SEGA GAME GEAR

# HOME ALONE™



## Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

**Important:** Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

**Note:** This game is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

## Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

**Wichtig:** Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

**Hinweis:** Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette einlegen

## Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

**Important:** Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

## Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

**Importante:** Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

**Nota:** Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

Le Vieux Manuel

## Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparir lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

**Importante:** Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

**Nota:** Questo gioco per un solo giocatore.

① Inserite la cartuccia Sega

## Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

**Viktigt!** Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelmodulen.

**OBS!** Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Skjut in spelkassetten

## Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

**Belangrijk:** Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één speler.

① Stop de Sega cassette erin




## Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

**Tärkeää tietoa:** Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

**Huom:** Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

① Aseta Sega-kasetti sisään

Leviaux Manuel

## *Crooks Beware!*

Kevin's been left *HOME ALONE*! He's all by himself in a big, empty neighborhood. Two burglars, Harry and Marv, are cruising the streets in their van. They're planning to break into each house and load up with loot!

But Kevin knows what they're up to. And he's got a few surprises of his own that will make them holler for mercy!

## *Gauner, Hütet Euch!*

Kevin ist *ALLEIN ZU HAUSE* gelassen worden! Er ist in der großen leeren Nachbarschaft ganz auf sich selbst gestellt. Zwei Einbrecher, Harry und Marv, kreuzen mit ihrem Lieferwagen durch die Straßen. Sie planen, in jedes Haus einzubrechen und sich kräftig zu bereichern!

Aber Kevin weiß, was sie vorhaben. Und er hat einige Überraschungen für sie bereit, die sie um Gnade betteln lassen werden!

## *Brigands, Attention!*

Kevin a été laissé *TOUT SEUL A LA MAISON*! Il est livré à lui-même dans un grand quartier vide. Deux cambrioleurs, Harry et Marv, rôdent dans les rues à bord de leur camionnette. Ils projètent de s'introduire dans chaque maison pour cambrioler!

Mais Kevin est au courant de leurs intentions. Et il a quelques surprises de son cru à leur réserver qui leur feront demander grâce!

## *¡Ladrones, Tengan Cuidado!*

¡A Kevin lo han dejado *SOLO EN CASA*! Se encuentra completamente solo en un enorme vecindario vacío. Harry y Marv rondan las calles en su camioneta, planeando introducirse en cada casa y llenar su vehículo con un cuantioso botín.

Pero Kevin conoce sus intenciones. Y les tiene preparadas unas cuantas sorpresas que les harán suplicar misericordia.

Le Vieux Grenier

## State Attenti, Furfanti!

Kevin è rimasto *SOLO IN CASA*! E' solo in un grande quartiere tutto vuoto. Due scassinatori, Harry e Marv, vanno su e giù per le strade con il loro furgone e stanno pensando di intruffolarsi in tutte le case, raccogliendo un ricco bottino!

Ma Kevin ha capito che intenzioni hanno. E serba loro un paio di sorprese che li obbligheranno a supplicare la grazia!

## Skurkar, se upp!

Kevin är *ENSAM HEMMA*! Han är alldeles ensam i ett stort tomt kvarter. Två inbrottstjuvar, Harry och Marv, åker längs gatorna i sin van. De planerar att bryta sig in i det ena huset efter det andra och fylla bilen med stöldgods!

Men Kevin vet vad de är ute efter. Och han tänker ge dem ett par överraskningar som tvingar dem att be om nåd!

## Misdadigers Pas Op!

Om de één of andere reden is Kevin alleen thuis gelaten! Hij is helemaal in zijn eentje in een grote, verlaten buurt. Een stel inbrekers, Harry en Marv, hebben hun plannen al klaar! Zij zullen inbreken in ieder huis en hun bestelwagen volladen met alles wat zijn geplunderd hebben.

Alleen Kevin weet wat zij van plan zijn. En hij heeft een actieplan klaar dat hen om genade zal laten schreeuwen!

## Varokaa Konnat!

Kevin on jätetty *YKSIN KOTIIN*! Hän on aivan yksin suuressa, tyhjässä ympäristössä. Kaksi murtovarasta, Harry ja Marv, ajavat katua pitkin pakettiautollaan. He aikovat tehdä murron jokaiseen taloon ja täyttää auton saaliillaan!

Mutta Kevin on tietoinen heidän suunnitelmastaan. Ja hänellä on monta omintakeista yllätystä, jotka saavat heidät huutaen pyytämään armoa!

Le Vieux Manoir

## *Take Control!*

① **D (Directional) Pad**
② **Start Button**
③ **Button 1**
④ **Button 2**

Keep Harry and Marv on the run! Turn to the pages listed below for button controls and game play information.

**Options screen:**

- Set your game options. See pages 10, 12, 14.

**Around the neighborhood:**

- Sled from house to house, pick up traps and weapon items, and enter houses. See pages 14, 16, 18, 20, 22.

## *Übernimm die Kontrolle!*

① **D-Pad (Richtungs-Pad)**
② **Start Button (Start-Taste)**
③ **Button 1 (Taste 1)**
④ **Button 2 (Taste 2)**

Halte Harry und Marv in Bewegung! Lies die folgenden Seiten, um die Tastenfunktionen und Spielinformationen kennenzulernen.

**Wahlmenü:**

- Bestimme Deine Spieleinstellungen. Siehe Seiten 10, 12, 14.

**Rings um die Nachbarschaft:**

- Fahre auf einem Schlitten von Haus zu Haus, hebe Fallen und Waffenteile auf, und betritt Häuser. Siehe Seiten 14, 16, 18, 20, 22.

## *Prenez les Commandes!*

① **Pad D (directionnel)**
② **Touche Start**
③ **Bouton 1**
④ **Bouton 2**

Harcelez Harry et Marv! Reportez-vous aux pages indiquées ci-dessous pour les commandes des boutons et les informations sur le jeu.

**Ecran d'Options:**

- Réglez vos options de jeu. Voyez la pages 10, 12, 14.

**Dans le Voisinage:**

- Promenez-vous en traîneau de maison en maison, ramassez des pièges et des armes, et entrez dans les maisons. Voyez les pages 14, 16, 18, 20, 22.

## *¡Toma Control!*

① **Botón D (direccional)**
② **Botón de comienzo**
③ **Botón 1**
④ **Botón 2**

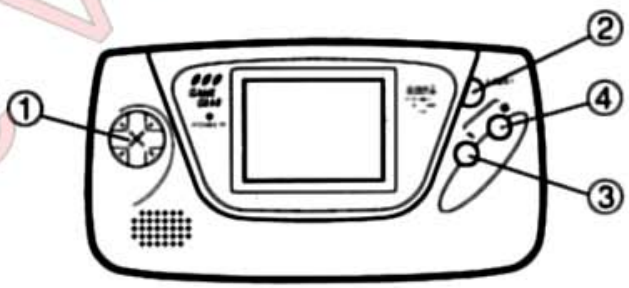
¡Mantén a Harry y Marv en movimiento! Para información sobre la función de los controles y sobre el juego, consulta las páginas que se indican a continuación.

**Pantalla de opciones:**

- Para fijar las opciones de juego. Consulta la página 10, 12, 14.

**En el vecindario:**

- Deslízate en tu trineo de casa en casa, recoge trampas y armas, y entra a las casas. Consulta las página 14, 16, 18, 20, 22.




Le Vieux Manuel

## *Assumi il Comando!*

① **Tasto D (direzionale)**
② **Tasto di inizio (Start)**
③ **Tasto 1**
④ **Tasto 2**

Metti in fuga Harry e Marv! Per le funzioni dei tasti e le informazioni sul gioco leggi alle pagine sottoindicate.

**Schermo delle opzioni:**

- Stabilisci le opzioni di gioco. Vedi a pagine 11, 13, 15.

**Nei quartiere:**

- Vai con lo slittino da una casa all'altra, raccogli trappole ed oggetti per le armi, poi entra nelle case. Vedi alle pagine 15, 17, 19, 21, 23.

## *Ta Kontrollen!*

① **D-tangent (riktningstangent)**
② **Starttangent**
③ **Tangent 1**
④ **Tangent 2**

Skräm Harry och Marv på flykten! På sidorna nedan finns information om tangentfunktioner och hur spelet fungerar.

**Inställningsfönster:**

- Välj inställningar. Se sid. 11, 13, 15.

**I kvarteret:**

- Åk från hus till hus, leta rätt på fällor och vapen och gå in i husen. Se sid. 15, 17, 19, 21, 23.

## *De Besturing!*

① **R (Richting) Toets**
② **Start Toets**
③ **Toets 1**
④ **Toets 2**

Blijf op Harry en Marv jagen! Kijk op de volgende pagina's om te zien hoe de toetsen van de controller werken en voor andere informatie.

**Optie scherm:**

- Stel hier de instellingen in. Kijk op pagina's 11, 13, 15.

**In de Buurt:**

- Slee van huis naar huis, verzamel de vallen en wapens en ga huizen binnen. Kijk op pagina's 15, 17, 19, 21, 23.

## *Ota Ohjaimet Käsiin!*

① **D-laippa (johdatus)**
② **Aloituspainike**
③ **Painike 1**
④ **Painike 2**

Älä anna Harryn ja Marvin olla rauhassa! Ks. alapuolella ilmoitettuja sivuja, jotta saat tietoja painikkeiden käytöstä ja pelin pelaamisesta.

**Vaihtoehtojen kuvaruutu:**

- Aseta pelisi vaihtoehdot. Ks. sivut 11, 13, 15.

**Lähistössä:**

- Liu'uta itsesi talosta taloon, poimi ansoja ja ase-kohteita ja mene talojen sisään. Ks. sivut 15, 17, 19, 21, 23.

Le Vieux Manuel

**Traps Setup screen:**

- Spread boobytraps around a house. See pages 24, 26, 28.

**Inside any house:**

- Search for more items while dodging or creaming Harry and Marv! See pages 28, 30, 32, 34, 36.

**Weapons screen:**

- Make weapons from the parts you've found. See pages 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54.

**Fallen-Aufstell-Bild:**

- Verteile Minenfallen um das Haus herum. Siehe Seiten 24, 26, 28.

**In irgendeinem Haus:**

- Suche nach mehr Gegenständen, während Du Harry und Marv ausweichst und sie hereinlegst! Siehe Seiten 28, 30, 32, 34, 36.

**Waffen-Menü:**

- Montiere Waffen aus den Teilen, die Du gefunden hast. Siehe Seiten 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54.

**Ecran d'installation des pièges (Traps Setup):**

- Posez des pièges dans la maison. Voyez les pages 24, 26, 28.

**Dans les maisons:**

- Cherchez d'autres objets tout en évitant ou en piégeant Harry et Marv! Voyez les pages 28, 30, 32, 34, 36.

**Ecran d'armes (Weapons):**

- Construisez des armes à partir des pièces que vous avez trouvées. Voyez les pages 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54.

**Pantalla de colocación de trampas:**

- Pon trampas en distintos lugares de una casa. Consulta las página 24, 26, 28.

**Dentro de cualquier casa:**

- Busca más artículos mientras eludes a Harry y Marv. Consulta las páginas 28, 30, 32, 34, 36.

**Pantalla de armas:**

- Fabrica armas con las piezas que encuentres. Consulta las páginas 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54.

Le Vieux Manuel

**Schermo di disposizione delle trappole:**

- Spargi le trappole in tutta la casa. Vedi alle pagine 25, 27, 29.

**All'interno delle case:**

- Cerca altri oggetti mentre schivi oppure cremi Harry e Marv! Vedi alle pagine 29, 31, 33, 35, 37.

**Schermo delle armi:**

- Costruisci delle armi con le parti che hai trovato. Vedi alle pagine 39, 41, 43, 45, 47, 49, 51, 53, 55.

**Fällfönster:**

- Sätt ut fällor i ett hus. Se sid. 25, 27, 29.

**I valfritt hus:**

- Leta efter fler föremål medan du flyr undan eller mosar Harry och Marv! Se sid. 29, 31, 33, 35, 37.

**Vapenfönster:**

- Tillverka vapen av delar du har hittat. Se sid. 39, 41, 43, 45, 47, 49, 51, 53, 55.

**Vallen Zet scherm:**

- Zet vallen in een huis. Zie pagina's 25, 27, 29.

**In een Huis:**

- Zoek voorwerpen terwijl je Harry en Marv ontwijkt of te pakken neemt. Kijk op pagina's 29, 31, 33, 35, 37.

**Wapen Scherm:**

- Maak wapens van de voorwerpen die je gevonden hebt. Kijk op pagina's 39, 41, 43, 45, 47, 49, 51, 53, 55.

**Ansojen asetuskuvaruutu:**

- Levitä ovelasti kytkettyjä ansoja joka puolelle taloa. Ks. sivut 25, 27, 29.

**Minkä tahansa talon sisällä:**

- Etsi lisää kohteita sillä aikaa, kun välttelet tai voitelet Harrya ja Marvia! Ks. sivut 29, 31, 33, 35, 37.

**Aseiden kuvaruutu:**

- Tee aseita löytämistäsi osista. Ks. sivut 39, 41, 43, 45, 47, 49, 51, 53, 55.

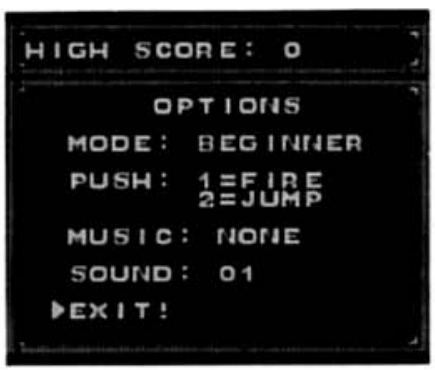
Le Vieux Manuel

## Options

Press **Start** at the Title screen to get to the Options screen. Press the **D-Pad up** or **down** to move the marker from one option to another.

**Mode:**

Press the **D-Pad right** or **left**, or press **Button 1** or **2**, to change the setting. In Beginner games, Harry and Marv always loot the houses in the same order. You can easily make weapons with the Auto Assembly feature, and you have 20 minutes to save the neighborhood.




## Wahlen

Drücke **Start** im Titel-Bild, um zum Options-Menü zu gelangen. Drücke das **D-Pad** nach **oben** oder nach **unten**, um den Marker von einer Option zur anderen zu bewegen.

**Modus:**

Drücke das **D-Pad** nach **rechts** oder nach **links** oder drücke **Taste 1** oder **2**, um die Einstellungen zu ändern. In Anfänger-Spielen plündern Harry und Marv die Häuser immer in der gleichen Reihenfolge. Du kannst mit Leichtigkeit Waffen mit Hilfe der Selbst-Montage herstellen, und Du hast 20 Minuten Zeit, um die Nachbarschaft zu retten.

## Options

Appuyez sur **Start** à l'écran de titre (Title) pour passer à l'écran d'Options. Appuyez sur la manette **Pad-D** vers le **haut** ou vers le **bas** pour déplacer le marqueur d'une option à l'autre.

**Mode:**

Appuyez sur la manette **Pad-D** vers la **droite** ou vers la **gauche**, ou appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour changer le réglage. Dans les parties de débutant (Beginner), Harry et Marv cambriolent toujours les maisons dans le même ordre. Vous pouvez facilement fabriquer des armes avec la caractéristique d'auto-assemblage (Auto Assembly), et vous disposez de 20 minutes pour sauver le quartier.

## Opciones

Cuando estés en la pantalla de título (Title), presiona el **botón de comienzo (Start)** para pasar a la pantalla de opciones (Options). Para mover el cursor de una opción a otra, presiona la parte **superior** o **inferior del botón D**.

**Modo:**

Para cambiar el modo, presiona la parte **izquierda o derecha del botón D**, o el **botón 1** o **2**. En los juegos para principiantes (Beginner), Harry y Marv siempre asaltarán las casas en el mismo orden. Además, la función de montaje automático (Auto Assembly) te permitirá montar fácilmente las armas. En este modo dispondrás de 20 minutos para salvar el vecindario.

Le Vieux Manuel

## Opzioni

Premi **Start** dallo schermo del titolo per entrare nello schermo delle opzioni. Premi il **tasto D verso l'alto** o il **basso** per spostare il cursore da un'opzione all'altra.

**Modo:**

Premi il **tasto D verso destra** o **sinistra** oppure premi il **tasto 1** o **2** per cambiare le impostazioni. Nelle partite per principianti, Harry e Marv svaligiano le case sempre nello stesso ordine. Ti sarà facile costruire delle armi con la funzione di assemblaggio automatico e hai 20 minuti per salvare il quartiere.

## Inställningar

Tryck på **Start** i titelfönstret för att öppna inställningsfönstret. Du flyttar markören från ett alternativ till nästa genom att trycka på **upp** eller **ner på D-tangenten**.

**Svårighetsgrad (Mode):**

Tryck **höger** eller **vänster på D-tangenten**, eller tryck på **tangent 1** eller **2**, för att byta svårighetsgrad. På nybörjarnivån (beginner) plundrar Harry och Marv alltid husen i samma ordning. Du tillverkar lätt nya vapen med alternativet Auto Assembly och har 20 minuter på dig att rädda kvarteret.

## Opties

Druk bij het Titelscherm op **Start** om het Optie Scherm te zien. Ga met **Omhoog** of **Omlaag** op de **R-toets** van de ene optie naar de andere.

**Mode:**

Druk op **links** of **rechts** op de **R-toets** of druk op **Toets 1** of **2** om de instelling te veranderen. In het Beginner spel halen Harry en Marv de huizen altijd in een vaste volgorde leeg. Je kunt de wapens makkelijker in elkaar zetten met de Auto Assembly optie en je hebt dan 20 minuten om de buurt te redden.

## Vaihtoehdot

Paina **aloituspainiketta** otsikkokuvaruudussa (Title), jotta pääset vaihtoehtojen kuvaruutuun (Options). Paina **D-laippaa ylöspäin** tai **alaspäin**, kun haluat siirtää osoitinta vaihtoehdosta toiseen.

**Toiminto:**

Paina **D-laippaa vasemmalle** tai **oikealle**, tai paina **painiketta 1** tai **2**, kun haluat vaihtaa asetusta. Aloittelijan (Beginner) peleissä Harry ja Marv varastavat aina samassa järjestyksessä talot. Voit tehdä aseet helposti automaattisen kokoamistoiminnon (Auto Assembly) avulla ja sinulla on 20 minuuttia aikaa naapuritalojen pelastamiseen.

Le Vieux Manuel

In Expert games, the crooks break into the homes in random order. You can find more items, but you must figure out how to put your weapons together on your own. You have 40 minutes to stop the burglars, but their van moves faster, so they're harder to follow.

**Push:**

Switch your **Fire** and **Jump** buttons by pressing the **D-Pad right** or **left**, or by pressing **Button 1** or **2**.

**Music and Sound:**

Listen to the game tunes and sound effects. Use the **D-Pad** to select a setting, and then press **Button 1** or **2** to hear it. (Select "None" to turn off the game's music.)

In Profi-Spielen brechen die Gauner in zufälliger Reihenfolge in die Häuser ein. Du kannst zwar mehr Gegenstände finden, jedoch mußt Du nun selbst herausbekommen, wie die Waffen zusammengesetzt werden. Dir stehen 40 Minuten zur Verfügung, um die Einbrecher zu stoppen, aber ihr Lieferwagen fährt schneller; also ist es schwieriger, ihnen zu folgen.

**Drücken:**

Schalte Deine **Feuer-** und **Sprung**-Tasten um, indem Du das **D-Pad** nach **rechts** oder nach **links** drückst oder **Taste 1** oder **2** drückst.

**Musik und Geräusche:**

Höre Dir die verschiedenen Musikstücke und Geräuscheffekte an. Benutze das **D-Pad**, um auszuwählen, und drücke dann **Taste 1** oder **2**, um das Gewählte zu hören. (Wähle "None", um die Musik im Spiel abzuschalten).

Dans les partie d'Expert, les brigands s'introduisent dans les maisons dans un ordre aléatoire. Vous pouvez trouver plus d'objets, mais à vous de vous débrouiller pour trouver comment assembler les armes vous-même. Vous avez 40 minutes pour arrêter les cambrioleurs, mais leur camionnette se déplace plus vite, ils sont donc plus difficiles à suivre.

**Push (boutons):**

Inversez vos boutons de **tir (Fire)** et de **saut (Jump)** en appuyant sur la manette **Pad-D** vers la **droite** ou vers la **gauche**, ou en appuyant sur le **bouton 1** ou **2**.

**Music and Sound (musique et son):**

Ecoutez les musiques et les effets sonores du jeu. Utilisez la manette **Pad-D** pour sélectionner un réglage, puis appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour l'entendre. (Sélectionnez "None" (aucun) pour couper la musique du jeu.)

En los juegos para expertos (Expert), los ladrones se introducirán en las casas en orden arbitrario. En este modo tendrás la posibilidad de encontrar más artículos, pero deberás descubrir tú solo la manera de montar las armas. Dispondrás de 40 minutos para detener a los malhechores; sin embargo, en este nivel su camioneta se moverá más rápido, lo que los hará más difíciles de seguir.

**Presiona:**

Para cambiar la función de los botones de **fuego** y **salto**, presiona la parte **derecha** o **izquierda del botón D**, o el **botón 1** o **2**.

**Música y sonido:**

Escucha las melodías y efectos de sonido del juego. Usa el **botón D** para seleccionar un ajuste, y presiona luego el **botón 1** o **2** para escuchar la opción seleccionada. (Selecciona "None" para cancelar la música del juego.)

Le Jeux Market

Nelle partite per esperti i furfanti penetrano nelle case scegliendole a caso. Puoi trovare più oggetti, ma devi assemblare le armi da solo. Hai 40 minuti per fermare i bricconi, ma il loro furgone si muove più rapidamente, quindi ti è più difficile inseguirli.

**Spinta:**

Inverti i tuoi tasti di fuoco **(Fire)** e salto **(Jump)** premendo il **tasto D verso destra** o **sinistra** oppure premendo il **tasto 1** o **2**.

**Musica e audio:**

Ascolta la colonna sonora e gli effetti sonori. Serviti del **tasto D** per selezionare un'impostazione, poi premi il **tasto 1** o **2** per sentirla. (Per disattivare l'audio dal gioco, scegli "None".)

På expertnivån bryter sig skurkarna in i husen på måfå. Du kan hitta fler föremål men måste räkna ut hur du sätter ihop vapnen på egen hand. Du har 40 minuter på dig att hejda tjuvarna men de har en snabbare van och är svårare att hinna ikapp.

**Tangenter (Push):**

Byt plats på **avtryckaren** och **hopptangenten** genom att trycka **höger** eller **vänster på D-tangenten**, eller genom att trycka på **tangent 1** eller **2**.

**Musik och ljudeffekter (Music and Sound):**

Lyssna på melodier och ljudeffekter som används i spelet. Välj alternativ med **D-tangenten** och tryck sedan på **tangent 1** eller **2** för att lyssna på den. (Välj "None" om du vill stänga av spelmusiken.)

Bij het Expert spel breken de boeven in een willekeurige volgorde in. Je kunt meer voorwerpen vinden, maar je moet zelf uitvinden hoe je de wapens in elkaar moet zetten. Je hebt 40 minuten om de boeven tegen te houden, maar ze bewegen wel sneller en je kunt ze dus moeilijker volgen.

**Push:**

Verander je **Vuur** en **Sprong** toets door op **links** of **rechts** op de **R-toets** of op **Toets 1** of **2** te drukken.

**Music (muziek) en Sound (geluid):**

Luister naar de melodieën van het spel en naar de geluidseffecten. Kies met de **R-toets** een instelling en druk daarna op **Toets 1** of **2** om ze te horen. (Kies voor "None" om de muziek uit te schakelen.)

Asiantuntijapeleissä (Expert) konnat murtautuvat koteihin sattuman varaisessa järjestyksessä. Voit löytää enemmän kohteita, mutta sinun täytyy itse miettiä kuinka kokoat aseet. Sinulla on 40 minuuttia aikaa murtovarkaiden pysäyttämiseen, mutta heidän pakettiautonsa liikkuu nopeammin, joten heitä on vaikempi seurata.

**Työnnä:**

Kytke **tulitus-** ja **hyppypainikkeet** painamalla **D-laippaa vasemmalle** tai **oikealle**, tai paina **painiketta 1** tai **2**.

**Musiikki ja ääni:**

Kuuntele pelin kappaleita ja äänitehosteita. Käytä **D-laippaa** asetuksen valintaan ja paina sen jälkeen **painiketta 1** tai **2**, jotta voit kuulla äänen. (Valitse kieltävän toiminnon vaihtoehto "None", jos haluat kytkeä pelin musiikin pois päältä.)

Le Vieux Manoir

**Exit:**

Move the marker here and press **Button 1** or **2** to begin your house-rescue adventure.

## *Sled Power!*

A sneaky-looking van is prowling the neighborhood. You need to find out where it's headed! You've got about one minute before Harry and Marv will start looting. You can either sled around looking for items, or go into an empty house and lay traps. (In Beginner play, the thieves break into the Mansion first. In Expert play, you never know where they'll start!)



**Exit:**

Bewege den Marker hier hin und drücke **Taste 1** oder **2**, um Dein Hausrettungs-Abenteuer zu beginnen.

## *Fahre mit Power!*

Ein heimtückisch aussehender Lieferwagen streift durch die Nachbarschaft. Du mußt herausfinden, wohin er fährt! Du bekommst etwa eine Minute Zeit, bevor Harry und Marv mit ihren Plünderungen beginnen. Du kannst entweder umherrodeln und nach Gegenständen suchen oder in Häuser gehen und Fallen legen. (In Anfänger-Spielen brechen die Diebe zuerst in das Herrenhaus ein. In Profi-Spielen wirst Du nie wissen, von wo aus sie beginnen!)

**Exit (sortie):**

Déplacez le marqueur ici et appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour commencer votre aventure de sauvetage des maisons.

## *Patrouille en Traîneau!*

Une camionnette à l'air louche rôde dans le quartier. Vous devez savoir vers où elle se dirige! Vous avez à peu près une minute avant que Harry et Marv commencent à cambrioler. Vous pouvez soit vous promener en traîneau à la recherche d'objets, soit entrer dans une maison vide et poser des pièges. (Dans une partie de débutant (Beginner), les voleurs s'introduisent dans le manoir (Mansion) en premier. Dans une partie d'Expert, vous ne savez jamais où ils vont commencer!)

**Salir:**

Coloca el cursor aquí y presiona el **botón 1** o **2** para iniciar tu aventura como guardián del vecindario.

## *¡Potencia de Trineo!*

Una camioneta sospechosa está rondando el vecindario. Tú deberás descubrir adónde se dirige. Dispondrás de aproximadamente un minuto antes de que Harry y Marv inicien su operación de saqueo. Podrás deslizarte en tu trineo en busca de artículos, o entrar a una casa vacía y poner trampas. (En el modo de principiante (Beginner), los ladrones primero entrarán a la mansión. En el modo de experto (Expert), nunca sabrás dónde los ladrones planean comenzar.)

Le Vieux Grenier

**Uscita:**

Sposta qui il cursore e premi il **tasto 1** o **2** per iniziare la tua avventura di liberazione delle case.

## *A Tutta Birra con lo Slittino!*

Un furgone dall'aspetto infimo sta vagando nel quartiere. Devi scoprire dove è diretto! Hai circa un minuto, prima che Harry e Marv inizino a svaligiare. Puoi decidere se andare con lo slittino alla ricerca di oggetti oppure entrare in una casa vuota e spargere trappole. (Nelle partite per principianti i ladri irrompono prima nella Casa signorile. Nella partita per esperti non saprai mai da dove inizieranno!)

**Exit:**

Flytta markören hit och tryck på **tangent 1** eller **2** när du är klar att börja rädda kvartersfriden.

## *Slädkraft!*

En skum van åker runt i kvarteret. Du måste ta reda på vart den är på väg! Du har omkring en minut på dig innan Harry och Marv sätter igång och plundrar husen. Du kan antingen åka runt och leta efter föremål eller ta dig in i tomma hus och sätta ut fällor. (På nybörjarnivån börjar tjuvarna med att bryta sig in i herrgården. På expertnivån har du ingen aning om var de slår till först!)

**Exit:**

Beweeg het pijltje hier naartoe en druk op **Toets 1** of **2** om jouw huizen-red missie te beginnen.

## *Slee Kracht!*

Een verdacht-uitziende bestelwagen zwerft door de straten. Jij moet uitzoeken waar hij naar toe gaat en er daarna iets tegen doen! Je hebt net iets meer dan één minuut, voordat Harry en Marv beginnen met plunderen. Je kunt rondsleeën en voorwerpen verzamelen, of in een leeg huis gaan en vallen zetten voor de inbrekers. (In het Beginner spel gaan de dieven het eerste naar de Mansion. Bij het Expert spel moet je zelf maar uitvinden waar ze beginnen!)

**Poistuminen (Exit):**

Siirrä osoitin tähän ja paina **painiketta 1** tai **2**, jotta voit aloittaa jännittävän talojen pelastuksen.

## *Liukuvoima!*

Epäillyttävän näköinen paketti auto liikkuu lähistössä. Sinun on otettava selville, mihin se on menossa! Sinulla on suunnilleen yksi minuutti aikaa, ennenkuin Harry ja Marv aloittavat ryöstämisen. Sinulla on mahdollisuus joko liukua eri paikkoihin ja etsiä kohteita tai mennä tyhjään taloon ja asettaa ansoja. (Aloittelijan pelissä varkaat murtautuvat ensin herraskartanoon. Asiantuntijan pelissä et voi koskaan tietää, missä he aloittavat rötöksensä!)

Le Vieux Manuel

**Button Controls:**

**D-Pad:** Moves Kevin in any direction on his sled. Zip around the snowy yards, bashing into snowmen to pick up items. (Some snowmen may be empty.) Steer clear of bushes and other obstacles, or you'll boomerang out of control and lose precious time.

**Button 1 or 2:** Speeds up the sled, as long as there's power left in your Charge meter (see page 20).

**Start:** Pauses the game and brings up the Weapons screen. Press again to return to the action.

**Tastenkontrollen:**

**D-Pad:** Bewegt Kevin auf seinem Schlitten in jede Richtung. Schwirre durch die verschneiten Gärten, zerschmettere Schneemänner, um Gegenstände zu bekommen. (Einige können leer sein.) Vermeide Büsche und andere Hindernisse oder Du verlierst jegliche Kontrolle und kostbare Zeit.

**Taste 1 oder 2:** Beschleunigt den Schlitten, solange Du Energie in Deinem Charge-Meter (Angriffs-Anzeige) hast (siehe Seite 20).

**Start:** Unterbricht das Spiel und ruft das Waffen-Menü auf. Drücke die Taste noch einmal, um zum Spiel zurückzugelangen.

**Commandes des boutons:**

**Pad-D:** Déplace Kevin dans n'importe quelle direction sur son traîneau. Glissez dans les jardins enneigés, en donnant des coups dans les bonshommes de neige pour ramasser des objets. (Certains bonshommes de neige peuvent être vides.) Manoeuvrez pour éviter les buissons et les autres obstacles, sinon vous ricocherez, perdrez le contrôle, et perdrez un temps précieux.

**Bouton 1 ou 2:** Fait accélérer le traîneau, tant qu'il reste de l'énergie dans votre indicateur de Charge (voyez la page 20).

**Start:** Met le jeu en pause et fait apparaître l'écran d'armes (Weapons). Appuyez de nouveau pour revenir à l'action.

**Función de los botones:**

**Botón D:** Para mover a Kevin en cualquier dirección mientras va en su trineo. Deslízate por los jardines nevados, chocando contra los hombres de nieve para recoger artículos. (Algunos hombres de nieve pueden estar vacíos.) Esquiva los arbustos y otros obstáculos, o de lo contrario acabarás dando vueltas fuera de control y perdiendo un precioso tiempo.

**Botón 1 o 2:** Usa estos botones para acelerar el trineo, siempre y cuando quede potencia suficiente en tu medidor de carga (consulta la página 20).

**Botón de comienzo:** Presiona este botón para hacer una pausa en el juego y pasar a la pantalla de armas (Weapons). Presiónalo de nuevo para reanudar la acción.

Le Vieux Manuel

**Funzioni dei tasti:**

**Tasto D:** Sposta Kevin nella direzione desiderata con lo slittino. Girovaga sui campi innevati e distruggi i pupazzi di neve alla ricerca di oggetti (alcuni pupazzi, però, sono vuoti). Cerca di evitare i cespugli e gli altri ostacoli, altrimenti perderai il controllo dello slittino, e con esso tempo prezioso.

**Tasto 1 o 2:** Fanno prendere velocità allo slittino finchè vi è potenza nel tuo indicatore di carica (vedi a pagina 21).

**Start:** Mette in pausa il gioco e apre lo schermo delle armi. Per tornare all'azione, ripremilo.

**Tangentfunktioner:**

**D-tangent:** Flyttar Kevin och släden åt valfritt håll. Susa omkring på de snöiga gårdarna och kör in i snögubbarna på din jakt på föremål. (En del snögubbar är tomma.) Håll dig undan för buskar och andra hinder om du inte vill studsa iväg och förlora värdefull tid.

**Tangent 1 eller 2:** Ökar slädens fart så länge det finns kraft kvar i laddningsmätaren (se sid 21).

**Start:** Fryser spelet och öppnar vapenfönstret. Tryck en gång till för att återvända till handlingen.

**Toets Functies:**

**R-Toets:** Bestuurt de slee van Kevin. Glij door de tuinen en bots tegen sneeuwpoppen om voorwerpen te vinden. (In sommige sneeuwpoppen zit helemaal niets.) Kijk uit voor bosjes en andere obstakels, want anders raak je de controle kwijt en kost je dat kostbare tijd.

**Toets 1 of 2:** Laat de slee sneller glijden, zolang je nog kracht hebt op je Charge Meter (kijk op pagina 21).

**Start:** Pauzeert het spel en laat het Wapen scherm zien. Druk er nog een keer op om verder te spelen.

**Painikkeiden säädöt:**

**D-laippa:** Siirtää Keviniä kelkassa mihinkä tahansa suuntaan. Liiku nopeasti lumisten pihojen läpi ja törmää lumiukkoihin, jotta saat itsellesi kohteita. (Jotkut lumiukot saattavat olla tyhjiä.) Pysyttele kaukana puskista ja muista esteistä tai muuten menetät kontrollin ja kallista aikaa.

**Painike 1 tai 2:** Kiihdyttää kelkan vauhtia niin kauan kuin latausmittarissa (C) on voimaa jäljellä (ks. sivu 21).

**Aloituspainike:** Keskeyttää pelin väliaikaisesti ja ottaa esille aseiden kuvaruudun (Weapons). Paina painiketta uudelleen, kun haluat palata takaisin toimintaan.

Le Vieux Manoir

① **Time:** How much time is left before the police arrive. In Beginner games, you start out with 20 minutes; in Expert games, you have 40 minutes.
② **Score:** Your score so far.
③ **Houses:** Starts out at 5, for all the houses you must save. If Harry and Marv flood a house, you lose one number. If all the houses get flooded, you lose the game.
④ **Tires:** The number of Tires you have. Find more Tires under the snowmen. Tires help you get items that are stashed in high places inside the houses.

① **Time (Zeit):** Zeigt an, wieviel Zeit noch übrig ist, bevor die Polizei eintrifft. In Anfänger-Spielen beginnst Du mit 20; in Profi-Spielen mit 40 Minuten.
② **Score (Punktestand):** Dein bisheriger Punktestand.
③ **Houses (Häuser):** Beginnt mit 5, für alle Häuser, die Du retten mußt. Wenn Harry und Marv ein Haus überfluten, verlierst Du eine Zahl. Wenn alle Häuser überflutet sind, verlierst Du das Spiel.
④ **Tires (Reifen):** Die Anzahl der Reifen, die Du noch übrig hast. Suche unter Schneemännern nach mehr Reifen. Die Reifen können sehr hilfreich sein, wenn Du an hoch untergebrachte Gegenstände nicht herankommst.

① **Time (temps):** Combien de temps il reste avant que la police arrive. Dans les parties de débutant (Beginner), vous commencez avec 20 minutes; dans les parties d'Expert, vous avez 40 minutes.
② **Score:** Votre score jusqu'ici.
③ **Houses (maisons):** Commence à 5, pour toutes les maisons que vous devez sauver. Si Harry et Mary cambriolent une maison, vous perdez un point. Si toutes les maisons ont été cambriolées, vous perdez la partie.
④ **Tires (pneus):** Le nombre de pneus (Tires) que vous possédez. Trouvez plus de pneus (Tires) dans les bonshommes de neige. Les pneus vous aident à obtenir des objets placés dans des endroits élevés à l'intérieur des maisons.

① **Tiempo:** Indica el tiempo que falta para que la policía llegue. En modo de principiante (Beginner) dispondrás de 20 minutos; en modo de experto (Expert) de 40 minutos.
② **Puntaje:** El puntaje que has acumulado hasta el momento.
③ **Casas:** Comienza en 5, indicando todas las casas que debes salvar. Cuando Harry y Mary inunden una casa, tú perderás un número. Si todas las casas se inundan, perderás el juego.
④ **Neumáticos:** Indica el número de neumáticos de que dispones. Encuentra más neumáticos debajo de los hombres de nieve. Los neumáticos te ayudarán a alcanzar artículos que se encuentran ocultos en lugares altos dentro de las casas.

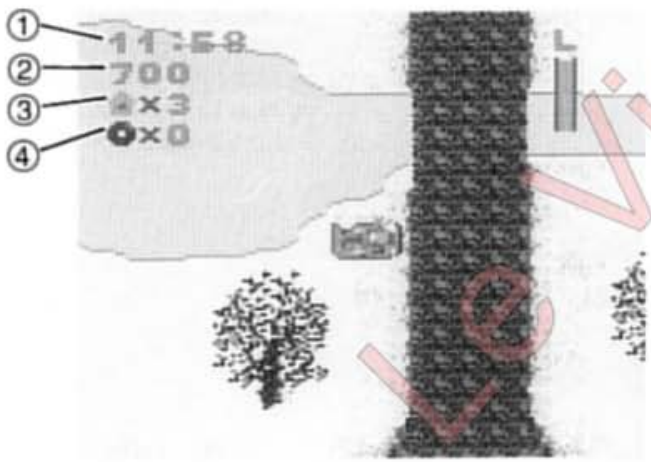
Le Vieux Manuel

① **Tempo:** Il tempo che rimane prima dell'arrivo della polizia. Nelle partite per principianti, inizi con 20 minuti. Nelle partite per esperti, hai a disposizione 40 minuti.
② **Punteggio:** Il punteggio che hai totalizzato.
③ **Case:** Inizi da 5, per tutte le case che devi salvare. Se Harry e Marv ripuliscono una casa, perdi un numero. Se tutte le case vengono ripulite, hai perso la partita.
④ **Gomme:** Il numero di gomme che hai. Trova delle altre gomme sotto i pupazzi di neve. Le gomme ti aiutano a raggiungere oggetti piazzati in punti alti all'interno delle case.

① **Tid:** Så här mycket tid har du på dig innan polisen kommer. På nybörjarnivån börjar du med 20 minuter och på expertnivån har du 40 minuter på dig.
② **Poäng:** Din poäng så här långt.
③ **Hus:** Från början har du fem hus att rädda. Lyckas Harry och Marv plundra ett hus sjunker siffran med ett. Plundrar de alla husen har du förlorat.
④ **Däck:** Så här många däck har du. Det finns fler däck under snögubbarna. Däcken hjälper dig att komma åt föremål som är gömda högt uppe i husen.

① **Tijd:** Hier staat hoelang het nog duurt voordat de politie komt. In het Beginners spel begin je met 20 minuten; in het Expert spel krijg je 40 minuten.
② **Score:** Jouw score tot dan toe.
③ **Huizen:** Je begint met vijf, voor alle huizen in de buurt die je moet redden. Als Harry en Marv met succes een huis plunderen en onder water zetten, verlies jij er één. Als alle huizen onder water zijn gezet, is het spel verloren.
④ **Banden:** De hoeveelheid Banden die je hebt. Meer Banden vind je onder de sneeuwpoppen. Met deze Banden kun je voorwerpen pakken die in de huizen hoger opgeborgen zijn.

① **Aika:** Kuinka paljon aikaa on jäljellä, ennenkuin poliisit tulevat. Aloittelijan peleissä sinulla on 20 minuuttia; asiantuntijan peleissä sinulla on 40 minuuttia.
② **Pistemäärä:** Ajankohtainen pistemääräsi
③ **Talot:** Alkaa numerosta 5 kaikista taloista, jotka sinun on pelastettava. Jos Harry ja Marv saavat talon tulvimaan, menetät yhden numeron. Sinä häviät pelin, jos kaikki talot joutuvat veden valtaan.
④ **Renkaat:** Hallussasi olevien renkaiden lukumäärä. Voit lisää renkaita lumiukkojen alta. Renkaiden avulla voit saada itsellesi kohteita, jotka ovat kätkettynä korkeisiin paikkoihin talojen sisällä.




Le Vieux Manuel

⑤ **Meters flash on screen, one after the other.**
**C=Charge Meter:** The red bar shows your sled's power. It runs out as you speed around. You can't go fast if you lose power. Find a blue **Battery** under a snowman to restore the meter to full charge.
**L=Loot Meter:** Appears when the housebreakers are ransacking a house. The bar gets longer as the bandits loot the safes inside the house. When the bar is full, Harry and Marv have cleaned out the place, and you've lost your chance to save it.

⑤ **Anzeigen flackern eine nach der anderen auf dem Bildschirm.**
**C=Charge Meter (Angriffs-Anzeige):** Die rote Anzeige zeigt die Energie Deines Schlittens an. Je schneller Du fährst, desto leerer wird sie. Du kannst nicht schnell fahren, wenn Du Kraft verlierst. Suche unter Schneemännern nach einer blauen **Batterie**, um die Anzeige bis zur vollen Energie wieder ganz aufzufüllen.
**L=Loot Meter (Beute-Anzeige):** Erscheint, wenn die Einbrecher ein Haus ausrauben. Die Anzeige wird länger, während die Banditen die Safes des Houses plündern. Wenn die Anzeige voll ist, haben Harry und Marv das Haus leergeräumt, und Du hast keine Chance mehr, es zu retten.

⑤ **Les indicateurs clignotent à l'écran, l'un après l'autre.**
**C=indicateur de charge:** La barre rouge indique l'énergie de votre traîneau. Elle s'épuise quand vous accélérez. Vous ne pouvez pas aller vite si vous perdez de l'énergie. Trouvez une **batterie** bleue dans un bonhomme de neige pour restaurer l'indicateur jusqu'à la pleine charge.
**L=indicateur de cambriolage:** Apparaît lorsque les voleurs cambriolent une maison. La barre s'allonge quand les bandits dévalisent les coffres à l'intérieur d'une maison. Lorsque la barre est pleine, Harry et Mary ont nettoyé les lieux, et vous avez perdu votre chance de sauver la maison.

⑤ **Los medidores destellan en la pantalla, uno después de otro.**
**C=Medidor de carga:** La barra roja indica la potencia de tu trineo. La barra disminuirá a medida que te deslizas en el trineo. No podrás ir rápido si pierdes potencia. Para recargar y hacer que el medidor indique carga completa, deberás encontrar una **batería** azul debajo de alguno de los hombres de nieve.
**L=Medidor de saqueo:** Aparece cuando los ladrones están saqueando una casa. La barra aumentará a medida que los bandidos vayan vaciando las cajas de caudales dentro de la casa. Cuando la barra llegue al máximo, significará que Harry y Mary han limpiado el lugar, y que tú has perdido tu oportunidad para salvarlo.

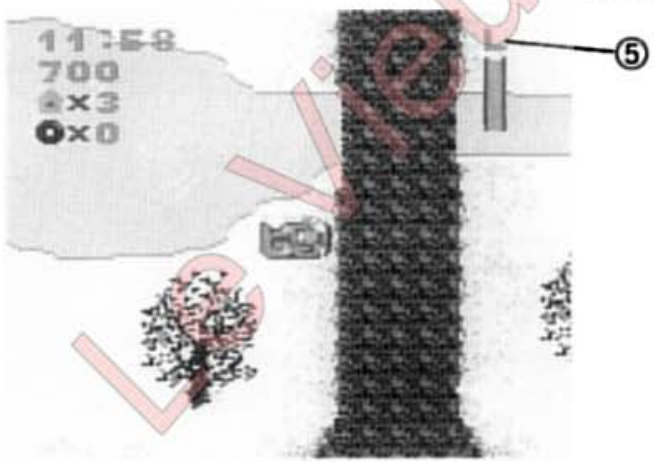
Le Vieux Manuel

⑤ **Gli indicatori lampeggiano sullo schermo, uno dopo l'altro.**
**C=Indicatore di potenza:** La barra rossa indica la potenza del tuo slittino. Mentre scivoli qua e là la barra si assottiglia. Se perdi potenza, non puoi andare veloce. Per ripristinare tutta la potenza devi trovare una **batteria** blu sotto un pupazzo di neve.
**L=Indicatore di saccheggio:** Appare mentre gli scassinatori stanno perquisendo una casa. Più bottino trovano i saccheggiatori, più si allunga la barra. Quando la barra è piena, Harry e Marv hanno ripulito la casa e non hai più possibilità di salvare la casa.

⑤ **Mätare som blinkar på skärmen, en i taget.**
**C=laddningsmätare:** Det röda strecket visar slädkraften. Den sjunker medan du glider omkring. Förlorar du för mycket kraft går det långsamt. Hittar du ett blått **batteri** under en av snögubbarna blir mätaren full igen.
**L=plundringsmätare:** Visas när inbrottstjuvarna tömmer ett hus. Mätaren blir längre så länge banditerna plockar åt sig värdesaker i huset. När mätaren är full har Harry och Marv rensat kåken och du har missat chansen att rädda det.

⑤ **Meters knipperen na elkaar op het scherm**
**C=Charge Meter:** Laat zien hoeveel kracht je slee nog heeft. Deze neemt af terwijl je op je slee zit. Je kunt niet meer snel gaan als je kracht opraakt. Probeer een blauwe **Batterij** onder een sneeuwpop te vinden, om de meter weer volledig te herstellen.
**L=Loot meter:** Verschijnt wanneer de inbrekers een huis aan het plunderen zijn. De balk in de meter wordt langer als de bandieten meer waardevolle dingen verzamelen. Als de balk vol is, hebben Harry en Marv het huis leeg gehaald en heb jij je kans verloren om het te redden.

⑤ **Mittarit vilkkuvat kuvaruudussa perätysten.**
**C=Latausmittari:** Punainen palkki osoittaa kelkkasi tehokkuuden. Se kuluu sitä mukaan kuin liikut. Et voi liikkua nopeasti, jos menetät tehokkuuden. Etsi sininen **paristo** jonkin lumiukon alta, jotta saat täyden latauksen uudelleen mittariin.
**L=Ryöstömittari:** Mittari ilmestyy esiin, kun murtovarkaat ryöstävät jotain taloa. Palkki tulee pitemmäksi sitä mukaa kuin konnat suorittavat varkauksia talossa. Jos palkki tulee täyteen, Harry ja Marv ovat ryöstäneet koko paikan ja sinulta on mennyt mahdollisuus talon pelastamiseen.




Le vieux nordet

## Entering a House

Slide up near the doorway of a house. When you stop right in front of the door, you'll get the message "Enter House?" Press **Button 1** or **2** to go in. (Or move the marker to "No" with the **D-Pad** and press **Button 1** or **2** to continue sledding.)

**Note:** You won't be able to enter a house that's already been ransacked and flooded.

## Das Betreten eines Hauses

Rutsche in die Nähe des Einganges. Wenn Du direkt vor der Tür anhältst, wird Dir die Frage "Enter House (Haus betreten)?" gestellt. Drücke **Taste 1** oder **2**, um einzutreten. (Oder bewege den Marker mit dem **D-Pad** zu "No (Nein)", und drücke **Taste 1** oder **2**, um weiterzurutschen.)

**Bemerkung:** Du wirst nicht in der Lage sein, ein Haus zu betreten, das bereits ausgeraubt und überflutet ist.

## Entrer dans une Maison

Glissez vers l'entrée d'une maison. Quand vous vous arrêtez juste devant la porte, le message "Enter house?" (entrer dans la maison?) s'affiche. Appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour entrer. (Ou déplacez le marqueur sur "No" (non) avec la manette **Pad-D** et appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour continuer à glisser.)

**Remarque:** Vous ne pourrez pas entrer dans une maison qui a déjà été cambriolée.

## Para Entrar a una Casa

Deslízate hasta la entrada de una casa. Cuando te detengas justo frente a la puerta, el mensaje "Enter House?" (¿entrar a la casa?) aparecerá en la pantalla. Presiona el **botón 1** o **2** para entrar. (O coloca el cursor en "No" usando el **botón D**, y presiona luego el **botón 1** o **2** para seguir avanzando en tu trineo.)

**Nota:** No podrás entrar a una casa que ya haya sido saqueada e inundada.




Le Vieux Manuel

## *Come si Entra in una Casa*

Vai con lo slittino accanto all'ingresso di una porta. Quando ti fermi proprio davanti alla porta, ti verrà fatta la domanda "Enter House?" Per entrare, premi il **tasto 1** o **2**. (Per andare oltre, sposta il cursore su "No" servendoti del **tasto D** e premi il **tasto 1** o **2**.)

**Nota:** Non ti sarà possibile entrare in una casa già perquisita e ripulita.

## *Ta Dig in i Huset*

Glid fram till ytterdörren. När du stannar alldeles framför dörren frågar datorn om du vill gå in (Enter House?). Tryck på **tangent 1** eller **2** om du vill gå in. (Eller flytta markören till "No" med **D-tangenten** och tryck på **tangent 1** eller **2** om du vill fortsätta åka släde.)

**Obs:** Du kan inte gå in i hus som redan är plundrade.

## *Een Huis Binnengaan*

Glij tot de ingang van een huis. Als je stopt verschijnt de boodschap "Enter House?" (Wil je het huis binnengaan?). Druk op **Toets 1** of **2** om naar binnen te gaan. (Of beweeg het pijltje naar "No" en druk op **Toets 1** of **2** om door te gaan met sleeën).

**NB:** Je kunt een huis dat al is geplunderd en onder water is gezet niet meer binnengaan.

## *Pääsy Talon Sisään*

Liu'uta itsesi talon sisäänpääsyn viereen. Kun pysähdyt suoraan oven eteen, voit nähdä kysymyksen sisälle tulemisesta ("Enter House?"). Paina **painiketta 1** tai **2**, jos haluat mennä sisään. (Tai siirrä osoitin kieltävän vaihtoehdon (No) kohdalle **D-laipan avulla** ja paina **painiketta 1** tai **2**, jotta voit jatkaa kelkkailua.)

**Huom:** Et voi päästä sellaisen talon sisään, joka on jo ryöstetty ja veden vallassa.

Le Vieux Manuel

## Setting Traps

You'll see a blueprint of the house as soon as you enter, and a list of the traps you have. (You start the game with two of each trap, and you can find more under snowmen.) Now you can set ambushes to stymie the crooks.

**Note:** If Harry and Marv are already in the house, you're too late to set traps, so you won't see the Traps Setup screen.

① Traps
② House Blueprint

## Fallen aufstellen

Sobald Du eintrittst, erscheint ein Plan des Hauses und eine Liste der Waffen, die Du hast. (Du beginnst das Spiel mit zwei Waffen von jeder Sorte, und Du kannst noch mehr unter Schneemännern finden.) Nun kannst Du Hinterhalte aufstellen, um die Gauner zu behindern.

**Bemerkung:** Wenn Harry und Marv sich schon in dem Haus befinden, ist es zu spät, noch Fallen aufzustellen, also wird das Fallen-Aufstell-Bild nicht erscheinen.

① Traps (Fallen)
② House Blueprint (Plan des Hauses)

## Installation des Pièges

Vous voyez un plan de la maison dès que vous entrez, et une liste des pièges que vous possédez. (Vous commencez la partie avec deux exemplaires de chaque piège, et vous pouvez en trouver plus dans les bonshommes de neige.) Maintenant vous pouvez tendre des embuscades pour stopper les brigands.

**Remarque:** Si Harry et Mary sont déjà dans la maison, il est trop tard pour poser des pièges, vous ne verrez donc pas l'écran d'installation de pièges (Traps Setup).

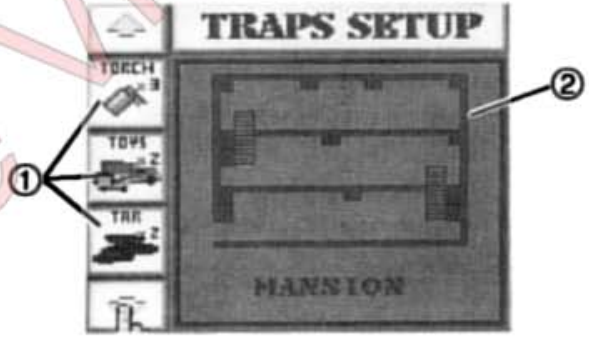
① Pièges
② Plan de la maison

## Para Poner Trampas

Tan pronto como entres a una casa verás un plano de la misma, y una lista de las trampas que tienes. (Comienzas el juego con dos trampas de cada tipo, pudiendo encontrar más trampas debajo de los hombres de nieve.) Ahora podrás poner trampas para emboscar a los ladrones.

**Nota:** Si Harry y Mary ya se encuentran dentro de la casa, será demasiado tarde para poner trampas, por lo que la pantalla de colocación de trampas (Traps Setup) no será exhibida.

① Trampas
② Plano de la casa




Le Vieux Manuel

## Disposizione delle Trappole

Non appena entrerai in casa, ne vedrai una piantina, con un elenco delle trappole che hai. (Inizi il gioco con due trappole di ogni tipo; ne potrai trovare delle altre sotto i pupazzi di neve.) A questo punto puoi tendere le imboscate ai furfanti.

**Nota:** Se Harry e Marv sono già all'interno della casa, non potrai più disporre le trappole, quindi lo schermo di disposizione delle trappole non apparirà.

① Trappole
② Piantina della casa

## Sätt ut Fällor

När du går in ser du en karta över huset och en lista på vilka fällor du har. (Du börjar spela med två fällor av varje sort men det finns fler under snögubbarna.) Nu kan du lura skurkarna i lömska bakhåll som får dem att tappa andan.

**Obs:** Om Harry och Marv redan är inne i huset är det för sent att sätta ut fällor, så fällfönstret öppnas inte.

① Fällor
② Karta över huset

## Vallen Zetten

Als je naar binnen gaat, zal je meteen een plattegrond van het huis zien met een lijst van alle hindernissen die je hebt. (Je krijgt in het begin van het spel twee exemplaren van elke val en je kunt er meer onder de sneeuwpoppen vinden.) Nu kun je vallen zetten om het de misdadigers moeilijk te maken.

**NB:** Als Harry en Marv al in het huis zijn, is het te laat om nog vallen te zetten. Je krijgt dan ook geen plattegrond meer te zien.

① Vallen
② Plattegrond van het Huis

## Ansojen Asetus

Tulet näkemään hallussasi olevien ansojen listan sekä piirustuksen talosta heti, kun menet sen sisään. (Sinulla on pelin alkaessa kaksi kpl kutakin ansaa ja sinulla on mahdollisuus löytää lisää lumiukkojen alta.) Nyt voit järjestää väijytyksen ja estää konnien suunnitelmat.

**Huom:** Jos Harry ja Marv ovat jo talon sisällä, et enää ehdi asettaa ansoja, joten et tule näkemään tässä tapauksessa ansojen asetuskuvaruutua (Traps Setup).

① Ansat
② Talon piirustus

Le Vieux Manuel

**To Set Traps:**

1. Use the **D-Pad** to move the Hand to the trap you want. To see more traps, move the Hand to the Up or Down Arrow and press **Button 1** or **2** to browse through the list.

2. Press **Button 1** or **2** to highlight the trap.

3. With the **D-Pad** again, place the Hand somewhere on the blueprint.

4. Press **Button 1** or **2** to set the trap at that spot. You'll see a small "**T**" showing where the trap is placed. (If the trap cannot be placed there, you'll hear an "Unh" sound. Move the Hand to another spot and try again.)

5. To pick up a trap you've already placed, move the Hand to it and press **Button 1** or **2**.

**Das Aufstellen von Fallen:**

1. Benutze das **D-Pad**, um die Hand zu der gewünschten Falle zu bewegen. Um eine größere Anzahl an Fallen zu sehen, bewege die Hand zu dem Up (Herauf)- oder Down (Herunter)-Pfeil, und drücke **Taste 1** oder **2**, um die Liste zu überfliegen.

2. Drücke **Taste 1** oder **2**, um die Falle anzuwählen.

3. Noch einmal mit dem **D-Pad**: Plaziere die Hand irgendwo auf dem Plan.

4. Drücke **Taste 1** oder **2**, um die Falle an der Stelle aufzustellen. Du wirst ein kleines "**T**" sehen, das den Platz der aufgestellten Falle anzeigt. (Wenn die Falle an diesem Ort nicht aufgestellt werden kann, wird ein "Unh"-Ton ertönen. Bewege die Hand zu einer anderen Stelle, und versuche es noch einmal.)

5. Um eine bereits aufgestellte Falle wieder aufzuheben, bewege die Hand zu ihr, und drücke **Taste 1** oder **2**.

**Pour poser des pièges:**

1. Utilisez la manette **Pad-D** pour déplacer la main sur le piège que vous voulez. Pour voir plus de pièges, déplacez la main sur la flèche vers le haut ou sur la flèche vers le bas et appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour avancer dans la liste.

2. Appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour éclairer le piège.

3. Avec la manette **Pad-D** à nouveau, placez la main quelque part sur le plan.

4. Appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour poser le piège à cet endroit. Vous voyez un petit "**T**" indiquant l'endroit où le piège est posé. (Si le piège ne peut pas être posé là, vous entendez un "Unh". Déplacez la main à un autre endroit et essayez à nouveau.)

5. Pour ramasser un piège que vous avez déjà posé, déplacez la main dessus et appuyez sur le **bouton 1** ou **2**.

**Cómo poner trampas:**

1. Usa el **botón D** para mover la mano hasta la trampa que desees usar. Para ver otras trampas, coloca la mano en la flecha ascendente o descendente y presiona el **botón 1** o **2** para revisar la lista.

2. Presiona el **botón 1** o **2** para destacar la trampa deseada.

3. Usando el **botón D** de nuevo, sitúa la mano en algún lugar del plano.

4. Presiona el **botón 1** o **2** para poner la trampa en dicho lugar. Una pequeña "**T**" indicará el lugar en que la trampa ha sido puesta. (Cuando la trampa no pueda ser puesta en dicho lugar, escucharás el sonido "Unh". En este caso, mueve la mano a otro lugar e inténtalo de nuevo.)

5. Para recoger una trampa que ya hayas puesto, mueve la mano hasta dicha trampa y presiona el **botón 1** o **2**.

Le Doux Manuel

**Come si Dispongono le Trappole:**

1. Serviti del **tasto D** per spostare la mano sulla trappola che preferisci. Per vedere altre trappole, sposta la mano sulla freccia rivolta verso l'alto o il basso e premi il **tasto 1** o **2** per scorrere l'elenco.

2. Evidenzia la trappola premendo il **tasto 1** o **2**.

3. Servendoti ancora del **tasto D**, sposta la mano su un punto qualsiasi della piantina.

4. Quando hai sistemato la trappola nel punto desiderato, premi il **tasto 1** o **2**. Nel punto in cui è sistemata la trappola appare una piccola "T". (Se non è possibile sistemare una trappola in quel punto, sentirai uno straziante "Unh". Sposta la mano in un altro punto e riprova.)

5. Per raccogliere una trappola precedentemente sistemata, vacci sopra con la mano e premi il **tasto 1** o **2**.

**Så här sätter du ut fällorna:**

1. Använd **D-tangenten** för att flytta markören till den fälla du vill använda. Vill du titta på fler fällor flyttar du markören till upp- eller nerpilen och trycker på **tangent 1** eller **2** för att bläddra igenom listan.

2. Tänd fällan genom att trycka på **tangent 1** eller **2**.

3. Använd **D-tangenten** igen och flytta markören till valfri plats på kartan.

4. Tryck på **tangent 1** eller **2** för att sätta ut fällan på platsen. Du ser ett litet "T" där fällan är placerad. (Går fällan inte att sätta ut just där hör du ett "Unh". Flytta markören till ett nytt ställe och försök igen.)

5. Vill du ta bort en fälla du redan har satt ut flyttar du markören till fällan och trycker på **tangent 1** eller **2**.

**Het Zetten van Vallen:**

1. Gebruik de **R-toets** om de Hand te bewegen naar de val die jij wilt hebben. Beweeg de Hand naar het pijltje dat omhoog of omlaag wijst gaan en druk daarna op **Toets 1** of **2** om door de lijst te bladeren.

2. Druk op **Toets 1** of **2** om een val te kiezen.

3. Plaats de Hand met de **R-toets** ergens op de plattegrond.

4. Druk op **Toets 1** of **2** om de val op die plek in het huis te zetten. Je ziet dan een kleine "T" op de plaats waar de val staat. (Als de val niet op die plek kan worden geplaatst, zal je een "Unh" geluid horen. Beweeg de Hand naar een andere plaats en probeer het nog eens.)

5. Zet de Hand weer boven de val en druk op **Toets 1** of **2** om hem op te rapen.

**Kuinka ansat asetetaan:**

1. Siirrä käsi **D-laipan** avulla haluamasi ansan kohdalle. Jos haluat nähdä lisää ansoja, siirrä käsi ylös- tai alasnuolen kohdalle ja paina **painiketta 1** tai **2**, jotta voit selailla listan läpi.

2. Paina **painiketta 1** tai **2**, jotta ansa syttyy.

3. Sijoita käsi uudelleen **D-laipan** avulla johonkin kohtaan piirustusta.

4. Paina **painiketta 1** tai **2**, jotta ansa asettuu siihen kohtaan. Tulet näkemään pienen "T" kirjaimen, joka ilmaisee kohdan, johon olet asettanut ansan. (Jollei ansaa voi asettaa haluamaasi paikkaan, tulet kuulemaan "Unh" äänen. Siirrä käsi toiseen kohtaan ja yritä uudelleen.)

5. Jos haluat ottaa takaisin asettamasi ansan, siirrä käsi sen kohdalle ja paina **painiketta 1** tai **2**.

Le Vieux Manoir

**Kinds of Traps:**

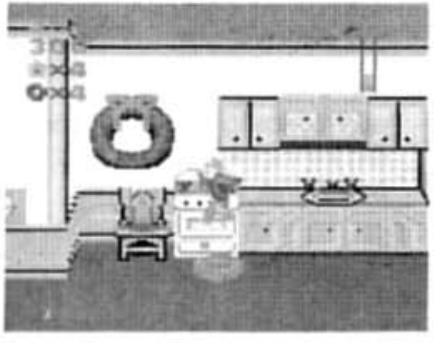
- Scatter **Tacks**, **Marbles** and **Toys**. Spread **Ice**, **Grease** and sticky **Tar.** These traps can be placed anywhere in a house.

- A **Blow Torch** can only be placed in certain areas of each house.

**Note:** Tacks and Grease are only available in Expert play.

## *Searching Houses*

Get moving, 'cuz you don't have much time. Each house is loaded with items for making weapons. Bop through the rooms and keep your eyes open! (Items will flash for a few seconds when you enter a room.)



**Die Arten der Fallen:**

- Verteile **Tacks (Heftzwecken)**, **Marbles (Murmeln)** und **Toys (Spielzeug)**. Verstreue **Ice (Eis)**, **Grease (Schmiere)** und klebrigen **Tar (Teer).** Diese Fallen können überall im Haus aufgestellt werden.
- Eine **Blow Torch (Blitzlampe)** kann nur an bestimmten Stellen im Haus aufgestellt werden.

**Bemerkung:** Heftzwecken und Schmiere sind nur in Profi-Spielen verfügbar.

## *Das Durchsuchen von Häusern*

Beeile Dich, da Du nicht viel Zeit hast. Jedes Haus ist voll mit Dingen, aus denen Du Waffen machen kannst. Hüpfe durch die Räume und halte Deine Augen offen! (Gegenstände werden für ein paar Sekunden aufleuchten, wenn Du den Raum betrittst.)

**Types de pièges:**

- Eparpillez des **clous (Tacks)**, des **billes (Marbles)** et des **jouets (Toys)**. Répandez de la **glace (Ice)**, de la **graisse (Grease)** et du **goudron (Tar)** collant. Ces pièges peuvent être placés partout dans une maison.
- Une **torche (Blow Torch)** ne peut être posée qu'à certains endroits de la maison.

**Remarque:** Les clous (Tacks) et la graisse (Grease) sont disponibles seulement dans la partie d'Expert.

## *Fouille des Maisons*

Ne vous arrêtez pas, parce que vous n'avez pas beaucoup de temps. Chaque maison est remplie d'objets pour fabriquer des armes. Allez dans les pièces et gardez vos yeux ouverts! (Les objets clignotent pendant quelques secondes quand vous entrez dans une pièce.)

**Tipos de trampas:**

**Tachuelas**, **canicas** y **juguetes** dispersos. **Hielo**, **grasa** y pegajoso **alquitrán** esparcidos. Estas trampas pueden ser puestas en cualquier parte de una casa.

Los **sopletes** sólo pueden ser puestos en ciertos lugares de una casa.

**Nota:** Las tachuelas y la grasa sólo están disponibles en el modo de experto (Expert).

## *Registrando las Casas*

Manténte en movimiento, pues no dispones de mucho tiempo. Cada casa está llena de artículos que sirven para hacer armas. Revisa todas las habitaciones y mantén los ojos abiertos. (Los artículos destellarán durante unos pocos segundos cuando entres a una habitación.)

Levi's UX Manual

**Tipi di trappole:**

- Dissemina **alimenti**, **biglie** e **giocattoli**. Spargi **ghiaccio**, **grasso** e **catrame** appiccicoso. Queste trappole possono essere tese in un punto qualsiasi delle case.
- La **fiaccola per saldare** può essere sistemata solamente in determinate aree di ogni casa.

**Nota:** Gli alimenti e il grasso sono disponibili solamente nelle partite per esperti.

## *Alla Ricerca delle Case*

Non fermarti mai, perchè non hai molto tempo. Ogni casa contiene degli oggetti che ti servono per costruire le armi. Salta da una stanza all'altra e tieni gli occhi aperti! (Quando entri in una stanza, gli oggetti lampeggiano per qualche secondo.)

**Olika sorters fällor:**

- Kasta **nubb (Tacks)**, **kulor (Marbles)** och **leksaker (Toys)**. Smeta ut **glass (Ice)**, **fett (Grease)** och kletig **tjära (Tar)**. Det här är fällor som går att sätta ut var som helst i husen.
- **Blåslampor (Blow Torch)** går bara att sätta ut på vissa ställen i husen.

**Obs:** Nubb och fett finns bara på expertnivån.

## *Leta Igenom Huset*

Rör på benen, för du har inte särskilt gott om tid. Varje hus är fullt av föremål du behöver för att tillverka vapen. Sätt full fart mellan rummen och håll ögonen öppna! (Föremålen blinkar under ett par sekunder när du kliver in i ett rum.)

**Soorten Vallen:**

- Strooi met **Spijkers (Tacks)**, **Knikkers (Marbles)** en **Speelgoed (Toys)**. Verspreid **IJs (Ice)**, **Smeer (Grease)** en kleverig **Teer (Tar)**. Je kunt deze vallen in het hele huis leggen.
- Een **Blow Torch** kun je alleen op bepaalde plaatsen in het huis zetten.

**NB:** Spijkers en Vet zijn alleen verkrijgbaar in het Expert spel.

## *Doorzoeken van een Huis*

Ga aan de gang, want je hebt niet veel tijd. Elk huis zit vol met voorwerpen die jij kunt gebruiken om wapens te maken. Loop door de kamers en hou je ogen goed open! (De voorwerpen knipperen een paar seconden als je een kamer binnenkomt.)

**Ansatyypit:**

- Sijoita hajalleen **nastoja**, **marmorikuulia** ja **leikkikaluja**. Levitä **jäätä**, **rasvaa** ja tarttuvaa **tervaa**. Näitä ansoja voit asettaa mihin tahansa paikkoihin taloissa.
- **Puhalluslamppu** voidaan asettaa ainoastaan tiettyihin paikkoihin kunkin talon sisällä.

**Huom:** Nastoja ja rasvaa voidaan käyttää ainoastaan asiantuntijan pelissä.

## *Etsintä Talojen Sisällä*

Lähde liikkeelle, koska sinulla ei ole paljoa aikaa. Jokainen talo on täynnä kohteita, joista voit tehdä aseita. Liiku nopeasti huoneiden läpi ja pidä silmät auki! (Kohteet vilkkuvat muutaman sekunnin ajan, kun tulet huoneen sisään.)

Le Vieux Manuel

**Button Controls:**

**D-Pad:** Moves Kevin **left** and **right** through the rooms. Also moves him **up** and **down** stairs and elevator tubes.

**Button 1 (Fire):** Blast the crooks with your weapon! You can fire as long as you have ammunition in your Ammo meter (see page 34).

**Button 2 (Jump):** Makes Kevin jump. When you see an item, jump up to grab it. Climb on furniture and bounce on beds to get items that are higher up.

**D-Pad down + Start:** Drops a Tire, as long as you have at least one Tire left. When an item is high up, toss down a Tire and bounce on it to snag the object.

**Tasten-Kontrollen:**

**D-Pad:** Bewegt Kevin **links** und **rechts** durch die Räume. Bewegt ihn ebenfalls Treppen und Fahrstühle **herunter** und **herauf**.

**Taste 1 (Feuer):** Beschieße die Gauner mit Deiner Waffe! Du kannst so lange schießen, wie Du Munition in Deinem Ammo-Meter (Munitions-Anzeige) hast. (Siehe Seite 34).

**Taste 2 (Sprung):** Veranlaßt Kevin, zu springen. Wenn Du einen Gegenstand siehst, springe, um diesen zu ergreifen. Klettere auf Möbel und hüpfe auf Betten, um Sachen zu bekommen, die weiter oben verstaut sind.

**D-Pad nach unten + Start:** Läßt einen Reifen herunterfallen, solange Du wenigstens einen Reifen übrig hast. Wenn eine Sache sich weit oben befindet, wirf einen Reifen herunter und springe auf diesen, um den Gegenstand zu schnappen.

**Commandes des boutons:**

**Pad-D:** Déplace Kevin vers la **gauche** et vers la **droite** à travers les pièces. Le déplace également vers le **haut** et vers le **bas** dans les escaliers et les ascenseurs.

**Bouton 1 (Tir):** Abattez les voleurs avec votre arme! Vous pouvez tirer tant que vous avez des munitions dans votre indicateur de munitions (Ammo) (voyez la page 34).

**Bouton 2 (Saut):** Fait sauter Kevin. Lorsque vous voyez un objet, sauter en l'air pour l'attraper. Grimpez sur les meubles et rebondissez sur les lits pour attraper des objets qui sont plus hauts.

**Pad-D vers le bas + Start:** Jette un pneu (Tire), tant qu'il vous reste au moins un pneu. Lorsqu'un objet se trouve en haut, jetez un pneu et rebondissez dessus pour atteindre l'objet.

**Uso de los botones:**

**Botón D:** Para mover a Kevin hacia la **izquierda** o **derecha** en las habitaciones. También permite hacerlo **subir** y **bajar** las escaleras y usar los tubos ascensores.

**Botón 1 (fuego):** ¡Destruye a los criminales con tu arma! Podrás disparar mientras quede munición en tu medidor de munición (consulta la página 34).

**Botón 2 (salto):** Para hacer que Kevin salte. Cuando veas un artículo, salta hacia arriba para asirlo. Súbete a los muebles y rebota en las camas para alcanzar artículos que estén lugares altos.

**Parte inferior del botón D + botón de comienzo:** Para dejar caer un neumático, siempre y cuando te quede por lo menos un neumático. Cuando un artículo esté en un lugar alto, deja caer un neumático y rebota sobre él para alcanzar el objeto.

Le Roux Manuel

**Funzioni dei tasti:**

**Tasto D:** Sposta Kevin a **sinistra** e **destra** nelle stanze. Inoltre gli permette di **salire (up)** e **scendere (down)** per le scale e le trombe degli ascensori.

**Tasto 1 (Fire):** Manda in fumo i furfanti con le tue armi! Puoi sparare finché ti restano delle munizioni nel tuo indicatore delle munizioni (vedi a pagina 35).

**Tasto 2 (Jump):** Fa saltare Kevin. Quando vedi un oggetto, acchiappalo saltandoci sopra. Per raggiungere oggetti elevati, arrampicati sui mobili e molleggiati sui letti.

**Tasto D basso+Start:** Fa scendere una gomma, sempre che te ne sia rimasta almeno una. Quando un oggetto si trova molto in alto, puoi agguantarlo facendo scendere una gomma e molleggiandoci sopra.

**Tangentfunktioner:**

**D-tangent:** Styr Kevin åt **höger** eller **vänster** i rummen. Styr honom också **upp** eller **ner** i trappor och hissar.

**Tangent 1 (avtryckare):** Öppna eld mot skurkarna med ditt vapen. Du kan skjuta så länge du har ammunition i ammunitionsmätaren (se sid. 35).

**Tangent 2 (hopp):** Kevin hoppar. Hoppa för att fånga föremålen när du ser dem. Klättra på möbler och studsa på sängar för att komma åt föremål högre upp.

**D-tangenten ner + Start:** Du kastar ett däck om du har några kvar. När ett föremål finns särskilt högt upp kan du slänga ner ett däck och studsa på det för att hugga tag i föremålet.

**Toets Functies:**

**R-toets:** Beweegt Kevin met **links** en **rechts** door de kamers. Met **omhoog** en **omlaag** kun je op trappen lopen en met de liften gaan.

**Toets 1 (Vuur):** Beschiet de dieven met je wapen. Je kunt schieten zolang je nog iets op je Ammo Meter hebt staan (zie pagina 35).

**Toets 2 (Sprong):** Hiermee kan Kevin springen. Als je een voorwerp ziet, moet je erop springen om het te pakken. Klim op de meubels en spring op de bedden om bij hoog opgeborgen voorwerpen te komen.

**R-toets omlaag + Start:** Laat een band vallen, als je die tenminste nog hebt. Als je een hoog voorwerp ziet, moet je een band neergooien en erop springen om bij het voorwerp te komen.

**Painikesäädöt:**

**D-laippa:** Siirtää Keviniä **vasemmalle** ja **oikealle** huoneiden läpi. Siirtää häntä myös **ylöspäin** ja **alaspäin** portaissa ja hissiputkissa.

**Painike 1 (tulitus):** Ammu konnia aseellasi! Voit tulittaa niin kauan kuin sinulla on ammuksia jäljellä ammusmittarissa (ks. sivu 35)

**Painike 2 (hyppy):** Saa Kevinin hyppäämään. Kun näet kohteen, tartu kiinni siihen hyppäämällä ylöspäin. Kiipeä huonekaluja pitkin ja hyppää vuoteiden päältä, kun sinun on saatava kohteita, jotka ovat korkeammalla.

**D-laippa alaspäin + aloituspainike:** Pudottaa yhden renkaan niin kauan kuin sinulla on vähintään yksi rengas jäljellä. Jos jokin kohde on ylhäällä, heitä rengas maahan ja hyppää sen päällä, jotta voit napata kohteen itsellesi.

Le Vieux Manoir

**Start:** Pauses the game and brings up the Weapons screen. Press again to return to the action.

**Note:** You can switch your **Fire** and **Jump** buttons on the Options screen (see pages 10, 12).

① **Time**
② **Score**
③ **Houses**
④ **Tires**
⑤ **Meters flash on screen, one after the other.**

**Start:** Unterbricht das Spiel und zeigt das Waffen-Menü. Drücke die Taste noch einmal, um zurück zum Spiel zu gelangen.

**Bemerkung:** Du kannst Deine **Feuer-** und **Sprung**-Tasten im Options-Menü umschalten (siehe Seiten 10, 12).

① **Time (Zeit)**
② **Score (Punktestand)**
③ **Houses (Häuser)**
④ **Tires (Reifen)**
⑤ **Meters (Anzeigen) flackern eine nach der anderen auf dem Bildschirm auf.**

**Start:** Met le jeu en pause et fait apparaître l'écran d'armes (Weapons). Appuyez de nouveau pour revenir à l'action.

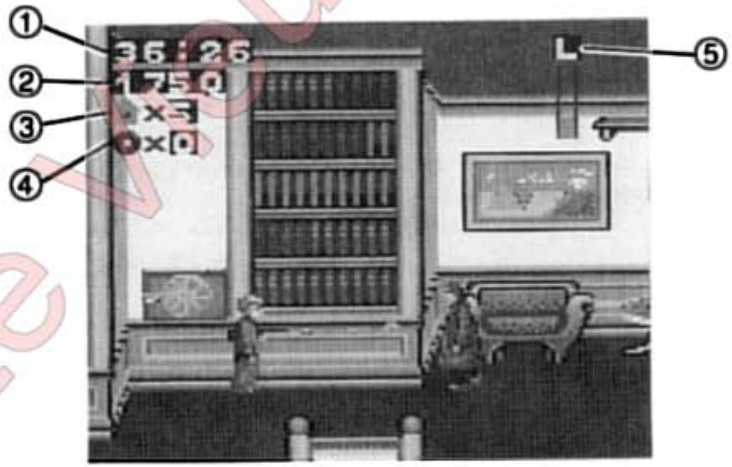
**Remarque:** Vous pouvez inverser vos boutons de **tir (Fire)** et de **saut (Jump)** à l'écran d'Options (voyez la pages 10, 12).

① **Temps**
② **Score**
③ **Maisons**
④ **Pneus**
⑤ **Les indicateurs clignotent à l'écran, l'un après l'autre.**

**Botón de comienzo:** Para interrumpir temporalmente el juego y hacer que la pantalla de armas (Weapons) sea exhibida. Presiónalo de nuevo para reanudar la acción.

**Nota:** En la pantalla de opciones (Options) podrás cambiar la función de los botones de **fuego** y **salto** (consulta la página 10, 12).

① **Tiempo**
② **Puntaje**
③ **Casas**
④ **Neumáticos**
⑤ **Los medidores destellan en la pantalla, uno después de otro.**




Le Voux Manuel

**Start:** Mette in pausa il gioco e richiama lo schermo delle armi. Per tornare all'azione, ripremilo.

**Nota:** Puoi invertire i tuoi tasti di fuoco **(Fire)** e salto **(Jump)** nello schermo delle opzioni (vedi a pagine 11, 13).

① **Tempo**
② **Punteggio**
③ **Case**
④ **Gomme**
⑤ **Gli indicatori lampeggiano sullo schermo, uno dopo l'altro.**

**Start:** Fryser spelet och öppnar vapenfönstret. Tryck en gång till för att fortsätta spela.

**Obs:** I inställningsfönstret kan du byta plats på **avtryckaren** och **hopptangenten** (se sid. 11, 13).

① **Tid**
② **Poäng**
③ **Hus**
④ **Däck**
⑤ **Mätarna blinkar på skärmen, en i taget.**

**Start:** Pauzeert het spel en laat het Wapen Scherm zien. Druk nog een keer om weer verder te spelen.

**NB:** Je kunt de **Vuur** en **Sprong** toetsen wisselen op het Optie Scherm (zie pagina's 11, 13).

① **Tijd**
② **Score**
③ **Huizen**
④ **Banden**
⑤ **Meters knipperen na elkaar op het scherm**

**Aloituspainike:** Keskeyttää pelin väliaikaisesti ja ottaa esille aseiden kuvaruudun. Paina painiketta uudelleen, kun haluat palata takaisin toimintaan.

**Huom:** Voit kytkeä **tulitus-** ja **hyppypainikkeet** vaihtoehtojen kuvaruudussa (ks. sivut 11, 13).

① **Aika**
② **Pistemäärä**
③ **Talot**
④ **Renkaat**
⑤ **Mittarit viikkuvat kuvaruudussa perätysten.**

Le Vieux Manuel

**A=Ammo Meter:** Shows how much ammunition you have left for the weapon you're using. When you run out of ammo for a weapon, you can either switch to another weapon, find more ammunition, or take your weapon apart and use the pieces to make something else.
**L=Loot Meter:** Same as for when you're sledding. This meter appears when the burglars are robbing a house. The bar lengthens as they loot the safes inside the house. When the bar is full, the thieves have cleaned the place out, and you've lost your chance to save it.

**A=Ammo Meter (Munitions-Anzeige):** Zeigt, wieviel Munition Du für die momentan gebrauchte Waffe noch übrig hast. Wenn Dir die Munition für eine Waffe ausgeht, kannst Du entweder zu einer anderen Waffe überwechseln, mehr Munition finden oder Deine Waffe auseinandernehmen und die Teile für etwas anderes benutzen.
**L=Loot Meter (Beute-Anzeige):** Das gleiche wie bei Deiner Schlittenfahrt. Diese Anzeige erscheint, wenn die Einbrecher ein Haus ausrauben. Die Länge der Anzeige vergrößert sich, während sie die Safes in dem Haus plündern. Wenn die Anzeige voll ist, haben die Diebe das Haus leergeräumt, und Du hast die Chance vertan, es zu retten.

**A=indicateur de munitions:** Indique combien de munitions il vous reste pour l'arme que vous utilisez. Lorsque vous n'avez plus de munitions pour une arme, vous pouvez soit changer d'arme, trouver plus de munitions, soit démonter votre arme de côté et utiliser les pièces pour fabriquer quelque chose d'autre.
**L=indicateur de cambriolage:** Le même que lorsque vous êtes en traineau. Cet indicateur apparaît lorsque les cambrioleurs dévalisent une maison. La barre s'allonge lorsqu'ils dévalisent les coffres à l'intérieur de la maison. Lorsque la barre est pleine, les voleurs ont nettoyé les lieux, et vous avez perdu votre chance de sauver la maison.

**A=Medidor de munición:** Indica cuánta munición te queda para el arma que estás usando. Cuando se te acabe la munición para un arma, tendrás la posibilidad de cambiar a otra arma, encontrar más munición, o desmontar tu arma y usar las piezas para hacer alguna otra cosa.
**L=Medidor de saqueo:** Igual que cuando vas en el trineo. Este medidor es exhibido mientras los ladrones saquean una casa. La barra aumentará a medida que vayan vaciando las cajas de caudales dentro de la casa. Cuando la barra llegue al máximo, significará que los ladrones han limpiado el lugar, y que tú has perdido la oportunidad de salvarlo.

Le Vieux Manuel

**A=Indicatore delle munizioni:** Mostra quante munizioni ti restano per l'arma che stai utilizzando. Quando finisci le munizioni per un'arma, puoi scegliere se cambiare arma, cercare delle altre munizioni oppure smontare l'arma e utilizzarne i pezzi per costruire qualcos'altro.
**L=Indicatore di saccheggio:** E' simile a quello che appare mentre vai con lo slittino. L'indicatore appare mentre gli scassinatori stanno svaligiando una casa. Mentre rubano i preziosi della casa la barra si allunga. Quando la barra è piena, i ladri hanno ripulito tutta la casa e non hai più possibilità di salvarla.

**A=ammunitionsmätare:** Talar om hur mycket ammunition du har kvar till det vapen du använder. När ammunitionen till vapnet tar slut kan du antingen byta till ett annat vapen, leta rätt på mer ammunition eller ta isär vapnet och använda delarna till något annat.
**L=plundringsmätare:** Samma som när du åker släde. Mätaren visas när tjuvarna har gjort inbrott i ett hus. Mätaren blir längre ju mer de plundrar huset. När mätaren är full har tjuvarna tömt huset och du har missat chansen att rädda det.

**A=Ammo (munitie) meter:** Laat zien hoeveel munitie je nog hebt voor het wapen dat je op dat moment in je bezit hebt. Als je een soort munitie niet meer hebt, moet je een ander wapen kiezen, meer munitie zoeken of het wapen uit elkaar halen om met de onderdelen een ander wapen te maken.
**L=Loot (plunder) meter:** Dezelfde die je ziet tijdens het sleeën. Verschijnt als de inbrekers een huis aan het plunderen zijn. De balk in de meter wordt langer als de dieven meer waardevolle dingen verzamelen. Als de balk vol is, hebben Harry en Marv het huis leeg gehaald en heb jij je kans verloren om het te redden.

**A=Ammusmittari:** Osoittaa sen, kuinka paljon ammuksia käyttämässäsi aseessa on jäljellä. Jos ammukset loppuvat jostain aseesta, voit joko vaihtaa johonkin toiseen aseeseen, etsiä lisää ammuksia tai hajoittaa aseesi osiin ja käyttää osat jonkin toisen aseen teossa.
**L=Ryöstömittari:** Sama toiminta kuin liukumisessa. Tämä mittari ilmestyy esiin, kun murtovarkaat ryöstävät jotain taloa. Palkki tulee pitemmäksi sitä mukaa kuin konnat suorittavat varkauksia talossa. Jos palkki tulee täyteen, varkaat ovat tyhjentäneet koko paikan ja sinulta on mennyt mahdollisuus talon pelastamiseen.

Le Vieux Manoir

**P=Pain Meter:** Appears when the robbers are in the same house with you. The bar increases every time Harry and Marv get hurt, so keep blasting away! Also, get them to chase you around, so they'll slide and trip on the traps you set. (Jump to avoid the traps yourself.) If you can keep it up, you can make their Pain meter shoot sky high so the crooks will bail out of the house!
Don't let the bandits catch you, or they'll hang you on a picture hook. You'll have to wiggle and squirm to get free! (Press **Buttons 1 and 2** quickly to drop to the ground.)

**P=Pain Meter (Schmerz-Anzeige):** Erscheint, wenn die Räuber sich im selben Haus befinden wie Du. Die Anzeige wird jedesmal größer, wenn Harry und Marv verletzt werden, also setze es fort, sie abzuschießen! Bringe sie auch dazu, Dich zu verfolgen, so daß sie ausrutschen und auf Deine Fallen treten, die Du aufgestellt hast. (Springe, um den Fallen selbst auszuweichen.) Wenn Du das durchhältst, wird ihre Schmerz-Anzeige himmelhoch hinaufschießen, so daß die Gauner aus dem Haus geschleudert werden! Lasse Dich von den Banditen nicht fangen, oder sie werden Dich an einen Bilderhaken hängen. Dann mußt Du Dich winden und drehen, um wieder freizukommen! (Drücke **Taste 1 und 2** schnell, um zu Boden zu fallen.)

**P=indicateur de blessure:** Apparaît lorsque les voleurs sont dans la même maison que vous. La barre augmente chaque fois que Harry et Mary sont blessés, continuez donc à tirer! En outre, faites vous poursuivre par eux, pour les faire tomber dans les pièges que vous avez posé. (Sautez pour éviter les pièges vous-même.) Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez remplir leur indicateur de blessure (Pain) et obliger les voleurs à quitter la maison! Ne laissez pas les bandits vous attraper, sinon ils vous accrocheront à un crochet de tableau. Vous devrez alors vous agiter et vous tortiller pour vous libérer! (Appuyez sur les **boutons 1 et 2** rapidement pour retomber sur le sol.)

**P=Medidor de dolor:** Aparece cuando los ladrones están en la misma casa que tú. La barra aumentará cada vez que Harry y Mary sean impactados, ¡así que dispárales sin cesar! Haz también que te persigan para que caigan en las trampas que hayas puesto. (Salta para evitar las trampas.) Si eres lo suficientemente hábil, podrás hacer que el medidor de dolor se eleve por los cielos y que los ladrones se vean forzados a salir de la casa. No permitas que los bandidos te atrapen, pues de lo contrario te colgarán de un gancho para cuadros en la pared. En este caso, tendrás menearte y retorcerte rápidamente para liberarte. (Presiona rápidamente los **botones 1 y 2** para dejarte caer al suelo.)

Le Vieux Manuel

**P=Indicatore del dolore:** Appare quando i ladri sono nella stessa casa in cui ti trovi tu. La barra si allunga ogni volta che Harry e Marv vengono colpiti, quindi spara a tutto andare! Fai anche in modo che ti vengano dietro, così potranno cadere nelle trappole che hai teso loro. (Tu però devi evitarle, saltando.) Se riesci a farcela, il loro indicatore del dolore raggiungerà il livello massimo e i furfanti saranno espulsi dalla casa!
Non farti prendere dai banditi, perchè ti appenderebbero ad un chiodo. Per liberarti dovrai dimenarti e contorcerti! (Per cadere a terra, premi rapidamente il **tasto 1 e 2**.)

**P=smärtmätare:** Visas när skurkarna och du är i samma hus. Strecket blir längre varje gång Harry och Marv blir sårade, så ge dem vad de tål! Dessutom kan du lura dem att jaga dig så att de halkar och snubblar på fällorna du har satt ut. (Hoppa över fällorna för att undvika dem själv.) Håller du tempot uppe kan du få deras smärtmätare att stiga så mycket att banditerna flyr ur huset!
Låt inte banditerna få tag i dig, för i så fall hänger de upp dig på en tavelkrok. Du måste vrida och åla dig för att komma loss! (Tryck snabbt på **tangent 1 och 2** för att hoppa ner på golvet.)

**P=Pain (pijn) meter:** Verschijnt als Harry en Marv samen met jou in hetzelfde huis zitten. De balk in de meter wordt groter als een misdadiger zich bezeerd, dus blijf ze bekogelen! Laat ze op jou jagen, zodat ze in de vallen kunnen trappen die jij klaar hebt gezet. (Spring zelf over de vallen heen.) Als het je lukt om de meter helemaal te vullen, zullen de laffe dieven rennen voor hun leven.
Zorg dat de boeven jou niet te pakken krijgen, want anders hangen ze je op aan een haakje. Dan moet je hard heen en weer schommelen om los te komen! (Druk snel achter elkaar op **Toets 1 en 2** om naar beneden te komen.)

**P=Tuskamittari:** Tämä mittari ilmestyy esiin, kun ryöstäjät ovat samassa talossa kuin sinä. Palkki lisääntyy joka kerta, kun Harry ja Marv loukkaantuvat, joten jatka ampumista! Yritä saada heidät myös ajamaan sinua takaa, jolloin he liukastuvat ja kompastuvat asettamiisi ansoihin. (Hyppää, jotta vältyt itse ansoilta.) Jos onnistut pitämään yllä tämän toiminnan, tuskamittari nousee pilvien korkeuksiin, jolloin konnat joutuvat luovuttamaan ja lähtemään pois talosta!
Älä anna konnien saadda sinua kiinni tai muuten he ripustavat sinut taulukoukkuun. Sinun täytyy tällöin heiluttaa itseäsi ja kiemurrella, jotta pääset vapaaksi! (Paina **painiketta 1 tai 2**, jotta putoat nopeasti maahan.)

Le Vieux Manoir

## Assembling Weapons

Collect items throughout the homes to make weapons. Then blast the burglars! Each weapon's effect is different, but they'll all stop the crooks for a time.

Press **Start** to see the weapon parts you've collected, and the weapons you have. (You start every game with a BB gun.) Use the Weapons screen to assemble fun weapons for dealing with the thieves.

## Waffen zusammensetzen

Sammle Gegenstände aus allen Häusern zusammen, um Waffen zusammensetzen zu können. Dann schieße auf die Einbrecher! Die Wirkung jeder Waffe ist unterschiedlich, aber alle werden die Gauner für eine Weile aufhalten.

Drücke **Start**, um die gesammelten Waffenteile und Deine Waffen zu sehen. (Du beginnst jedes Spiel mit einem BB-Gewehr.) Benutze das Waffen-Menü, um Spaß-Waffen zusammenzusetzen, mit denen Du den Dieben zusetzen kannst.

## Assemblage des Armes

Collecter les objets dans les maisons pour fabriquer des armes. Pulvérisez ensuite les cambrioleurs! L'effet de chaque arme est différent, mais elles arrêteront toutes les voleurs pendant un moment.

Appuyez sur **Start** pour voir les pièces d'armes que vous avez collectées, et les armes que vous possédez. (Vous commencez chaque partie avec un pistolet BB.) Utilisez l'écran d'armes (Weapons) pour assembler de drôles d'armes pour vous occuper des voleurs.

## Montaje de Armas

Recolecta artículos en las casas para fabricar armas. Luego, acribilla a los ladrones. El efecto de cada arma es diferente, pero todas detendrán a los criminales por un rato.

Presiona el **botón de comienzo (Start)** para ver los componentes de armas que has recolectado, y las armas que tienes. (Comienzas cada juego con un arma BB.) Usa la pantalla de armas (Weapons) para montar divertidas armas que te permitirán ahuyentar a los ladrones.

Le Vieux Manuel

## *Assemblaggio delle Armi*

Per costruire le armi, dovrai raccogliere gli oggetti sparsi nelle case. Dopo potrai abbattere i furfanti! Gli effetti delle varie armi sono diversi, ma tutte bloccano i furfanti per un po' di tempo.

Per vedere le parti di arma che hai raccolto, e le armi che possiedi, premi il tasto **Start**. (All'inizio di ogni partita hai sempre una pistola BB.) Per costruire divertenti armi con le quali stordire i ladri serviti dello schermo delle armi.

## *Sätt Ihop Vapen*

Samla föremål i husen och tillverka vapen. Sedan är det bara att börja skjuta! Alla vapen har olika effekt, men allihop hejdar rånarna ett tag.

Tryck på **Start** för att titta på vapendelarna du har samlat ihop och de vapen du har. (Du börjar varje spel med en BB-pistol) Använd vapenfönstret för att sätta ihop vapen som får tjuvarna att ge slaget förlorat.

## *Het in Elkaar Zetten van Wapens*

In de huizen moet je voorwerpen verzamelen waarmee je wapens kunt maken. Gebruik ze dan tegen de dieven. Elk wapen is weer anders, maar ze houden allemaal de boeven een tijdje tegen.

Druk op **Start** om de wapen onderdelen en de wapens die jij hebt verzameld te zien. (Je begint ieder spel met een BB geweer). Gebruik het Wapen scherm om effectieve wapens in elkaar te zetten en zo af te rekenen met de misdadigers.

## *Aseiden Kokoaminen*

Kerää eri kodeista kohteita, joista voit tehdä aseita. Ammu niillä sen jälkeen murtovarkaita! Kullakin aseella erilainen tehokkuus, mutta ne kaikki saavat konnat pysähtymään vähän aikaa.

Paina **aloituspainiketta**, kun haluat nähdä keräämäsi aseiden osat ja hallussasi olevat aseet. (Sinä aloitat jokaisen pelin niin, että sinulla on BB-kivääri.) Kokoa aseiden kuvaruudun (Weapons) avulla hilpeitä aseita, joilla voit estää varkaiden suunnitelmat.

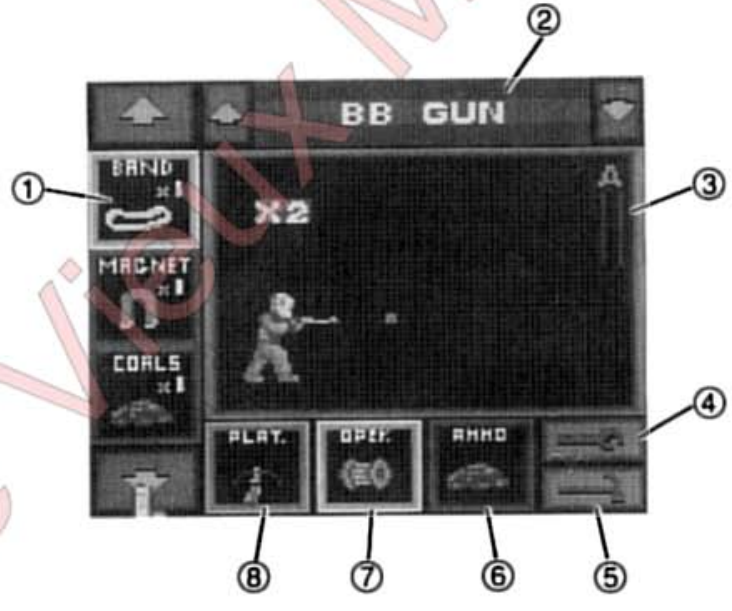
Le Vieux Manoir

① Parts List
② Current Weapon
③ Ammo Meter
④ Wrench (Assemble)
⑤ Hammer (Take Apart)
⑥ Ammo
⑦ Operator
⑧ Platform

① Parts List (Teile-Liste)
② Current Weapon (Momentane Waffe)
③ Ammo Meter (Munitions-Anzeige)
④ Wrench (Assemble) (Schraubenschlüssel zum Zusammensetzen)
⑤ Hammer (Take Apart) (Hammer zum Auseinandernehmen)
⑥ Ammo (Munition)
⑦ Operator
⑧ Platform (Plattform)

① Liste des pièces
② Arme actuelle
③ Indicateur de munitions
④ Clef (assembler)
⑤ Marteau (démonter)
⑥ Munition (Ammo)
⑦ Opérateur (Operator)
⑧ Plate-forme (Platform)

① Lista de piezas
② Arma actual
③ Medidor de munición
④ Llave (montaje)
⑤ Martillo (desmontaje)
⑥ Munición
⑦ Operador
⑧ Plataforma




Le Vieux Manuel

① Elenco delle parti
② Arma in dotazione
③ Indicatore delle munizioni
④ Chiave inglese (assemblaggio)
⑤ Martello (smontaggio)
⑥ Munizioni
⑦ Operatore
⑧ Piattaforma

① Lista på delar
② Nuvarande vapen
③ Ammunitionsmätare
④ Skiftnyckel (hopsättning)
⑤ Hammare (isärtagning)
⑥ Ammunition
⑦ Avfyrningsdel
⑧ Plattform

① Onderdelen Lijst
② Huidige Wapen
③ Ammo Meter
④ Sleutel (Zet in Elkaar)
⑤ Hamer (Haal uit Elkaar)
⑥ Ammo
⑦ Operator
⑧ Platform

① Osien lista
② Ajankohtainen ase
③ Ammusmittari
④ Ruuviavain (Kokoaminen)
⑤ Vasara (osiin hajottaminen)
⑥ Ammus
⑦ Operaattori
⑧ Lava

Le Vieux Manuel

**To Assemble Weapons in Beginner Play:**

When you collect the right parts to make a weapon, they appear in the Platform, Operator and Ammo boxes at the bottom of the screen. Move the Hand to the Wrench and press **Button 1** or **2** to make the weapon. If you have the correct parts for a second weapon, they'll appear in the boxes next. You can continue making other weapons as long as you have all the parts.

**To Assemble Weapons in Expert Play:**

1. Use the **D-Pad** to move the Hand to a weapon part. (You can move the Hand to the Up or Down Arrow and press **Button 1** or **2** to browse through the parts list.)

**Das Zusammensetzen von Waffen in Anfänger-Spielen:**

Wenn Du die richtigen Teile zusammensammelst, um eine Waffe herzustellen, erscheinen sie unten auf dem Bildschirm in den Plattform-, Operator- und Munitions-Boxen. Bewege die Hand zu dem Schraubenschlüssel, und drücke **Taste 1** oder **2**, um eine Waffe zu montieren. Wenn Du die richtigen Teile für eine zweite Waffe hast, erscheinen sie als nächstes in den Boxen. Du kannst solange Waffen montieren, wie Du alle Teile hast.

**Das Zusammensetzen von Waffen in Profi-Spielen:**

1. Benutze das **D-Pad**, um die Hand zu einem Waffenteil zu bewegen. (Du kannst die Hand zu dem Up (Herauf)- oder Down (Herunter)-Pfeil bewegen, und drücke **Taste 1** oder **2**, um die Teile-Liste zu überfliegen.)

**Pour assembler les armes dans une partie de débutant (Beginner):**

Lorsque vous collectez les bonnes pièces pour fabriquer une arme, elles apparaissent dans les fenêtres plate-forme (Platform), opérateur (Operator) et munition (Ammo) en bas de l'écran. Déplacez la main sur la clef et appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour fabriquer l'arme. Si vous possédez les bonnes pièces pour une seconde arme, elles apparaissent ensuite dans les fenêtres. Vous pouvez continuer à fabriquer d'autres armes tant que vous avez toutes les pièces.

**Pour assembler les armes dans une partie d'Expert:**

1. Utilisez la manette **Pad-D** pour déplacer l'arme sur la pièce d'arme. (Vous pouvez déplacer la main sur la flèche vers le haut ou sur la flèche vers le bas et appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour avancer dans la liste des pièces.)

**Cómo montar armas en el modo de principiante (Beginner):**

Cuando hayas reunido las piezas correctas para fabricar un arma, éstas serán exhibidas en las ventanillas de plataforma, operador y munición, en la parte inferior de la pantalla. Coloca la mano en la llave, y presiona el **botón 1** o **2** para montar el arma. Si tienes las piezas correctas para una segunda arma, éstas aparecerán en las siguientes ventanillas. Podrás seguir fabricando armas siempre y cuando tengas todas las piezas necesarias.

**Cómo montar armas en el modo de experto (Expert):**

1. Usa el **botón D** para mover la mano hasta una pieza deseada. (También podrás colocar la mano en la flecha ascendente o descendente y presionar el **botón 1** o **2** para revisar la lista de piezas.)

Le Vieux Grenier

**Assemblaggio delle armi nelle partite per principianti:**

Quando avrai raccolto le parti che servono per costuire un arma, esse appariranno nelle caselle piattaforma, operatore e munizioni nella parte bassa dello schermo. Sposta la mano sulla chiave inglese e premi il **tasto 1** o **2** per costruire l'arma. Se hai le parti che servono per costruire un'altra arma, esse appariranno nelle caselle successive. Puoi continuare a costruire armi finchè ti restano parti.

**Assemblaggio delle armi nelle partite per esperti:**

1. Sposta la mano su una parte di arma servendoti del **tasto D**. (Per scorrere le varie parti nell'elenco, puoi spostare la mano sulla freccia rivolta verso l'alto o il basso e premere il **tasto 1** o **2**.)

**Hopsättning av vapen på nybörjarnivån:**

När du har samlat ihop rätt delar för att tillverka ett vapen visas de i plattforms-, avfyrnings- och ammunitionsrutorna underst på skärmen. Flytta markören till skiftnyckeln och tryck på **tangent 1** eller **2** för att sätta ihop vapnet. Har du rätt delar till ett vapen till visas de i rutorna bredvid. Du kan fortsätta att sätta ihop vapen så länge du har alla delar som behövs.

**Hopsättning av vapen på expertnivån:**

1. Flytta markören till en vapendel med **D-tangenten**. (Du kan flytta markören till upp- eller nerpilen och trycka på **tangent 1** eller **2** för att bläddra igenom listan över delar.)

**Wapens in Elkaar Zetten in het Beginner Spel:**

Als jij de juiste onderdelen verzameld hebt om een wapen te maken, zullen zij verschijnen in de Platform, Operator en Ammo vierkanten. Beweeg de Hand naar de sleutel en druk op **Toets 1** of **2** om het wapen te maken. Als je nog onderdelen hebt om een tweede wapen te maken, zie je die daarna in de vierkanten. Je kunt wapens blijven maken zolang je nog genoeg onderdelen hebt.

**Wapens in Elkaar Zetten in het Expert Spel:**

1. Gebruik de **R-toets** om de Hand te bewegen naar een onderdeel van een wapen. (Je kunt de hand op een pijl die omhoog of omlaag wijst zetten en daarna op **Toets 1** of **2** drukken om door de onderdelen lijst te bladeren).

**Aseiden kokoaminen aloittelijan pelissä:**

Kun kokoat oikeat osat, joilla voit tehdä jonkin aseen, ne ilmestyvät kuvaruudun alaosassa oleviin lava-, operaattori- ja ammusruudukkoihin. Siirrä käsi ruuviavaimen kohdalle ja paina **painiketta 1** tai **2**, jotta saat aseen valmiiksi. Jos sinulla on oikeat osat hallussasi, nämä ilmestyvät ruudukkoihin seuraavaksi. Voit jatkaa aseiden valmistusta niin kauan kuin sinulla on kaikki tarpeelliset osat.

**Aseiden kokoaminen asiantuntijan pelissä:**

1. Siirrä käsi **D-laipan** avulla haluamasi aseen osan kohdalle. (Voit siirtää käden ylös- tai alas-nuolen kohdalle ja painaa **painiketta 1** tai **2**, jotta voit selailla listan läpi.)

Le Vieux Manuel

2. Press **Button 1** or **2** to place the part in a Platform, Operator or Ammo box. (The color of the box in the parts list tells you whether that part is a Platform, Operator or Ammo item.)

3. When all three boxes have weapon parts, move the Hand to the Wrench, and press **Button 1** or **2**. If the parts you've chosen can make a weapon, it will appear at the top of the screen. (The parts will vanish from the boxes.) If you can't assemble the parts, you'll hear an "Unh" sound.

**To Place a Part Back in the List:**

Move the Hand to it and press **Button 1** or **2**.

2. Drücke **Taste 1** oder **2**, um das Teil in eine Plattform-, Operator- oder Munitions-Box zu bringen. (Die Farben der Boxen in der Teile-Liste sagen Dir, ob es sich um ein Plattform-, Operator oder Munitionsteil handelt.)

3. Wenn sich in allen drei Boxen Waffenteile befinden, bewege die Hand zu dem Schraubenschlüssel, und drücke **Taste 1** oder **2**. Wenn aus allen gewählten Teilen eine Waffe gebaut werden kann, wird diese oben auf dem Bildschirm erscheinen. (Die Teile werden von den Boxen verschwinden.) Wenn Du die Teile nicht zusammensetzen kannst, ertönt ein "Unh"-Ton.

**Ein Teil zurück in die Liste einfügen:**

Bewege die Hand zu diesem Teil und drücke **Taste 1** oder **2**.

2. Appuyez sur le **bouton 1** ou **2** pour placer la pièce dans une fenêtre plate-forme (Platform), opérateur (Operator) ou munition (Ammo). (La couleur de la fenêtre dans la liste de pièces vous indique si cette pièce est un objet de plate-forme, d'opérateur ou de munition.)

3. Lorsque les trois fenêtres ont leurs pièces d'armes, déplacez la main sur la clef, et appuyez sur le **bouton 1** ou **2**. Si les pièces que vous avez choisies peuvent faire une arme, elle apparaît en haut de l'écran. (Les pièces disparaissent des fenêtres.) Si vous ne pouvez pas assembler les pièces, vous entendez un "Unh".

**Pour remettre une pièce dans la liste:**

Déplacez la main dessus et appuyez sur le **bouton 1** ou **2**.

2. Presiona el **botón 1 o 2** para colocar la pieza en una ventanilla de plataforma, operador o munición. (El color de la ventanilla en la lista de piezas te indicará si la pieza es un artículo de plataforma, operador o munición.)

3. Cuando las tres ventanillas tengan piezas, coloca la mano en la llave y presiona el **botón 1** o **2**. Si las piezas que has seleccionado pueden formar un arma, ésta aparecerá en la parte superior de la pantalla. (Las piezas desaparecerán de las ventanillas.) Cuando no sea posible montar las piezas, escucharás el sonido "Unh".

**Para devolver una pieza a la lista:**

Coloca la mano sobre la pieza deseada, y presiona el **botón 1** o **2**.

Le Vieux Manoir

2. Premi il **tasto 1** o **2** per sistemare la parte nella casella piattaforma, operatore o munizioni. (Il colore della casella nell'elenco delle parti ti indica se la parte è un oggetto per piattaforma, operatore o munizione.)

3. Quando tutte e tre le caselle hanno parti di arma, sposta la mano sulla chiave inglese e premi il **tasto 1** o **2**. Se è possibile costruire un'arma con le parti che hai scelto, essa apparirà nella parte alta dello schermo. (Le parti spariranno dalle caselle.) Se non è possibile assemblare le parti, sentirai uno spiacevole "Unh".

**Per risistemare una parte nell'elenco:**

Sposta la mano sull'arma e premi il **tasto 1** o **2**.

2. Tryck på **tangent 1** eller **2** för att flytta delen till en plattforms-, avfyrnings- eller ammunitionsruta. (Färgen på rutan i reservdelslistan visar om delen är en plattforms-, avfyrnings- eller ammunitionsdel).

3. När alla tre rutorna innehåller en vapendel flyttar du markören till skiftnyckeln och trycker på **tangent 1** eller **2**. Går det att tillverka ett vapen av de tre delar du har valt visas vapnet överst på skärmen. (Delarna försvinner ur rutorna.) Går delarna inte att sätta ihop hör du ett "Unh".

**Hur du lägger tillbaka en del i listan:**

Flytta markören till delen och tryck på **tangent 1** eller **2**.

2. Druk op **Toets 1** of **2** om het onderdeel in het Platform, Operator of Ammo vierkant te plaatsen. (De kleur van de box op de onderdelen lijst laat je zien of het voorwerp een Platform, Operator of Ammo is.)

3. Als je alle drie de vierkanten gevuld hebt moet je de Hand naar de sleutel bewegen en op **Toets 1** of **2** drukken. Als je met de onderdelen die jij hebt gekozen een wapen kunt maken, verschijnt deze bovenin het scherm (en de onderdelen verdwijnen uit de vierkanten). Als je de onderdelen niet in elkaar kunt zetten, zal je een "Unh" geluid horen.

**Het Terugplaatsen van een Onderdeel naar de Lijst:**

Beweeg de Hand ernaar toe en druk op **Toets 1** of **2**.

2. Siirrä osa **painiketta 1** tai **2** painamalla lava-, operaattori- ja ammusruudukkoon. (Ruudukon väristä saat selville sen, onko osa lava-, operaattori- vai ammuskohde.)

3. Kun kaikissa kolmessa ruudukossa on aseen osat, siirrä käsi ruuviavaimen kohdalle ja paina **painiketta 1** tai **2**. Jos valitsemistasi osista voidaan tehdä ase, se ilmestyy kuvaruudun yläosaan. (Osat katoavat ruudukoista.) Jollei asetta voi koota osista, tulet kuulemaan "Unh" äänen.

**Osan asetus takaisin listaan:**

Siirrä käsi sen kohdalle ja paina **painiketta 1** tai **2**.

Le Vieux Fusil

**To Choose a Different Weapon:**

Move the Hand to the Up or Down Arrow next to the current weapon's name at the top of the screen. Press **Button 1** or **2** until you see the weapon you want. (You must assemble a weapon first before you can choose it.)

**To Take a Weapon Apart:**

At the top of the screen, choose the weapon you want to take apart. Make sure the Platform, Operator and Ammo boxes are empty. Then move the Hand to the Hammer and press **Button 1** or **2**. The weapon parts will appear in the boxes at the bottom of the screen. You can now use the parts again, or put them back in the list.

**Das Wählen einer anderen Waffe:**

Bewege die Hand zu dem Up (Herauf)- oder Down (Herunter)-Pfeil neben den Namen der momentanen Waffe oben auf dem Bildschirm. Drücke **Taste 1** oder **2**, bis die Waffe erscheint, die Du möchtest. (Du mußt eine Waffe zusammensetzen, bevor Du sie wählen kannst.)

**Das Auseinandernehmen einer Waffe:**

Wähle oben auf dem Bildschirm die Waffe aus, die Du auseinandernehmen möchtest. Achte darauf, daß die Plattform, Operator- und Munitions-Boxen leer sind. Bewege dann die Hand zu dem Hammer, und drücke **Taste 1** oder **2**. Die Waffenteile werden in den Boxen unten auf dem Bildschirm erscheinen. Du kannst die Teile nun wieder verwenden oder sie zurück in die Liste einfügen.

**Pour choisir une arme différente:**

Déplacez la main sur la flèche vers le haut ou sur la flèche vers le bas à côté du nom de l'arme actuelle en haut de l'écran. Appuyez sur le **bouton 1** ou **2** jusqu'à ce que vous voyiez l'arme que vous voulez. (Vous devez d'abord assembler une arme avant de pouvoir la choisir.)

**Pour démonter une arme:**

En haut de l'écran, choisissez l'arme que vous voulez démonter. Assurez-vous que les fenêtres plate-forme (Platform), opérateur (Operator) et munition (Ammo) sont vides. Déplacez ensuite la main sur le marteau et appuyez sur le **bouton 1** ou **2**. Les pièces de l'arme apparaissent dans les fenêtres en bas de l'écran. Vous pouvez maintenant utiliser les pièces à nouveau, ou les remettre dans la liste.

**Para seleccionar un arma distinta:**

Mueve la mano hasta la flecha ascendente o descendente junto al nombre del arma que estés usando, en la parte superior de la pantalla. Presiona el **botón 1** o **2** hasta que veas el arma deseada. (Para poder seleccionar un arma, primero deberás montarla.)

**Para desmontar un arma:**

En la parte superior de la pantalla, selecciona el arma que desees desmontar. Asegúrate de que las ventanillas de plataforma, operador y munición estén vacías. Luego, mueve la mano hasta el martillo y presiona el **botón 1** o **2**. Las piezas del arma aparecerán en las ventanillas en la parte inferior de la pantalla. Ahora podrás volver a usar las piezas o devolverlas a la lista.

Le Linux Market

**Per scegliere un'altra arma:**

Sposta la mano sulla freccia rivolta verso l'alto o il basso in prossimità del nome della tua arma in dotazione nella parte alta dello schermo. Premi il **tasto 1** o **2** finchè non vedi l'arma che vuoi. (Prima di potere scegliere un'arma, devi costruirla.)

**Per smontare un'arma:**

Nella parte alta dello schermo, scegli l'arma che vuoi smontare. Accertati che le caselle piattaforma, operatore e munizioni siano vuote. Sposta quindi la mano sul martello e premi il **tasto 1** o **2**. Le parti dell'arma appariranno nelle caselle nella parte bassa dello schermo. A questo punto puoi riutilizzare queste parti o risistemarle nell'elenco.

**Hur du väljer ett nytt vapen:**

Flytta markören till upp- eller nerpilen bredvid namnet på det vapen du använder för tillfället, längst upp på skärmen. Tryck på **tangent 1** eller **2** tills du hittar det vapen du vill ha. (Du måste sätta ihop vapnet innan du kan använda det.)

**Isärtagning av ett vapen:**

Välj det vapen du vill ta isär överst på skärmen. Se efter att plattforms-, avfyrnings- och ammunitionsrutorna är tomma. Flytta sedan markören till hammaren och tryck på **tangent 1** eller **2**. Vapendelarna visas i rutorna längst ner på skärmen. Du kan nu använda delarna igen, eller lägga tillbaka dem i listan.

**Het Kiezen van een Ander Wapen:**

Beweeg de hand naar de pijl die omhoog of omlaag wijst en die staat naast de naam van jouw huidige wapen. Druk op **Toets 1** of **2** totdat je degene ziet die je wilt hebben. (Je moet wapens eerst in elkaar zetten, voordat je ze kunt kiezen.)

**Het uit Elkaar Halen van een Wapen:**

Kies aan de bovenkant van het scherm het wapen dat je uit elkaar wilt halen. Zorg dat de Platform, Operator en Ammo vierkanten leeg zijn. Beweeg daarna de Hand naar de Hamer en druk op **Toets 1** of **2**. De onderdelen verschijnen dan weer in de vierkanten aan de onderkant van het scherm. Je kunt de onderdelen nu opnieuw gebruiken, of ze weer terugzetten in de lijst.

**Eri aseen valinta:**

Siirrä käsi kuvaruudun yläosassa olevaan ajankohtaisen aseen viereiseen ylös- tai alas-nuoleen. Paina **painiketta 1** tai **2** siihen saakka, kunnes näet haluamasi aseen. (Sinun on ensin koottava ase, ennenkuin voit valita sen.)

**Aseen hajotus osiin:**

Valitse ase, jonka haluat hajottaa osiin, kuvaruudun yläosasta. Varmista, että lava-, operaattori- ja ammusruudukot ovat tyhjiä. Siirrä käsi sen jälkeen vasaran kohdalle ja paina **painiketta 1** tai **2**. Aseen osat ilmestyvät kuvaruudun alaosassa oleviin ruudukkoihin. Nyt voit käyttää osat uudelleen tai asettaa ne takaisin listaan.

Le Vieux Manoir

## Weapon Items

You need three parts to make a weapon — a Platform, an Operator and Ammo. Here are the parts you can find in the houses and under the snowmen:

**Platforms:** Hair Dryers, Crossbows, Cans, Ice Cream Scoops, CD Players, Cameras
**Operators:** Rubber Bands, Wire, Balloons
**Ammo:** Snowballs, Hot Coals, Pepper, Glue, Super Balls, BBs, Rope, D-Cell Batteries, Flashbulbs

**Note:** CD Players, Cameras, D-Cell Batteries, Rope and Flashbulbs are only available in Expert play.

## Waffenteile

Du benötigst drei Teile, um eine Waffe machen zu können — eine Plattform, einen Operator und Munition. Hier sind einige Teile, die Du in den Häusern und unter Schneemännern finden kannst:

**Plattformen:** Föhne, Armbrüste, Kannen, Eisschöpfkellen, CD-Player, Kameras
**Operatoren:** Gummibänder, Draht, Ballons
**Munitionen:** Schneebälle, heiße Kohlen, Pfeffer, Klebstoff, Superbälle, BBs, Seil, D-Zellen-Batterien, Blitzlichter

**Bemerkung:** CD-Player, Kameras, D-Zellen-Batterien, Seil und Blitzlichter stehen nur in Profi-Spielen zur Verfügung.

## Objets d'Armes

Vous avez besoin de trois pièces pour fabriquer une arme — une plate-forme (Platform), un opérateur (Operator) et des munitions (Ammo). Voici les pièces que vous pouvez trouver dans les maisons et dans les bonshommes de neige:

**Plate-formes:** Sèches-cheveux, Arbalètes, Canettes, Cuillères à glace, Lecteurs CD, Caméras
**Opérateurs:** Elastiques, Fil, Ballons
**Munitions:** Boules de neige, Braises, Poivre, Colle, Super Balles, BBs, Corde, Piles sèches, Ampoules de flash

**Remarque:** Les lecteurs CD, les caméras, les piles sèches, la corde et les ampoules de flash ne sont disponibles que pendant la partie d'Expert.

## Componentes de Armas

Necesitarás tres piezas para montar un arma — una plataforma, un operador y munición. Las piezas que podrás encontrar en las casas y debajo de los hombres de nieve son las siguientes:

**Plataformas:** Secadores de pelo, ballestas, latas, cucharas de helado, reproductores de CD, cámaras.
**Operadores:** Elásticos, alambre, globos.
**Munición:** Bolas de nieve, carbones calientes, pimienta, cola, superbolas, BBs, cuerdas, pilas D, lámparas de "flash".

**Nota:** Los reproductores de CD, cámaras, pilas D, cuerdas y lámparas de "flash" sólo están disponibles en el modo de experto (Expert).

Le vieux manuel

## Oggetti per le Armi

Per costruire un'arma hai bisogno di tre parti — una piattaforma, un operatore e munizioni. Ecco le parti che puoi trovare nelle case e sotto i pupazzi di neve:

**Piattaforme:** Asciugacapelli, balestra, lattina, cono gelato, lettore CD, macchina fotograficha
**Operatori:** Elastico, cavo, palloncino
**Munizioni:** Palla di neve, carbone ardente, pepe, colla, palla super, BB, fune, batteria a carica secca, flash

**Nota:** Il lettore CD, la macchina fotografia, la batteria a carica secca, la fune ed il flash sono disponibili solo nelle partite per esperti.

## Vapenföremål

För att tillverka ett vapen behöver du tre delar — en plattform, en avfyrningsdel och ammunition. De här delarna kan du hitta i husen och under snögubbarna:

**Plattformar:** Hårtorkar, armborst, tomburkar, glasskopor, CD-spelare, kameror
**Avfyrningsdelar:** Gummisnoddar, kabel, ballonger
**Ammunition:** Snöbollar, glödande kol, peppar, lim, special bollar, BBs, rep, batterier, glödlampor

**Obs:** CD-spelare, kameror, batterier, rep och glödlampor finns bara på expertnivån.

## Wapen Onderdelen

Je hebt drie onderdelen nodig om een wapen te maken – een Platform, een Operator en Ammo. Hier zijn de onderdelen die je in de huizen en onder de sneeuwpoppen kunt vinden:

**Platforms:** Hair Dryers (Haar Drogers), Crossbows (Kruisbogen), Cans (Blikjes), Ice Cream (IJsjes), CD Players (CD Spelers) en Camera's.
**Operators:** Rubber Bands (Elastieken), Wire (Draad) en Balloons (Ballonnen).
**Ammo:** Snowballs (Sneeuwballen), Hot Coals (Hete Kolen), Pepper (Peper), Glue (Lijm), Super Balls (Super Ballen), BBs, Rope (Touw), D-Cell Batterijen en Flashbulbs (Flitslampjes).

**NB:** CD Spelers, Camera's, D-Cell Batterijen, Touw en Flitslampjes kun je alleen in het Expert spel vinden.

## Asekohteet

Sinä tarvitset kolme osaa, jotta voit tehdä aseen — lavan, operaattorin ja ammuksen. Ohessa seuraa osat, jotka voit löytää taloista tai lumiukkojen alta:

**Lavat:** Tukankuivaajat, varsijouset, purkit, jäätelökauhat, CD-soittimet, kamerat
**Operaattorit:** Kuminauhat, johto, ilmapallot
**Ammukset:** Lumipallot, kuuma hiili, pippuri, liima, Superpallot, BB:t, naru, D-Cell-paristot, salamavalolamput

**Huom:** CD-soittimet, kamerat, D-Cell-paristot, naru ja salamavalolamput ovat saatavilla ainoastaan asiantuntijan pelissä.

Le Vieux Manuel

## Weapons List

Figure out the parts you need to make each weapon:

| Weapons | Platform | Operator | Ammo |
|---|---|---|---|
| Hot Coal Rifle | | | |
| Hot Coal Launcher | Scoop | Wire | Coals |
| Hot Coal Mortar | | | |
| Snowball Bazooka | Hair Dryer | Rub. Bands | Snow-balls |
| Snowball Launcher | | | |
| Snowball Mortar | | | |
| Pepper Rifle | | | |
| Pepper Bazooka | | | |

## Waffen-Liste

Finde heraus, welche Teile Du brauchst, um jede Waffe zu montieren:

| Waffen | Plattform | Operator | Munition |
|---|---|---|---|
| Heiße-Kohlen-Gewehr | | | |
| Heiße-Kohlen-Rakete | Kelle | Draht | Kohlen |
| Heiße-Kohlen-Mörser | | | |
| Schnee-ball-Bazooka | Föhn | Gummi-bänder | Schnee-bälle |
| Schnee-ball-Rakete | | | |
| Schnee-ball-Mörser | | | |
| Pfeffer-Gewehr | | | |
| Pfeffer-Bazooka | | | |

## Liste d'Armes

Trouvez les pièces dont vous avez besoin pour fabriquer chaque arme:

| Armes | Plate-forme | Opéra-teur | Munitions |
|---|---|---|---|
| Fusil à braises | | | |
| Lanceur de braises | Cuillère | Fil | Braises |
| Mortier à braises | | | |
| Bazooka à boules de neige | Sèche-cheveux | Elas-tiques | Boules de neige |
| Lanceur de boules de neige | | | |
| Mortier à boules de neige | | | |
| Fusil à poivre | | | |
| Bazooka à poivre | | | |

## Lista de Armas

Determina qué piezas necesitas para construir cada arma:

| Armas | Plata-forma | Opera-dor | Munición |
|---|---|---|---|
| Rifle de carbones calientes | | | |
| Lanzador de carbones calientes | Cuchara | Alambre | Car-bones |
| Mortero de carbones calientes | | | |
| Bazooka de bolas de nieve | Secador de pelo | Elás-ticos | Bolas de nieve |
| Lanzador de bolas de nieve | | | |
| Mortero de bolas de nieve | | | |
| Rifle de pimienta | | | |
| Bazooka de pimienta | | | |

Le Vieux Manuel

## Elenco delle Armi

Cerca di capire di che parti si compongono le varie armi:

| Armi | Piatta-forma | Opera-tore | Munizioni |
|---|---|---|---|
| Fucile a carbone ardente | | | |
| Catapulta a carbone ardente | Cono | Cavo | Carbone |
| Mortaio a carbone ardente | | | |
| Bazooka a palle di neve | Asciuga-capelli | Elastici | Palle di neve |
| Catapulta a palle di neve | | | |
| Mortaio a palle di neve | | | |
| Fucile a pepe | | | |
| Bazooka a pepe | | | |

## Vapenlista

Räkna ut vilka delar du behöver för att tillverka vapnen:

| Vapen | Plattform | Avtyr-ningsdel | Ammuni-tion |
|---|---|---|---|
| Kolgevär | | | |
| Kolkastare | Skopa | Kabel | Kol |
| Kolkanon | | | |
| Snöbolls-bazooka | Hårtork | Gummi-snoddar | Snöbollar |
| Snöbolls-kastare | | | |
| Snöbolls-kanon | | | |
| Peppargevär | | | |
| Pepparbazooka | | | |

## Wapen Lijst

Probeer te ontdekken welke onderdelen je voor ieder wapen nodig hebt.

| Wapens | Platform | Operator | Ammo |
|---|---|---|---|
| Hot Coal Rifle | | | |
| Hot Coal Launcher | Scoop | Wire | Coals |
| Hot Coal Mortar | | | |
| Snowball Bazooka | Hair Dryer | Rub. Bands | Snow-balls |
| Snowball Launcher | | | |
| Snowball Mortar | | | |
| Pepper Rifle | | | |
| Pepper Bazooka | | | |

## Aseiden Lista

Mieti mitkä ovat tarpeelliset osat kunkin aseen kokoamisessa:

| Aseet | Lavat | Opera-attori | Ammu-kset |
|---|---|---|---|
| Kuuma-hiilikivääri | | | |
| Kuuma-hiiliheitin | Kauha | Johto | Hiilet |
| Kuuma-hiilimörs-sări | | | |
| Lumipal-lobazooka | Tukanku-ivaaja | Kumin-auhat | Lumipl-lot |
| Lumipal-loheitin | | | |
| Lumipal-lomörssări | | | |
| Pippuri-kivääri | | | |
| Pippuri-bazooka | | | |

Le vieux Manuel

| Weapons | Platform | Operator | Ammo | Waffen | Plattform | Operator | Munition | Armes | Plate-forme | Opéra-teur | Munitions | Armas | Plata-forma | Opera-dor | Munición |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pepper Launcher | | | | Pfeffer-Rakete | | | | Lanceur de poivre | | | | Lanzador de pimienta | | | |
| Pepper Mortar | | | | Pfeffer-Mörser | | | | Mortier à poivre | | | | Mortero de pimienta | | | |
| Glue Rifle | Cross-bow | Balloons | Glue | Klebe-Gewehr | Armbrust | Ballons | Klebstoff | Fusil à colle | Arbalète | Ballons | Colle | Rifle de cola | Ballesta | Globos | Cola |
| Glue Bazooka | | | | Klebe-Bazooka | | | | Bazooka à colle | | | | Bazooka de cola | | | |
| Glue Launcher | | | | Klebe-Rakete | | | | Lanceur de colle | | | | Lanzador de cola | | | |
| Glue Mortar | | | | Klebe-Mörser | | | | Mortier à colle | | | | Mortero de cola | | | |
| Pepper Rifle | | | | Pfeffer-Gewehr | | | | Fusil à poivre | | | | Rifle de pimienta | | | |
| Superball Launcher | | | | Superball-Rakete | | | | Lanceur de super balles | | | | Lanzador de superbolas | | | |
| Superball Mortar | | | | Superball-Mörser | | | | Mortier à super balles | | | | Mortero de superbolas | | | |
| Electric Grenade | Can | Wire | Magnet | Elektrische-Granate | Kanne | Draht | Magnet | Grenade électrique | Canette | Fil | Aimant | Granada eléctrica | Lata | Alambre | Imán |

Le Vieux Manuel

| Armi | Piatta-forma | Opera-tore | Munizioni | Vapen | Plattform | Avfyr-ningsdel | Ammuni-tion | Wapens | Platform | Operator | Ammo | Aseet | Lavat | Opera-attori | Ammu-kset |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Catapulta a pepe | | | | Pepparkastare | | | | Pepper Launcher | | | | Pippuriheitin | | | |
| Mortaio a pepe | | | | Pepparkanon | | | | Pepper Mortar | | | | Pippurimörssäri | | | |
| Fucile a colla | Balestra | Palloncini | Colla | Limgevär | Armborst | Ballonger | Lim | Glue Rifle | Crossbow | Balloons | Glue | Liimakivääri | Varsijousi | Ilmapallot | Liima |
| Bazooka a colla | | | | Limbazooka | | | | Glue Bazooka | | | | Liimabazooka | | | |
| Catapulta a colla | | | | Limkastare | | | | Glue Launcher | | | | Liimaheitin | | | |
| Mortaio a colla | | | | Limkanon | | | | Glue Mortar | | | | Liimamörssäri | | | |
| Fucile a pepe | | | | Peppargevär | | | | Papper Rifle | | | | Pippurikivääri | | | |
| Catapulta a palle super | | | | Superbollskastare | | | | Superball Launcher | | | | Superpalloheitin | | | |
| Mortaio a palle super | | | | Superbollskanon | | | | Superball Mortar | | | | Superpallomörssäri | | | |
| Granata elettrica | Lattina | Cavo | Calamita | Elektrisk granat | Tomburk | Kabel | Magnet | Electrical Grenade | Kan | Draad | Magneet | Sähkökranaatti | Purkki | Johto | Magneetti |

Le Vieux Manuel

**Expert Play Only**

| Weapons | Platform | Operator | Ammo |
|---|---|---|---|
| Rope Rifle | | | |
| Rope Launcher | | | |
| Rope Mortar | | | |
| Sonic Wave Gun | | | |
| Flashbulb Shotgun | | | |

**Nur für Profi-Spiele**

| Waffen | Plattform | Operator | Munition |
|---|---|---|---|
| Seil-Gewehr | | | |
| Seil-Rakete | | | |
| Seil-Mörser | | | |
| Sonic-Wellen-Gewehr | | | |
| Blitzlicht-Schieß-gewehr | | | |

**Partie d'Expert seulement**

| Armes | Plate-forme | Opéra-teur | Munitions |
|---|---|---|---|
| Fusil à corde | | | |
| Lanceur de corde | | | |
| Mortier à corde | | | |
| Pistolet à onde sonore | | | |
| Pistolet à ampoules de flash | | | |

**Solamente en el modo de experto (Expert)**

| Armas | Plata-forma | Opera-dor | Munición |
|---|---|---|---|
| Rifle de cuerda | | | |
| Lanzador de cuerda | | | |
| Mortero de cuerda | | | |
| Arma de ondas sonoras | | | |
| Escopeta de lámpara de "flash" | | | |

Le Vieux Manuel

**Solo per le partite per esperti**

| Armi | Piatta-forma | Opera-tore | Munizioni |
|---|---|---|---|
| Fucile a fune | | | |
| Catapulta a fune | | | |
| Mortaio a fune | | | |
| Pistola ad onde sonore | | | |
| Schioppo a flash | | | |

**Endast expertnivå**

| Vapen | Plattform | Avfyr-ningsdel | Ammuni-tion |
|---|---|---|---|
| Repgevär | | | |
| Repka-stare | | | |
| Repkanon | | | |
| Ljudvåg-spistol | | | |
| Glödlam-psgevär | | | |

**Alleen bij Expert Spel**

| Wapens | Platform | Operator | Ammo |
|---|---|---|---|
| Rope Rifle | | | |
| Rope Launcher | | | |
| Rope Mortar | | | |
| Sonic Wave Gun | | | |
| Flashbulb Shotgun | | | |

**Ainoastaan asiantuntijan peli**

| Aseet | Lavat | Opera-attori | Ammu-kset |
|---|---|---|---|
| Narukivä-äri | | | |
| Naruheitin | | | |
| Narumörs-säri | | | |
| Ääniaal-toase | | | |
| Salama-valoase | | | |

Le Vieux Manuel

## Kevin's Neighborhood

### ① Mansion

Kevin's own house has a great stereo system, plenty of ritzy furniture and a giant tarantula guarding it all!

## Kevins Nachbarschaft

### ① Das Herrenhaus

Kevins eigenes Haus ist mit einem hervorragenden Stereosystem, jeder Menge hochelegantem Mobiliar und einer riesigen Tarantel zur Bewachung ausgestattet.

## Le quartier de Kevin

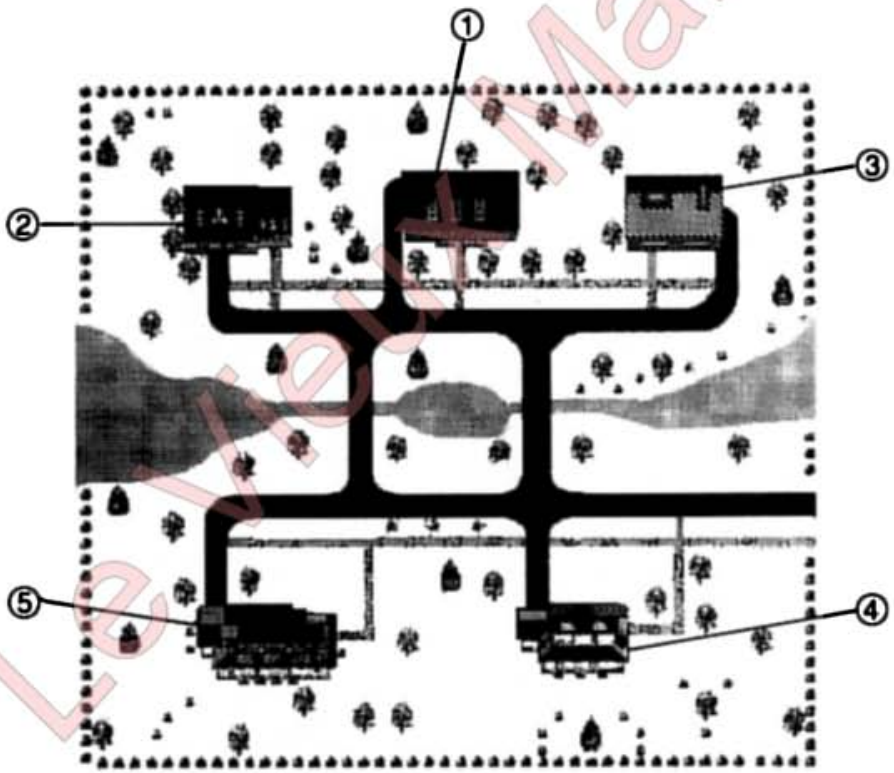
### ① Manoir (Mansion)

La maison de Kevin contient un bon système stéréo, beaucoup de meubles clinquants et une tarentule géante pour garder le tout!

## El Vecindario de Kevin

### ① La Mansión

En la casa de Kevin hay un gran sistema estereofónico, muchos muebles lujosos y una tarántula gigante cuidándolo todo.




Level Manual

## Il Quartiere di Kevin

### ① Casa signorile

La casa di Kevin ha un grande impianto stereo, un sacco di mobili di valore ed una grande tarantola di guardia!

## Kevins Grannar

### ① Herrgården

Kevins eget hus innehåller en grym stereo, gott om snygga möbler och en jättetarantel som vakt!

## Kevin's Buurt

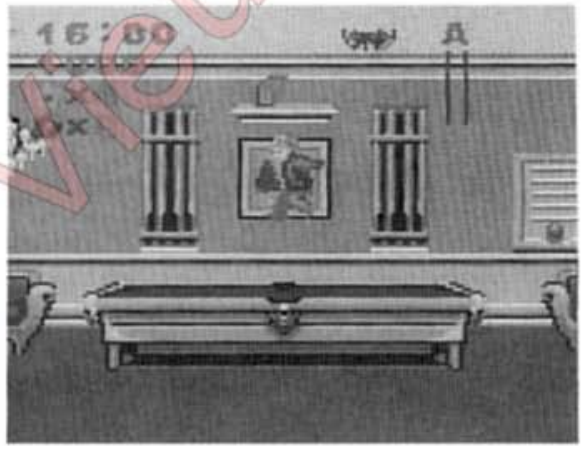
### ① Mansion (Groot Herenhuis)

Het huis waar in Kevin woont heeft een mooie stereo toren, genoeg overdreven luxueus meubilair en een reuze tarantula die het allemaal bewaakt!

## Kevinin Naapurit

### ① Herraskartano

Kevinin omassa kotitalossa on suuri stereojärjestelmä, paljon tyylikkäitä huonekaluja sekä jättiläistarantella, joka vartio niitä kaikkia!



Le vieux Manuel

## ② *Ultra Modern House*

Get ready for lots of chrome and hi-tech electronics! Ride the elevator tube by pressing the **D-Pad up** or **down**. The security robot has a shocking way of dealing with housebreakers — including Kevin!

## ③ *Colonial House*

Climb to the top of this stately structure. With five floors to explore, you're sure to find a ghost or two!

## ② *Das hypermoderne Haus*

Bereite Dich auf jede Menge Chrom und Hi-tech Elektroniken vor! Fahre mit dem Fahrstuhl, indem Du das **D-Pad** nach **oben** oder **unten** drückst. Der Sicherheitsroboter hat eine schockierende Art, mit Einbrechern umzugehen - einschließlich Kevin!

## ③ *Das Siedlungshaus*

Klettere oben auf dieses imposante Gebäude. Mit 5 Ebenen zum Erforschen wirst Du sicherlich ein oder zwei Geistern begegnen!

## ② *Maison ultra moderne (Ultra Modern House)*

Préparez-vous à beaucoup de chrome et d'électronique Hi-Tech! Montez dans l'ascenseur en appuyant sur la manette **Pad-D** vers le **haut** ou vers le **bas**. Le robot de sécurité a une manière un peu brutale de s'occuper des cambrioleurs — Kevin y compris!

## ③ *Maison coloniale (Colonial House)*

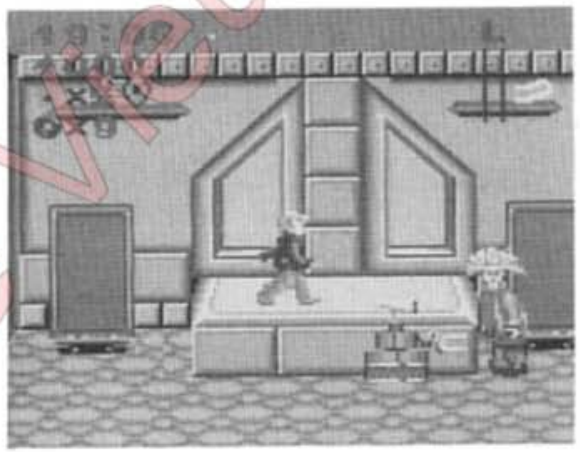
Grimpez en haut de cette structure imposante. Avec cinq étages à explorer, vous êtes sûr de rencontrer un fantôme ou deux!

## ② *La casa Ultramoderna*

Prepárate para encontrarte con muchos objetos cromados y artículos electrónicos de alta tecnología. Usa el tubo ascensor presionando la parte **superior** o **inferior del botón D**. El robot de seguridad tiene una increíble manera de tratar a los intrusos — ¡incluyendo a Kevin!

## ③ *La casa Colonial*

Trepa a la cima de esta imponente estructura. Con cinco pisos que explorar, ¡de seguro que te encontrarás con uno o dos fantasmas!



Le Vieux Manuel

## ② *Casa supermoderna*

Preparati a vedere un sacco di oggetti cromati ed elettronici! Sali per la tromba dell'ascensore premendo il **tasto D verso l'alto** o il **basso**. Il robot di sicurezza ha un metodo un po' brutale di accogliere gli scassinatori — Kevin compreso!

## ③ *Casa coloniale*

Arrampicati in cima a questa imponente struttura. Ci sono cinque piani da esplorare, quindi troverai senz'altro un fantasma o due!

## ② *Ultramoderna huset*

Bered dig på massor av krom och hi-tech elektronik! Ta hissen genom att trycka **upp** eller **ner på D-tangenten**. Vaktroboten har ett stötande sätt att ta hand om obehöriga — inklusive Kevin!

## ③ *Kolonialvillan*

Ta dig upp på översta våningen i den här flotta byggnaden. Med fem våningar att utforska stöter du nog på ett och annat spöke!

## ② *Ultra Modern House (Het Ultra Moderne Huis)*

Maak je klaar voor veel chroom en hi-tech elektronica. Ga met de lift, door de **R-toets omhoog** of **omlaag** te drukken. De bewakingsrobot gaat op een schokkende manier om met inbrekers — inclusief Kevin!

## ③ *Colonial House (Het Koloniale Huis)*

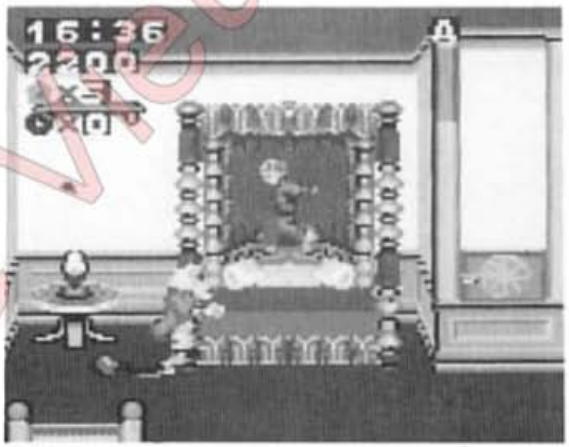
Klim naar de top van dit statige bouwsel met vijf verdiepingen. Als je alles onderzoekt, weet je zeker dat je één of twee geesten tegen zult komen!

## ② *Ultramoderni talo*

Valmistaudu kohtaamaan paljon kromia ja hi-tech-sähkölaitteita! Liiku hissiputkella niin, että painat **D-laippaa ylöspäin** tai **alaspäin**. Turvallisuusrobotilla on häkellyttävä tapa murtovarkaiden — ja myös Kevinin — kohtelussa!

## ③ *Siirtomaatalo*

Kiipeä tämän vaikuttavan rakennuksen yläosaan. Rakennuksen viittä kerrosta tutkiessasi tulet todennäköisesti kohtaamaan myös muutaman kummituksen!




Le Veux Manuel

### ④ *Farm House*

This comfortable cottage is loaded with antique treasures, from attic to basement. You and the cat will have barrels of fun!

### ⑤ *Old House*

This home from the good old days is more of a ruin than a relic. Watch out for steaming radiators!

### ④ *Das Bauernhaus*

Dieses gemütliche kleine Landhaus ist voll mit antiken Schätzen, vom Dachgeschoß bis zum Keller. Du und die Katze werden massenweise Spaß haben!

### ⑤ *Das alte Haus*

Dieses Haus aus guten alten Zeiten ist mehr eine Ruine als ein Andenken. Hüte Dich vor dampfenden Heizkörpern!

### ④ *Ferme (Farm House)*

Ce cottage confortable est rempli de trésors antiques, du grenier à la cave. Vous et le chat aurez beaucoup d'amusements!

### ⑤ *Vieille maison (Old House)*

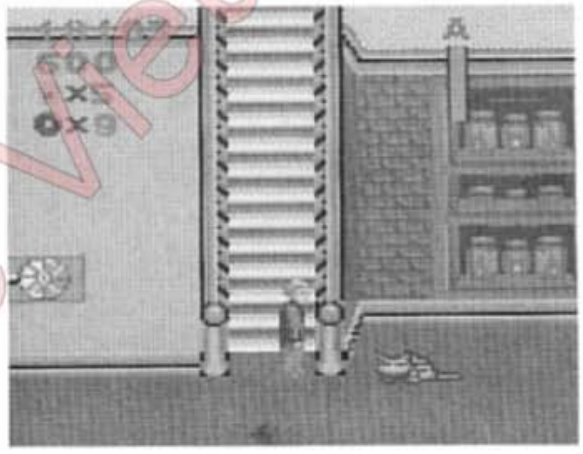
Cette maison du bon vieux temps est plus une ruine qu'une relique. Faites attention aux radiateurs fumants!

### ④ *La Granja*

Esta agradable quinta está llena de antiguos tesoros, desde el desván al sótano.

### ⑤ *La Casa Vieja*

Este hogar de los buenos viejos tiempos es más bien una ruina que una reliquia. Ten cuidado con los radiadores que despiden vapor.



Le vieux Manuel

### ④ *Fattoria*

Questo comodo villino è pieno di tesori antichi, dalla mansarda alla cantina. Ti divertirai un sacco con il gatto!

### ⑤ *Casa vecchia*

Questa casa dei tempi andati è più una rovina che una reliquia. Stai attento ai radiatori fumanti!

### ④ *Bondgården*

Den här mysiga gården är proppfull av antikviteter, från källaren till vinden. Mycket kul för dig och katten.

### ⑤ *Uråldriga huset*

En villa från den gamla goda tiden som är mer lik en ruin än ett hem. Se upp för ångelementen!

### ④ *Farm House (Het Boeren Huis)*

Deze comfortabele villa staat vol met antieke schatten van de vliering tot de kelder. Met de kat kun je je lol op!

### ⑤ *Old House (Het Oude Huis)*

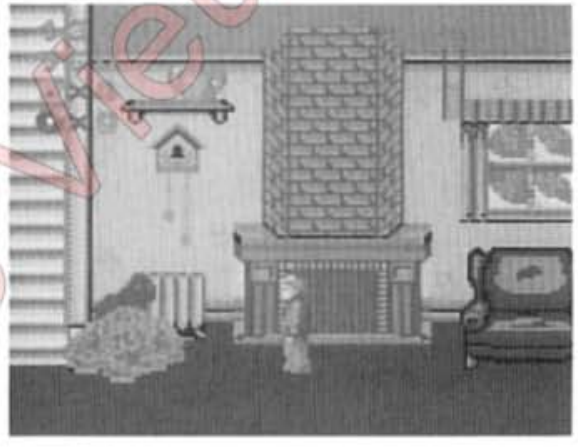
Dit huis uit de goede oude tijd is meer een ruïne dan een relikwie. Kijk uit voor de stomende kachels!

### ④ *Maatalo*

Tämä miellyttävä mökki on täynnä antiikkiaarteita vintistä alakerrokseen saakka. Sinulla ja kissalla tulee olemaan suuri määrä iloa!

### ⑤ *Vanha talo*

Tämä vanhoilta hyviltä päiviltä oleva koti on enemmänkin raunio kuin historiallinen muistomerkki. Varo höyryäviä lämpöpattereita!



Le vieux Manuel

## Scoring

**During a Game:**

| | |
|---|---|
| Picking up a trap or weapon part: | 100 points |
| Hitting a crook: | 100 points |
| Hitting a snowman: | 50 points |
| Picking up a Tire or blue Battery: | 50 points |

**Saving (or Losing) a House:**

A Bonus Score screen appears when you are inside a house and you save it or it's flooded. You can earn these extra scores:

## Die Punktezählung

**Während des Spieles:**

| | |
|---|---|
| Aufheben einer Falle oder Waffe: | 100 Punkte |
| Schlagen eines Gauners: | 100 Punkte |
| Schlagen eines Schneemannes: | 50 Punkte |
| Aufheben von Reifen oder blauen Batterien: | 50 Punkte |

**Das Retten (oder Verlieren) eines Hauses:**

Ein Bonus-Bild erscheint, wenn Du in einem Haus bist und es rettest oder es überflutet wird. Du kannst folgende Zusatzpunkte verdienen:

## Score

**Pendant une partie:**

| | |
|---|---|
| Ramasser un piège ou une pièce d'arme: | 100 points |
| Toucher un voleur: | 100 points |
| Toucher un bonhomme de neige: | 50 points |
| Ramasser un pneu ou une batterie bleue: | 50 points |

**Sauver (ou perdre) une maison:**

Un écran de score de bonus (Bonus Score) apparaît lorsque vous êtes à l'intérieur d'une maison et que vous la sauvez ou qu'elle a été cambriolée. Vous pouvez marquer ces points supplémentaires:

## Puntaje

**Durante un juego:**

| | |
|---|---|
| Por recoger una trampa o una pieza de un arma: | 100 puntos |
| Por darle a un ladrón: | 100 puntos |
| Por darle a un hombre de nieve: | 50 puntos |
| Por recoger un neumático o batería azul: | 50 puntos |

**Cuando salves (o pierdas) una casa:**

La pantalla de bonificación (Bonus Score) aparecerá cuando estés dentro de una casa y logres salvarla o ésta se inunde. Podrás obtener las siguientes bonificaciones:

Le Vieux Manuel

## Punteggio

**Durante il gioco:**

Raccogliere una trappola o una parte di arma: 100 punti
Colpire un furfante: 100 punti
Colpire un pupazzo di neve: 50 punti
Raccogliere una gomma o una batteria blu: 50 punti

**Salvataggio (o perdita) di una casa:**

Quando ti trovi all'interno di una casa e l'hai salvata oppure viene ripulita, appare lo schermo dei bonus. Potrai totalizzare i seguenti punti supplementari:

## Poäng

**Under spelet:**

Hitta en fälla eller en vapendel: 100 poäng
Träff på en skurk: 100 poäng
Träff på en snögubbe: 50 poäng
Hitta ett däck eller ett batteri: 50 poäng

**Rädda (eller missa) ett hus:**

När du är inne i huset och det är räddat eller tömt öppnas ett bonusfönster. Du kan få den här bonusen:

## Scoren

**Tijdens het Spel:**

Oppakken van een val of wapen onderdeel: 100 punten
Raken van een misdadiger: 100 punten
Raken van een sneeuwpop: 50 punten
Oppakken van Band of blauwe Batterij: 50 punten

**Redden (of verliezen) van een huis:**

Een Bonus Score scherm verschijnt als jij in een huis bent en als je het kunt redden of als het onder water gezet wordt. Je kunt de volgende punten verdienen:

## Pistemäärä

**Pelin aikana:**

Ansan tai aseen osan poimiminen: 100 pistettä
Konnaan osuminen: 100 pistettä
Lumiukkoon osuminen: 50 pistettä
Renkaan tai sinisen pariston poimiminen: 50 pistettä

**Talon pelastaminen (tai häviö):**

Lisäpisteiden kuvaruutu ilmestyy esiin, kun olet talon sisällä ja sinä pelastat sen tai se tulee täyteen vettä. Sinulla on mahdollisuus ansaita nämä lisäpisteet:

Le Vieux Manuel

House Bonus: 2,000 points for saving the house.
Pain Bonus: 3,000 points maximum for a full Pain meter. Your points will depend on how much pain you actually caused.
Gun Bonus: 100 points for each type of weapon used on the crooks while they were looting the house.
Trap Bonus: 100 points for each time a crook was caught by one of your traps while looting the house.

**End Game:**

You can receive additional bonuses when a game ends:

Home Bonus: 1,000 points for each house that was not looted.
Block Bonus: 10,000 points for saving all five houses in the neighborhood.

Haus-Bonus: 2 000 Punkte für das Retten eines Hauses
Schmerz-Bonus: 3 000 Punkte Maximum für eine volle Schmerz-Anzeige. Die Punkte werden von dem Schmerz abhängen, den Du tatsächlich verursacht hast.
Gewehr-Bonus: 100 Punkte für jede Art von Waffe, die während der Plünderung gegen die Gauner benutzt wurde.
Fallen-Bonus: 100 Punkte für jedesmal, wenn ein Gauner während der Plünderung in eine Deiner Fallen geraten ist.

**Das Ende des Spieles:**

Du kannst zusätzliche Bonusse bekommen, wenn das Spiel zu Ende ist:

Haus-Bonus: 1 000 Punkte für jedes Haus, das nicht ausgeraubt worden ist.
Block-Bonus: 10 000 Punkte für das Retten aller fünf Häuser in der Nachbarschaft.

House Bonus (Bonus de maison): 2 000 points pour avoir sauvé la maison.
Pain Bonus (Bonus de blessure): 3 000 points au maximum pour un indicateur de blessure plein. Vos points dépendent des blessures que vous avez infligées.
Gun Bonus (Bonus de pistolet): 100 points pour chaque type d'arme utilisé sur les voleurs pendant qu'ils cambriolent la maison.
Trap Bonus (Bonus de piège): 100 points chaque fois qu'un voleur a été pris dans un de vos pièges pendant le cambriolage de la maison.

**Fin de la partie:**

Vous pouvez recevoir des bonus supplémentaires lorsqu'une partie se termine:

Home Bonus (bonus de maison): 1 000 points pour chaque maison qui n'a pas été dévalisée.
Block Bonus (bonus de bloc): 10 000 points pour avoir sauvé les cinq maisons dans le quartier.

Bonificación por casa: 2.000 puntos por salvar la casa.
Bonificación por dolor: Máximo 3.000 puntos por lograr un medidor de dolor lleno. Los puntos que obtengas dependerán de cuánto dolor hayas realmente causado.
Bonificación por arma: 100 puntos por cada tipo de arma usado contra los ladrones mientras saqueaban la casa.
Bonificación por trampa: 100 puntos por cada vez que un ladrón haya caído en una de tus trampas mientras saqueaba la casa.

**Fin del juego:**

También podrás recibir bonificaciones adicionales al término del juego:

Bonificación por casa: 1.000 puntos por cada casa que no haya sido saqueada.
Bonificación por cuadra: 10.000 puntos por salvar las cinco casas del vecindario.

Le Vieux Manuel

Bonus casa: 2.000 punti per il salvataggio della casa.
Bonus dolore: 3.000 punti al massimo per un indicatore del dolore pieno. I punti dipendono dalla quantità di dolore effettivamente inferto.
Bonus arma: 100 punti per ogni tipo di arma utilizzato contro i furfanti mentre stanno saccheggiando la casa.
Bonus trappola: 100 punti ogni volta che un furfante viene catturato da una delle tue trappole mentre sta saccheggiando la casa.

**Fine gioco:**

Alla fine del gioco puoi vincere altri bonus:

Bonus casa: 1.000 punti per ogni casa non saccheggiata.
Bonus blocco: 10.000 punti per il salvataggio di tutte e cinque le case del quartiere.

Husbonus: 2 000 poäng för ett räddat hus.
Smärtbonus: Max 3 000 poäng för full smärtmätare. Din poäng hänger på hur mycket smärta du orsakade.
Vapenbonus: 100 poäng för varje typ av vapen du använde mot skurkarna medan de plundrade huset.
Fällbonus: 100 poäng för varje gång en skurk gick i en av dina fällor medan han plundrade huset.

**Spelet är slut:**

När spelet är över kan du få extrabonus:

Husbonus: 1 000 poäng för varje hus som inte blev plundrat.
Kvartersbonus: 10 000 poäng om du räddade alla fem husen i kvarteret.

Huis Bonus: 2 000 punten voor het redden van het huis.
Pijn Bonus: 3 000 punten maximaal voor een volle Pain (pijn) meter. Het werkelijke aantal punten zal afhangen van de hoeveelheid pijn die jij hebt veroorzaakt.
Wapen Bonus: 100 punten voor elk type wapen dat jij gebruikt hebt tegen de misdadigers, terwijl zij aan het plunderen waren.
Val Bonus: 100 punten voor elke keer dat een misdadiger in een val is gelopen tijdens het plunderen van een huis.

**Einde van het Spel:**

Je kunt extra bonussen krijgen aan het einde van een spel:

Huis Bonus: 1 000 punten voor elk huis dat niet geplunderd is.
Buurt Bonus: 10 000 punten voor het redden van alle vijf de huizen in de buurt.

Talon lisäpisteet: 2 000 pistettä talon pelastuksesta.
Tuskan lisäpisteet: 3 000 pistettä maks. täydestä tuskamittarista. Pisteesi riippuvat siitä, kuinka paljon tuskaa aiheutat.
Aseen lisäpisteet: 100 pistettä jokaisesta asetyypistä, jota käytetään konnia vastaan sillä aikaa, kun he ryöstävät taloa.
Ansan lisäpisteet: 100 pistettä joka kerrasta, kun konna jää kiinni johonkin ansaasi sillä aikaa, kun hän ryöstää taloa.

**Pelin loppuessa:**

Sinulla on mahdollisuus ansaita lisää pisteitä, kun peli loppuu:

Kodin lisäpisteet: 1 000 pistettä jokaisesta ryöstämättömästä talosta.
Korttelin lisäpisteet: 10 000 pistettä kaikkien viiden naapuritalon pelastamisesta.

Le Vieux Manoir

## Crook-Catching Hints

- Items hidden in the snowmen change every time you go outside. Some snowmen don't have anything inside.
- In Expert games, Harry and Marv go to the homes in a different order every time you play.
- Boobytrap houses before the robbers enter to ambush them. (The crooks will only fall for the traps when you're in the house with them.)
- Some traps last longer than others. Kevin can be caught by traps, too, so jump to dodge them.
- Know what weapon parts you need, and where to find them. Assemble your weapons quickly and have lots of ammunition in reserve.
- Experiment to figure out what weapons you can assemble.

## Tips für Gauner-Fänger

- Gegenstände, die in Schneemännern versteckt sind, ändern sich jedesmal, wenn Du nach draußen gehst. Einige Schneemänner beinhalten nichts.
- In Profi-Spielen gehen Harry und Marv bei jedem Spiel in einer anderen Reihenfolge zu den Häusern.
- Statte die Häuser mit Minenfallen aus, bevor die Räuber das Haus überfallen. (Die Gauner werden nur von den Fallen geschnappt, wenn Du mit ihnen im Haus bist.)
- Einige Fallen bestehen länger als andere. Kevin kann ebenfalls von Fallen erwischt werden, also springe, um ihnen auszuweichen.
- Lerne, welche Fallen Du benötigst und wo diese zu finden sind. Setze Deine Waffen schnell zusammen, und achte darauf, viel Reservemunition zu haben.
- Experimentiere herum, um herauszufinden, welche Waffen Du montieren kannst.

## Conseils pour Attraper les Voleurs

- Les objets cachés dans les bonshommes de neige changent chaque fois que vous sortez. Certains bonshommes de neige n'ont rien à l'intérieur.
- Dans les parties d'Expert, Harry et Mary vont dans les maisons dans un ordre différent à chaque fois que vous jouez.
- Piégez les maisons avant que les voleurs n'y entrent pour leur tendre des embuscades. (Les voleurs ne tombent dans les pièges que lorsque vous êtes dans la maison avec eux.)
- Certains pièges durent plus longtemps que d'autres. Kevin peut aussi être tombé dans les pièges, il faut donc sauter pour les éviter.
- Sachez quelles pièces d'armes vous sont nécessaires et où les trouver. Assemblez rapidement vos armes et gardez beaucoup de munitions en réserve.
- Expérimentez pour savoir quelles armes vous pouvez assembler.

## Consejos para Atrapar a los Ladrones

- Los artículos ocultos en los hombres de nieve cambian cada vez que tú sales de una casa. Algunos hombres de nieve no tienen nada en su interior.
- En el modo de experto (Expert), Harry y Mary entrarán a las casas en un orden distinto cada vez que juegues.
- Para emboscar a los ladrones, coloca trampas en las casas antes de que los bandidos entren en ellas. (Los ladrones sólo caerán en las trampas cuando tú te encuentres en la misma casa que ellos.)
- Ciertas trampas duran más que otras. Kevin también puede caer en las trampas, así que salta para evitarlas.
- Asegúrate de saber qué componentes de armas necesitas, y dónde encontrarlos. Monta rápidamente tus armas, y asegúrate de estar bien aprovisionado de munición.
- Experimenta para determinar qué armas puedes montar.

Le Vieux Manuel

## *Suggerimenti per la Caccia dei Furfanti*

- Gli oggetti nascosti all'interno dei pupazzi di neve variano tutte le volte che esci. Alcuni pupazzi di neve non nascondono nulla.
- Nelle partite per esperti, Harry e Marv scelgono le case in ordine diverso in ogni partita.
- Sistema le trappole nelle case prima che arrivino i ladri a saccheggiarle. (I furfanti cadranno in trappola solamente se anche tu ti trovi nella stessa casa.)
- Alcune trappole durano più di altre. Anche Kevin può cadere nelle trappole, quindi saltale.
- Impara che parti ti servono per costruire un'arma, quindi cercale. Monta rapidamente le armi e assicurati di avere tante munizioni di riserva.
- Fai tante prove per scoprire le armi che puoi costruire.

## *Banditfångartips*

- Föremålen i snögubbarna byter plats varje gång du går ut. En del snögubbar innehåller ingenting.
- På expertnivån gör Harry och Marv inbrott i husen i en annan ordning varje gång du spelar.
- Sätt ut fällor i husen som tar hand om tjuvarna innan de hinner bryta sig in. (Skurkarna går bara i fällorna när du är i huset samtidigt som de.)
- En del fällor håller längre än andra. Kevin kan också gå i fällorna, så hoppa för att klara dig.
- Ta reda på vilka vapen du behöver och var de finns. Sätt ihop vapnen snabbt och se till att du har gott om ammunition.
- Experimentera för att räkna ut vilka vapen du kan sätta ihop.

## *Tips om Dieven te Vangen*

- Voorwerpen die verborgen zitten in sneeuwpoppen, veranderen iedere keer als jij naar buiten gaat. In sommige sneeuwpoppen zit helemaal niets.
- In het Expert spel, gaan Harry en Marv iedere keer dat je speelt, in een andere volgorde naar de huizen.
- Leg vallen in de huizen voordat de dieven binnenkomen. (Zij zullen alleen in de vallen trappen als jij ook in het huis bent).
- Sommige vallen gaan langer mee dan andere. Kevin kan ook in zijn eigen vallen trappen, dus spring er overheen om ze te ontwijken.
- Onthoudt welke wapen onderdelen je nodig hebt, en waar je ze kunt vinden. Zet je wapens snel in elkaar en zorg dat je veel reserve munitie hebt.
- Experimenteer met de onderdelen om uit te vinden welke wapens je in elkaar kunt zetten.

## *Vihjeitä Konnien Kiinniotosta*

- Lumiukkoihin piilotetut kohteet vaihtuvat joka kerta, kun menet ulkopuolelle. Joidenkien lumiukkojen sisällä ei ole kuitenkaan mitään.
- Asiantuntijan pelissä Harry ja Marv menevät koteihin eri järjestyksessä jokaisessa pelissä.
- Aseta ovelia ansoja taloihin, ennenkuin ryöstäjät tulevat sisään, jotta voit yllättää heidät. (Konnat jäävät ansaan ainoastaan silloin, kun olet itse samassa talossa.)
- Jotkut ansat kestävät kauemmin kuin toiset. Kevin voi jäädä itsekin ansaan, joten sinun kannattaa hyppiä, jotta vältyt niiltä.
- Sinun kannattaa ottaa selvää siitä, mitä aseen osia tarvitset ja mistä tulet löytämään ne. Kokoa aseesi nopeasti ja pidä suurta ammusvarastoa.
- Suorita kokeiluja, jotta tiedät mitä aseita voit koota.

Le Vieux Manuel

- In Beginner games, take a weapon apart when you run out of its ammunition. Then exit the Weapons screen. The next time you return to it, you'll be able to make a different weapon with the first weapon's Platform and Operator if you have the right Ammo.
- Each Platform has a different arc and range. Find and use the best Platform for each weapon.
- Operators and Ammo work together. For example, you need Balloons to hold the Glue, and you need Wire to electrify the Hot Coals.
- As soon as one weapon runs out of ammunition, switch to another one. Don't get caught without a working weapon!
- Some weapons are more powerful than others, though each weapons's damage only lasts for a short time.
- If Harry and Marv manage to flood a house while you're in it, you'll be put out in the snow!

- Wenn Du in Anfänger-Spielen keine passende Munition mehr übrig hast, nimm die Waffe auseinander. Verlasse dann das Waffen-Menü. Das nächste Mal, wenn Du in das Menü zurückkehrst, wirst Du in der Lage sein, aus der Plattform und dem Operator der ersten Waffe eine neue zu machen, wenn Du die richtige Munition hast.
- Jede Plattform hat einen anderen Bogen und eine andere Schußweite. Finde das heraus, und benutze die beste Plattform für jede Waffe.
- Operatoren und Munition arbeiten zusammen. So brauchst Du z.B. Ballons, um den Klebstoff zu halten und Draht, um die heißen Kohlen zu elektrisieren.
- Sobald für eine Waffe keine Munition mehr vorhanden ist, wechsle zu einer anderen. Lasse Dich nicht ohne eine funktionierende Waffe fangen!
- Einige Waffen sind kraftvoller als andere, obwohl der angerichtete Schaden aller Waffen nur für eine kurze Zeit anhält.
- Wenn es Harry und Marv gelingt, ein Haus zu überfluten, während Du Dich in diesem befindest, wirst Du nach draußen in den Schnee gesetzt!

- Dans les parties de débutant (Beginner), démontez une arme lorsque vous n'avez plus de munitions. Puis sortez de l'écran d'armes (Weapons). La prochaine fois que vous y reviendrez, vous pourrez fabriquer une arme différente avec la plate-forme et l'opérateur de la première arme si vous avez les bonnes munitions.
- Chaque plate-forme possède un champ et une portée différente. Trouvez et utilisez la meilleure plate-forme pour chaque arme.
- Les opérateurs et les munitions fonctionnent ensemble. Par exemple, vous avez besoin de ballons pour contenir la colle, et vous avez besoin de fil pour électrifier les braises.
- Dès qu'une arme n'a plus de munitions, changez en. Ne vous faites pas coincer sans une arme en état de marche!
- Certaines armes sont plus puissantes que d'autres, bien que les dégâts de chaque arme ne durent que pendant une petite période de temps.
- Si Harry et Mary parviennent à dévaliser une maison pendant que vous êtes à l'intérieur, vous serez éjecté dans la neige!

- En modo de principiante (Beginner), desmonta un arma cuando se te acabe la munición para la misma. Luego, sal de la pantalla de armas (Weapons). La próxima vez que regreses a esta pantalla, podrás montar un arma distinta con la plataforma y operador de la primera arma si tienes la munición correcta.
- Cada plataforma tiene un arco y alcance diferentes. Encuentra y utiliza la mejor plataforma para cada arma.
- Los operadores y la munición trabajan en conjunto. Por ejemplo, necesitarás globos para almacenar la cola, y alambre para electrificar los carbones calientes.
- Tan pronto como a un arma se le acabe la munición, cambia a otra arma. ¡Asegúrate de que no te sorprendan sin tener un arma que funcione!
- Algunas armas son más poderosas que otras, a pesar de que el daño causado por todas las armas sólo dura un corto tiempo.
- Si Harry y Mary se las ingenian para inundar una casa mientras tú estás dentro de ella, serás arrojado fuera, ¡a la nieve!

Les Jeux Micro

- Nelle partite per principianti, quando hai finito le munizioni, smonta un'arma. Esci quindi dallo schermo delle armi. Quando ritorni nello schermo, sarai in grado di costruire un'arma diversa utilizzando la piattaforma e l'operatore dell'arma precedente, se hai le munizioni giuste.
- Ogni piattaforma possiede un raggio ed un tiro diverso. Cerca la piattaforma più adatta per ogni tipo di arma ed usala.
- Gli operatori e le munizioni lavorano in coppia. Ad es. per tenere la colla hai bisogno di palloncini e per elettrificare i carboni ardenti ti serve il cavo.
- Non appena finisci le munizioni di un'arma, cambiala. Non farti prendere senza avere un'arma funzionante!
- Alcune armi sono più potenti di altre, tuttavia i danni tutte le armi durano solo per un po' di tempo.
- Se Harry e Marv riescono a ripulire una casa mentre ti trovi al suo interno, sarai sepolto dalla neve!

- Ta isär vapnet när ammunitionen tar slut på nybörjarnivån. Stäng sedan vapenfönstret. Nästa gång du öppnar det kan du tillverka ett nytt vapen av plattformen och avfyrningsdelen från det första vapnet, om du har rätt ammunition.
- Alla plattformar har olika vinkel och skottvidd. Ta reda på vilken plattform som passar bäst till varje vapen.
- Avfyrningsdelar och ammunition hänger ihop. Du behöver till exempel ballonger till limmet och kabel för att leda ström till de glödande kolen.
- Byt vapen så fort ammunitionen tar slut. Dröj inte omkring utan fungerande vapen!
- En del vapen är kraftfullare än andra även om alla vapen bara har effekt under en kort stund.
- Lyckas Harry och Marv tömma ett hus medan du är i det blir du utkastad i snön!

- In het Beginner spel moet je een wapen uit elkaar halen als je geen munitie meer hebt. Verlaat daarna het Wapen scherm. De volgende keer dat je er weer terugkeert, kan je een ander wapen maken met het Platform en de Operator van het eerste wapen, als je de juiste Ammo hebt.
- Ieder Platform heeft een verschillende boog en bereik. Vind en gebruik het beste Platform voor ieder wapen.
- Operators en Ammo werken samen. Je hebt bijvoorbeeld Ballonnen nodig om de Lijm te bewaren en je hebt Draad nodig om de Hete Kolen te electrificeren.
- Zodra een wapen geen munitie meer heeft moet je een ander wapen kiezen. Zorg dat je niet ongewapend gepakt wordt!
- De beschadiging die ieder wapen aanricht duurt maar een korte periode, hoewel sommige wapens krachtiger zijn dan anderen.
- Als Harry en Marv het huis onder water zetten terwijl nog binnen bent, wordt je naar buiten in de sneeuw gegooid!

- Hajota ase osiin aloittelijan pelissä, kun sinulta loppuu sen ammukset. Siirry sen jälkeen pois aseiden kuvaruudusta. Kun palaat takaisin seuraavan kerran kuvaruutuun, voit tehdä eri aseen ensimmäisen aseen lavalla ja operaattorilla, jossa sinulla on oikeat ammukset.
- Jokaisessa lavassa on eri kaari ja taajuus. Etsi ja käytä kullekin aseelle sopivinta lavaa
- Operaattorit ja ammukset toimivat yhdessä. Tarvitset esim. ilmapalloja liimaa pitämään ja johtoa sähköistämään kuumaa hiiltä.
- Vaihda heti uuteen aseeseen, kun jostain aseesta loppuu ammukset. Sinun ei kannata jäädä kiinni ilman toimivaa asetta!
- Jotkut aseet ovat tehokkaampia kuin toiset, vaikka kunkin aseen vauriovaikutus kestää ainoastaan lyhyen ajan.
- Jos Harry ja Marv onnistuvat saamaan talon veden valtaan sillä aikaa, kun olet sen sisällä, joudut sen jälkeen ulos lumihankeen!

Leyroux Marcel

## Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear System.

**For Proper Usage**

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

* Be sure to take an occasional recess during extended play.



## Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

**Umgang und Pflege**

① Nicht ins Wasser legen!
② Nicht biegen!
③ Vor starken Stößen schützen!
④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
⑦ Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

①



## Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear System.

**Pour une utilisation appropriée**

① Ne pas mouiller!
② Ne pas plier!
③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
④ Ne pas exposer au soleil!
⑤ Ne pas abîmer!
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

②



## Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

**Para emplearlo correctamente**

① ¡No lo meta en agua!
② ¡No lo doble!
③ ¡No lo golpee con fuerza!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.

* No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

③



Le Vieux Manuel

## Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

**Per un uso appropriato**

① Non immergerla nell'acqua!
② Non piegarla!
③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
④ Non esporla alla luce solare diretta!
⑤ Non danneggiarla o manometterla!
⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.

* Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

## Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

**Korrekt kassettskötsel**

① Tappa inte kassetten i vatten!
② Försök inte att böja spelkassetten!
③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
④ Utsätt inte kassetten för solsken!
⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.

* Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

## Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

**Voor juist gebruik**

① Houd hem uit de buurt van water!
② Buig hem niet!
③ Stoot hem nergens tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.

* Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

## Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

**Oikea käyttö**

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.

* Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

④



⑤



⑥



⑦



Le Vieux Manuel

SEGA
GAME GEAR




Patents U S Nos 4,442,486/4,454,594/4,462,076, Europe No 80244, Canada No 1,183,276, Hong Kong No 88 4302, Singapore No 88 155, Japan No 82-205605 (Pending)

Home Alone TM & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation
© 1993 Sega Enterprises, Ltd

PRINTED IN JAPAN 672-0971-50