A copyright protection is claimed
on the program stored within the
cartridge

© 1979 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken

Printed in France 21 60 30 7113 08

3111 106 60000

SIP

VIDEOPAC

Instructions for use
Gebrauchsanleitung
Mode d'emploi

Gebruiksaanwijzing
Istruzioni d'uso
Brugsanvisning

Bruksanvisning
Käyttöohje
Modo de empleo

13

PHILIPS

ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus. Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 5.

FRANCAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 7.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 9.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 11.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning,spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sorg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 13.

SVENSKA

Denna Videopackassett är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 15.

SUOMI

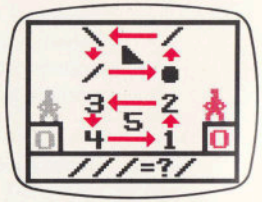
Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 17.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 19.

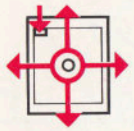
Playschool Maths
(2 players). Press Key 1.

You will now see on your TV set: 10 symbols (centre of screen), 2 men (sides of screen), and a maths problem (bottom of screen).
The answer to the problem is one of the 10 symbols shown on the screen. Use the left handset to control the green man, and the right handset to control the red man.
Control your man to chase the correct symbol. If you catch it, you will score a point, the screen will turn to your own colour, and the next problem will be shown. Chase the answer as before. Reach 10 points before your opponent, and you will see your man 'burst' with pride. Your scores will then go back to zero, and you are ready to play again.

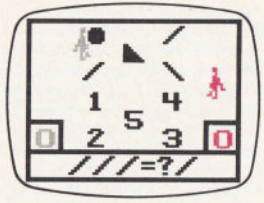


What is the answer to the problem at the bottom of the screen?

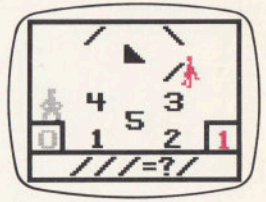
There are sometimes two correct answers. For example, the correct answer to: ///=?/ is either 3 or /.
If you get /, the next question is ///=//?.
The correct answer to this is again /.



Use handset to control your man. Press button and he bends his head



● is not correct. The screen turns blue, and the green man goes and stands in the corner in disgrace for a couple of seconds



/ is the correct answer. You will see the red man dance with joy.

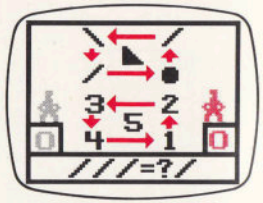
Remember. The symbols / and \, and ◢ and ◣ are similar. But if you catch one when you wanted the other, you won't get a point.

Each time a game is finished, press RESET (Δ), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:
a) Select another game.
b) Select another Videopac.
Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards.
Replace Videopac in its box.
Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.
c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

Check procedure
If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET (Δ). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen.
If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

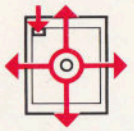
Vorschul-Rechnen
(2 Spieler). Drücke Taste 1.

Auf dem Bildschirm des Fernsehgerätes siehst Du jetzt: 10 Figuren in der Bildschirm-Mitte, 2 Männer an der Seite, und die Rechenaufgabe am unteren Rand des Bildschirms. Die richtige Lösung der Rechenaufgabe ist eine der 10 Figuren, die auf dem Bildschirm abgebildet sind. Mit dem linken Steuerkästchen steuert man den grünen Mann, mit dem rechten Kästchen den roten Mann.
Steuere Deine Figur so, dass Du die richtige Figur fängst. Fängst Du sie, so bekommst Du einen Punkt. Der Bildschirm färbt sich mit Deiner Farbe und es erscheint die nächste Aufgabe. Jage hinter der richtigen Antwort hinterher wie beim ersten Mal.
Erreiche 10 Punkte vor Deinem Mitspieler und Du wirst erleben, wie sich Dein Mann vor lauter Stolz 'aufbläht'. Der Punktestand wird wieder auf Null zurückgestellt und Du kannst noch einmal spielen.

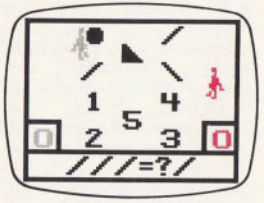


Wie lautet die Antwort auf die Aufgabe am unteren Rand des Bildschirms?

Manchmal gibt es zwei richtige Antworten. Zum Beispiel kann die richtige Antwort bei der Aufgabe ///=?/ entweder 3 oder / lauten.
Wird / angezeigt, so lautet die nächste Frage ///=//?. Die richtige Antwort heisst wieder /



Nimm das Bedienkästchen um Deinen Mann zu lenken. Wenn Du auf den Knopf drückst, so bewegt er seinen Kopf.



● ist nicht richtig. Der Bildschirm färbt sich blau, der grüne Mann geht in seine Ecke, schämt sich und bleibt dort für einige Sekunden stehen.



/ ist die richtige Antwort. Du wirst sehen, wie der rote Mann vor Freude tanzt.

Merke Dir: Die Zeichen / und \ sehen ◢ und ◣ recht ähnlich. Doch wenn Du das eine fängst anstatt des von Dir gewünschten, so bekommst Du keinen Punkt.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

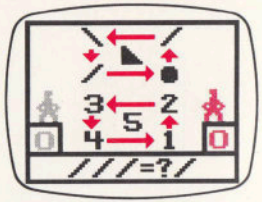
Prüfprogramm
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte Grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten
RESET: Rückstellen

Die Anweisungen
SELECT GAME: Spielauswahl

Maths Amusantes
(2 joueurs). Appuyer sur 1.

Vous devez voir sur l'écran de votre téléviseur:
10 symboles (au centre de l'écran), 2 joueurs (sur les côtés) et un problème de mathématique (en bas de l'écran).
La réponse correcte au problème est l'un des 10 symboles présentés au centre de l'écran.
Utilisez 'la commande' gauche pour déplacer le joueur vert et 'la commande' droite pour le joueur rouge.
Déplacez votre joueur pour saisir le symbole correct. Si vous avez vu juste, vous marquerez un point, l'écran se tein tera à votre couleur et le problème suivant apparaîtra. Continuez à jouer.
Réussissez 10 points avant votre adversaire et vous verrez votre joueur exprimer sa fierté. Les marques seront aloes remises à zéro et une nouvelle partie commence.

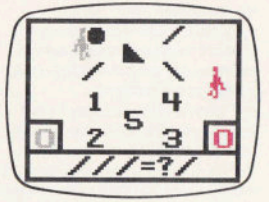


Quelle est la réponse au problème proposé au bas de l'écran?

Il y a quelques fois 2 réponses correctes. Par exemple, la réponse correcte à: / / / =? / est soit 3 soit /.
Si vous répondez /, la question suivante sera / / / = / / ?. La réponse correcte à celle-ci est encore /.



Utilisez la commande pour déplacer votre joueur. Pressez le bouton pour qu'il baissé la tête.



● n'est pas la réponse correcte, l'écran vire au bleu et le joueur vert est mis au coin, en punition, pour quelques secondes.



/ est la réponse correcte. Vous verrez le joueur rouge danser de joie.

Remarques: Les symboles / et \, ◢ et ◣ sont similaires. Mais si vous choisissez l'un pour l'autre, vous ne marquerez pas de points.

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparait sur l'écran. Il est alors possible
a) de choisir un autre jeu de la cartouche.
b) de changer de cartouche Videopac. Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte. Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher l'ordinateur Videopac du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

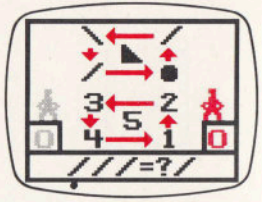
Procedure de vérification
Si l'équipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:
Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches
RESET: remise à zeró

Instructions
SELECT GAME: choix du jeu

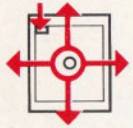
Kleuter-wiskunde
(2 spelers). Druk op toets 1.

Op het beeldscherm ziet u 5 symbolen, 5 cijfers (midden op het scherm), twee mannetjes (aan de zijkanten) en een wiskundige opgave (onder op het scherm).
Het antwoord op de opgave moet gezocht worden uit een van de vijf cijfers of symbolen op het scherm.
Het groene mannetje wordt bediend met de linker, het rode mannetje met de rechter spelregelaar.
Probeer met je mannetje het juiste cijfer of symbool te vangen. Lukt dat, dan krijg je een punt en het hele scherm neemt de kleur aan van je mannetje. Dan verschijnt de volgende opgave en zo gaat het spel verder.
Hij, die als eerste tien punten vergaart, is de winnaar. Je zult zien, dat hij opzwelt van trots...! Het score-bord gaat terug naar '0' en het spel kan weer beginnen.



Wat is het juiste antwoord op het probleem onder in het scherm?

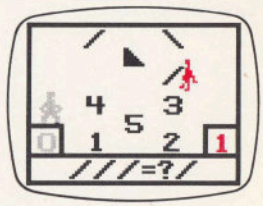
Soms zijn er twee goede antwoorden. Neem dit geval bijvoorbeeld:
/ / /=?/.
Het antwoord is dan 3 of /.
Vang je een /, dan is de volgende vraag: / / /=/ /?.
Dat betekent natuurlijk, dat je er nog een / bij moet vangen.



Gebruik de spelregelaar om je mannetje te besturen. Als je op de knop drukt, buigt hij zijn hoofd naar beneden.



● is fout! Grijp je die, dan wordt het hele scherm blauw en moet je mannetje voor straf voor een paar seconden in de hoek staan.



/ is het juiste antwoord! Vang je zo'n symbool, dan zal je zien dat je mannetje danst van blijdschap!

Opgepast! De symbolen / en \ of ◢ en ◣ lijken misschien veel op elkaar, maar zijn toch echt verschillend! Vang je een verkeerd symbool, dan krijg je natuurlijk geen punt!

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (△). Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:
a) Een ander spel kiezen.
b) Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog. Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c) Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!).
Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

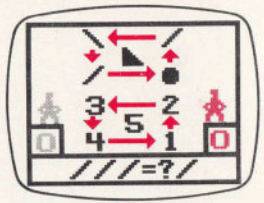
De toetsen
RESET: herstel

De instructies
SELECT GAME: kies een spel

ITALIANO

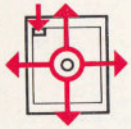
Telegiochi Numerici
(2 giocatori). Premere il tasto 1.

Sul vostro televisore vedrete quanto segue: 10 simboli (al centro dello schermo), 2 figure che rappresentano due uomini-giocatori (ai lati dello schermo), un problema matematico (nella parte bassa dello schermo).
La risposta al problema è uno dei 10 simboli rappresentati sullo schermo.
Usare il comando a distanza di sinistra per controllare il giocatore verde e quello di destra per il giocatore rosso.
Controllare il proprio giocatore per 'acchiappare' il simbolo corretto in funzione della risposta da dare.
Quando uno dei contendenti prende il simbolo esatto guadagna un punto, lo schermo si dipinge del medesimo colore del giocatore e successivamente appare un nuovo problema. Naturalmente occorre 'cacciare' la risposta il più velocemente possibile per anticipare il rispettivo concorrente.
Colui che raggiunge per primo 10 punti vince e noterà il proprio giocatore sullo schermo 'gioire' orgoglioso. A questo punto il punteggio si azzera per giocare nuovamente.



Qual'è la risposta al problema , rappresentato nella parte bassa dello schermo?

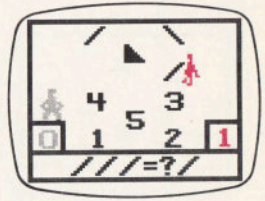
Qualche volta sono possibili due risposte esatte. Per esempio la soluzione corretta al problema: /// =? / è sia 3 che /.
Se viene 'preso' il simbolo /, la successiva domanda è /// = // ?.
La risposta esatta è nuovamente il simbolo /.



Usare il comando a distanza per controllare il proprio giocatore sullo schermo. Premendo il tasto il giocatore piega la testa.



● non è la risposta corretta. Lo schermo diventa blu ed il giocatore verde ritorna automaticamente all'angolo rimanendoci per un paio di secondi come penalizzazione.



/, è la risposta esatta. Il giocatore rosso danzerà gioioso.

Ricordate. I simboli / e \, e ◢ e ◣ sono simboli simili, ma se si prende un tipo di simbolo quando è richiesto l'altro, non si otterrà alcun punto.

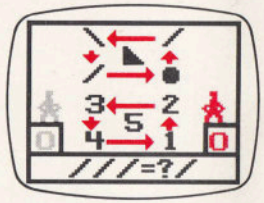
Ogni volta che un gioco è terminato premere RESET (△), sullo schermo apparirà SELECT GAME' ed ora:
a) Selezionare un'altro gioco
b) Selezionare un'altraVideopac.
Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto. Riporre la Videopac nella propria custodia. Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac.
c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET (△). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I tasti
RESET: azzeramento
Le istruzioni
SELECT GAME: selezione gioco

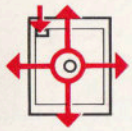
'Regn og leg'
(2 spillere). Indtast '1'

Du vil nu på TV-skærmen se:
10 symboler (midt på skærmen), 2 mænd (i skærmens sider), og en regneopgave (nederst på skærmen).
Losningen på opgaven er et af de 10 symboler vist på skærmen.
Med venstre fjernbetjeningsenhed kontrolleres den gronne mand, og med den hojre kontrolleres den rode mand.
Diriger Din mand til at vælge det rigtige symbol. Hvis Du finder det, vil Du score et point, og skærmen vil skifte til samme farve som Din mand, og den næste opgave vil blive vist.
Forsog derefter at lose denne som for.
Det gælder om at nå 10 point for Din modspiller. Lykkes det vil Din mand 'bryste sig' i stolthed. Spillernes score vil ændres til 0, og Du er parat til at spille igen.

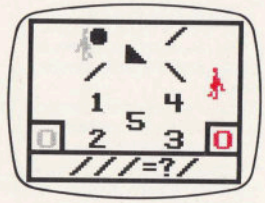


Hvad er losningen på opgaven vist nederst på skærmen?

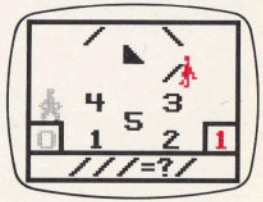
Der er i nogle tilfælde to korrekte losninger. F.eks. den korrekte losning til ／／／=?／ er enten 3 eller ／.
Hvis Du vælger ／, vil det næste sporgsmål være ／／／=／／?. Den rigtige losning til dette er igen ／.



Anvend fjernbetjeningsenheden til at dirigere Din mand med. Ved tryk på action knappen bojer han hovedet.



● er ikke korrekt. Skærmen bliver blå, og den gronne mand går over i hjornet og skammer sig i nogle sekunder.



／ er den korrekte losning. Du vil se, at den rode mand danser af glæde.

Bemærk. Symbolerne ／ og ＼, samt ◢ og ◣ er ens. Men hvis Du vælger én, når Du onsker en anden, vil Du ikke få point.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (△), og SELECT GAME fremtræder på skærmen, hvorefter De enten:

a) Vælger et andet spil i Videopacen.
b) Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet. Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter lases brugsanvisningen for den næste Videopac.
c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren

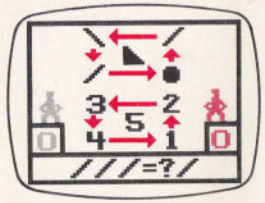
Kontrolprocedure
Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret folg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (△). TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast

Instruktionerne
SELECT GAME: vælg spil

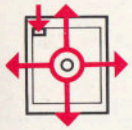
Räkneövningar för lekskolan
(2 spelare) Tryck på tangent 1.

Du ser nu på TV-n:
10 symboler (mitt på bildrutan),
2 män (en på varje sida), och en räkneuppgift (i underkanten på bildrutan).
Rätt svar på uppgiften är en av de 10 symbolerna i mitten på bildrutan.
Använd vänster köraggregat för kontroll av den gröna mannen och höger köraggregat för kontroll av den röda mannen.
Du skall nu med Din man, försöka fånga rätt symbol. Om Du lyckas får Du ett poäng, bildrutan ändras till Din färg, och nästa uppgift kommer fram. Jaga rätt svar som tidigare.
Först till 10 poäng vinner, och Du kan se den segrande mannen 'brösta' sig av stolthet. Därefter går poängställningen tillbaks till noll, och det är klart för en ny omgång.

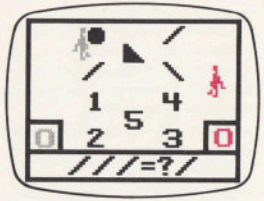


Vad är svaret till uppgiften i bildrutans underkant?

Det finns ibland två möjligheter till rätt svar. Exempelvis rätt svar till:
/ / / =? / är antingen 3
eller /.
Om Du fångar /, blir nästa fråga
/ / / = / /?.
Rätt svar till detta är igen /.



Använd köraggregatet för att kontrollera Din man. Tryck ner knappen och mannen böjer på huvudet.



● är inte rätt. TV-skärmen blir blå, och den gröna mannen går och ställer sig i skamvrån några sekunder.



/ är rätt svar. Du kan se den röda mannen dansa av glädje.

Anmärkning. Symbolerna / och \, och ◢ och ◣ liknar varandra. Men om Du fångar fel symbol får Du ingen poäng.

Tryck på RESET (△) varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:
a) Välj ett annat spel.
b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt. Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask. Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

Kontrollförfarande
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (△). TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad enligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

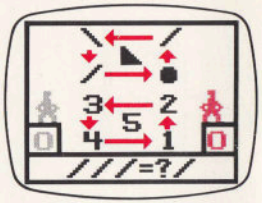
Tangenter
RESET: återställning

Instruktion
SELECT GAME: välj spel

SUOMI

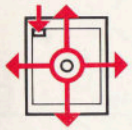
Playschool Maths
(2 pelaajaa). Paina kytkintä 1.

Kuvaruutuun ilmestyy:
10 symbolia (kuvan keskelle), 2 miestä (kuvan reunoille) ja laskutehtävä (kuvan alareunaan). Tehtävän ratkaisu on yksi kuvassa näkyvästä 10 symbolista.
Ohjaa vihreää miestä vasemmalla ohjausyksiköllä ja punaista miestä oikealla ohjausyksiköllä.
Miesten on tarkoitus saada kiinni oikea symboli. Kun saavutat symbolin, saat pisteen, jolloin kuvaruutu muuttuu miehesi väriseksi ja seuraava tehtävä tulee näkyviin. Ota oikea vastaus kiinni kuten edellä. Jos saat 10 pistettä ennen vastustajaasi, oma miehesi 'halkeaa' ylpeydestä. Pisteet palautuvat nollaan ja uusi peli voi alkaa.

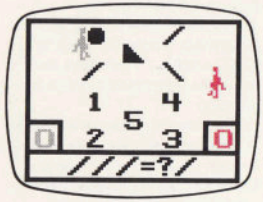


Mikä on vastaus kuvaruudun alareunassa olevaan tehtävään?

Joskus oikeita vastauksia on kaksi. Esimerkiksi oikea vastaus tehtävään =? on joko 3 tai . Jos saat , on seuraava tehtävä =?. Oikea vastaus tähänkin on .



Ohjaa miestäsi ohjausyksiköllä. Kytkintä painettaessa hän kumartuu.



● on väärin. Kuvaruutu vaihtuu siniseksi ja vihreä mies menee pariksi sekunniksi nurkkaan häpeämään.



 on oikea vastaus. Punainen mies tanssii ilosta.

Huom. Symbolit ja sekä ja ovat samannäköisiä. Mutta jos tavoitat väärän, jäät ilman pistettä.

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (△). Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:
a) Valita uuden pelin,
b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.
c) Yhdistä antenni takaisin tv:hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

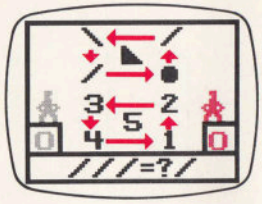
Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan).
Paina näppäintä RESET (△). TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaalle.

Näppäimet:
RESET: palautus

Ohjeet
SELECT GAME: valitse peli

Juego escolar: Matemáticas
(2 jugadores). Aprieten la tecla 1.

En la pantalla del televisor aparecerán: 10 símbolos (centro de la pantalla), 2 hombres (a los lados de la pantalla) y 1 problema de matemáticas (parte inferior de la pantalla).
La solución del problema es uno de los 10 símbolos de la pantalla.
Usen la unidad de control de la izquierda para controlar al hombre verde y la de la derecha para controlar al rojo.
Controlen al hombre que les corresponda para coger el símbolo correcto. Si lo consiguen se anotarán un punto, la pantalla se pondrá del color que usted tenga y aparecerá el problema siguiente. Consigan el resultado como antes.
Todo consiste en llegar a 10 puntos antes que su contrario, con lo que su hombre se pondrá a saltar de alegría. El tanteo se pondrá a cero y todo estará listo para volver a empezar otro juego.

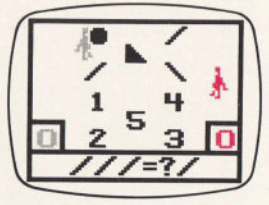


¿Cuál es la solución del problema que se presenta en la parte inferior de la pantalla?

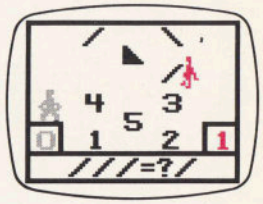
A veces hay dos respuestas correctas. Por ejemplo, la solución correcta de: ///=?/ puede ser 3 o /.
Si ponen /, la pregunta siguiente es ///=//?, cuya solución exacta es también /



Usen la palanca conrótula de la unidad de control para controlar a su hombre. Aprieten el botón y doblará la cabeza.



● no es correcto. La pantalla se hace azul y el hombre verde pasa el rincón, castigado durante un par de segundos.



/ es la respuesta correcta. Verán que el hombre rojo se pone a saltar de alegría.

Recuerden que los símbolos / y \, así como ◢ y ◣ son similares. Pero si cogen uno cuando pretenden coger el otro, no ganarán un punto.

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (△). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'.
A continuación:
a) Elija otro juego.
b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto aél y empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a poner el Videopac en su caja. Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

Proceso de prueba
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET (△). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser así, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas
RESET: reposición

Instrucciones
SELECT GAME: elija juego