



ATARI MUSEUM.NL  
ARCADE GAME SERIES



English Instructions. Anweisungen auf Deutsch. Instructions en français.  
Instrucciones en español. Instructies in nederlands. Istruzioni in italiano.

CARTRIDGE FOR THE  
ATARI HOME COMPUTERS

Under License from Mylstar Electronics, Inc.

TM designates a trademark of Mylstar Electronics Inc. Rules © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915.

---

## DOEL

Om zoveel mogelijk punten te scoren door de kleur van de blokjes op de piramide van een beginkleur tot een eindkleur te veranderen.

---

## HET SPEL

Je begint het spel met drie Q-berts. De eerst Q-bert zal op het bovenste blokje verschijnen als het spel begint. De overige Q-berts zijn links van de piramide te zien.

Probeer Q-berts op elk blokje te laten springen, zodat hij de hele piramide tot de gewenste kleur verandert. De gewenste kleuraanwijzer staat links van het scherm.

Zorg ervoor Q-bert niet van de zijden of de onderkant van de piramide te laten springen. Als je dat doet dan valt hij en je zult die Q-bert verliezen. Als dat gebeurt zal de volgende Q-bert op het bovenste blokje verschijnen.

### Rode Bal

Als Rode Bal gaat rollen, houd dan Q-bert uit zijn weg, anders zal hij vermorzeld worden! Mocht dit toch gebeuren, dan zal de volgende Q-bert verschijnen op het blokje waar de vorige vermorzeld was.

### Paarse Bal

Die is net zo gevaarlijk als Rode Bal, en bovendien, wanneer Paarse Bal de voet van de piramide bereikt, broedt hij Coily, de slang, uit!

### Coily

Hij is de slang met de dodelijke sprong! De enige manier om van Coily af te komen is om hem van de piramide af te lokken door op een vliegende schotel te springen.

Laat Q-bert op het uitgangsblokje springen (er is maar één juist uitgangsblokje voor elke vliegende schotel). Daarna, zodra Coily het uitgangsblokje benadert, springt Q-bert aan boord van de vliegende schotel.

### Vliegende schotels

Als Q-bert in moeilijkheden raakt, kan hij aan boord van een vliegende schotel gaan en die zal hem veilig meenemen naar de top van de piramide. Het aantal schotels en hun plaatsing ter zijde van de piramide hangt af van spelniveau en -ronde.

Je moet er allen voor zorgen dat Q-bert aan boord van de vliegende schotel gaat vanuit het juiste uitgangsblokje; anders zal hij van de piramide afvallen.

---

## HET INSTELLEN VAN DE CONSOLEREGELAARS

1. Zet het patroon stevig in de patroongleuf achterop het apparaat.
2. Druk de ON/OFF (ANN/UIT) schakelaar naar ON (AAN).
3. Onder op het scherm zie je "1-Player Game" (spel voor één speler). Druk F3 in om over te gaan naar een spel met 2 spelers.
4. Kies het niveau waarop je wilt spelen door een van de knoppen 1-9 in te drukken. Als je dit overslaat begin je automatisch op niveau 1.
5. Druk F1 in om te beginnen.

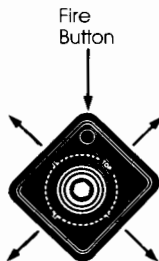
---

## DE STUURKNUPPELREGELAAR

Steek de stuurknuppelregelaar in de houder genaamd "Control Port" (regelopening).

Draai de stuurknuppel naar rechts, zodat de vier hoeken een ruit maken, met de "vuur"-knop bovenaan.

De stuurknuppel beweegt in de vier diagonale richtingen zoals aangegeven. Dit zijn de richtingen waarin Q-bert om de piramide springt.



## Ugg

Ugg verschijnt op het onderste deel van de piramide en beweegt zijdelings en naar boven, klaar om op Q-bert te springen. Als hij dat doet, zal de volgende Q-bert verschijnen op het blokje waar de vorige besprongen was.

## Slick

Slick kan Q-bert niet vangen, maar hij verandert de kleuren van de blokjes, zodat Q-bert terug moet gaan. Maar als Q-bert hem stopt door op hem in te botsen, dan win je bonuspunten.

## Groene Bal

Groene Bal kan Q-bert evenmin vangen. Maar als Q-bert Groene Bal vangt, dan zijn alle spelers behalve Q-bert voor een ogenblik bevroren en Q-bert kan doorgaan met springen en jij kunt bonuspunten verdienen.

## Eind van ronde

De ronde eindigt als je de piramide voltooid hebt. Zolang je nog een Q-bert over hebt, zal een nieuwe piramide verschijnen met een nieuwe eindkleur.

---

## VOORTGANG VAN RONDEN

---

Als je voortgaat van ronde tot ronde, zullen Q-bert's snelheid, de snelheid van de andere figuren en de veelvuldigheid van de verschijningen van de andere figuren toenemen.

---

## EIND VAN HET SPEL

---

Het spel eindigt als je geen Q-berts meer hebt.

Om hetzelfde spelniveau te spelen moet je de Fire (vuur) knop indrukken. Om een ander spelniveau te kiezen moet je F3 indrukken en daarna "het instellen van de consoleregelaars" lezen.

---

## SPEL MET TWEE SPELERS

---

In het spel met twee spelers spelen de spelers om de beurt. Jouw beurt eindigt als je een Q-bert verliest.

---

## HET BEREIKEN VAN DE EINDKLEUR

---

Q-bert's kleurpatroon in de negen spelniveaus is als volgt:

S = beginkleur. I = tussenkleur. D = eindkleur.

Niveau 1: Als Q-bert op S springt, verandert het tot D. Als hij op D springt, blijft het op D.

Niveau 2: Als Q-bert op S springt, verandert het tot I. Als hij op I springt, verandert het tot D. Als hij op D springt, blijft het op D.

Niveau 3: Als Q-bert op S springt, verandert het tot D. Als hij op D springt, keert het terug tot S. Q-bert moet opnieuw beginnen.

Niveau 4: Als Q-bert op S springt, verandert het tot I. Als hij op I springt, verandert het tot D. Als hij op D springt, keert het terug tot I. Q-bert moet opnieuw beginnen.

Niveau 5: Als Q-bert op S springt, verandert het tot I. Als hij op I springt, verandert het tot D. Als hij op D springt, keert het terug tot S. Q-bert moet opnieuw beginnen.

Niveaus 6-9; De eindkleur wordt op dezelfde wijze bereikt als in niveau 5. Het spel wordt steeds moeilijker naar mate spelers en doelen met toenemende snelheid verschijnen.

## DE SCORE

Q-bert verandert blokjes tot eindkleur.....	25 punten
Q-bert verandert blokjes tot tussenkleur.....	15 punten
Q-bert vangt Sam.....	300 punten
Q-bert vangt Groene Bal.....	100 punten
Q-bert lokt Coily van de piramide af.....	500 punten
Extra punten voor ongebruikte vliegende schotels.....	500 punten voor elke schotel
Bonuspunten.....	1000 punten voor het voltooiën van de eerste ronde; dit bedrag neemt toe met 250 punten voor elke achtereenvolgende ronde, tot 500 punten.
Bonus Q-berts.....	Eén voor de eerst 8000 punten die je scoort; daarna één voor elke 14000 punten.

INDIEN U MOEILIKHEDEN ONDERVINDT BIJ HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT, TREET DAN IN VERBINDING MET DE NAASTBIJNDE AFDELING DIE BELAST IS MET HET KONTAKT NA DE VERKOOP.

### IN NEDERLAND

CLIPPER BENELUX,  
KONINGINNEWEG 6,  
1075 CX. AMSTERDAM,  
NEDERLAND.

### IN ENGELAND EN IERLAND

THE PALITTOY COMPANY,  
OWEN STREET,  
COALVILLE,  
LEICESTER LE2 6DE,  
ENGLAND.

### IN DUITSLAND

GENERAL MILLS, INC.,  
DEUTSCHE ZWEIGNIEDERLASSUNG,  
KLOCKNERSTR. 1  
D-6054 RODGAU 3,  
BRD.

### IN FRANKRIJK

MIRO MECCANO S.A.,  
118 - 130 AVENUE JEAN JAURES,  
750 19 PARIS,  
FRANCE.

### IN SPANJE

PBP S.A.,  
HOSTALRIC (GIRONA),  
ESPANA.

### IN BELGIE

CLIPPER BENELUX,  
JUSTE STEENWEG 518,  
BRUSSEL,  
CHAUSSÉE DE JETTE 518,  
BRUXELLES,  
BELGIE.

ELDERS IN EUROPA DIENT U DE PALITTOY COMPANY IN ENGELAND TE BENADEREN.

