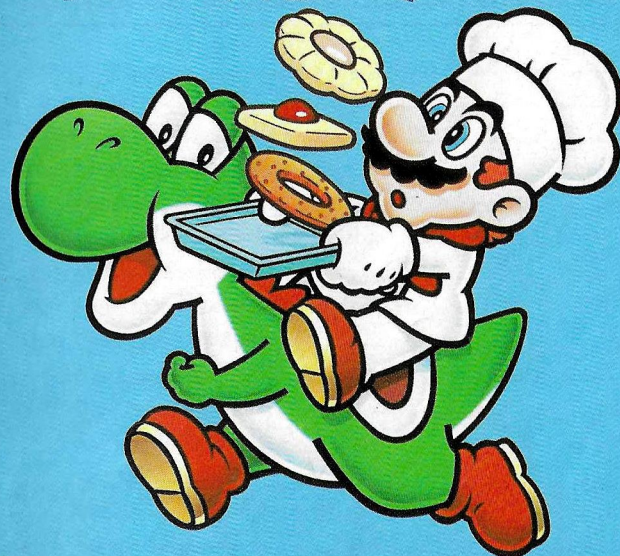


SNSP-YC-FRG

YOSHI'S COOKIE™



**SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



Belhag Handels AG
Bantigerweg 3, 3123 Belp. Schweiz.

Printed in Japan



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Yoshi's Cookie is a trade mark of Nintendo of America Inc. © 1992, 1993 Nintendo of America inc. © 1993 Bullet-Proof Software, Inc. Original design by Home Data Corp. Tetris™ & ©1987 Elorg Bullet-Proof Software and BPS are registered trademarks of Bullet-Proof Software, Inc.

Puzzles created by Alexey Pajitnov and BPS.

Inhalt

Einleitung	5
Steuerung	6
Grundregeln	7
Das Action-Spiel für 1 Spieler	8
Menü einstellen	8
Spielregeln für das Action-Spiel	9
Wie man Punkte bekommt	10
Das Spiel mit 2 Spielern oder gegen den Computer VS-Spiel)	11
Menü einstellen	11
Die Figurenauswahl	12
Spielregeln für das VS-Spiel	14
Angriffsstrategien	15
Erfolgreiche Angriffe	16
Fehlgeschlagene Angriffe	17
Das Puzzle-Spiel	18
Menü einstellen	18
Spielregeln für das Puzzle-Spiel	19



Einleitung

Jetzt geht das Keksechaos für Mario und Yoshi los!

Magst du Kekse? Dann versuch' mal Yoshi's Cookie! Dieses rasante Puzzlespiel macht Kindern jeden Alters Spaß. Es geht ganz leicht: die willkürlich verstreuten Kekse (HERZ, BLUME, RAUTE, KARO, KREIS und YOSHI) jeweils ihrer Art nach in Reihen und Spalten ordnen. Wenn du eine Reihe oder Spalte mit den gleichen Kekse gefüllt hast, verschwindet sie und du bekommst Punkte dafür. Wenn du mehr als eine Reihe oder Spalte gleichzeitig loswerden kannst, dann gib'ts dafür massig Punkte! Im ACTION-Spiel für einen Spieler kannst du den Bildschirm löschen und zur nächsten, schwierigeren Stufe fortschreiten. Setz' den besonderen YOSHI-KEKS als Joker ein und sahne noch mehr Punkte ab!

Im VS-Game kannst du dich mit einem Freund oder dem Computer messen. Spiele gegen die Uhr, um zuerst genügend Reihen und Spalten zu leeren. Für jede Reihe und Spalte bekommst du einen YOSHI-Keks. Wenn du eine Reihe oder Spalte an YOSHI-Keks loswirst, so kannst du deinen Gegner ganz schön 'reinlegen. Aber Vorsicht! Manchmal kann so ein Schuß auch nach hinten losgehen!

Beim PUZZLE-Spiel ist Strategie gefragt und nicht Geschwindigkeit. Du hast eine bestimmte Anzahl von Zügen, um die Kekse vom Schirm zu bekommen. Wenn du alle Schwierigkeitsstufen überwunden hast, kannst du das Geheimnis der Mario-Weltkarte aufdecken!



HERZ



KARO



BLUME



KREIS

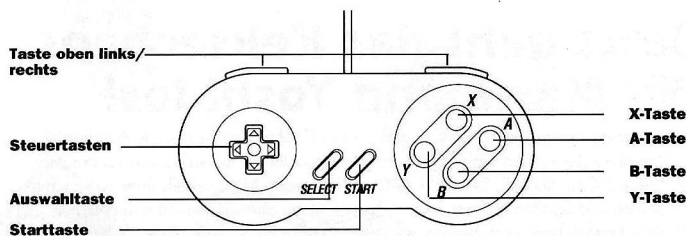


RAUTE



YOSHI

Steuerung



Steuertasten: Über die Steuertasten wird der Cursor gesteuert.

A-Taste: A-Taste gedrückt halten und Steuertaste nach oben, nach unten, nach rechts oder nach links drücken, um die Kekse senkrecht oder waagrecht zu bewegen.

B-Taste: Beim ACTION-Spiel kannst du die neuen Kekse mit der B-Taste schneller fallen lassen.

Tasten oben rechts/links: Beim PUZZLE-Spiel kannst du mit der Taste oben links einen Zug zurück gehen. Mit der Taste oben rechts kommst du an den Anfang der Schwierigkeitsstufe zurück, auf der du gerade bist.

Auswahlstaste: Mit der Auswahlstaste kannst du die Menüauswahl verändern.

Starttaste: Mit der Starttaste wird das Spiel pausiert. In der Spielpause verschwinden die Kekse vom Bildschirm und die Meldung PAUSED erscheint.

Grundregeln

Zuerst Yoshi's Cookie Game Pak in das Super NES einlegen und Netzschalter (Power) einschalten. Dann erscheint der Titelschirm. Zum Spielbeginn Start drücken. Mit den Steuertasten nach oben/nach unten auf ACTION, VS, oder PUZZLE im Spielauswahlmenü gehen. Die Auswahl dann durch Drücken der A-Taste bestätigen.

EN TIP von YOSHI!

Stell' dir vor, die Kekse an den äußeren Kanten des Spielfelds sind miteinander verbunden. Wenn du zum Beispiel einen von den Keksen rechts nach rechts bewegst, taucht er in der gleichen Reihe an der linken Seite des Spielfelds auf. Wenn du einen von den Keksen an der unteren Kante des Spielfelds nach unten bewegst, wandert er nach oben auf dem Spielfeld in der gleichen Spalte.



VERSUCH'S MAL HIERMIT:

Abb. 1 - Stell' den Cursor auf den BLUMENKEKS in der rechten Spalte. **Abb. 2** - A-Taste gedrückt halten und Pfeiltaste nach unten drücken, um eine Zeile von BLUMENKEKSEN in der Mittelreihe fertig anzuordnen. **Abb. 3** - Der RAUTENKEKS, der in Abb. 1 unten in der rechten Spalte war, wanderte von unten auf den Bildschirm nach oben, als die Zeile von BLUMENKEKSEN fertig angeordnet war.

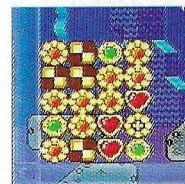


Abb. 1

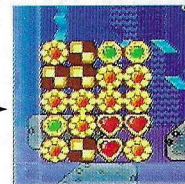
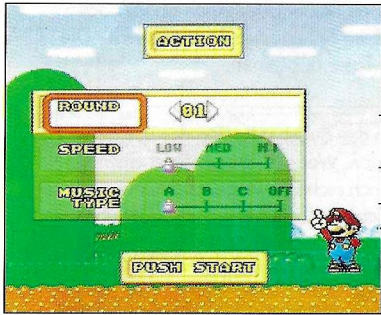


Abb. 2



Abb. 3

Das Action-Spiel für einen Spieler



Runde
Geschwindigkeit
Musik

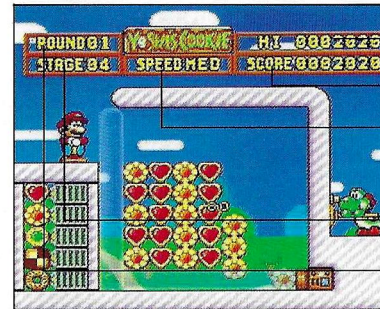
Menü einstellen

Mit den Steuertasten nach unten/oben Runde, Geschwindigkeit und Musik auswählen. Nach der Auswahl Start oder die A-Taste drücken, um das Spiel zu beginnen.

Runde: 1 bis 10 - Mit den Steuertasten nach links/rechts die Runde auswählen, in der du anfangen möchtest. Jede Runde umfaßt 10 Stufen.

Geschwindigkeit: Low (langsam), Med (mittel), Hi (schnell) - So kannst du die Geschwindigkeit einstellen, mit der neue Kekse auf dem Bildschirm erscheinen.

Musik: A, B, C oder OFF (AUS) - Zur Auswahl der Hintergrundmusik. Mit OFF Musik ausschalten.



Höchstpunktstand
Dein Punktstand
Geschwindigkeit
Stufe
Runde

Spielregeln für das Action-Spiel

Beim Spielen des Action-Spiel mußt du die gleiche Art Kekse in senkrechten Spalten oder waagrechten Reihen anordnen, damit sie verschwinden. Wenn du alle Kekse vom Bildschirm geschafft hast, kannst du zur nächsten Stufe gehen. Wenn sich die Kekserreihen jedoch bis zu den Kanten des Bildschirms ausdehnen können, dann ist das Spiel aus. Wenn du 10 Stufen geschafft hast, geht es in die nächste Runde! **Und wenn du alle 10 Runden geschafft hast, schick dir Mario einen besonderen Gruß!**

EN TIP von YOSHI!

Wenn du fünf Reihen mit einer Art von Keksen fertig hast, bekommst du einen besonderen YOSHI-KEKS. Diesen Keks kannst du als Joker einsetzen, um eine beliebige Reihe der Keksorten fertig zu machen.



Wie man Punkte macht

Punkte bekommst du, in dem du Spalten und Reihen der gleichen Kekse loswirfst. Die Punktzahl hängt von der Anzahl der Kekse in einer fertigen Reihe oder Spalte ab. Wenn du zum Beispiel eine Reihe von 4 Keksen fertigmachst, bekommst du 40 Punkte. Für eine Reihe mit sechs Keksen gibt es 160 Punkte.

Wenn du mehrere Reihen von Keksen gleichzeitig loswirfst, so bekommst dafür auch mehr Punkte!

Reihe mit 2 Keksen = 10 Punkte
Reihe mit 3 Keksen = 20 Punkte
Reihe mit 4 Keksen = 40 Punkte
Reihe mit 5 Keksen = 80 Punkte
Reihe mit 6 Keksen = 160 Punkte
Reihe mit 7 Keksen = 320 Punkte

Wenn du es schaffst:

2 Reihen gleichzeitig fertig zu bekommen: Die Punktzahl der ersten gelöschten Reihe + die Punktzahl der zweiten gelöschten Reihe x 2.

3 Reihen gleichzeitig fertig zu bekommen: Die Punktzahl von zwei gelöschten Reihen + die Punktzahl der dritten gelöschten Reihe x 4.

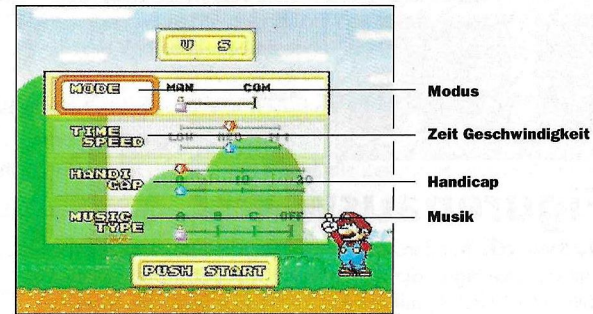
4 Reihen gleichzeitig fertig zu bekommen: Die Punktzahl von drei gelöschten Reihen + die Punktzahl der vierten gelöschten Reihe x 8.



Wenn in der Reihe oder Spalte, die du löschst, ein YOSHI-KEKS ist, so bekommst du Bonuspunkte! Von dem Diagramm in der linken unteren Ecke des Bildschirms kannst du sehen, wie bald du einen YOSHI-KEKS bekommen kannst!



Das VS-Spiel



Menü einstellen

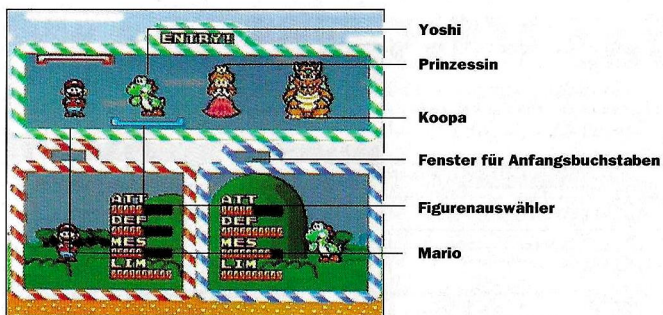
Mit den Steuertasten nach unten/oben Modus, Zeit Geschwindigkeit, Handicap und Musik auswählen. Nach der Auswahl Start oder die A-Taste drücken, um zum nächsten Menü zu gelangen.

Modus: 2 Spieler oder gegen Computer - MAN auswählen, um gegen einen zweiten Spieler (der die zweite Steuerung benutzt) oder COM auswählen, um gegen den Computer zu spielen.

Geschwindigkeit: Low (langsam), Med (mittel), Hi (schnell) - So kannst du die Geschwindigkeit einstellen, mit der deine Zeit abläuft.

Handicap: 0 bis 90 - Damit kannst du ein Spiel zwischen einem erfahrenen und einem unerfahrenen Spieler ausgleichen. Wenn zum Beispiel Spieler 2 weniger Spielerfahrung hat als Spieler 1, so kann Spieler 2 sein Handicap auf eine höhere Zahl einstellen. Das bedeutet, daß Spieler 2 weniger Reihen fertigstellen muß, um das Spiel zu gewinnen.

Musik: A, B, C oder OFF (AUS) - Zur Auswahl der Hintergrundmusik.



Die Figurenauswahl

Figurenauswahl: Mit den Steuertasten nach rechts/links gehen oder die gewünschte Figur, die du sein willst, MARIO, YOSHI, die PRINZESSIN oder KOOPA, mit der Auswahl Taste auswählen. Diese Auswahl für Spieler 1 und Spieler 2 mit der Start- oder der A-Taste bestätigen. Wenn du gegen den Computer spielen möchtest, die Figur für den Computer wie oben beschrieben auswählen.

Fenster für Anfangsbuchstaben: Start drücken, um die vorprogrammierten Anfangsbuchstaben für jede Figur in diesem Fenster einzutragen. Wenn du eigene Anfangsbuchstaben auswählen möchtest, so kannst du die gewünschten Buchstaben über die Steuertasten und die A-Taste auswählen.

**EN TIP
von
YOSHI!**

Wenn du alle vier Figuren beim Spiel gegen den Computer besiegst, such' nach einem Geheimcode, durch den du gegen eine neue Gruppe von Figuren spielen kannst!



Wer die Wahl hat, hat die Qual!

Jede der vier Figuren hat besondere Stärken und Schwächen.

ATT (Angriff) zeigt an, wie lange ein Angriffsereignis wie BLIND, PANIK und SLAVE dauert.

DEF (Verteidigung) zeigt an, wie gut sich jede der Figuren gegen einen Angriff verteidigen kann. Die Angriffszeit des Gegners wird um die Hälfte verkürzt, wenn die Verteidigung einer Figur stark ist. Ist die Verteidigung schwach, so verdoppelt sich die Angriffszeit.

MES (Meldung) gibt an, wie schnell die Meldung erscheint, die im Ereignisfenster jeder Figur angezeigt wird.

LMT (Zeitgrenze) gibt an, wie schnell die Zeituhr der einzelnen Figuren abläuft.

	ATT	DEF	MES	LMT
Mario	Durchschn.	Durchschn.	Mittel	Mittel
Yoshi	Durchschn.	Stark	Lang	Mittel
Prinzessin	Durchschn.	Schwach	Kurz	Mittel
Koopa	Stark	Durchschn.	Mittel	Kurz



Mario ist ein ausgeglichener Spieler ohne besondere Stärken oder Schwächen. Daher kann er gut gegen alle anderen Figuren spielen.



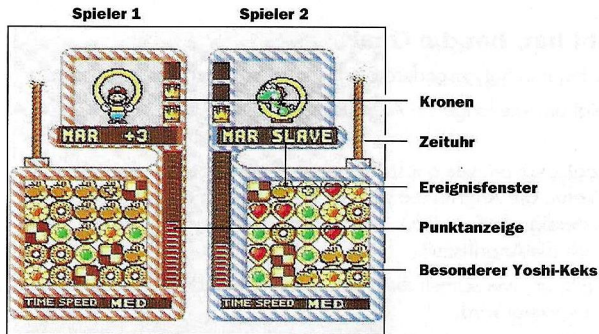
Yoshi verfügt über eine starke Verteidigung, die die Angriffszeit des Gegners halbiert. So ist kann er gut gegen die starken Angriffe von Koopa eingesetzt werden. Yoshi ist eine gute Figur für alle Anfänger beim Spiel gegen einen zweiten Spieler oder den Computer.



Die Prinzessin hat den Vorteil, daß sie den Gegenspieler mit der effektivsten Ereignissen angreifen kann. Weil die Meldungen rasch durch ihr Fenster passieren, brauchst du nicht lange auf die richtige Angriffsmeldung zu warten.



Koopas Stärke liegt darin, daß seine Angriffe doppelt so lang dauern als die der anderen Figuren. Seine Zeituhr läuft jedoch sehr schnell ab.



Die Spielregeln für das VS-Spiel

Hier spielt der Spieler gegen einen Freund oder den Computer. Jeder Spieler muß die Kekse auf dem 5 x 5 großen Spielfeld in senkrechte oder waagrechte Linien anordnen. Die Punktzahl jedes Spielers steigt jedesmal, wenn der Spieler eine Reihe fertig hat. Der erste Spieler, der 25 Reihen fertigbekommt, gewinnt die Runde. Wenn ein Spieler eine Reihe oder eine Spalte nicht vollmachen kann, bevor die Zeituhr abläuft, verliert er diese Runde. Jedesmal, wenn ein Spieler eine Runde gewinnt, bekommt er eine Krone. Der Spieler, der zuerst drei Kronen erhält, gewinnt das Spiel.

Während dieses Spiels kann man den Gegenspieler mit YOSHI-KEKSEN angreifen. Wenn ein Spieler eine Reihe von YOSHI-KEKSEN voll hat, so tritt das im Ereignisfenster dargestellte Ereignis ein.

EN TIP
von
YOSHI!

Jedesmal, wenn eine Reihe mit normalen Keksen voll ist, bekommst du einen YOSHI-KEKS.
Wenn du zwei oder mehr Reihen gleichzeitig fertig bekommst, kriegst du sogar fünf YOSHI-KEKSE!



Angriffsstrategien

Behalte das Anzeigefenster über deinem Spielfeld im Auge! Die Anfangsbuchstaben des Spielers erscheinen neben dem Ereignis und zeigen an, welchen Spieler dieses Ereignis betrifft.

Schau', ob ein "X" oder ein "O" angezeigt wird. So kannst du schnell herausfinden, ob das dargestellte Ereignis gut oder schlecht für dich ist. Wird ein "O" angezeigt, so kommt dir das Ereignis zugute, wird jedoch ein "X" angezeigt, so ist es schlecht für dich.

Das Ereignisfenster ändert sich willkürlich, also sei vorsichtig! Du kannst dir versehentlich selbst schaden und deinem Gegner helfen!

Ereignisse

-7 Zieht von der Punktzahl eines Spielers 7 Punkte ab

-3 Zieht von der Punktzahl eines Spielers 3 Punkte ab

+3 Fügt der Punktzahl eines Spielers 3 Punkte hinzu

Panic Hier kann der angreifende Spieler die Kekse auf den Bildschirm seines Gegners durcheinanderbringen.

Blind Hier kann der angreifende Spieler ein 3 x 3 großes Raster mit Fragezeichen über die Mitte des gegnerischen Spielfelds legen.

Share Hier kann der angreifende Spieler den Cursor seines Gegners steuern.

Erfolgreiche Angriffe

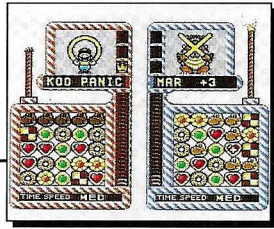
**VERSUCH'S
MAL
HIERMIT:**

Beispiel Nr. 1

Wenn Mario (Spieler 1) eine Reihe von YOSHI-KEKSEN anordnet, während KOO PANIC im Ereignisfenster angezeigt wird,



...so werden die Kekse, die KOOPA (Spieler 2) gehören, durcheinander gebracht.



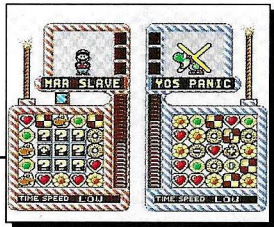
**VERSUCH'S
MAL
HIERMIT:**

Beispiel Nr. 2

Wenn Yoshi (Spieler 2) eine Reihe von YOSHI-KEKSEN anordnet, während MAR BLIND im Ereignisfenster angezeigt wird,



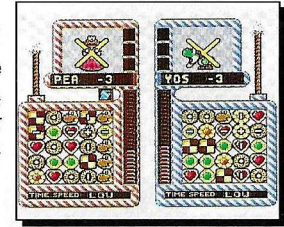
so wird MARIOS (Spieler 1) Spielfeld teilweise von Fragezeichen verdeckt.



**LASS DAS
LIEBER
SEIN!**

Beispiel Nr. 1

Wenn PEA (Spieler 1) eine Reihe von YOSHI-KEKSEN anordnet, während PEA -3 im Ereignisfenster angezeigt wird,



... so werden 3 Reihen von PEAs Punktanzeiger abgezogen.



**LASS DAS
LIEBER
SEIN!**

Beispiel Nr. 2

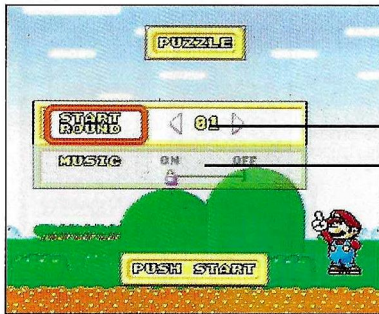
Wenn YOSHI (Spieler 2) eine Reihe von YOSHI-KEKSEN anordnet, während PEA +3 im Ereignisfenster angezeigt wird,



... so werden 3 Reihen zu PEAs Punktanzeiger addiert.



Das Puzzle-Spiel



Start Runde

Musik

Menü einstellen

Start Runde: 1 - 10 - Wähle die Runde aus, mit der du anfangen möchtest. Das PUZZLE-Spiel hat 10 Runden, jeweils mit 10 Stufen. Wenn du ein Puzzle gelöst hat, erscheint das Passwort für das nächste Puzzle. Du kannst im PUZZLE-Menü auch ein Passwort eingeben, um mit einer bestimmten Runde und Stufe zu beginnen.

Musik: Schaltet die Musik ein oder aus.

**EN TIP
von
YOSHI!**

Stell' dir vor, die Kekse an den äußeren Kanten des Spielfelds sind miteinander verbunden. Wenn du zum Beispiel einen von den Keksen rechts nach rechts bewegst, taucht er in der gleichen Reihe an der linken Seite des Spielfelds auf. Wenn du einen von den Keksen an der unteren Kante des Spielfelds nach unten bewegst, wandert er nach oben auf dem Spielfeld in der gleichen Spalte.



Stufe

Anzahl der erlaubten Züge

Runde

Zeituhr

Spielregeln für das Puzzle-Spiel

Beim PUZZLE-Spiel ist Strategie gefragt, nicht Schnelligkeit. Es gibt insgesamt 100 Puzzle zu machen, 10 Runden mit jeweils 10 Stufen. Um jedes Puzzle zu bewältigen, mußt du die durcheinander gebrachten Kekse in einer bestimmten Anzahl von Zügen neu anordnen und sie vom Bildschirm verschwinden lassen.

Im Fenster oben rechts auf dem Bildschirm wird die Anzahl der Züge angezeigt, die erlaubt sind. Wenn du das Puzzle nicht mit der angezeigten Anzahl an Zügen lösen kannst, darfst du es nochmal versuchen.

Die Zeituhr zeigt an, wie lange du für jedes Puzzle gebraucht hast.

**EN TIP
von
YOSHI!**

Mit den Tasten links und rechts kannst du Züge rückgängig machen oder von vorne anfangen. Durch Drücken der linken Taste kannst du Zug um Zug rückgängig machen und die rechte Taste versetzt das Puzzle wieder in seinen Anfangszustand.



**VERSUCH'S
MAL
HIERMIT:**

Beispiel Nr. 1

Um das Puzzle in 2 Zügen zu beenden, schiebst du den HERZ-Keks in die oberste Reihe eins nach links.

Abb. 1



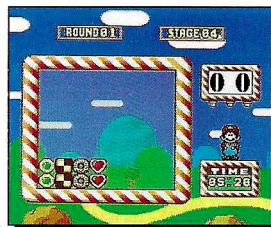
Abb. 2

Jetzt schiebst du das HERZ noch eins nach links und bringst es ans entgegengesetzte Ende der obersten Reihe.



Abb. 3

Nun sind alle Kekse in senkrechten Spalten angeordnet. Der Bildschirm wird gelöscht und du hast es geschafft!



**VERSUCH'S
MAL
HIERMIT:**

Beispiel Nr. 2

Um dieses Puzzle in 2 Zügen zu lösen, stellst du den Cursor in die zweite Spalte von links und schiebe sie einen Schritt nach oben.

Abb. 1

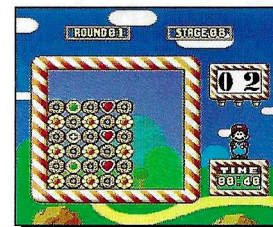


Abb. 2

Jetzt gehe mit dem Cursor in die zweite Spalte von rechts und schiebe diese Spalte einen Schritt nach oben.

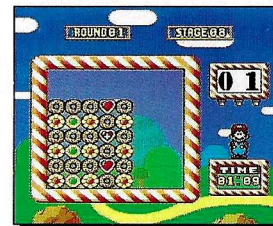
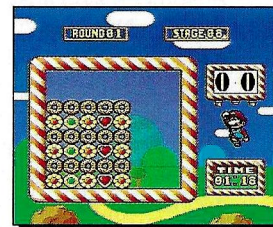


Abb. 3

Nun verschwinden alle drei Reihen von KREIS-Keks vom Bildschirm. Dadurch können die BLUMEN-, RAUTEN- und HERZ-Kekse senkrechte Spalten bilden und der Bildschirm wird gelöscht!



Gewährleistung

einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in der Schweiz von Belhag Handels AG gekauften Produkten.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen.

1. Rufen Sie zuerst den Belhag Kundendienst in der Schweiz unter der Telefon-Nummer 031-8197067 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Belhag Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Belhag Handels AG
Bentigerweg 3
3123 Belp

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Belhag auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Belhag Kundendienst (Telefonnummer in der Schweiz: 031-8197067).

Sommaire

Introduction	24
Les Commandes	25
Le Jeu de Base	26
Le Jeu d'Action pour Un Joueur	27
Sélection du Menu	27
Comment Jouer le Jeu d'Action	28
Comment Marquer des Points	29
Le Jeu de Défi	30
Sélection du Menu	30
Comment Choisir Ton Personnage	31
Comment Jouer le Jeu de Défi	33
Stratégies d'Attaque	34
Attaques Réussies	35
Attaques Manquées	36
Le Jeu Casse-Tête	37
Sélection du Menu	37
Comment Jouer le Jeu Casse-Tête	38

Introduction

C'est un Chaos de Petits Gâteaux pour Mario et Yoshi!

Tu aimes les petits gâteaux? Alors essaie le Petit Gâteau de Yoshi! Ce jeu casse-tête rapide amuse les jeunes de tous les âges. C'est facile, il faut tout simplement que tu déplaces les petits gâteaux placés au hasard (A FORME DE COEUR, A FORME DE FLEUR, A FORME DE LOSANGE, A CARREAUX, RONDS et YOSHI) en rangées et en colonnes du même type. Quand tu as fait une rangée ou une colonne de petits gâteaux pareils, la ligne disparaît et tu marques des points. Fais disparaître plus d'une rangée ou d'une colonne à la fois pour faire un bon nombre de points! Dans le jeu d'ACTION pour un joueur, vide l'écran pour passer au niveau suivant plus difficile. Utilise le PETIT GATEAU spécial YOSHI comme carte joker pour faire encore plus de points!

Dans le jeu de DEFI, mets ton habileté à l'épreuve en défiant un ami ou l'ordinateur. Commence par faire une course contre la montre pour faire disparaître assez de rangées et de colonnes. Pour chaque rangée ou colonne de moins tu reçois un PETIT GATEAU YOSHI. Fais disparaître une rangée ou une colonne de PETITS GATEAUX YOSHI et joue un mauvais tour à ton adversaire. Mais attention! Ces tours peuvent te retomber sur le dos!

Le CASSE-TETE met à l'épreuve la stratégie et non pas la vitesse. Tu reçois un nombre limité de coups pour faire disparaître tous les petits gâteaux de l'écran. Passe tous les niveaux et découvre le secret du mappemonde de Mario.



A FORME DE COEUR



A CARREAUX



A FORME DE FLEUR



ROND

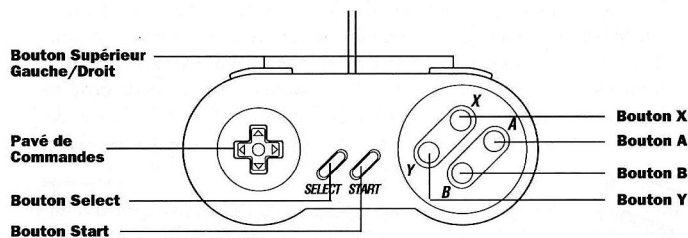


A FORME DE LOSANGE



YOSHI

Les Commandes



Pavés de Commandes: Le Pavé de Commandes contrôle ton curseur.

Bouton A: En gardant le Bouton A appuyé, appuie sur Haut, Bas, Droite ou Gauche sur le Pavé de Commandes pour déplacer les petits gâteaux verticalement ou horizontalement.

Bouton B: Dans le jeu d'ACTION, tu peux utiliser le Bouton B pour faire tomber les petits gâteaux nouveaux plus vite.

Bouton Supérieur Gauche/Droit: Dans le jeu CASSE-TETE, le Bouton Supérieur Gauche te fait revenir en arrière d'un coup. Le Bouton Supérieur Droit te ramène au début de l'étape à laquelle tu te trouves actuellement.

Bouton Select: Utilise le Bouton Select pour changer les sélections du menu.

Bouton Start: Le Bouton Start arrête momentanément le jeu. Dans le mode Pause, les petits gâteaux disparaissent de l'écran et le message PAUSE est affiché.

Le Jeu De Base

Pour démarrer le jeu, insère ton jeu Petit Gâteau de Yoshi dans ton Super NES et mets le bouton de mise sous tension en marche. Le titre d'ouverture va apparaître. Appuie sur le bouton Start pour commencer. Appuie sur la partie Supérieure ou Inférieure du Pavé de Commandes pour choisir ACTION, DEFI ou CASSE TETE à l'écran de sélection de jeu. Appuie sur le Bouton A pour confirmer ton choix.

UNE SUGGESTION DE YOSHI!

Imagine que les petits gâteaux en bordure du terrain de sports soient liés entre eux. Par exemple, si tu bouges l'un des petits gâteaux de droite vers la droite, celui-ci apparaîtra sur la même ligne sur la gauche du terrain de sports. Si tu bouges l'un des petits gâteaux de la partie inférieure du terrain de sports vers le bas, celui-ci va rouler sur la partie supérieure du terrain dans la même colonne.



ESSAIE U PEU CELA!

Fig. 1 - Déplace le curseur sur le PETIT GATEAU A FORME DE FLEUR dans la colonne de droite. **Fig. 2** - En gardant appuyé le Bouton A, appuie vers le bas avec le Pavé de Commandes pour compléter une rangée de PETITS GATEAUX A FORME DE FLEUR sur la partie centrale. **Fig. 3** - Le PETIT GATEAU A FORME DE LOSANGE qui se trouvait dans la partie inférieure de la colonne de droite dans la Fig. 1 a roulé de la partie inférieure à la partie supérieure de l'écran lorsque la rangée des PETITS GATEAUX A FORME DE FLEUR été finie.



Fig. 1

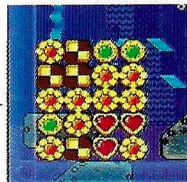


Fig. 2

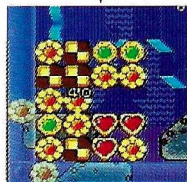
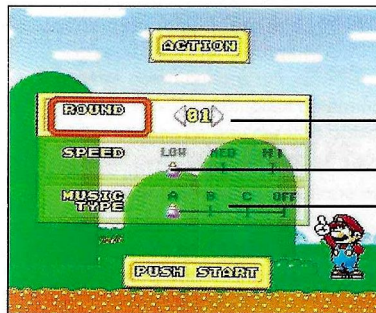


Fig. 3

Le Jeu d'Action Pour Un Joueur



Manche

Vitesse

Type de Musique

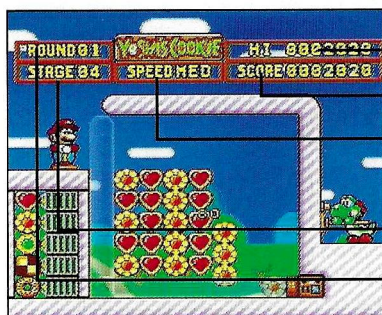
Sélection du Menu

Appuie vers le haut ou vers le bas avec le Pavé de Commandes pour choisir la Manche, la Vitesse et le Type de Musique. Quand tu as fait tes choix, appuie sur le Bouton Start ou sur le Bouton A pour faire démarrer le jeu. Le Bouton B te ramène à l'Écran de Sélection de Jeu.

Manche: 1 à 10 - Appuie sur le côté Gauche/Droit du Pavé de Commandes pour sélectionner la manche à laquelle tu veux commencer. Chaque manche contient 10 Etapes.

Vitesse: Lente, Moyenne, Rapide - Ceci change la vitesse avec laquelle les nouveaux petits gâteaux apparaissent à l'écran.

Type de Musique: A, B, C ou ZERO - Utilise cette option pour choisir la musique de fond. Sélectionne ZERO pour arrêter la musique.



Comment Jouer au Jeu d'Action

Pour jouer le jeu d'ACTION pour un joueur, mets le même type de petits gâteaux en colonnes verticales ou en rangées horizontales pour les faire disparaître. Une fois que tu as fait disparaître tous les petits gâteaux à l'écran, tu peux passer à l'étape successive. Toutefois, si les rangées de petits gâteaux dépassent les bords du terrain de sports, le jeu est terminé. Tu avances à la prochaine manche dès que tu as terminé 10 Etapes. **Quand tu as complété les 10 Manches, tu reçois un message spécial de Mario!**

UNE SUGGESTION DE YOSHI!

Lorsque tu as fini cinq rangées d'un type de petits gâteaux, tu reçois un PETIT GATEAU YOSHI très spécial! Ce petit gâteau peut être utilisé comme carte joker pour t'aider à finir n'importe quel type de rangée de petits gâteaux.



Comment Marquer des Points

Pour marquer des points, il faut que tu fasses disparaître les rangées et les colonnes de petits gâteaux pareils. Le nombre de petits gâteaux dans une colonne

ou une rangée complète détermine ton score. Par exemple, si tu finis une rangée de quatre petits gâteaux, tu marques 40 points. Une rangée de six petits gâteaux te donne 160 points.

Si tu fais disparaître simultanément plusieurs rangées, tu reçois encore plus de points!

Rangée de 2 petits gâteaux =	10 points
Rangée de 3 petits gâteaux =	20 points
Rangée de 4 petits gâteaux =	40 points
Rangée de 5 petits gâteaux =	80 points
Rangée de 6 petits gâteaux =	160 points
Rangée de 7 petits gâteaux =	320 points

Si tu enlèves:

2 rangées: les points de la 1ère rangée disparue + les points de la 2ème rangée disparue x 2

3 rangées: les points pour la disparition de 2 rangées + les points de la 3ème rangée x 4

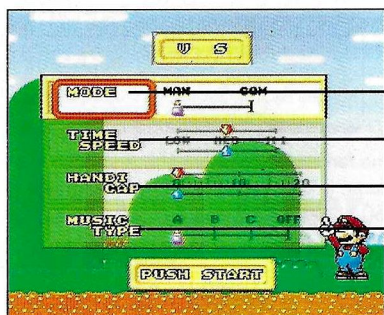
4 rangées: les points pour la disparition de 3 rangées + les points de la 4ème rangée x 8

UNE SUGGESTION DE YOSHI!

Si un PETIT GATEAU YOSHI se trouve dans la rangée ou dans la colonne que tu es en train d'éliminer, tu reçois des points supplémentaires! Surveille le graphé dans le coin inférieur gauche de l'écran pour voir combien de points il te faut encore pour recevoir un PETIT GATEAU YOSHI.



Le Jeu de Défi



- Mode
- Vitesse de Temps
- Handicap
- Type de Musique

Sélection du Menu

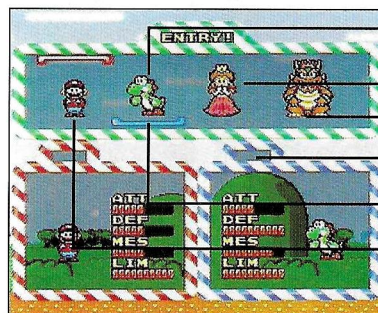
Appuye vers le Haut/Bas du Pavé de Commandes pour sélectionner le Mode, la Vitesse de Temps, l'Handicap et le Type de Musique. Appuye sur Start ou sur le Bouton A pour passer à l'écran suivant.

Mode: 2 Joueurs ou Contre Ordinateur - Sélectionne MAN pour jouer contre une autre personne (qui utilise le deuxième Pavé de Commandes) ou COM pour jouer contre l'Ordinateur.

Vitesse: Lente, Moyenne, Rapide - Utilise ceci pour sélectionner la vitesse de ta minuterie.

Handicap: 0 à 90 - L'handicap te permet d'équilibrer le jeu entre des joueurs expérimentés et des joueurs inexpérimentés. Par exemple, si le Joueur 2 est moins expérimenté du Joueur 1, le Joueur 2 peut vouloir se donner un handicap plus élevé. Cela signifie que le Joueur 2 devra compléter moins de rangées pour gagner le jeu.

Type de Musique: A, B, C ou ZERO - Utilise ceci pour sélectionner la musique de fond.



- Yoshi
- Princesse
- Koopa
- Fenêtre des Initiales
- Sélection du Personnage
- Mario

Comment Choisir ton Personnage

Choix du Personnage: En utilisant le Pavé de Commandes, appuye sur le côté Gauche/Droit ou utilise le Bouton Select pour choisir ton personnage - MARIO, YOSHI, la PRINCESSE, ou KOOPA. Appuye sur le Bouton START ou sur le Bouton A pour confirmer la sélection du personnage pour le Joueur 1 et le Joueur 2. Si tu choisis de jouer contre l'ordinateur, répète cette démarche pour choisir le personnage de l'ordinateur.

Fenêtre des Initiales: Appuye sur Start pour rentrer dans les initiales par défaut pour chaque personnage dans la Fenêtre des Initiales. Si tu veux personnaliser les initiales, utilise le Pavé de Commandes et le Bouton A pour rentrer dans les lettres alphanumériques.



Si tu réussis à battre tous les personnages dans le Mode de Défi Contre l'Ordinateur, cherche le code secret qui va te permettre de jouer contre une série de personnages nouveaux!



Quel personnage choisir?

Chaque un des quatre personnages possède des points forts et des points faibles spéciaux.

ATT (Attaque) est la durée d'un événement d'attaque comme l'AVEUGLEMENT, la PANIQUE et l'ESCLAVAGE.

DEF (Défence) est la capacité de chaque personnage de se défendre des attaques. Le temps d'attaque d'un adversaire est réduit de la moitié si la défense d'un personnage est forte. Le temps d'attaque est doublé si la défense est faible.

MES (Message) est la vitesse à laquelle le message affiché dans la Fenêtre des Evénements de chaque personnage change.

LMT (Temps Limite) est la vitesse à laquelle la minuterie de chaque personnage s'arrête.

	ATT	DEF	MES	LMT
Mario	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Moyenne
Yoshi	Moyenne	Forte	Lente	Moyenne
Princess	Moyenne	Faible	Rapide	Moyenne
Koopa	Longue	Moyenne	Moyenne	Rapide



Mario est un joueur équilibré sans points forts ou points faibles particuliers. Ceci le rend efficace contre tous les autres personnages.



Yoshi a une bonne défense qui réduit le temps d'attaque d'un adversaire de la moitié. C'est le personnage qu'il faut contre les attaques puissantes de Koopa. Yoshi est un personnage idéal pour apprendre à jouer le jeu de Défi.



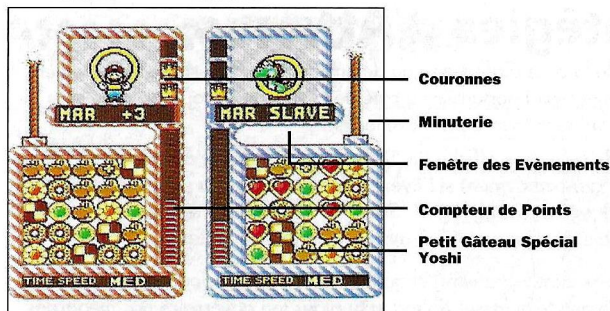
La **force de la Princesse** se trouve dans son aptitude à attaquer un joueur adversaire avec l'Évènement le plus efficace. Puisque les messages passent rapidement par sa Fenêtre des Evénements, tu ne devras pas attendre longtemps avant que le message d'attaque juste apparaisse.



La **force de Koopa** est son aptitude à lancer des attaques qui durent deux fois plus longtemps que les attaques des autres personnages. Toutefois, sa minuterie avance très vite.

Joueur 1

Joueur 2



Comment Jouer le Jeu de Défi

Dans le mode de DEFI, un joueur se bat contre l'ordinateur ou contre un ami. Chaque joueur doit diviser les petits gâteaux pareils et les mettre en lignes verticales ou horizontales sur le terrain de sports de 5 x 5. Le Compteur de Points d'un joueur monte chaque fois que le joueur termine une ligne. Le premier joueur qui termine les 25 lignes gagne la Manche. Si un joueur ne réussit pas à finir une rangée ou une colonne avant la fin de la Minuterie, ce joueur perd la Manche. Chaque fois qu'un joueur gagne une Manche, il reçoit une Couronne. Le premier joueur qui possède trois Couronnes gagne le jeu.

Pendant la partie de DEFI, les PETITS GATEAUX YOSHI sont utilisés pour lancer des attaques contre un joueur adversaire. Si un joueur finit une ligne de PETITS GATEAUX YOSHI, l'Évènement affiché dans la Fenêtre des Evénements a lieu.



Tu gagneras un PETIT GATEAU YOSHI chaque fois qu'une rangée de PETITS GATEAUX normaux est finie. Si tu finis deux ou plusieurs rangées à la fois, tu gagnes cinq PETITS GATEAUX YOSHI!



Stratégies d'Attaque

Surveille la case d'affichage au dessus du terrain de sports! Les initiales d'un joueur vont apparaître à côté de l'Évènement pour désigner le joueur qui sera touché par l'évènement.

Regarde si la case affiche un "X" ou un "O". Ceci t'aidera à déterminer rapidement si l'Évènement indiqué aura pour toi un effet "bénéfique" ou "maléfique". Si un "O" apparaît, l'effet sera favorable; si c'est un "X", il aura une influence maligne.

La Fenêtre des Évènements change au hasard, fais donc attention! Il est possible que tu te fasses du tort et tu aides ton adversaire par mégarde!

Events

-7 Enlève 7 points du compteur de points d'un joueur

-3 Enlève 3 points du compteur de points d'un joueur

+3 Ajoute 3 points au compteur de points d'un joueur

Panic Permet au joueur qui attaque de mélanger les petits gâteaux sur l'écran de son adversaire.

Blind Permet au joueur qui attaque de mettre un grillage de points d'interrogation de 3 x 3 au milieu du terrain de sports de son adversaire.

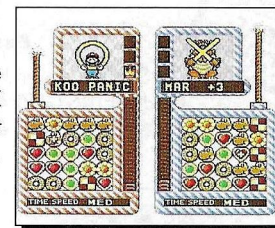
Share Permet au joueur qui attaque de diriger le curseur de son adversaire.

Attaques Réussites

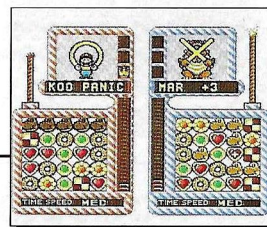
ESSAIE U PEU CELA!

Exemple #1

Si MARIO (Joueur 1) aligne une rangée de PETITS GATEAUX YOSHI lorsque PANIQUE KOO apparaît dans la Fenêtre des Évènements...



... les petits gâteaux de KOOPA (Joueur 2) seront mélangés.



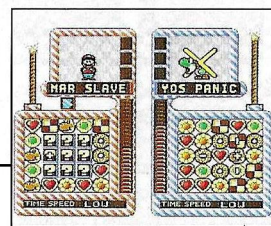
ESSAIE U PEU CELA!

Exemple #2

Si YOSHI (Joueur 2) aligne une rangée de PETITS GATEAUX YOSHI lorsque AVEUGLEMENT MAR est affiché dans la Fenêtre des Évènements...



...le terrain de sports de MARIO (Joueur 1) sera partiellement couvert de points d'interrogation.



Attaques Manquées

N'ESSAIE PAS CELA!

Exemple #1

Si PEA (Joueur 1) empile un tas de PETITS GATEAUX YOSHI lorsque PEA - 3 est affiché...



...le Compteur de Points de PEA va diminuer de 3 lignes.

N'ESSAIE PAS CELA!

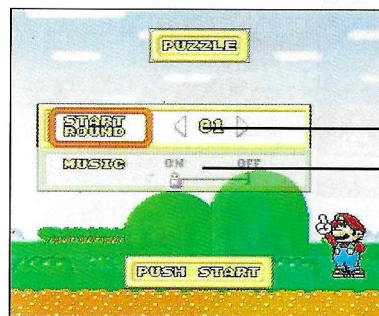
Exemple #2

Si YOSHI (Joueur 2) empile un tas de PETITS GATEAUX YOSHI lorsque PEA + 3 est affiché...



...3 points seront ajoutés au Compteur de Points de PEA (Joueur 1).

Le Jeu Casse-Tête



Manche de Départ

Musique

Sélection du Menu

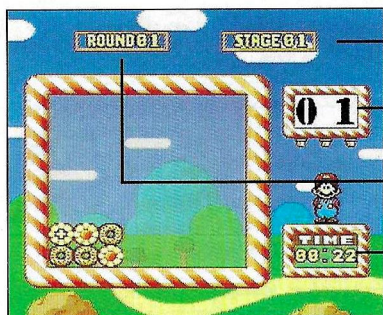
Manche de Départ: 1 à 10 - Choisis la Manche par laquelle tu veux commencer. Le Casse-Tête a dix Manches, chacune avec 10 Etapes. Quand tu finis un casse-tête, le mot de passe pour le prochain casse-tête est affiché. Tu peux donner un mot de passe au Menu du CASSE-TETE pour commencer à une Manche et à une Etape particulière.

Musique: Allume et Eteint la musique.

UNE SUGGESTION DE YOSHI!

Imagine que les petits gâteaux aux bords du terrain de sports soient liés entre eux. Par exemple, si tu bouges l'un des petits gâteaux de droite vers la droite, il apparaîtra dans la même rangée sur la partie gauche du terrain. Si tu bouges l'un des petits gâteaux sur le bord inférieur du terrain vers le bas, il va rouler vers le haut du terrain de sports dans la même colonne.





Etape

Nombre de coups permis

Manche

Minuterie

Comment Jouer au Jeu Casse-Tête

Le CASSE-TETE met à l'épreuve la stratégie et non pas la vitesse. Il y a 100 casse-têtes au total - 10 Manches, chacune avec 10 Etapes. Pour résoudre chaque casse-tête, on te permet un certain nombre de coups pour remettre en ordre une série de petits gâteaux et les faire disparaître de l'écran.

La case sur la partie supérieure droite de l'écran affiche le nombre de coups qui sont permis. Si tu ne réussis pas à compléter le casse-tête avec ce nombre de coups, tu auras la possibilité de réessayer.

La Minuterie montre combien de temps tu as pris pour résoudre chaque casse-tête.

UNE SUGGESTION DE YOSHI!

En utilisant les Bouton de Gauche et de Droite tu peux annuler les coups ou redémarrer. En appuyant sur le Bouton de Gauche, tu peux retourner en arrière coup par coup. En appuyant sur le Bouton de Droite, le casse-tête retourne à sa position initiale.



ESSAIE U PEU CELA!

Exemple #1

Pour compléter ce casse-tête en 2 coups, déplace une fois le petit gâteau A FORME DE COEUR dans la rangée supérieure de gauche.

Fig. 1

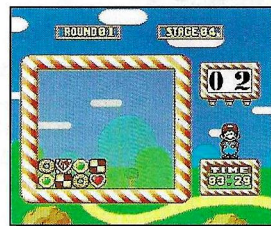


Fig. 2



Maintenant, déplace le petit gâteau A FORME DE COEUR vers la gauche encore une fois, en le faisant rouler dans la partie opposée de la rangée supérieure.

Fig. 3



Tous les petits gâteaux sont à présent alignés dans des colonnes verticales. L'écran va disparaître et tu as résolu le casse-tête!

**ESSAIE
U PEU
CELA!**

Exemple #2

Pour compléter ce casse-tête en 2 coups, mets le curseur dans la deuxième colonne à partir de la gauche et déplace-la une seule fois.

Fig. 1



Fig. 2



Maintenant, déplace le curseur dans la deuxième colonne de droite et soulève cette colonne une fois.

Fig. 3



Les trois rangées de petits gâteaux RONDS vont disparaître de l'écran. Ceci permet aux petits gâteaux A FORME DE FLEUR, A FORME DE LOSANGE et A FORME DE COEUR de former des colonnes verticales qui vont disparaître de l'écran!

Garantie

de qualité pour une période de six mois à compter de la date d'achat, s'appliquant aux produits achetés en Suisse chez Belhag Handels AG.

Veillez noter ce qui suit, au cas où le produit présenterait un défaut.

1. Tout d'abord, contactez le Service consommateurs de Belhag en Suisse au 031-8197067 et décrivez le défaut que vous avez constaté.
2. Si le défaut ne résulte pas d'une mauvaise utilisation, vous recevrez un numéro d'autorisation de retour. Vous devrez alors renvoyer le produit Belhag dans son emballage d'origine, accompagné d'une preuve d'achat, à l'adresse suivante:

Belhag Handels AG
Bentigerweg 3
3123 Belp

3. Conformément à cette garantie, Belhag se réserve le droit de réparer le produit défectueux ou de le remplacer par un produit en parfait état. Tout autre recours est exclu.
4. La garantie sera nulle si le défaut est dû à un usage impropre et/ou une tentative de réparation non autorisée et/ou tout autre endommagement après l'achat.
5. Si vous avez des questions, ou devez faire réparer le produit après la date d'expiration de la garantie, veuillez appeler notre Service consommateurs (numéro de téléphone en Suisse: 031-8197067).