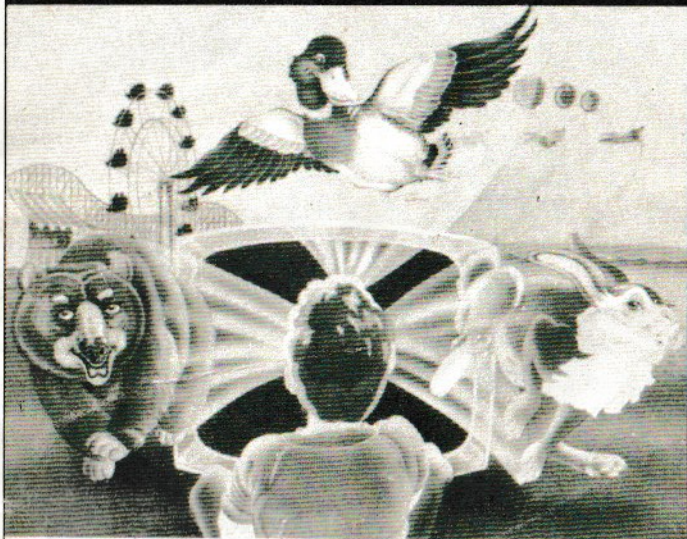


# CARNIVAL<sup>®</sup>

SEGA<sup>®</sup>



INSTRUCCIONES DE JUEGO

**CBS**  
ELECTRONICS  
DISTRIBUIDOR POR

**KENIA**  
SOCIODAD ANONIMA

Cartuchos de juegos de video para CBS Coleco Vision Video Game System.

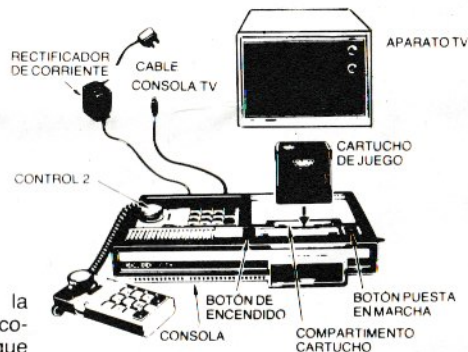
**CARNIVAL®** es marca registrada de Sega Enterprises, Inc.

CBS es marca registrada de CBS Inc.

Coleco Vision es marca registrada de Coleco Industries, Inc.

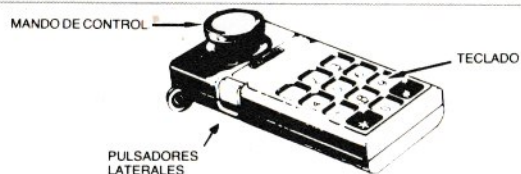
## DESCRIPCION DEL JUEGO

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® ESTÁ DESCONECTADO** (Interruptor en OFF) ANTES DE INTRODUCIR O QUITAR EL CARTUCHO. Oprima el 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 elegida.
- 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.

PUNTAJACIÓN DEL JUGADOR 1  
**SCORE 1**  
INDICADOR DE OSO 4260

PIPA GIRATORIA

PUNTAJACIÓN DEL JUGADOR 2  
**SCORE 2**  
640

BLANCO MÁS/MENOS

**PIPAS 500**

BONO DE BONUS 200

PUNTAJACIÓN DE BONUS 500

LETRAS BLANCO BONUS

BLANCOS MÓVILES

PATO VOLADOR

PUNTAJACIÓN DE LA FILA 100

DISPARADOR

BLANCO NOTA MUSICAL

## 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 principio del juego. Si queda alguna pipa en la rueda, mientras usted está disparando a los blancos móviles, 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 en el orden correcto y ganará los puntos indicados debajo de la palabra "Bonus" a la derecha. Pero, ¡atención! dando a una letra que no esté en el orden debido, anula la 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 alcance 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.

## PUNTUACION

Nivel #	Pipas	Fila (de abajo arriba)	Bonus letras	Munición inicial	ini-
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!.

# CBS ELECTRONICS

GARANTIZADO POR:



Producido por **KENIA FUEGUINA SOCIEDAD ANONIMA**  
bajo licencia exclusiva de **CBS ELECTRONICS**,  
en Río Grande, Territorio Nacional de Tierra del  
Fuego, Antartida e Islas del Atlántico Sud