni volta che completate un ripiano avete diritto a misurarvi con gli orsi. Il secondo incontro sarà con due orsi, il terzo con tre!

La Fine.

Ripulite il ripiano da tutti i bersagli mobili e da tutte le pipe, quindi completate l'incontro con l'orso prima di passare a giocare ad un livello più alto.

Il turno di ogni giocatore termina quando questi ha sparato l'ultima pallottola.
Per ripetere il gioco nella versione appena eseguita, premere *. Per tornare allo schermo che riporta le varie versioni del gioco, premere

NOTA: Il pulsante di azzeramento sulla consolle "azzera" il computer. Può essere usato per iniziare un nuovo gioco in qualsiasi momento e può anche essere usato in caso di malfunzionamento del gioco.

IL PUNTEGGIO

Ripiano	Pipe	File del tirassegno (dal basso verso l'alto)	Lettere di BONUS	Dotazione iniziale di pallottole
1	500	10. 30. 50	200	60
2	600	20. 40. 60	300	48
3	700	30. 50. 70	400	48
4	800	40. 60. 80	500	48
5 & UP	900	50. 70. 90	600	48

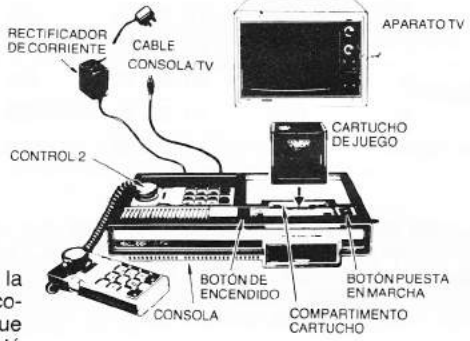
Colpite due pipe dello stesso colore con due colpi consecutivi e riceverete quattro volte il punteggio delle pipe. Dopo aver ripulito un ripiano del tirassegno, al vostro punteggio vengono sommati 50 punti per ogni pallottola rimanente nella vostra dotazione.
Ogni volta che colpite un orso, riceverete 50 punti.

IL PIACERE DELLA SCOPERTA

Questo libretto introduttivo vi fornisce le informazioni di base che vi occorrono per iniziare a giocare con CARNIVAL, ma questo è solo l'inizio!
Scoprirete che questa cassetta è piena di accorgimenti speciali che rendono CARNIVAL eccitante ogni volta che ci giocate.
Provatelo con tecniche diverse e buon divertimento!

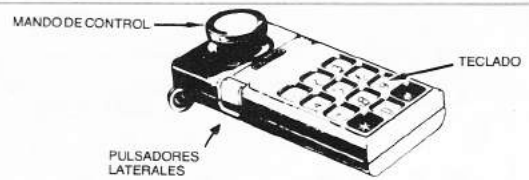
DESCRIPCION DEL JUEGO

Póngase de pie y pruebe su pericia apuntando a los blancos en esta competición de tiro en una galería carnavalesca. Procure conseguir su resultado eligiendo los blancos pero, !atento a los patos que se comen las balas!. Cuando haya conseguido limpiar la galería, obtiene la posibilidad de disparar al oso, obteniendo puntos extras y la posibilidad de, a continuación, disparar a dos osos al mismo tiempo.



- Asegúrese que la consola está conectada al TV y 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.
- **ASEGURESE QUE EL EQUIPO CBS ColecoVision™ ESTA DESCONECTADO** (Interruptor en **OFF**) **ANTES DE INTRODUCIR O QUITAR EL CARTUCHO.** Dé al botón de encendido después de introducir el cartucho.

USO DE SUS CONTROLES



NOTA: Para jugar un solo jugador ponga el control manual 1 en la toma posterior del compartimento de la consola donde se alojan. Para dos jugadores, utilice ambos controles.

1. **Teclado:** los botones 1 a 8 del teclado le permiten seleccionar la opción de juego que desee antes de empezar a jugar.
2. **Mando de control:** al empujar el mando de control hacia la izquierda o derecha se desplaza el disparador en la dirección elejida.
3. **Pulsadores laterales:** presionando cualquiera de ellos se producen los disparos.

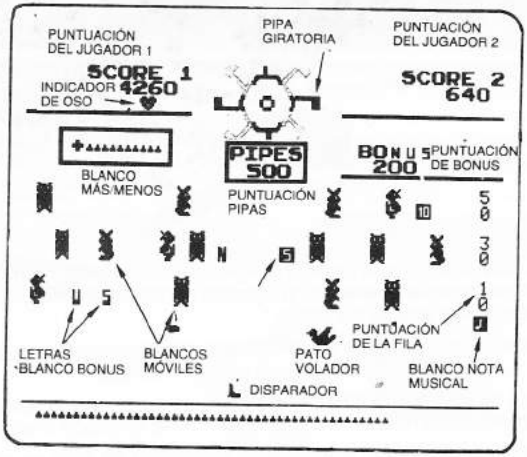
REGLAS DEL JUEGO

PASO 1: La elección es suya

Apriete el botón de inicio de juego (reset) y aparecerá en la pantalla el título. Espere a que aparezca en la pantalla la lista de opciones de juego, numeradas de 1 a 8. Seleccione presionando el correspondiente número en el teclado de cualquiera de los controles manuales. Tiene la posibilidad de escoger entre uno o dos jugadores y de 1 a 4 niveles de dificultad.

PASO 2: !Fuego!

Vaya acumulando puntos disparando sobre los blancos móviles pero !atención! no derroche munición. Su reserva de balas es limitada indicándose en la parte inferior de la pantalla.



ESTRATEGIA

Los patos se comen las balas

!Cuidado!, un pato superviviente puede volar desde la fila inferior y comerse diez balas de una vez.

Carrusel de pipas

Haga blanco en las pipas apuntando a sus cazoletas. Pero sea muy preciso. El valor de cada pipa, que aparece debajo de la rueda, disminuye con cada tiro que no da en la pipa. Haga blanco en pipas del mismo color con dos disparos consecutivos y obtendrá cuatro veces el valor de la segunda pipa.

Estrategia especial: Derribe las pipas al principo del juego. Si queda alguna pipa en la rueda, mientras usted está disparando a los blancos móvilos, patos, patos y más patos continuarán apareciendo dispuestos a eliminar su reserva de munición.

Gane algo/pierda algo

Consiga puntos o munición extra dando en el blanco más/menos situado a la izquierda. Pero !cuidado! si aparece el signo menos cuando usted da en el blanco, los puntos o balas indicados le serán descontados.

Deletree BONUS

Deletree con tiros la palabra "bonus" y consiga los puntos indicados debajo de la palabra. !atención! dando a una letra que no esté en posibilidad de ganar los puntos del bonus.

Estrategia especial: Cuantos más blancos móviles haga antes de alcanzar la letra "B" más puntos obtendrá al deletrear la palabra.

Reserva de munición

Si su depósito de munición disminuye, apunte a los cuadros 5 ó 10 en la fila de blancos móviles para obtener 5 ó 10 balas más. Pero !cuidado!, en las filas 2, 3 y 4 cuanto más tarde en alcanzar los blancos más deprisa se moverán.

El sonido de la música

Alcance la nota musical, situada justo debajo de las puntuaciones de cada fila a la derecha, para eliminar o recuperar la música de fondo.

!El oso aparece!

Limpie la galería de todos los blancos móviles y pipas, y todas las balas que le quedan serán sumadas a su puntuación como puntos adicionales. Entonces aparecerá el oso en la pantalla. Cada vez que alcanze al oso obtendrá puntos extras. !Sea rápido! cada vez que consiga alcanzar al oso, éste cambia de dirección y se mueve más rápidamente. Después de que el oso abandona la pantalla, aparece la siguiente galería. Cada vez que complete una galería, eliminando todos los blancos móviles, obtiene la posibilidad de disparar nuevamente al oso. La segunda vez que obtiene este nivel aparecen dos osos y la tercera tres osos.

Final del juego

El juego continua hasta que el jugador ha acabado con toda su munición. Apriete el botón ★ para volver a jugar la misma opción de juego de CARNIVAL®.

Apriete el botón # para volver a la pantalla los opciones de juego.

Nota: el botón de carga de juego (Reset) de la consola "limpia" el sistema.

Puede utilizarse para empezar un nuevo juego, en cualquier momento y puede utilizarse también en caso de mal funcionamiento del juego.

COLECOBox Art

www.colecoboxart.com