

VIDEO COMPUTER

VC 4000

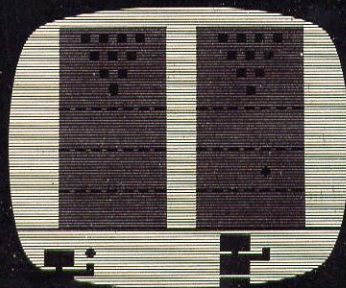
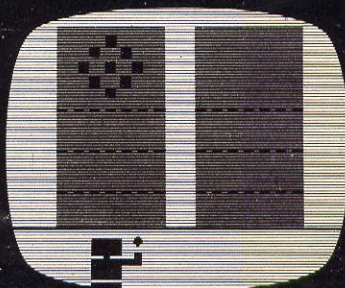
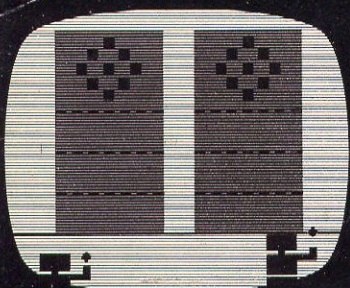
CASSETTE

25

BOWLING · KEGELN
BOWLING · NINEPINS
YEUX QUILLES



...al-Cassette auch für **GRUNDIG**
ner Play Computer
4000



Mit dieser Cassette haben Sie jetzt zu Hause Ihre eigene Kegel- und Bowlingbahn. Das Programm bietet Ihnen 16 verschiedene Spielvarianten, wie ABRAUMEN, FUCHSJAGD, FIGURENKEGELN, DACHAUER und BOWLING, die Sie zu zweit oder alleine spielen können.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit.

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video Computer.

2. Durch Drücken der Taste **◀▶** werden die Programme in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint oben auf der rechten Bahn die Programmnummer 01.

3. Mit der Taste **▶** wählen Sie die verschiedenen Programmvarianten.

Die Spiele 01 bis 12 sind für zwei Spieler. Die Spiele 13 bis 16 bieten ein komplettes Trainingsprogramm für einen Spieler.

4. Beim Druck auf die Taste **START** wird die Programmnummer ausgeblendet und das Spiel kann beginnen.

This cassette gives your home its very own skittle (ninepin) and bowling alley. The programme has 16 different variations like TOPPLING, FOXHUNTING, HEADPIN and BOWLING (tenpins), for you to play in two's or on your own.

How to get the cassette ready for action.

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the Computer's cassette compartment.

2. Depress the key marked **◀▶**, and the programme is read into the Video Computer. Programme no. 01 will appear in the lane, top right.

3. Pressure on the **▶** key enables you to select a particular variation. Games 01 to 12 are for two players. Games 13 to 16 offer the player a complete training programme.

4. Pressure on the **START** key fades out the programme number, and the game can begin.

Avec cette cassette, vous avez maintenant chez vous votre propre piste de quilles et de bowling. Le programme vous offre 16 diverses variantes de jeu, comme ABATTAGE, CHASSE AU RENARD, FIGURES, HEADPIN et BOWLING, que vous pouvez jouer à deux ou seul.

Voici comment vous mettez la cassette en état de fonctionnement.

1. Raccordez l'ordinateur vidéo comme c'est prescrit et engagez la cassette dans le logement de cassette de l'ordinateur vidéo.

2. Quand vous appuyez sur la touche **◀▶** les programmes sont lus dans l'ordinateur vidéo. Sur l'écran de votre téléviseur apparaît le nombre 01 en haut au-dessus de la piste de droite.

3. En appuyant sur la touche **▶** vous sélectionnez les différentes variantes du programme.

Les jeux 01 à 12 sont pour deux joueurs. Les jeux 13 à 16 proposent un programme complet d'entraînement pour un seul joueur.

4. Quand vous appuyez sur la touche **START** (démarrage), le chiffre du programme est masqué sur l'écran et le jeu peut commencer.

Ziel bei allen Kegelspielen ist es, die größtmögliche Anzahl Kegel mit einem Wurf (Schub) umzustoßen. Das Umfallen der Kegel erleben Sie akustisch mit „Alle Neune“ und der Sieger eines Spieles werden mit einem Tusch belohnt.

Die Punktzahl wird nach jedem Wurf am unteren Rand der Kegelbahn angezeigt.

Gekegelt wird mit dem Steuerhebel des Handspielgerätes. Die Tasten sind bei diesen Programmen bedeutungslos. Durch den Steuerhebel bringen Sie Ihren Kegler, der sich am unteren Bildschirmrand befindet, in die gewünschte Wurfposition vor die Kegelbahn. Durch mehr oder weniger schnelles Verschieben des Handhebels wird die Geschwindigkeit der Kugel bestimmt. Nach jedem Wurf kehrt diese automatisch zum Kegler zurück.

01 Abräumen zu zweit.

Jeder Spieler hat abwechselnd 3 Wurf, um die 9 Kegel abzuräumen. Der Spieler mit dem linken Handspielgerät beginnt. Für jeden getroffenen Kegel gibt es 1 Punkt. Wer zuerst 99 Punkte (Holz) erreicht hat, ist Kegelkönig.

Aufgepaßt, auch unsere Kegelbahnen haben Gassen.

02 Abräumen mit Figurenkegeln.

Für zwei Spieler. Wie Spiel 01. Wird jedoch ein Figur gekegelt (siehe Grafik), erhält der Kegler 12 Punkte und einen Tusch.

03 Fuchsjagd.

Für zwei Spieler. Der linke Spieler ist Fuchs und hat 4 Punkte (Holz) Vorgabe. Gekegelt wird abwechselnd mit einem Wurf. Aufgabe des Jägers (rechter Spieler) ist es, den Füchs einzuholen, bevor dieser 99 Punkte erreicht hat.

04 Fuchsjagd mit Figurenkegeln.

Für zwei Spieler wie 03. Zusätzlich können Figuren gekegelt werden (siehe Grafik), für die es 12 Punkte gibt.

05 Dachauer.

Jeder Spieler hat abwechselnd 2 Wurf. Bleibt das Vorderholz (Schwede) stehen, so verdoppelt sich die geworfene Punktzahl. Der Dachauer wird mit einer Fanfare belohnt.

06 Bowling.

Für zwei Spieler. Anders als beim Kegeln, gilt es beim Bowling 10 in Dreiecksform aufgestellte Kegel umzuwerfen. Jeder Spieler hat abwechselnd 2 Wurf. Sieger ist, wer zuerst 99 Punkte erreicht hat. Er wird mit einem Tusch belohnt.

07 Tandem-Kegeln.

Abräumen mit 3 Wurf wie 01, jedoch können beide Spieler gleichzeitig kegeln.

08 Abräumen mit Figurenkegeln.

(siehe Grafik) Regeln wie bei 07, nur können beide Spieler gleichzeitig kegeln.

09 Fuchsjagd.

Wie 03, da jedoch beide Spieler gleichzeitig kegeln, kommt es hier vor allem auf Schnelligkeit an. Der Füchs (linker Spieler) hat 4 Punkte Vorsprung.

10 Fuchsjagd mit Figurenkegeln.

(Tandem). Obwohl beide Spieler gleichzeitig kegeln, kommt es hier nicht nur auf Schnelligkeit an, sondern auch auf einen präzisen Wurf. (Für die Figuren siehe Grafik)

11 Dachauer gleichzeitig.

(Tandem). Auch hier gilt, wie bei 05: bleibt das Vorderholz stehen, verdoppelt sich die Punktzahl der geworfenen Kegel.

12 Tandem-Bowling.

Wie 06. Da jedoch beide Spieler gleichzeitig kegeln können, muß man versuchen, schneller als der Gegner 99 Punkte zu erreichen.

13 bis 16

Diese Spiele sind für einen Spieler bestimmt und bieten ein komplettes Trainingsprogramm.

13 Abräumen wie 01.

14 Abräumen mit Figurenkegeln wie 02.

15 Dachauer wie 05.

16 Bowling wie 06.

The object of all the skittle (ninepin) and tenpin bowling variations is to knock over as many pins as possible with each throw. The toppling of the pins triggers an acoustic signal. Any strike rolled is greeted with a flourish, as is the winner of each game.

The score after each throw is indicated at the lower end of the lane.

The game is played with the control lever of the handset, the keys being ignored in this programme. The lever brings your bowler into the desired delivery position at the bottom of the screen facing the lane. Ball speed can be determined by moving the lever forward accordingly. Ball return is automatic.

01 Toppling in Two's.

Each player is given three balls alternately to knock down all 9 pins. The player with the left handset starts. 1 point is awarded for every pin toppled. The first player to score 99 points (pins) is kingpin. But beware: our lanes, too, have gutters.

02 Toppling with Figures.

For two to play. Like game 01, but with a set pin configuration being played (see diagram), the bowler being rewarded with 12 points and a flourish.

03 Foxhunting.

For two to play. The left-hand player is the fox and has a four-point (pin) lead. Players throw one ball each per frame, and it is the job of the hunter (the right-hand player) to catch the fox before the latter scores 99 points.

04 Foxhunting with Figures.

For two to play. Like 03, but with set configurations being played (see diagram) that earn the player 12 points.

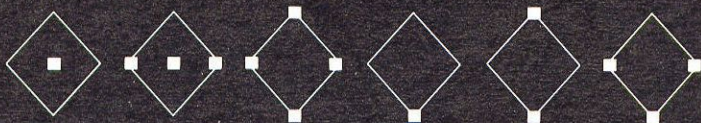
05 Headpin.

Players have two throws each per frame. Where the headpin is left standing, the points awarded are doubled. The winner is hailed with a fanfare.

06 Bowling.

For two to play. This is the tenpin variation with the triangle formation. Each bowler has two throws per frame. The winner is the first player to score 99 points. He is greeted with a flourish.

Figuren · figures · figures



REGLES DU YEU

07 Tandem.

This variation has three throws per frame as in 01, but with both players able to play simultaneously.

08 Toppling with Figures.

(see diagram) Rules as in 07, but with both players able to play simultaneously.

09 Foxhunting.

Like 03, but with both players playing simultaneously, so it is speed that counts here. The fox (left-hand player) has a four-point lead.

10 Foxhunting with Figures.

(Tandem). Although both players play simultaneously, what matters in this variation is not speed but precision in throwing (see diagram for configuration).

11 Headpin Simultaneous.

(Tandem). As in variation 05, where the headpin is left standing, points awarded are doubled.

12 Tandem Bowling.

Like 06 but, with both players bowling simultaneously, it is speed in scoring the 99 points that counts.

13 to 16

These games are for one player and offer a complete training programme.

13 Toppling, like 01

14 Toppling, with Figures, like 02

15 Headpin, like 05

16 Bowling, like 06

Dans tous les jeux de quilles, le but est d'abattre le plus grand nombre possible de quilles d'un coup (avec une seule boule). Si vous renversez des quilles, vous entendez un signal acoustique.

«Toutes les neuf» et le vainqueur d'un jeu sont récompensés par une fanfare. Chaque fois qu'une boule a été lancée, le score est affiché sur le bord inférieur de la piste.

Le jeu se commande au moyen de la manette du manipulateur. Avec ces programmes, les touches sont sans importance. Au moyen de votre manette de commande, vous amenez votre joueur de quille qui se trouve au bord inférieur de l'écran, à la position de jeu voulue devant la piste. La vitesse de la boule est déterminée par la manœuvre plus ou moins rapide de la manette. Une fois lancée, la boule revient automatiquement vers le joueur.

01 Abattage à deux.

Chaque joueur tour à tour a 3 boules pour abattre les 9 quilles. C'est le joueur du manipulateur de gauche qui commence. Chaque quille renversée donne un point. Celui qui a atteint le premier 99 points (quilles) est «Roi des quilles». Attention, nos pistes de quilles ont aussi des rues.

02 Abattage avec figures.

Pour deux joueurs. Comme le jeu 01. Si le joueur réussit à réaliser une figure (voir graphique), il obtient 12 points et une fanfare.

03 Chasse au renard.

Pour deux joueurs. Le joueur de gauche est renard et il lui est attribué un avantage de 4 points (quilles). Les joueurs lancent alternativement une boule à chaque fois. Le chasseur (joueur de droite) a pour objectif de rattraper le renard avant que ce dernier soit arrivé à 99 points.

04 Chasse au renard avec figures.

Pour deux joueurs comme 03. De plus il est possible de faire des figures (voir graphique) pour lesquelles il est attribué 12 points.

05 Headpin.

Chaque joueur a alternativement 2 boules. Si la quille avant (Suédoise) reste debout, le score réalisé se double. Le Headpin est récompensé par une fanfare.

06 Bowling.

Pour deux joueurs. A la différence du jeu de quilles, le bowling a 10 quilles disposées en triangle et qui doivent être abattues. Chaque joueur a alternativement 2 boules. Le vainqueur est celui qui arrive le premier à 99 points. Il est récompensé par une fanfare.

07 Quilles en tandem.

Abattage avec 3 boules comme 01, cependant les deux joueurs peuvent jouer simultanément.

08 Abattage avec figures.

(Voir graphique) règles comme dans 07, si ce n'est que les deux joueurs peuvent jouer simultanément.

09 Chasse au renard.

Comme 03, mais comme les deux joueurs jouent simultanément, c'est surtout la vitesse qui est importante ici. Le renard (joueur de gauche) a 4 points d'avance.

10 Chasse au renard avec figures.

(Tandem). Bien que les deux joueurs jouent simultanément, il ne suffit pas ici d'être rapide, mais aussi de bien viser. (Pour les figures, voir graphique)

11 Headpin simultanément.

(Tandem). Ici aussi, comme dans 05: si la quille avant reste debout, le score réalisé se double.

12 Bowling tandem.

Comme 06. Cependant comme les deux joueurs jouent en même temps, il faut essayer d'arriver plus vite que l'adversaire à 99 points.

13 à 16

Ces jeux sont conçus pour un seul joueur et offrent un programme complet d'entraînement.

13 Abattage comme 01

14 Abattage avec figures comme 02

15 Headpin comme 05

16 Bowling comme 06