

SEGA

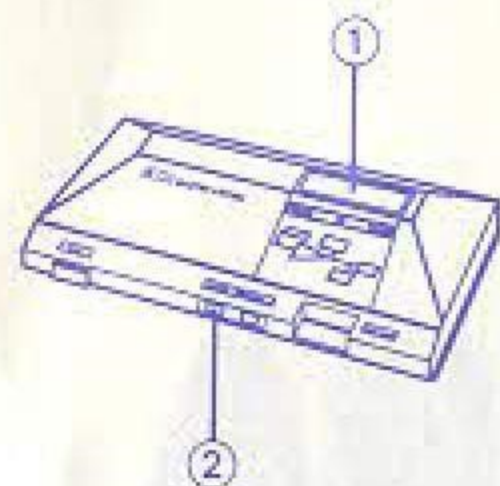
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
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 that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

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

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

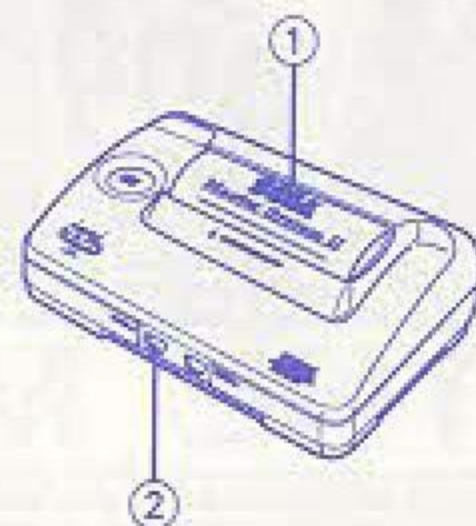
Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
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.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare 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 attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

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

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

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

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

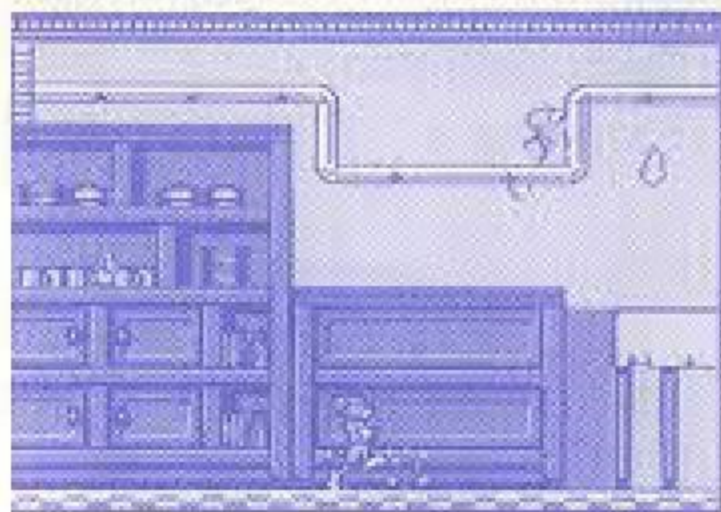
The Mouse Will Play . . .

Play trick after dirty trick, that is. But Jerry's going to get his this time, because Tom's been sharpening his claws. That little mouse is pretty fast, though, with a habit of dropping land mines when Tom gets too close! And if that's not trouble enough, there are dangers all around that Tom has to avoid if he wants to finally get his paws on that sneaky rodent. So wake up from your catnap, Tom, and get going! There's a mouse in the house!

Taking Control

① Directional Button (D-Button)

- Push left or right to make Tom run/swim to the left or the right when playing the game.
- Push up to take big steps forward.
- Push down to pussyfoot.
- In the Game Over screen you use this to pick whether to stop playing or keep playing after Tom loses all his damage points.



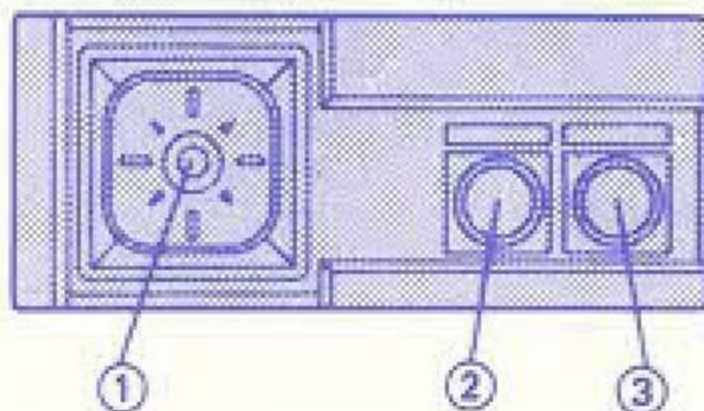
Die Maus will spielen . . .

Und zwar einen Streich nach dem anderen. Aber Jerry wird es diesmal erwischen, denn Tom hat seine Krallen geschärft. Die kleine Maus ist allerdings recht schnell und hat die störende Angewohnheit, überall kleine Tretminen zu hinterlassen, wenn Tom in der Nähe ist! Und als ob das noch nicht genug an schlechten Neuigkeiten ist, so lauern überall noch andere Gefahren, auf die Tom achten muß, wenn er schließlich Jerry erwischen will. Also wach von Deiner Schlummerpause auf, Tom, und mach zu! Es gibt eine Maus im Haus!

Spielsteuerung

① Richtungstaste

- Nach links oder rechts drücken, um Tom im Spiel nach links oder rechts laufen/schwimmen zu lassen.
- Nach oben drücken, um große Schritte nach vorne zu machen.
- Nach unten drücken, um zu schleichen.
- Beim Spielende-Bildschirm kann mit der Richtungstaste gewählt werden, ob weitergespielt oder aufgehört werden soll, nachdem Tom alle seine Schadenspunkte verloren hat.



Jerry s'amuse . . .

Jerry s'amuse à jouer des tours à Tom. Mais cette fois-ci, Tom est en train d'aiguiser ses griffes et Jerry ferait bien de se méfier. Cependant, Jerry est très rapide et lance des mines terrestres dès que Tom s'approche trop près! En outre, Tom doit affronter beaucoup d'autres dangers pour mettre la main sur ce rongeur malin. Réveille-toi de ta sieste Tom et vas-y! Il y a une souris dans la maison!

Aux commandes

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour courir/nager vers la gauche ou la droite au cours de la partie.
- Appuyez vers le haut pour avancer à grands pas.
- Appuyez vers le bas pour avancer à petits pas.
- Sur l'écran Game Over, appuyez sur cette touche pour décider d'arrêter ou de continuer la partie quand Tom a perdu tous ses points.

El ratón juega . . .

Juega malas pasadas, eso es lo que hace. Pero cuidado Jerry porque Tom ha estado afilando sus uñas. Sin embargo, ese ratoncito es muy rápido y, además, tira minas terrestres cuando Tom se acerca demasiado. Y por si esto fuera poco, Tom se encuentra rodeado de peligros que deberá evitar si desea atrapar finalmente al elusivo ratón. Así que Tom, deja de dormir y a trabajar. Hay un ratón en la casa.

Toma de control

① Botón de dirección (Botón D)

- Presione este botón hacia la derecha o hacia la izquierda para que TOM corra/nade hacia la derecha o hacia la izquierda.
- Presiónelo hacia arriba para dar grandes saltos hacia adelante.
- Presiónelo hacia abajo para andar a tientas.
- Cuando aparezca la pantalla de fin de juego, este botón se emplea para poner fin al juego o para seguir jugando después de que Tom pierda todos sus puntos.

Il topo giocherà . . .

Ti giocherà un brutto scherzo dopo l'altro, vuol dire. Ma questa volta Jerry le prenderà, perché Tom si è affilato ben bene le unghie. Quel topastro è veloce, però, e ha la cattiva abitudine di lasciare delle mine quando Tom si avvicina troppo. E come se non bastasse, ci sono pericoli tutto intorno che Tom deve evitare se vuole finalmente mettere le grinfie su questo roditore svicolante. Svegliati dal tuo pisolino, Tom, e parti in caccia! C'è un topo in casa!

Prendete i comandi

① Tasto direzionale (tasto D)

- Premi a sinistra o a destra per far correre/nuotare Tom verso sinistra o destra durante il gioco.
- Premi in alto per fare grandi passi in avanti.
- Premi in basso per camminare in punta di piedi.
- Quando compare lo schermo Game Over, usa questo tasto per scegliere se vuoi smettere di giocare o se vuoi giocare ancora dopo che Tom ha perso tutti i suoi punti danno.

Musen vill leka . . .

d.v.s. spela det ena fula sprattet efter det andra. Men denna gång skall Jerry få smaka sin egen medicin: Tom har vässat sina klor. Den lilla musen är ganska så snabb och har dessutom vanan att kasta landminor så fort Tom kommer för nära! Och som om det inte skulle räcka finns det faror överallt, som Tom måste undvika, om han denna gång skall lyckas lägga sin tass på den slingrande gnagaren. Så vakna upp, Tom, och sätt igång! Det finns en mus i huset!

Ta ledningen!

① Styrtangenten D (rikttangenten)

- Vicka styrtangenten åt vänster eller höger (i pilarnas riktningar) för att under spelets gång få Tom att springa/simma åt vänster eller höger.
- Vicka styrtangenten uppåt för få Tom att gå med långa steg framåt.
- Vicka styrtangenten nedåt för att lå Tom att smyga.
- Vicka styrtangenten åt lämpligt håll, när menyn GAME OVER (spelet slut) visas på bildskärmen, för att fortsätta med spelet eller för att sluta spela efter att Tom förlorat alla sina skadepoäng.

De Muis Haalt Uit . . .

Dat wil zeggen, de ene streek na de andere smerige streek. Maar Jerry zal zijn lesje leren deze keer, want Tom heeft zijn nagels gescherpt. Die kleine muis is vrij snel, hoewel, hij heeft de gewoonte om landmijnen te gooien als Tom te dichtbij komt! En, alsof dat nog niet genoeg problemen oplevert, er loeren overal gevaren die Tom moet ontwijken als hij eindelijk zijn klauwen op dat gemene knaagdier wil leggen. Dus wordt wakker uit je katteslaapje, Tom, en ga op weg! Er is een muis in huis!

De Besturing

① Richting Toets (R-Toets)

- Druk op links of rechts om Tom naar links of rechts te laten rennen/zwemmen tijdens het spel.
- Druk op omhoog om grote stappen vooruit te nemen.
- Druk op omlaag om op je tenen te lopen.
- Op het Einde Spel (Game Over) scherm gebruik je dit om te stoppen of door te gaan met het spel nadat Tom al zijn schade punten verspeeld heeft.

② Button 1

- Push to start the game.
- Push while you're playing the game to jump straight up to grab ledges, etc., above you.
- Push to continue the game (or not).

③ Button 2

- Push to start the game.
- Push and hold to run quickly.
- Push to continue the game (or not).

Button Combinations

- D-Button + Button 1 to jump while you're running.

Jerry's High Jinks

That little mouse has caused Tom too much trouble, and Tom is going to do something about it once and for all. But that's more easily said than done. One problem is that Jerry has a supply of cherry bombs which he likes to throw at Tom, and land mines that he puts in our feline friend's path.

② Taste 1

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Beim Spiel drücken, um nach oben zu springen und Vorsprünge etc. über Ihnen zu greifen.
- Drücken, um das Spiel fortzusetzen (oder zu beenden).

③ Taste 2

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken und gedrückt halten, um schnell zu laufen.
- Drücken, um das Spiel fortzusetzen (oder zu beenden).

Tastenkombinationen

- Richtungstaste + Taste 1 drücken, um beim Laufen zu springen.

Jerry geht in die Luft

Die kleine Maus hat Tom nun wirklich zu sehr geärgert, und Tom wird jetzt ein für allemal für Ruhe sorgen. Aber das ist leichter gesagt als getan. Ein Problem ist, daß Jerry eine guten Vorrat an Kirschenbomben hat, die er mit größtem Vergnügen auf Tom fallenläßt, und dazu noch Tretminen, die er der Katze in den Weg legt.

② Touche 1

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez au cours de la partie pour bondir et vous accrocher à une plate-forme ou autre saillie au dessus de vous.
- Appuyez pour décider de continuer ou non la partie.

③ Touche 2

- Appuyez pour commencer une partie.
- Maintenez enfoncée pour courir plus vite.
- Appuyez pour décider de continuer ou non la partie.

Combinaison de touches

- Touche D + touche 1 pour sauter en courant.

Les tours de Jerry

Jerry en a tellement fait voir de toutes les couleurs à Tom que celui-ci est décidé à s'en débarrasser une fois pour toutes. Mais c'est plus vite dit que fait. Le problème est que Jerry a une réserve de cerises explosives qu'il adore lancer sur Tom et des mines terrestres qu'il sème sur son chemin.

② Botón 1

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo mientras juega para saltar derecho hacia arriba y agarrarse a salientes, etc.
- Presiónelo para continuar con el juego o para dejar de jugar.

③ Botón 2

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Manténgalo presionado para correr rápidamente.
- Presiónelo para continuar con el juego o para dejar de jugar.

Combinaciones de botones

- Botón D + botón 1 para saltar mientras corre.

Las fiestas de Jerry

Este ratoncito ya le ha causado demasiados problemas a Tom. Definitivamente, Tom va a tener que tomar medidas drásticas. Pero no es tan fácil como parece. Jerry tiene un arsenal de bombas que tira contra Tom, y minas terrestres que coloca en el camino de nuestro querido felino.

② Tasto 1

- Premilo per avviare il gioco.
- Premilo durante il gioco per saltare in alto e attaccarti a cornicioni, ecc. sopra di te.
- Premilo per continuare il gioco (o no).

③ Tasto 2

- Premilo per avviare il gioco.
- Tienilo premuto per correre rapidamente.
- Premilo per continuare il gioco (o no).

Combinazioni di tasti

- Tasto D + tasto 1 per saltare mentre corri.

Gli scherzi di Jerry

Quel topastro ha causato un sacco di guai a Tom e Tom ha deciso che è ora di finirla. Ma è più facile a dirsi che a farsi. Un problema è che Jerry ha una serie di bombe da gettare contro Tom e delle mine che lascia sul percorso del nostro amico gatto.

② Knappen 1

- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp under spelets gång för att få Tom att hoppa rakt upp och grabba tag i avsatser ovanför honom.
- Tryck på denna knapp för att fortsätta spela spelet (eller för att sluta spela).

③ Knappen 2

- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Tryck in denna knapp och håll den intryckt för att få Tom att springa fort.
- Tryck på denna knapp för att fortsätta spela spelet (eller för att sluta spela).

Hur styrtangenten kombinerar med en knapp

- Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll + tryck på knappen 1 för att få Tom att hoppa när han springer.

Jerrys galna upptåg

Den lilla musen har redan orsakat Tom en hel del bekymmer och Tom planerar att äntligen få slut på det hela! Men det är nog lättare sagt än gjort. Ett problem är att Jerry har massa körsbärsbomber som han tycker om att kasta på Tom, utöver de landminor han lägger ut för vår kattvän!

② Toets 1

- Indrukken om het spel te starten.
- Druk hier tijdens het spel op om recht omhoog te springen naar richels, etc., boven je.
- Indrukken om door te gaan met het spel (of niet).

③ Toets 2

- Indrukken om het spel te beginnen.
- Indrukken en vasthouden om hard te rennen.
- Indrukken om door te gaan met het spel (of niet).

Combinaties van Toetsen

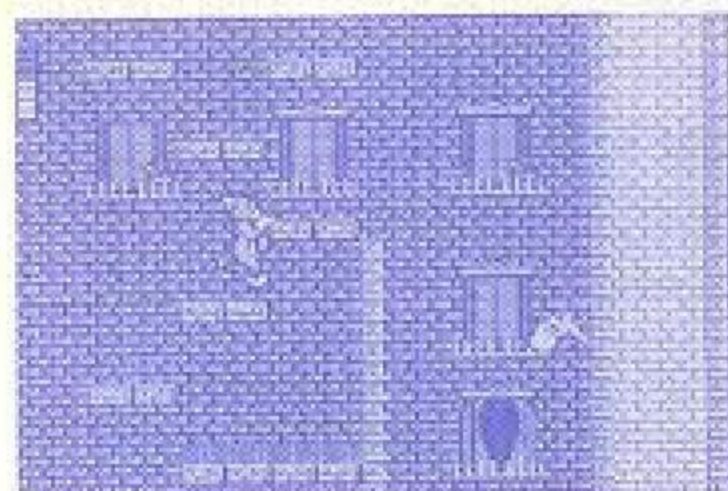
- R-toets + Toets 1 om te springen tijdens het rennen.

Jerry's Dolle Pret

Die kleine muis heeft voor Tom te veel problemen veroorzaakt, en Tom gaat er voor eens en voor altijd iets aan doen. Maar dit is makkelijker gezegd dan gedaan. Een probleem is dat Jerry een voorraad kersen bommen heeft waarmee hij graag naar Tom gooit, en land-mijnen die hij op het kattenpad van onze vriend legt.

Sounds like trouble? That's only the beginning! Tom has to chase Jerry through 6 different areas, each one with its own dangers. If you can catch Jerry before the end of the area you're in, you can go right to the next area. But you have to use all your feline cunning to get close enough to pounce on Jerry. If you can't get him before the end of the scene, don't worry. You corner him and grab him anyway, and go on to the next area. But that slippery mouse just keeps getting away from Tom!

Each area's dangers are different. You might be hit on the head by a falling cup in the kitchen, or be attacked by piranhas in the garden. So keep a sharp eye out for whatever might come, and grab that mouse!



Das hört sich nach dicker Luft an? Aber es kommt noch viel besser. Tom muß Jerry durch 6 verschiedene Gebiete jagen, und jedes davon hat seine eigenen Gefahren. Wenn Sie vor dem Ende des jeweiligen Gebiets Jerry fangen können, dann können Sie zum nächsten weitergehen. Aber Sie müssen Ihre ganze Katzenschläue einsetzen, um nahe genug an Jerry zu kommen um ihn zu schnappen. Wenn Sie ihn nicht vor dem Ende der jeweiligen Szene greifen können, dann können Sie trotzdem zum nächsten Gebiet weitergehen. Aber die schlüpfrige Maus entkommt Tom immer wieder!

In jedem Gebiet gibt es andere Gefahren. In der Küche können Ihnen Kaffeetassen auf den Kopf fallen, und im Garten können Sie von hungrigen Piranhas angegriffen werden. Achten Sie also darauf, was sich in der Umgebung so alles verbergen kann, und greifen Sie die lästige Maus!

Pas évident? C'est seulement le début! Tom doit poursuivre Jerry au cours de 6 scènes, chacune contenant des dangers différents. Si vous attrapez Jerry avant la fin d'une scène, vous pouvez passer à la scène suivante. Vous devrez utiliser tous vos talents pour parvenir à vous approcher de Jerry. Cependant, si vous ne parvenez pas à l'attrapper avant la fin d'une scène, ne vous inquiétez pas. Vous pourrez de toutes façons le coincer et l'attrapper, puis aller à la scène suivante. Mais cette souris espiègle ne cesse de filer entre les pattes de Tom!

Chaque scène présente des dangers différents. Vous risquez de recevoir une tasse sur la tête, dans la cuisine, ou d'être attaqué par des piranhas dans le jardin. Soyez aux aguets et attrapez cette souris!

Problemas ¿verdad? Esto sólo es el comienzo. Tom tiene que perseguir a Jerry por 6 zonas diferentes, cada una con sus propios peligros. Si logra atrapar a Jerry antes de que termine una zona podrá avanzar a la zona siguiente. Pero para acercarse lo suficiente y atrapar a Jerry usted tendrá que emplear toda su astucia. Si no puede atraparlo antes de que termine una escena no se preocupe; podrá acorralarlo y pasar a la siguiente escena. Pero ese escurridizo ratón siempre se le escapa a Tom.

Los peligros de cada zona son diferentes. Quizá se le caiga una taza en la cabeza cuando está en la cocina o quizá le ataquen pirañas en el jardín. Así que tenga cuidado con los peligros que le acechan y, por lo que más quiera, ¡atrape a ese ratón!

Sembra difficile? Ma è solo l'inizio! Tom deve rincorrere Jerry in sei aree diverse, ciascuna con i suoi pericoli. Se riesci a catturare Jerry prima della fine dell'area dove ti trovi puoi andare subito nell'area successiva. Ma devi usare tutta la tua astuzia felina per riuscire ad avvicinarti abbastanza da prendere Jerry. Se non riesci a prenderlo prima della fine dell'area, non ti preoccupare. Lo costringi in un angolo e lo prendi comunque e dopo vai all'area successiva. Ma quel perfido topastro continua a scapparti via!

I pericoli di ogni area sono diversi. In cucina ti può cadere una tazza in testa, in giardino puoi essere attaccato dai piranha. Tieni gli occhi aperti, dunque, e prendi quel topo!

Låter som bekymmer? Detta är bara början! Tom måste jaga Jerry i sex olika speletapper, var och en med egna faror. Du får fortsätta spelet i nästa speletapp om du lyckas få Tom att fånga Jerry innan den pågående speletappen slutar. Men du måste få Tom att använda hela sin kattlika slughet för att få honom så nära Jerry att han lyckas slå till. Men bekymra dig inte, om du inte lyckas få Tom att ta fast Jerry innan speletappen tar slut. Du kommer nog att tränga honom in i ett hörn och ta honom trots allt för att kunna gå över till nästa speletapp. Men den hala musen bara fortsätter att komma undan!

Varje speletapp har sina egna faror. Det kan hända att Tom slår sitt huvud när han faller i en kopp i köket eller så anfaller en stim pirayor honom i trädgården. Så håll hela tiden ögonen öppna och se till att Tom tar fast musen!

Zijn dat problemen? Dit is nog maar het begin! Tom moet Jerry achtervolgen door 6 verschillende gebieden, elk met zijn eigen gevaren. Als je Jerry kunt vangen voor het einde van een gebied, ben je binnen. Je kunt dan meteen doorgaan naar het volgende gebied. Maar je moet al je katachtige sluwheid gebruiken om dicht genoeg bij Jerry te komen om hem te kunnen pakken. Maak je niet druk als je hem niet kunt grijpen voor het einde van een ronde. Je drijft hem in het nauw en grijpt hem alsnog, en je gaat door naar het volgende gebied. Maar die razendsnelle muis blijft maar ontkomen aan Tom!

Elk gebied heeft zijn eigen gevaren. Je kunt een klap op je hoofd krijgen door een vallend kopje in de keuken, of aangevallen worden door piranha's in de tuin. Blijf dus goed uitkijken voor wat er komt, en grijp die muis!

Getting Started

After you put the cartridge in, you'll see the Title screen, and the words "Press Start Button." If you want to start the game, press Button 1 or 2 twice. If you don't do anything, you'll see a Demonstration screen. When you want to start the game from the the Demonstration screen, just press Button 1 or 2 to return to the Title screen, then press either button twice to start.

On the Screen

Each area has its own special obstacles, traps and dangers, and of course Tom and Jerry. At the top left of the screen, Tom's damage points are displayed in yellow. Tom is such a talented cat, he doesn't need 9 lives. Only 8!

- ① Tom's Lives
- ② Tom
- ③ Jerry



Spielbeginn

Nachdem Sie die Spielkassette eingeschoben haben, sehen Sie den Titelschirm, und die Meldung "PRESS START BUTTON" (Starttaste drücken) erscheint. Wenn Sie das Spiel starten wollen, drücken Sie Taste 1 oder 2 zweimal. Wenn Sie nichts tun, sehen Sie einen Vorführungsbildschirm. Wenn Sie das Spiel vom Vorführungsbildschirm aus starten wollen, drücken Sie einfach Taste 1 oder 2, um zum Titelschirm zurückzukehren, und drücken dann eine der beiden Tasten zweimal, um zu beginnen.

Auf dem Bildschirm

Jedes Gebiet hat seine speziellen Hindernisse, Fallen und Gefahren, und natürlich Tom und Jerry. Oben links im Bildschirm erscheinen Toms Gefahrenpunkte in Gelb. Tom ist so ein talentierter Kater, daß er keine neun Leben braucht. Aber acht braucht er doch!

- ① Toms Leben
- ② Tom
- ③ Jerry

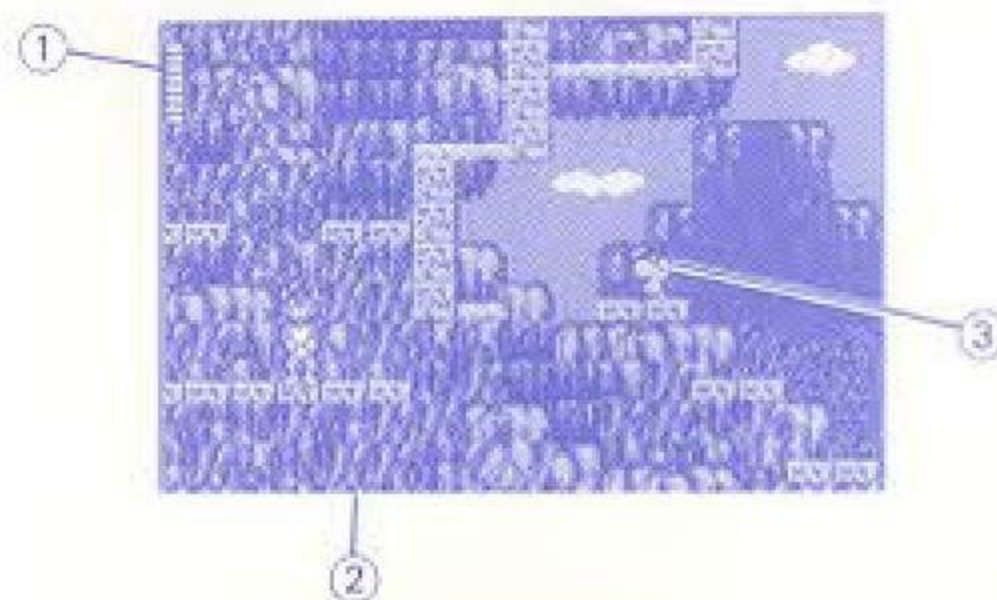
Préparatifs

Après avoir inséré la cartouche, vous voyez apparaître l'écran de titre et le message "Press Start Button" (Appuyez sur la touche Start). Si vous souhaitez commencer une partie, appuyez deux fois sur la touche 1 ou 2. Si vous n'appuyez pas sur la touche, l'écran de démonstration apparaît. Pour commencer une partie à partir de l'écran de démonstration, appuyez sur la touche 1 ou 2 pour revenir sur l'écran de titre, puis appuyez deux fois sur une de ces touches pour commencer à jouer.

Sur l'écran

Chaque scène contient ses propres obstacles, pièges et dangers et bien sûr Tom et Jerry. Dans le coin supérieur gauche de l'écran, les points de Tom apparaissent en jaune. Tom est un chat si habile qu'il n'a pas besoin de 9 vies mais seulement de 8!

- ① Les vies de Tom
- ② Tom
- ③ Jerry



Inicio del juego

Después de introducir el cartucho verá la pantalla del título y las palabras "Press Start Button". Si desea iniciar el juego presione dos veces el botón 1 o el 2. Si no hace nada verá una pantalla de demostración. Cuando desee iniciar el juego desde la pantalla de demostración, presione el botón 1 o el 2 para pasar a la pantalla del título y luego presione dos veces uno de estos dos botones.

En la pantalla

Cada zona tiene sus obstáculos, trampas y peligros especiales y, por supuesto, Tom y Jerry. En la parte superior izquierda de la pantalla, los puntos de Tom aparecen en color amarillo. Tom es un gato tan inteligente que no necesita 9 vidas. Con 8 solamente ya le basta.

- ① Vidas de Tom
- ② Tom
- ③ Jerry

Per cominciare

Dopo che hai inserito la cartuccia, appare lo schermo del titolo e le parole "Press Start Button". Se vuoi cominciare il gioco premi due volte il tasto 1 o il tasto 2. Se non fai niente, vedrai lo schermo di dimostrazione. Quando vuoi cominciare il gioco dallo schermo di dimostrazione basto che premi il tasto 1 o 2 per tornare allo schermo del titolo e poi premi due volte uno dei due tasti per cominciare.

Sullo schermo

Ciascuna area ha ostacoli, trappole e pericoli particolari e naturalmente Tom e Jerry. In alto a sinistra sullo schermo i punti danno di Tom appaiono in giallo. Tom è un gatto così abile che non ha bisogno di 9 vite: ne ha solo 8!

- ① Vite di Tom
- ② Tom
- ③ Jerry

Spelstart

Rubrikscenen med videospellets namn visas på bildskärmen efter att du satt i spelkassetten. Du ser orden PRESS START BUTTON. Tryck två gånger på knappen 1 eller 2 för att börja spela spelet. Demonstrationen börjar om du inte gör någonting. Tryck helt enkelt på knappen 1 eller 2 under den pågående demonstrationen för att återgå till rubrikscenen. Tryck därefter två gånger på endera knappen för att börja spela spelet.

Det som visas på bildskärmen

Varje speletapp har sina egna hinder, fällor och faror och naturligtvis finns Tom och Jerry också med i varje etapp. Högst uppe till vänster på bildskärmen visas Toms skadepoäng i gult. Tom är en så mångsidig katt att han bara har 8 liv istället för de vanliga 9!

- ① Antalet liv Tom har
- ② Tom
- ③ Jerry

Het Spel Starten

Nadat je de cassette in hebt gevoerd, zie je het Titelscherm en de woorden "Press Start Button" (druk op de Start Toets). Als je niets doet, zie je een demonstratie. Als je met het spel wilt beginnen vanaf het Demonstratie scherm, druk dan op Toets 1 of 2 om terug te gaan naar het Titelscherm, druk dan één van deze toetsen twee keer in om te starten.

Wat staat er op het Scherm

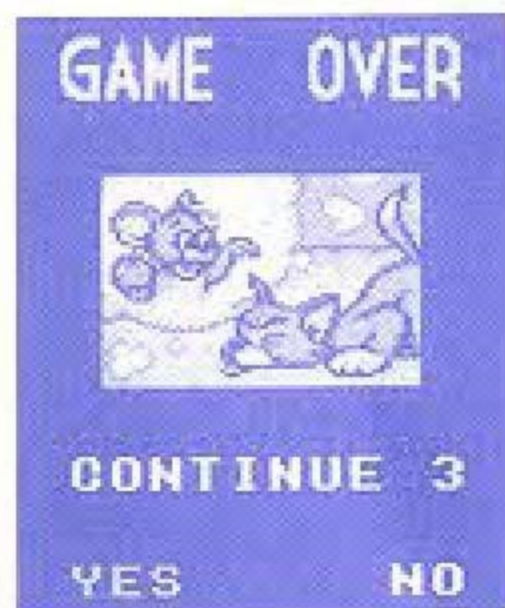
Elke gebied heeft zijn eigen speciale obstakels, vallen en gevaren en natuurlijk Tom en Jerry. Links bovenaan het scherm staan Tom's schade punten in een geel kader. Tom is zo'n knappe kat dat hij maar 8 in plaats van 9 levens nodig heeft!

- ① Tom's Levens
- ② Tom
- ③ Jerry

Game Over

There are three ways that Tom can lose the game. First, if Tom waits too long on the left side of the screen, Jerry gets away by dashing off the right side of the screen. The second way is if Tom can't keep up with Jerry; there are some places where Tom has to really work to keep up, and if he can't, the game ends. Finally, if Tom loses all of his lives, the game ends. If any of these happens, the Game Over screen appears showing you how many more times you can play, and giving you the option to play again (Yes or No). If you lose three times, though, you've got to start from the beginning, so be careful!

If the screen says Continue, you can play the game again from the start of the area you were in. If you want to play another game, push the D-Button until the Yes sign turns red, and push Button 1 or 2 to start playing. If you want to stop, push the D-Button until the No sign turns red and push Button 1 or 2. Or just wait for about 15 seconds, and the Title screen will appear again.



Spielende

Tom kann das Spiel auf drei Weisen verlieren. Eine ist, wenn er zu lange auf der linken Bildschirmseite bleibt; dann nämlich kann Jerry entkommen, indem er schnell zur rechten Seite flitzt. Die zweite Art ist, daß Tom nicht mit Jerry Schritt halten kann; es gibt Stellen, wo Tom wirklich hart arbeiten muß, um mitzukommen, und wenn er das nicht schafft, endet das Spiel. Schließlich endet das Spiel wenn Tom alle seine Leben verliert. Wenn eine dieser Situationen eintritt, erscheint der Spielende-Bildschirm, zeigt wie oft Sie noch spielen können und gibt Ihnen die Wahl, ob Sie noch einmal spielen wollen oder nicht (YES oder NO). Wenn Sie aber dreimal verlieren, dann müssen Sie von Anfang an beginnen. Also aufgepaßt!

Wenn der Bildschirm "CONTINUE" (Fortsetzen) anzeigt, können Sie das Spiel vom Anfang des momentanen Gebiets erneut spielen. Wenn Sie ein anderes Spiel spielen wollen, drücken Sie die Richtungstaste, bis das YES-Zeichen rot wird, und drücken Taste 1 oder 2, um mit dem Spiel zu beginnen. Wenn Sie aufhören wollen, drücken Sie die Richtungstaste, bis das NO-Zeichen rot wird und drücken Taste 1 oder 2. Oder warten Sie einfach ca. 15 Sekunden, und der Titelbildschirm erscheint erneut.

Fin de la partie

Tom peut perdre la partie de trois façons. Si Tom reste trop longtemps dans le côté gauche de l'écran, Jerry s'enfuit en fracassant le côté droit de l'écran. Si Tom n'arrive pas à suivre Jerry, ce qui est très difficile à certains endroits, le jeu s'arrête. Enfin, le jeu s'arrête également si Tom perd toutes ses vies. Dans ces cas, l'écran Game Over (fin de la partie) apparaît, indiquant le nombre de fois que vous pouvez jouer et vous donnant le choix de continuer (Yes ou No). Cependant, faites attention car si vous perdez trois fois, vous devez recommencer depuis le début!

Si le mot "Continue" apparaît sur l'écran, vous pouvez continuer à jouer à partir de l'endroit où vous avez perdu. Si vous souhaitez jouer, appuyez sur la touche D jusqu'à ce que "Yes" (oui) s'allume en rouge, puis appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer à jouer. Si vous ne voulez plus jouer, appuyez sur la touche D jusqu'à ce que "No" (non) s'allume en rouge et appuyez sur la touche 1 ou 2 ou bien attendez environ 15 secondes que l'écran de titre réapparaisse.

Fin del juego

Tom puede perder el juego de tres formas. La primera, si Tom espera demasiado en el lado izquierdo de la pantalla y Jerry se le escapa corriendo por el lado contrario. La segunda, si Tom no puede mantenerse a la altura de Jerry; existen lugares donde Tom tendrá que esforzarse para mantenerse a la altura de Jerry, y si no puede, el juego terminará. Y finalmente, si Tom pierde todas sus vidas, el juego termina. En cualquiera de estos casos, aparece la pantalla de fin del juego mostrando el número de veces que usted puede seguir jugando, ofreciéndole la opción de jugar de nuevo (sí o no). Pero cuidado, si pierde tres veces, usted tendrá que empezar desde el principio.

Si aparece "Continue" en la pantalla, usted podrá seguir jugando desde el principio de la zona en la que se encuentra. Si desea jugar otro juego, presione el botón D hasta que "Yes" se ponga de color rojo y luego presione el botón 1 o el 2 para empezar a jugar. Si desea parar, presione el botón D hasta que "No" se ponga de color rojo y presione el botón 1 o el 2. O espere unos 15 segundos hasta que la pantalla del título aparezca de nuevo.

Fine del gioco

Ci sono tre modi in cui Tom può perdere il gioco. Il primo modo è quando Tom aspetta troppo tempo sul lato sinistro dello schermo e Jerry scappa uscendo dal lato destro dello schermo. Il secondo modo è quando Tom non riesce a stare dietro a Jerry; in alcuni posti Tom deve veramente darsi da fare per stargli dietro e se non ce la fa il gioco finisce. Infine se Tom perde tutte le sue vite il gioco finisce. In ognuno di questi casi, appare lo schermo di fine gioco che ti dice quante altre volte puoi giocare e ti chiede se vuoi giocare ancora (YES o NO). Se perdi tre volte, però, devi ricominciare dal principio per cui stai attento!

Se sullo schermo c'è la scritta CONTINUE, puoi giocare di nuovo dall'inizio dell'area in cui è finito il gioco. Se vuoi giocare ancora premi il tasto D fino a che la scritta YES diventa rossa e premi il tasto 1 o 2 per cominciare a giocare. Se non vuoi giocare più, premi il tasto D fino a che la scritta NO diventa rossa e premi il tasto 1 o 2, oppure aspetta per 15 secondi, e appare di nuovo lo schermo del titolo.

Menyn GAME OVER — Spelet är slut

Tom kan förlora på tre olika sätt. För det första, om Tom väntar för länge på den vänstra sidan av bildskärmen, kommer Jerry undan genom att fly åt höger på bildskärmens högra sida. För det andra slutar spelet om Tom inte kan hålla jämna steg med Jerry och det finns tillfällen då Tom faktiskt måste arbeta hårt för att lyckas med det, och skulle han då misslyckas, så tar det roliga slut. För det tredje slutar spelet så fort Tom förlorat alla sina liv. Om någonting av det ovanstående händer, visas menyn GAME OVER (spelet slut) på bildskärmen. Siffran efter ordet CONTINUE talar om för dig hur många gånger du kan fortsätta, utöver att denna meny ger dig möjligheten att välja mellan att fortsätta (YES) och att sluta (NO). Men, tänk på att om du skulle förlora tre gånger i rad, måste du börja om från början, så var försiktig!

När ordet CONTINUE (fortsatt spel) visas på bildskärmen kan du fortsätta spelet från och med den speletapp du höll på med. Vicka på styrtangenten D så många gånger det krävs tills ordet YES (ja) blir rött när du vill fortsätta och tryck på knappen 1 eller 2. Vicka på styrtangenten D så många gånger det krävs tills ordet NO (nej) blir rött när du vill sluta och tryck på knappen 1 eller 2. Du kan också sitta och vänta i 15 sekunder. Då visas rubriksenen igen på bildskärmen.

Einde van het Spel

Er zijn drie manieren waarop Tom het spel kan verliezen. Ten eerste, als Tom te lang aan de linkerkant van het scherm wacht, ontsnapt Jerry door te verdwijnen aan de rechterkant van het scherm. De tweede manier is als Tom Jerry niet bij kan houden; op sommige plaatsen moet Tom ontzettend veel moeite doen om hem bij te houden, en als dat niet lukt is het spel afgelopen. Het spel is helemaal afgelopen als Tom al zijn levens verspeeld heeft. Als één van deze dingen gebeurt, verschijnt het Einde Spel (Game Over) scherm, waarop je kunt zien hoe vaak je nog kunt spelen en waarop je kunt kiezen om nog eens te spelen (Yes of No). Als je drie keer verloren hebt moet je helemaal opnieuw beginnen, wees dus voorzichtig!

Als er Continue (Doorgaan) op het scherm staat, kun je verder spelen vanaf het begin van het gebied waar je was. Als je verder wilt spelen druk je op de R-toets totdat Yes (Ja) rood wordt, druk dan Toets 1 of 2 in om te beginnen met het spel. Als je wilt stoppen druk je op de R-Toets tot No (Nee) rood wordt en druk je op Toets 1 of 2. Je kunt ook ongeveer 15 seconden wachten, dan verschijnt het Titelscherm weer.

Nab That Mouse!

① Area One: "Kitchen"

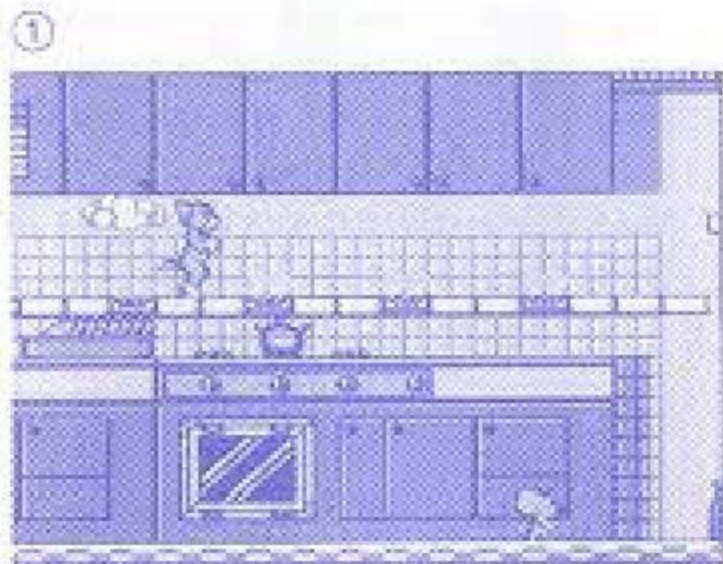
Tom is chasing Jerry through the kitchen, but it's not cat food he's looking for, it's an annoying rodent named Jerry! There's a roomful of things to watch out for, including tail-scorching stoves, leaky water pipes and falling dishes!

② Area Two: "Garden"

That sneaky little mouse has gotten outside, and he's leading our furry feline through the backyard. Hope Tom isn't afraid of water, because there's a lot of swimming to do, not to mention a battle with some fresh water fiends!

③ Area Three: "Down Town"

Don't let this town get you down! It's kind of hard not to, with all those flowerpots being dropped on Tom's head! You'll really have to work, climbing up the skyscrapers too.



Schnappen Sie die Maus!

① Gebiet 1: "Küche"

Tom jagt Jerry durch die Küche, aber er ist nicht hinter Katzenfutter her, sondern hinter einem störenden Nagetier namens Jerry! Es gibt eine Menge Sachen hier, auf die man aufpassen sollte, wie schwanzversengende Herde, leckende Wasserleitungen und fallende Teller!

② Gebiet 2: "Garten"

Diese tückische kleine Maus ist aus dem Haus gelangt, und Jerry verfolgt sie durch den Garten. Hoffen wir, daß Tom nicht wasserscheu ist, denn hier gibt es eine Menge Gelegenheit zum Schwimmen, und von den hungrigen Wassertieren mit scharfen Zähnen wollen wir garnicht erst reden!

③ Gebiet 3: "In der Stadt"

Nur nicht den Mut in der Stadt verlieren! Und das kann man leicht, mit all den fallenden Blumentöpfen von oben! Sie müssen sich wirklich ranhalten, und außerdem müssen einige Hochhäuser erklettert werden.



Attrapez Jerry!

① Stage 1: "La cuisine"

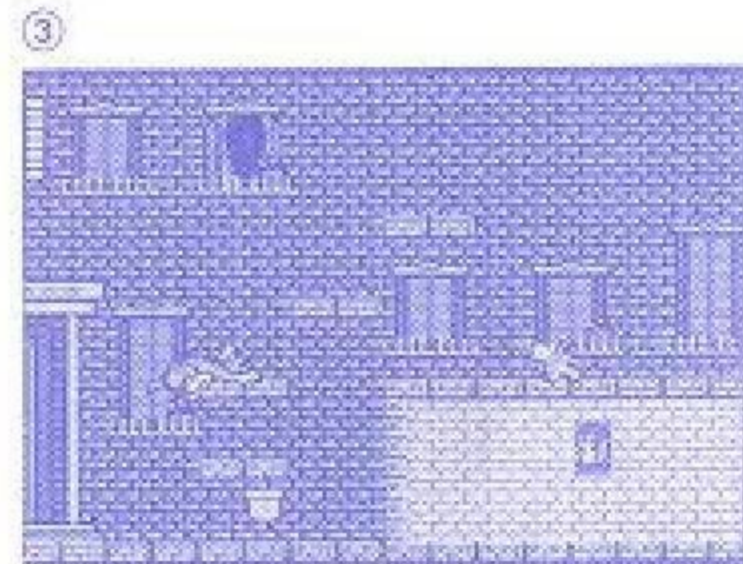
Tom n'est pas à la recherche de nourriture pour chat mais en train de poursuivre ce casse-pieds de rongeur nommé Jerry! Vous devez faire attention à beaucoup de choses, des fourneaux qui peuvent lui brûler la queue en passant, des robinets d'eau qui fuient et des assiettes qui tombent!

② Stage 2: "Le jardin"

Cette petite souris maligne est sortie de la maison, entraînant notre chat furieux dans le jardin. Espérons que Tom n'a pas peur de l'eau, car il lui faudra nager et affronter quelques monstres d'eau douce!

③ Stage 3: "En ville"

Soyez très prudent dans la ville! Faites surtout très attention aux pots de fleurs qui tombent sur la tête de Tom! Et prenez votre courage à deux mains pour grimper sur les gratte-ciels.



¡Tras el ratón!

① Zona uno: La cocina

Tom corre precipitadamente por la cocina, pero no busca comida sino que persigue a un molesto roedor llamado Jerry. Aquí hay muchos peligros como, por ejemplo, cocinas que pueden quemarle el rabo, tuberías de agua con fugas y platos que caen de sus estanterías.

② Zona dos: En jardín

El sigiloso ratoncito ha salido al exterior y corre por delante de nuestro felino en el patio trasero. Esperemos que a Tom no le asuste el agua porque va a tener que nadar bastante, e incluso enfrentarse a algunos amiguitos de agua dulce.

③ Zona tres: La ciudad

No permita que le amedranen la ciudad; aunque con todos esos liestos dirigidos a la cabeza de Tom va a ser muy difícil. El trabajo va a ser duro y subir a los rascacielos no va a ser nada fácil.

Prendi quel topo!

① Area uno: "Cucina"

Tom rincorre Jerry per la cucina e non è certo alla ricerca di cibo per gatti: vuole quel noioso roditore chiamato Jerry! Ci sono tanti oggetti a cui stare attenti, tra cui fornelli roventi, tubi che perdono acqua e piatti che cadono!

② Area due: "Giardino"

Quel topastro svicolante è scappato fuori e il nostro amico gatto lo rincorre nel cortile. Speriamo che Tom non abbia paura dell'acqua perché dovrà nuotare molto e affrontare nemici acquatici!

③ Area tre: "Città"

Non lasciarti sgomentare dalla città! È difficile farcela con tutti quei vasi da fiori che ti cadono sulla testa. Devi mettercela tutta e anche scalare dei grattacieli!

Ge den där musen ett tjuvnyp!

① Första speletappen STAGE 1: Köket KITCHEN

Tom jagar Jerry runt köket, men det är inte kattmat han är efter, nej inte alls, han är efter den irriterande musen vars namn är Jerry! Det finns en hel massa Tom måste se upp för, som t. ex. de heta spisar som kan sveda hans svans, läckande vattenrör och fallande tallrikar!

② Andra speletappen STAGE 2: Trädgården GARDEN

Den listiga, lilla musen lyckades ta sig ut ur huset och leder vår pälsklädda vän runt bakgården. Hoppas Tom inte är rädd för vatten! Han har nog en hel del badande framför sig, för att inte tala om de fiender i vattnet han får slåss med!

③ Tredje speletappen STAGE 3: Staden DOWN TOWN

Låt inte staden knäcka dig! Men det blir nog inte så lätt med tanke på alla de blomkrukor som faller på Toms huvud! Du måste verkligen arbeta hårt, också klättra uppför fasaderna på skyskrapor, för att lyckas.

Grijp Die Muis!

① Gebied Een: "Kitchen"

Tom achtervolgt Jerry door de keuken maar hij zoekt niet naar kattevoer, hij wil dat vervelende knaagdier pakken dat Jerry heet! De keuken staat vol met dingen waarvoor hij moet uitkijken, zoals staart-verschroeiende ovens, lekkende waterleidingen en vallende borden!

② Gebied Twee: "Garden"

Die geniepige kleine muis is naar buiten gevluht en hij lokt onze kattevriend naar de achtertuin. Hopelijk is Tom niet bang voor water, want hij moet vaak zwemmen, en niet te vergeten vechten met een aantal frisse watervijanden!

③ Gebied Drie: "Down Town"

Laat je niet op je kop zitten door deze stad! Dat is een moeilijke taak met al die bloempotten die op Tom's hoofd worden gegooid! Je moet hier echt je best doen, ook met het klimmen op de wolkenkrabbers.

④ Area Four: "Forest"

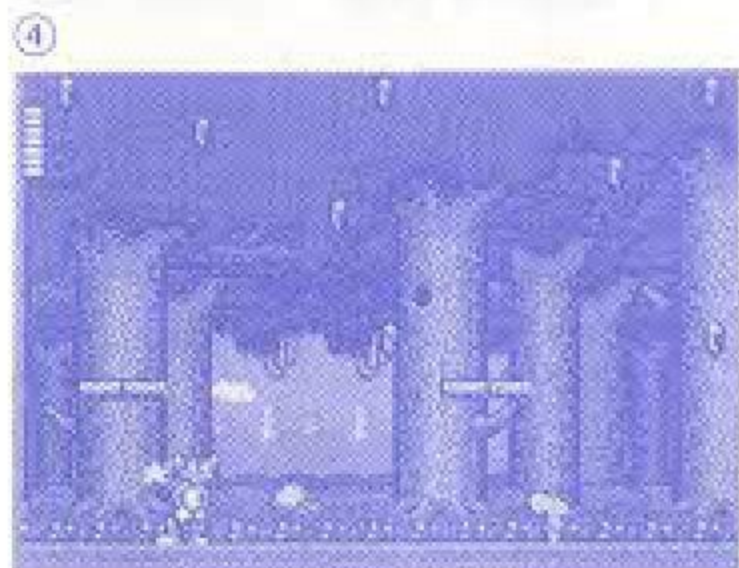
Jerry is really making tracks! Lucky for Tom, because this is not a forest to get lost in. Tom has to worry about falling acorns, burrowing moles, and even spikes!

⑤ Area Five: "Rock Mountain"

Besides having to chase that mouse through all kinds of hills and valleys. Where else is this chase going to lead? Into an underground river, complete with falling boulders!

⑥ Area Six: "Nursery"

Well, well. Jerry has had enough of the great outdoors, it seems. But being inside the house doesn't seem to have made things safer for Tom. Or easier to catch Jerry. Look out for toys on the floor, bouncing soccer balls and falling light fixtures. And who left the windows open? A bunch of busy bees have gotten in the room, too!



④ Gebiet 4: "Wald"

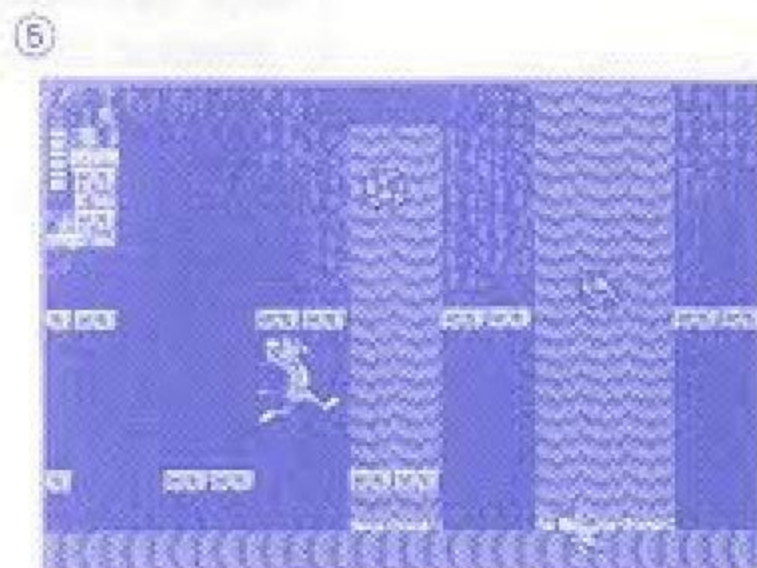
Jerry hinterläßt wirklich Spuren! Gut für Tom, denn in diesem Wald sollte man sich nicht verlaufen. Tom muß auf fallende Eicheln, Maulwurfslöcher und sogar scharfe Dornen aufpassen!

⑤ Gebiet 5: "Felsenberg"

Nicht nur, daß man eine Maus durch alle Arten von Hügeln und Tälern verfolgen muß. Wo führt einen diese Maus jetzt zu allem Überfluß auch noch hin? In einen unterirdischen Fluß, komplett mit fallenden Felsbrocken!

⑥ Gebiet 6: "Kinderzimmer"

So, so. Jerry hat endlich genug von Abenteuern draußen im Freien. Aber wieder zurück im Haus zu sein, bedeutet nicht, daß das Leben für Tom leichter wird. Oder daß man Jerry leichter fangen kann. Passen Sie auf Spielzeug auf dem Boden auf, auf springende Fußbälle und fallende Lampen. Und wer hat die Fenster offengelassen? Ein Schwarm summender Bienen ist auf einmal ebenfalls im Zimmer!



④ Stage 4: "La forêt"

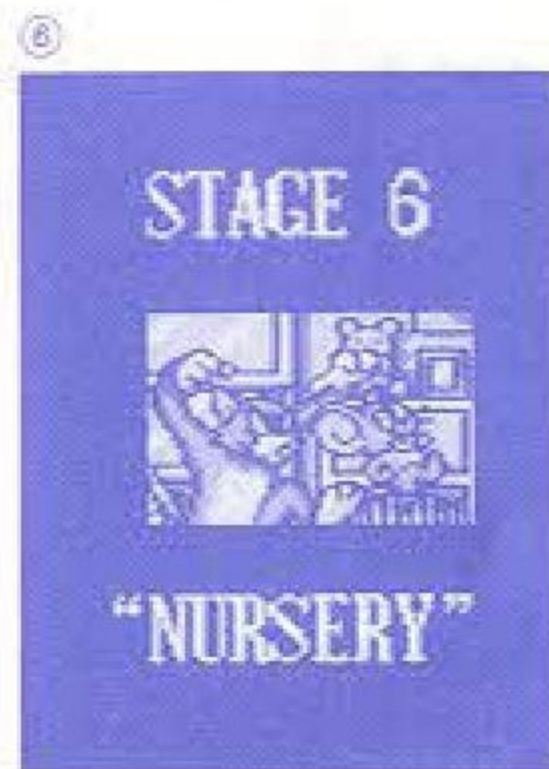
Jerry laisse des traces. Heureusement pour Tom car c'est une forêt très dense. Tom doit se méfier des glands qui tombent, des taupes et également des piquants!

⑤ Stage 5: "La montagne"

Tom poursuit Jerry dans les collines et les vallées. Où cette poursuite va-t-elle le mener? Dans une rivière souterraine, avec des éboulements de rochers.

⑥ Stage 6: "La nursery"

Jerry en a assez de l'extérieur et décide de rentrer. Mais la maison semble tout aussi dangereuse pour Tom et il est tout aussi difficile d'attrapper Jerry. Faites attention aux jouets sur le sol, aux ballons de foot qui rebondissent et aux ampoules qui tombent. Et qui a laissé la fenêtre ouverte? Un essaim d'abeilles est entré dans la pièce!



④ Zona cuatro: El bosque

Jerry está dejando muchas huellas. Tom tiene suerte porque este bosque no es un lugar para perderse. Tom tiene que preocuparse de bellotas que le caen en la cabeza, topos que hacen madrigueras y erizos.

⑤ Zona cinco: La montaña rocosa

Además de tener que perseguir al ratón por todo tipo de montañas y valles, ¿a qué otro sitio se dirige esta persecución? ¿A un río subterráneo con rocas que se desprenden!

⑥ Zona seis: El cuarto de los niños

Bueno, parece que Jerry se ha cansado de correr en el exterior. Sin embargo, el interior no significa que Tom va a estar más seguro, ni que le va a ser más sencillo poder atrapar a Jerry. Cuidado con los juguetes del suelo, los balones de fútbol y los accesorios de iluminación que se desprenden del techo. ¿Quién ha dejado las ventanas abiertas? Ahora tenemos también abejas en la habitación.

④ Area quattro: "Foresta"

Jerry ha lasciato delle impronte! Buon per Tom, perché sarebbe pericoloso perdersi in questa foresta. Tom deve stare attento alle ghiande che cadono, alle talpe che scavano gallerie e anche a spuntoni acuminati!

⑤ Area cinque: "Montagna rocciosa"

Oltre a dover inseguire quel topo per monti e per valli, dove altro ti condurrà questa caccia? In un fiume sotterraneo, in cui cadono delle rocce!

⑥ Area sei: "Stanza dei giochi"

Sembra che Jerry si sia stancato di stare fuori. Ma non è che dentro la casa le cose siano meno pericolose per Tom o che sia più facile prendere Jerry. Stai attento ai giocattoli per terra, ai palloni rimbalzanti e alle lampadine che cadono. E chi ha lasciato le finestre aperte? È entrato anche uno sciame di api!

④ Fjärde speletappen STAGE 4: Skogen FOREST

Jerry lämnar verkligen spår efter sig! Lyckligtvis, det är så lätt att gå vilse i denna skog. Tom måste akta sig för fallande ekollon, muldvader som gräver ner sig, till och med för spikar!

⑤ Femte speletappen STAGE 5: Berget ROCKY MOUNTAIN

Utöver att behöva jaga musen bland alla slags kullar och i dalar! Vart kommer denna jakt egentligen att leda? Till en underjordisk flod med fallande stenbumlingar!

⑥ Sjätte speletappen STAGE 6: Barnkammaren NURSERY

Jaha, nu verkar det som om Jerry fått nog av att vara utomhus. Men att vara inomhus, det gör inte livet lättare för Tom. Eller lättare att få fast Jerry. Akta dig, Tom, för leksakerna som ligger på golvet, studsande fotbollar och fallande lampor. Och vem har lämnat fönstren öppna? En bisvärm har tagit sig in i rummet!

④ Gebied Vier: "Forest"

Jerry rent zo hard dat hij sporen maakt! Gelukkig voor Tom, want in dit bos kun je beter niet verdwalen. Tom moet uitkijken voor vallende eikels, wroetende mollen en zelfs voor stekels!

⑤ Gebied Vijf: "Rock Mountain"

Waar leidt deze wilde achtervolging van die muis, door allerlei soorten heuvels en dalen hem nog meer naartoe? Naar een ondergrondse rivier, compleet met vallende rotsen!

⑥ Gebied Zes: "Nursery"

Hè, hè, het lijkt erop dat Jerry genoeg heeft van het wilde buitenleven. Maar het wordt er voor Tom niet veiliger op nu ze in het huis zijn. En ook niet makkelijker op om Jerry te vangen. Kijk uit voor speelgoed op de vloer, stuiterende voetballen en omvallende meubels. En wie heeft de ramen openge-laten? Er is zelfs een zwerm zoemende bijen in de kamer gekomen!

Hints

- Jerry is a playful little fellow. He'll try every trick in the book to slow you down. But he also takes a few chances, and if you get close enough, pounce! He can be caught! And if you catch him, you get to go straight to the next round.
- Make sure to remember where the tricky spots are in each area. If you know ahead of time, you can get set to go, instead of being trapped in the wrong place.
- When Tom enters the water in Area Two, let him sink down a bit before starting to swim. If he starts swimming right away he keeps his head above water and gets trapped where he is. If that happens Jerry gets away, and you don't want that to happen!

Nützliche Tips

- Jerry ist ein verspielter kleiner Typ. Er probiert alles, was nur denken kann, um Sie zu bremsen. Aber er geht auch einige Risiken ein, und wenn Sie nah genug an ihn herankommen, dann langten Sie zu! Er kann gefangen werden! Und wenn Sie ihn fangen, dann können Sie gleich zur nächsten Runde weitergehen.
- Immer daran denken, wo die Gefahrenstellen in jedem Gebiet sind! Wenn Sie vorher wissen, worauf man aufpassen muß, können Sie sich darauf einstellen, und vermeiden unangenehme Überraschungen.
- Wenn Tom in Gebiet 2 ins Wasser geht, lassen Sie ihn ein wenig einsinken, bevor er zu schwimmen beginnt. Wenn er sofort zu schwimmen beginnt, hält er den Kopf zu hoch über Wasser und kommt nicht von der Stelle. Und wenn das passiert, entkommt Jerry, und genau das wollen Sie nicht!

Conseils

- Jerry est un petit coquin. Il tente tous les coups possibles pour vous retarder. Mais il prend également des risques et si vous avez une opportunité, allez-y! Vous pouvez l'avoir! Et si vous l'attrapez, vous allez directement à la scène suivante.
- Essayez de vous souvenir des pièges de chaque scène. Si vous êtes préparé, vous avez plus de chances de vous en sortir.
- Quand Tom pénètre dans l'eau lors de la deuxième scène, laissez-le couler avant de commencer à nager. S'il commence à nager immédiatement, sa tête reste au dessus de l'eau et il ne peut plus avancer. Dans ce cas, Jerry s'échappe!

Sugerencias

- Jerry es un jugueterón. Empleará todos los trucos posibles para detenerle. Sin embargo, corre riesgos y, si usted se le acerca lo suficiente, podrá atraparlo y pasar directamente hasta la ronda siguiente.
- Procure recordar los puntos difíciles de cada zona. Conociendo el camino podrá avanzar rápidamente en lugar de quedar atrapado en un mal lugar.
- Deje que Tom se hunda un poco antes de empezar a nadar cuando entre en el agua de la zona dos. Si empieza a nadar rápidamente, su cabeza quedará fuera del agua y quedará atrapado donde está. En este caso se escapa Jerry y usted no quiere que esto suceda ¿verdad?

Consigli

- Jerry ama gli scherzi. Ti giocherà tutti i brutti trucco possibili per farti rallentare. Ma ogni tanto corre dei rischi e se gli sei abbastanza vicino buttati! Puoi prenderlo! Se lo prendi, vai subito all'area successiva.
- Cerca di ricordarti dove sono i punti difficili di ogni area. Se lo sai prima puoi arrivarci preparato invece di rimanere intrappolato nel posto sbagliato.
- Quando Tom entra nell'acqua nell'area due, lascialo affondare un po' prima di cominciare a nuotare. Se comincia a nuotare subito lascia la testa fuori dall'acqua e rimane intrappolato lì. Se succede questo Jerry riesce a scappare e non vuoi che questo avvenga!

Råd som hjälper dig att vinna

- Jerry är en lekfull liten prick. Han tar varje trick till hjälp för att sakta ner dig. Men han chansar också, så slå till om Tom är tillräckligt nära! Du kan fånga honom! Och kom ihåg att du går över till nästa speletapp om du lyckas fånga honom.
- Se till att du kommer ihåg alla fällor och faror i de olika speltapperna. Kommer du ihåg dem, så klarar du dem, istället för att bli fast vid fel tillfälle.
- Låt Tom först sjunka ner i vattnet, när han hamnar i vattnet i speletapp 2, innan han börjar simma. Han håller sitt huvud ovanför vattnet och fastnar, där han är, om han genast börjar simma. I detta fall slipper Jerry undan och det vill du nog inte!

Handige Tips

- Jerry is een speels klein ventje. Hij zal elke truc uit het boekje proberen om je tegen te houden. Maar hij neemt ook wel eens risico's, haal dus naar hem uit als je dicht genoeg bij hem bent! Hij kan gevangen worden! Als je hem te pakken hebt, mag je meteen doorgaan naar de volgende ronde.
- Zorg ervoor dat je onthoudt waar de moeilijke plaatsen zijn in elk gebied. Als je dat van tevoren weet, kun je je erop instellen om weg te komen, in plaats van je te laten pakken op de verkeerde plaats.
- Wanneer Tom in het water belandt in Gebied Twee, laat hem dan een beetje zinken voor hij begint te zwemmen. Als hij meteen gaat zwemmen houdt hij zijn hoofd boven water en blijft hij daar steken. Als dat gebeurt, ontkomt Jerry en je wilt toch niet dat dat gebeurt!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega 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.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega 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 abimer!
 - 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 précaution 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.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.



Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stoot er niet hard tegenaan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan het direkte zontlicht!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan