

CTW
CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP
AN ACTIVITY OF
CHILDREN'S TELEVISION WORKSHOP

ATARI 2600™

ALPHA BEAM*
WITH ERNIE+



FOR AGES 3 TO 7



+ Indicates trademark of MUPPETS, INC.
* Indicates trademark of CHILDREN'S TELEVISION WORKSHOP

ALPHA BEAM* WITH ERNIE+

English	1
Français	7
Deutsch	13
Italiano	19
Español	25



Extra activities

Petits jeux supplémentaires

Extra-Aktivitäten

Attività extra

Actividades extras

33

This Video Game Product was developed by ATARI, INC. and the CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP.

© 1983 ATARI, INC. All Rights Reserved.

© 1983 CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP, INC. All Rights Reserved.

Muppet Characters © 1983 MUPPETS, INC. All Rights Reserved.

Featuring the JIM HENSON™# SESAME STREET™° MUPPET™# characters.

* Indicates trademark of CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP, INC.

° Indicates trademark of CHILDREN'S TELEVISION WORKSHOP.

+ Indicates trademark of MUPPETS, INC.

Indicates trademark of HENSON ASSOCIATES, INC.



Note to Parents

The ALPHA BEAM game provides children with an exciting outer space setting in which they can practice important prereading skills such as:

1. Matching identical letters.
2. Matching upper-case letters with their corresponding lower-case letters.
3. Distinguishing between similar letters.
4. Alphabetizing letters and recognizing alphabetical order.

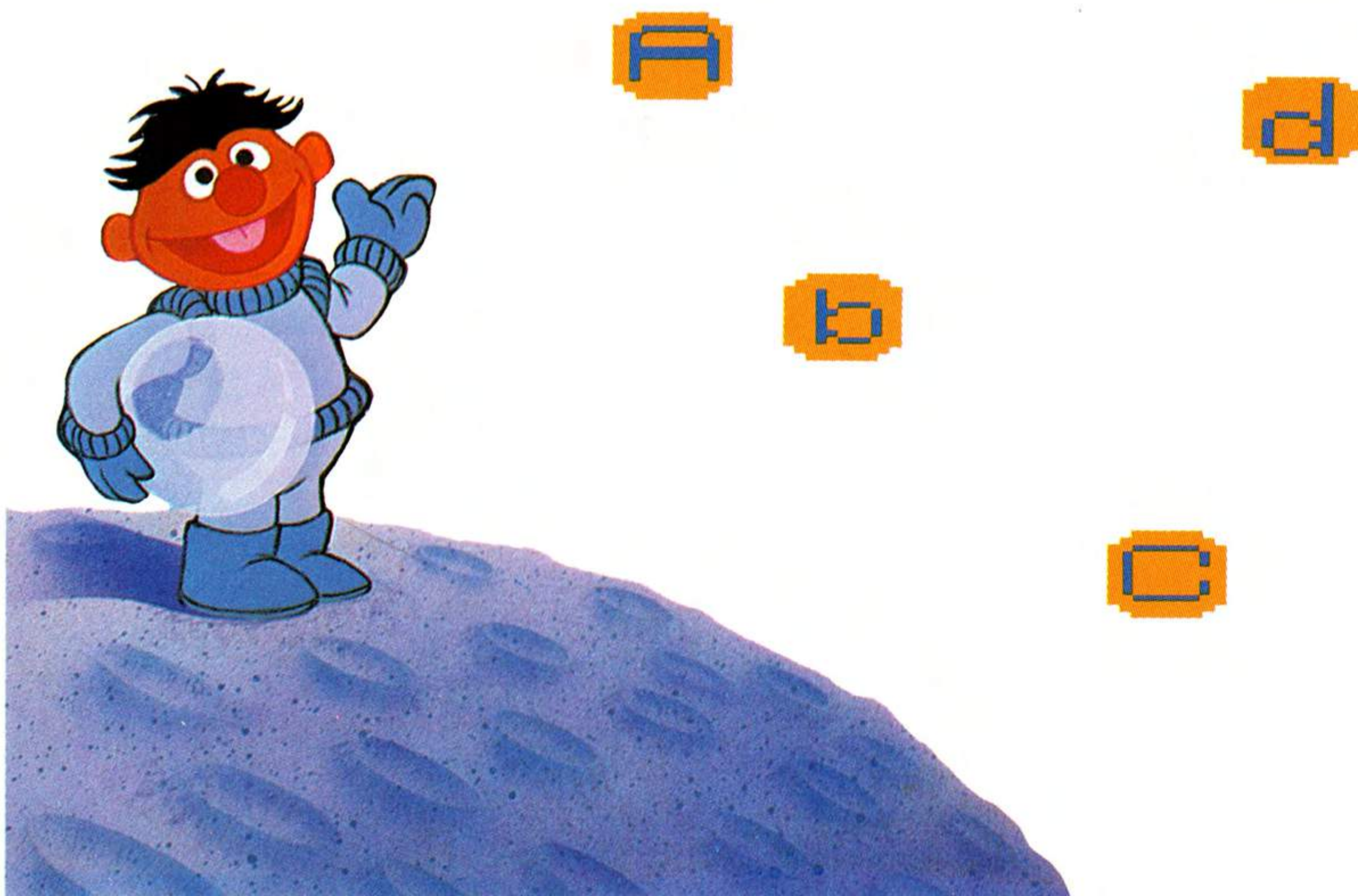
ALPHA BEAM includes several two-player game variations that encourage cooperation between players. As you play the

game with your child, you can also foster cooperative play by talking about the game. Say things like, "Which letter should we pick up first?" and, "Where should we put the letter **A**?" Encourage your child to talk about the game also.

As you read this manual, you will occasionally see this symbol:



The symbol will be followed by suggestions that will help you and your child get the most fun out of playing ALPHA BEAM.



Setting Up



Use your ATARI KIDS' controllers to play ALPHA BEAM. For a one-player game, plug a controller into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your game console. For a two-player game, plug a second controller into the right jack.



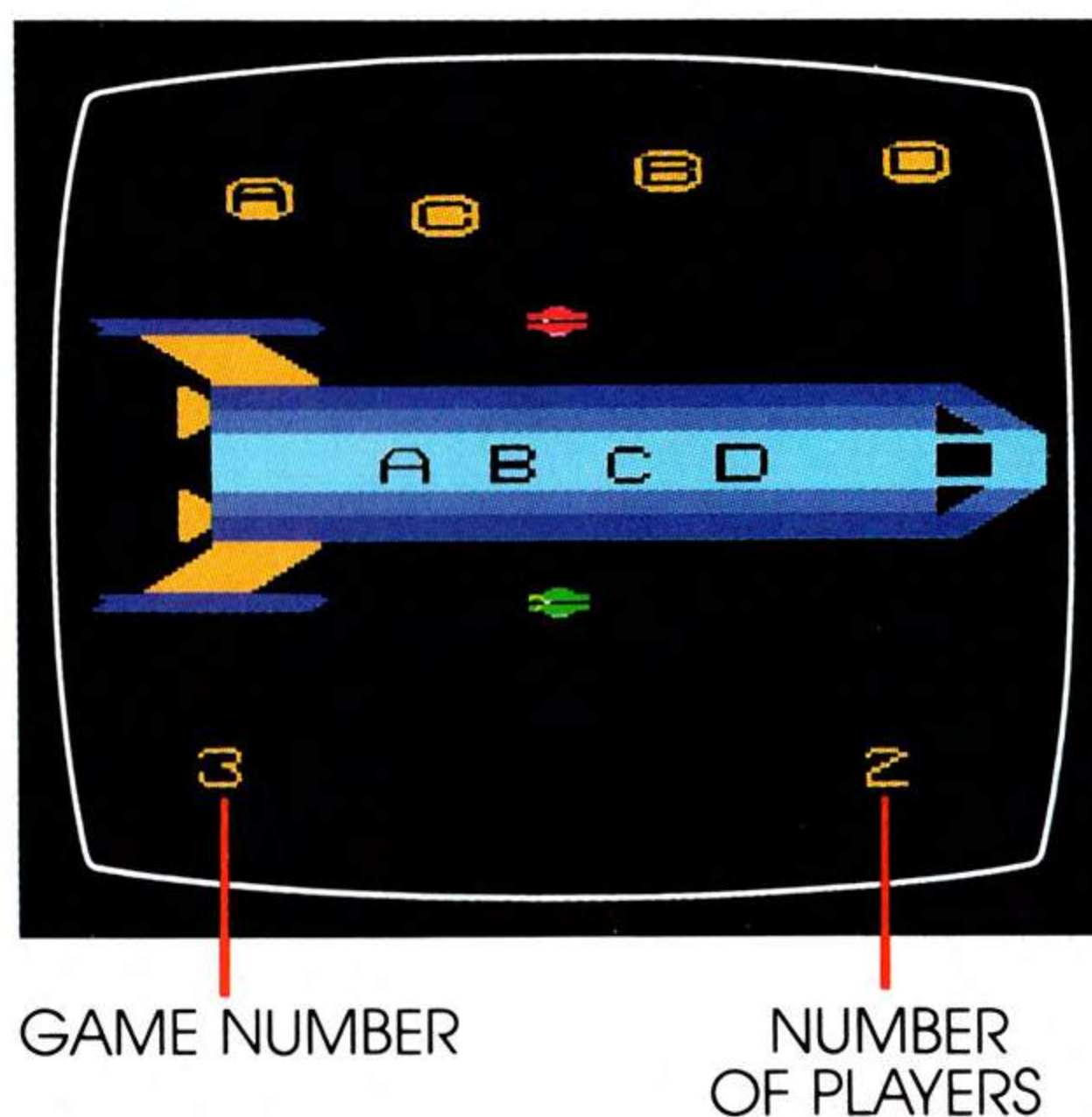
Two ALPHA BEAM overlays are included for your controller keypad. These colorful overlays will help children select the appropriate buttons during game play. Slip the overlay tabs into the slots at the top and bottom of the keypad.

Console Switches

Use the **GAME SELECT** switch to choose one of twelve exciting game variations (see **GAME VARIATIONS**, p. 4). Press **GAME SELECT** until the game number and the number of players you want appear on the screen.

Press **GAME RESET** to start the game, or to start a game over during play.

The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.



Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Game Play



Ernie wants to get back to Earth, but his rocket ship has run out of fuel in deep space. The object of ALPHA BEAM is to beam the lettered fuel tanks that are floating in space into the empty fuel bays of the rocket. In some games, you'll match the letters on the fuel tanks with letters on the fuel bays; in other games, you'll match your letters with a partner's letters on the other side of the rocket (see GAME VARIATIONS).

Refueling the Rocket

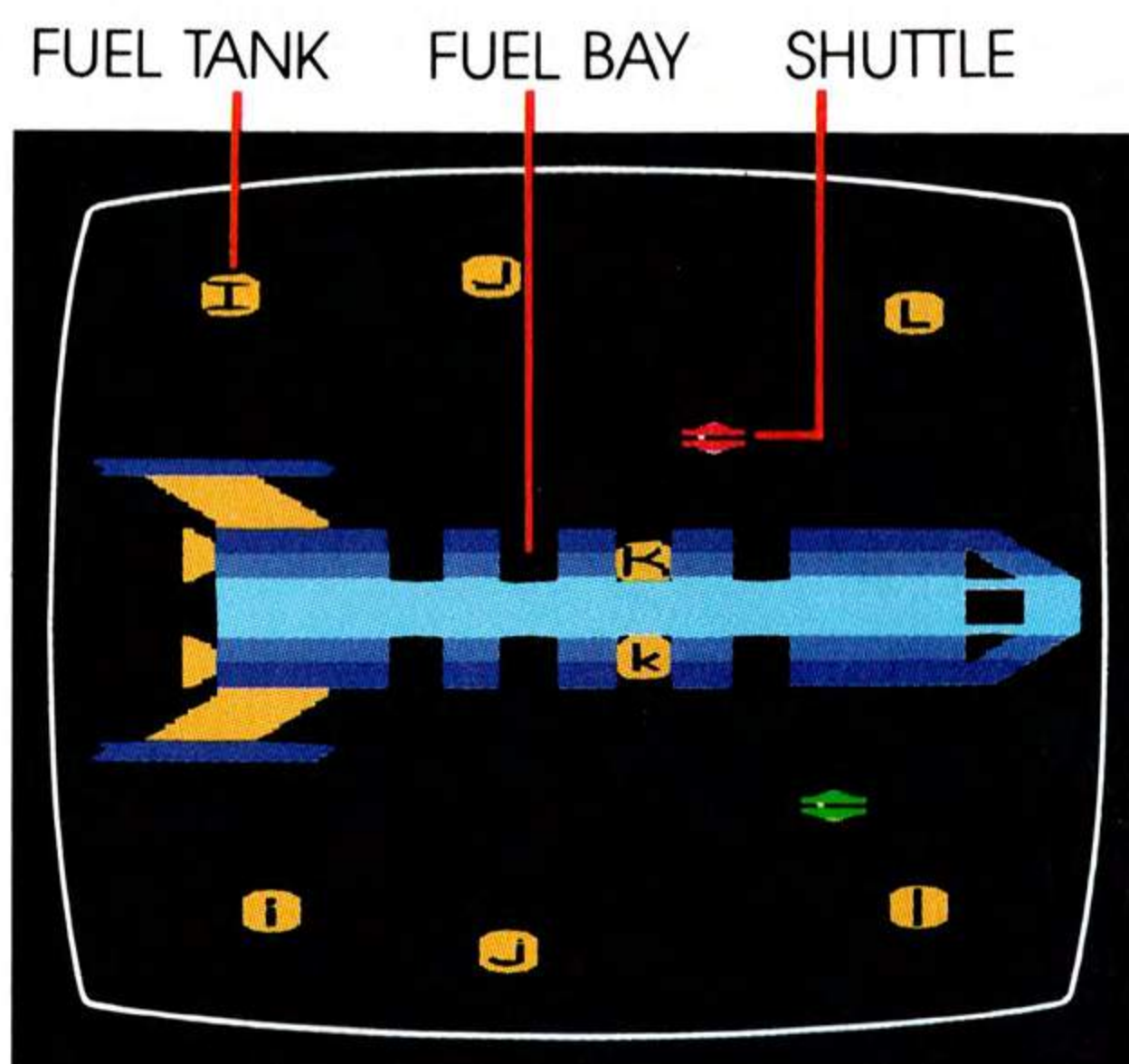
You control the space shuttle that beams letters aboard the rocket. To move the shuttle left or right, press the arrow on your keypad overlay that points in the direction you want to go.



To pick up a letter, move your shuttle to the letter you want and press the **top** beam button on your overlay. To beam the letter into a fuel bay, move your shuttle to the bay and press the **bottom** beam button on your overlay. If your letter doesn't match with the empty fuel bay, a buzz will sound and the letter won't go in.



In two-player games, the player controlling the bottom shuttle uses the **bottom** beam button to pick up letters, and the **top** beam button to beam them into the rocket.

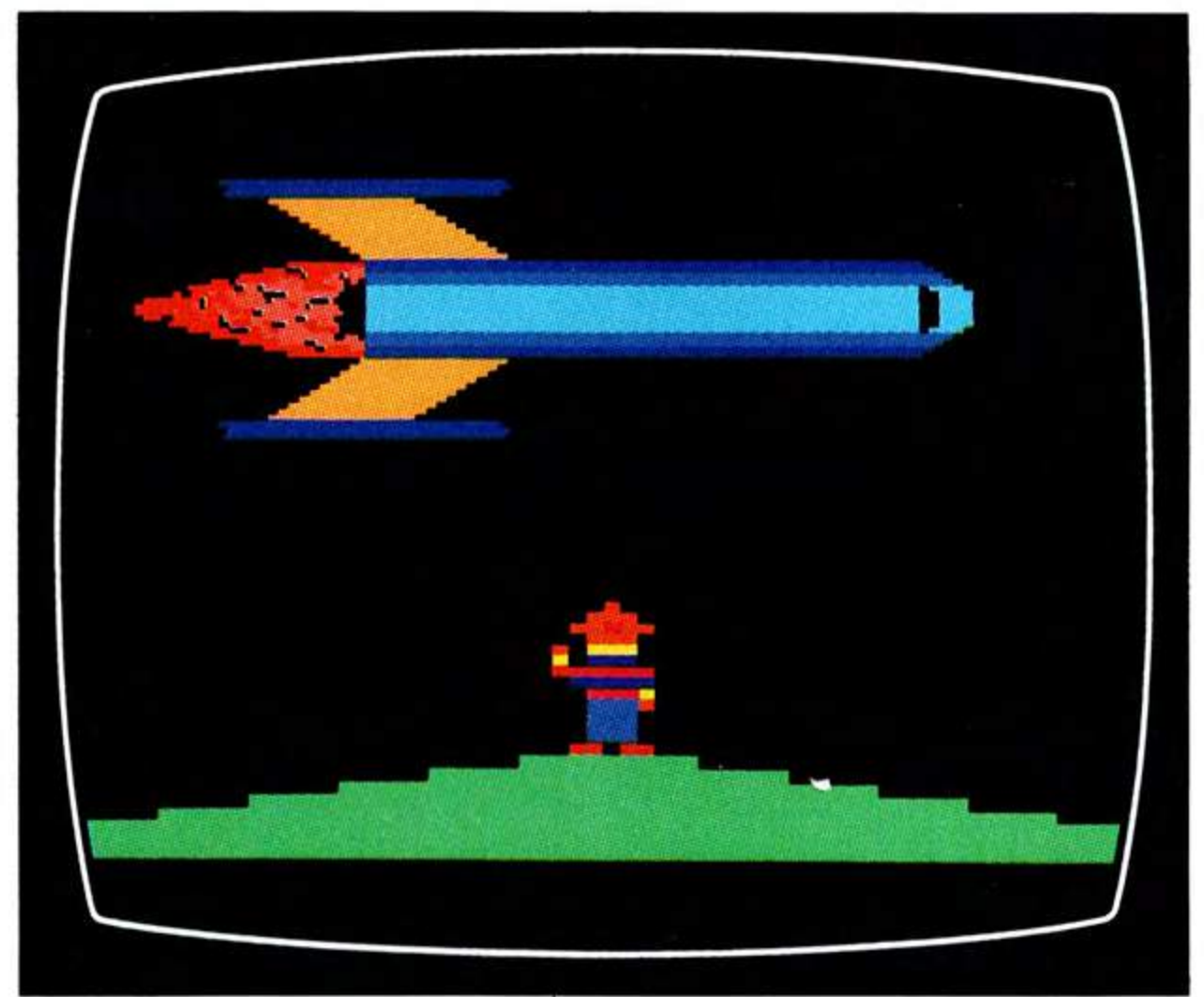


As your child learns to maneuver the shuttle, you may want to give them some step-by-step guidance. Try saying:

- "First move your shuttle to the letter."
- "Next, beam the letter onto your shuttle."
- "Next, move to the fuel bay."
- "Now, beam the letter onto the rocket ship."

The Take-Off

At the end of each game, the rocket doors close, and the rocket takes off on its long journey home. If every fuel bay has been filled, you'll fly all the way to Earth and Ernie will be home at last. Welcome home Ernie!



Game Variations



ALPHA BEAM contains twelve game variations. Each new variation is designed to be more challenging than the last. After reading the game descriptions below, use the GAME TABLE on the back of this booklet for quick reference.

1 and 2: Practice Games (for 1 player)

Games 1 and 2 are practice games that help players learn to use the different buttons on their keypad. When moving to a letter, your shuttle automatically centers itself under the nearest fuel tank. When moving to a fuel bay, your shuttle automatically centers itself over the nearest fuel bay.

In these games, all the fuel tanks and fuel bays are marked with

the same letter. The letter in Game 1 is always an upper-case letter; in Game 2 it is always a lower-case letter.



In practice games, young children might need some help getting started. Say to your child, "Point to the letter you want to pick up and show me which way you want to move to get it." This is also a good opportunity to talk about the names of the letters on the screen.

3, 4, and 5: Scrambled Letter Games (1 or 2 players)

In these games, you match scrambled letters in the sky with alphabetized letters on the rocket. So, as you beam your

letters into the rocket, you will be putting them in alphabetical order.

Game 3 contains all upper-case letters; Game 4 contains all lower-case letters. In Game 5, players match upper-case letters in the sky with lower-case letters on the rocket.

6, 7, and 8: Cooperative Scrambled Letter Games (2 players)

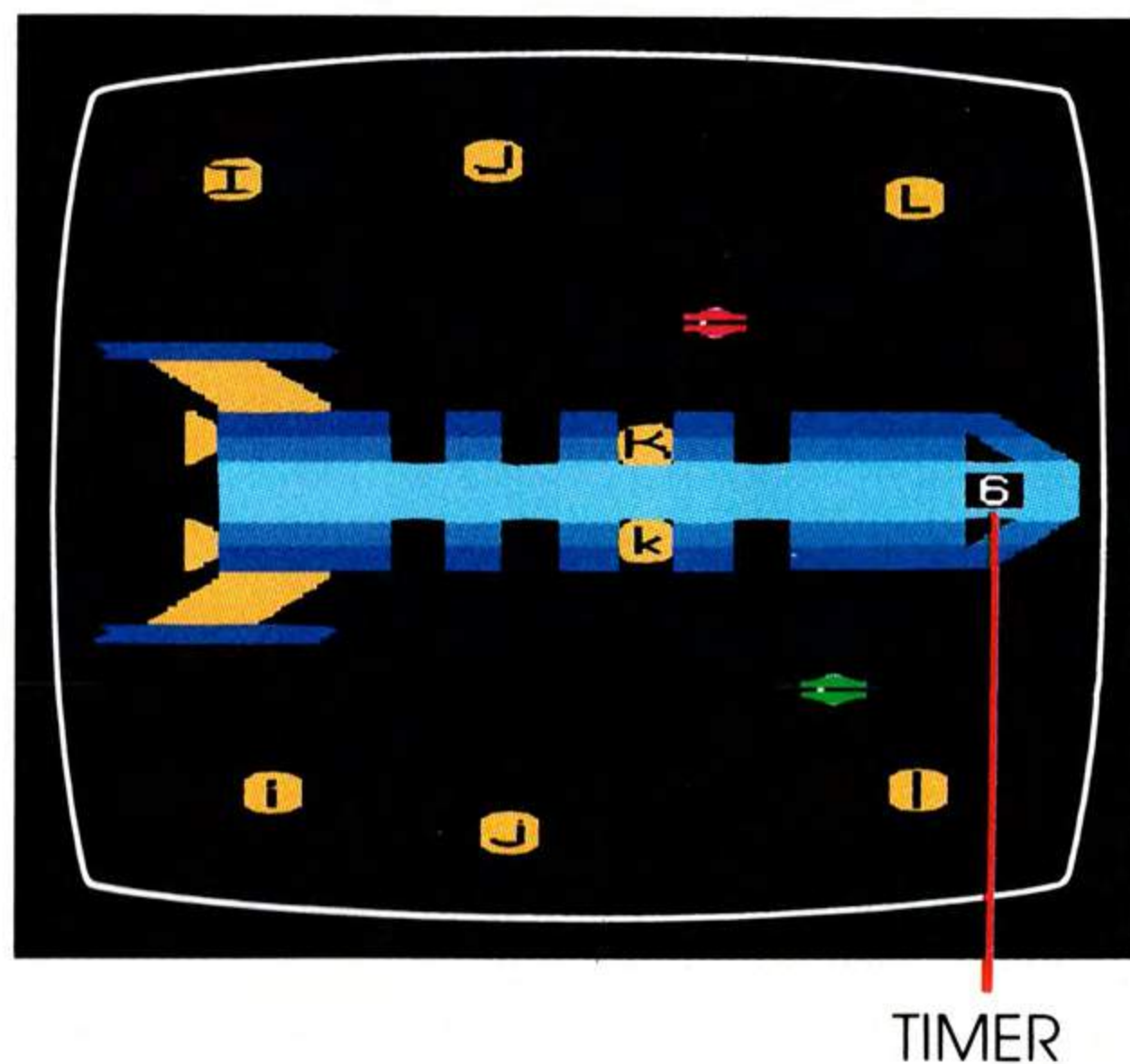
Now you and your partner must work together to put the same letters in both sides of the rocket. Once one player beams a letter into a rocket bay, the bay across from it can only be filled with the matching letter. You can beam the letters into the rocket in a scrambled order, or—for a more challenging game—you can beam the letters into the rocket in alphabetical order!

Game 6 contains all upper-case letters; Game 7 contains all lower-case letters. In Game 8, the top fuel tanks are marked with upper-case letters, while the bottom fuel tanks are marked with lower-case letters.

9: Timed Game with Scrambled Letters (1 or 2 players)

Game 9 is played just like Game 5, except this game is timed! A countdown timer in the

nose of the rocket counts down from 9 to 1. When the timer disappears, the rocket doors close, and the rocket takes off for Earth.



The distance the rocket travels depends on how many fuel tanks each player has beamed into the rocket. **One** fuel tank will take you to Saturn, **two** fuel tanks will take you to Jupiter, and **three** fuel tanks will take you to Mars. With **four** fuel tanks in the rocket, you'll fly all the way to Earth!

10 and 11: Timed Games with Replaceable Letters (1 or 2 players)

In these games, it's up to you to make sure the letters in the sky match the letters on the rocket. Each time you pick up a letter, it is replaced by the next letter of the alphabet. For example, when you pick up an **A**, it is

replaced by a **B** in the sky; if you then pick up the **B**, a **C** will appear in the sky. By doing this, you can beam through the alphabet until you have the letter you need.

But try not to change any more letters than you have to—these games are timed! You have five fuel tanks to choose from, so look for the letter that is closest in the alphabet to the letter you need.

Note: When you pick up a **Z** it is replaced by an **A**.

As in Game 9, the more rocket bays you fill, the further you'll go when the rocket takes off. You have more time in Game 10 than in Game 11. Game 10 contains all upper-case letters, while Game 11 contains all lower-case letters.

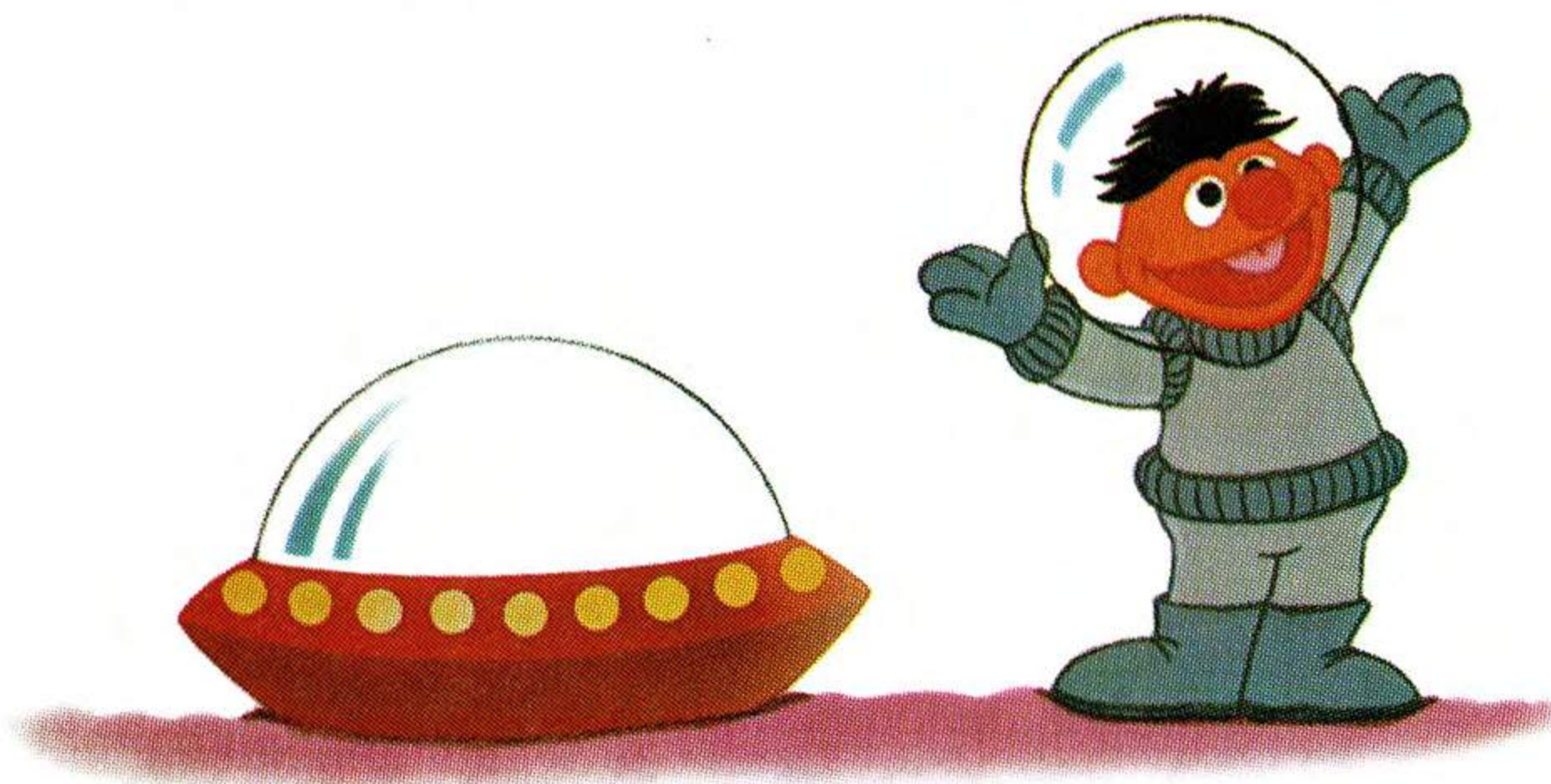


You may want to talk about the concept of alphabetical order with your child. Encourage the child to think about each letter on the screen and about what letter comes next in the alphabet.

12: Super-Challenge Game (2 players)

You and a partner work together to beam matching letters into both sides of the rocket. And since you may not start out with the same letters, you'll also be working together to create matching pairs.

Once you have mastered matching letters with your partner, experiment with your own game variations. For example, see how fast you and your partner can spell out words in the sides of the rocket. You can also make a list of words before the game, or ask a parent or friend to make a list for you. You can even create a scrambled word in the sky and have your partner unscramble it. Just remember, you'll need exactly four letters in each side of the rocket to get Ernie home!





Note aux parents

Avec le jeu ALPHA BEAM, les enfants sont transportés dans un cadre extra-terrestre attrayant qui leur donne l'occasion, avant même de savoir lire, de développer les importantes aptitudes suivantes:

1. Coupler des lettres identiques.
2. Coupler des lettres majuscules avec les équivalents en minuscule.
3. Savoir différencier des lettres qui se ressemblent.
4. Apprendre l'alphabet et mettre des lettres en ordre alphabétique.

ALPHA BEAM comprend d'originales variations à deux joueurs qui favorisent un esprit de collaboration entre les joueurs. Quand vous jouez par

exemple avec votre enfant, vous pouvez l'inciter à prendre une part plus active dans cet effort d'équipe en lui parlant du jeu; demandez-lui par exemple: "Et maintenant, quelle lettre allons-nous prendre?" ou encore "Où allons-nous mettre la lettre **A**?". Encouragez l'enfant à parler du jeu de lui-même.

En lisant ce manuel vous rencontrerez de temps à autre le symbole imprimé:



Ce symbole sera suivi de conseils qui vous aideront à faire d'ALPHA BEAM le plaisir éducatif incontesté des petits et des grands.



Préparation



Vous jouerez ALPHA BEAM à l'aide des commandes KIDS d'ATARI: pour une version à un joueur, vous brancherez une commande dans la prise jack de gauche marquée **LEFT CONTROLLER** se trouvant au dos de votre ordinateur; pour une version à deux joueurs, branchez la deuxième commande dans la prise jack de droite.



Vous trouverez deux plaquettes de jeu ALPHA BEAM à adapter sur votre clavier de commande. Ces jolies plaquettes colorées permettront aux enfants de choisir, pendant la partie, les boutons qu'il faut. Insérez les languettes de la plaquette dans les fentes supérieure et inférieure du clavier.

Commutateurs de la console

Utilisez le sélecteur **GAME SELECT** pour choisir une des douze variations (voir **VARIANTES DE JEU**). Appuyez sur **GAME SELECT** jusqu'à ce que le numéro du jeu et le nombre de joueurs souhaités apparaissent sur l'écran.

Appuyez sur **GAME RESET** pour commencer ou recommencer la partie.

Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne sont pas utilisés dans ce jeu.



Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo ATARI 2600^{MC}.

Le jeu



Ernie voudrait bien revenir chez lui sur la planète Terre mais son vaisseau-fusée est tombé en panne d'essence au beau milieu des étoiles! Le but du jeu ALPHA BEAM est d'attraper à l'aide d'un rayon les petits réservoirs de carburant qui flottent dans l'espace et de les mettre dans les compartiments correspondants de la fusée. Il y a des variations où vous devrez coupler les lettres des réservoirs avec celles sur les compartiments correspondants, et d'autres où vous devrez faire correspondre vos lettres avec celles de votre partenaire de l'autre côté de la fusée (voir VARIATIONS DE JEU).

Faire le plein de la fusée

Vous êtes aux commandes de la navette spatiale qui transporte les lettres sur son rayon jusqu'à bord de la fusée. Pour déplacer la navette à droite et à gauche, appuyez sur la flèche (de votre plaquette de jeu) qui pointe dans la direction désirée.



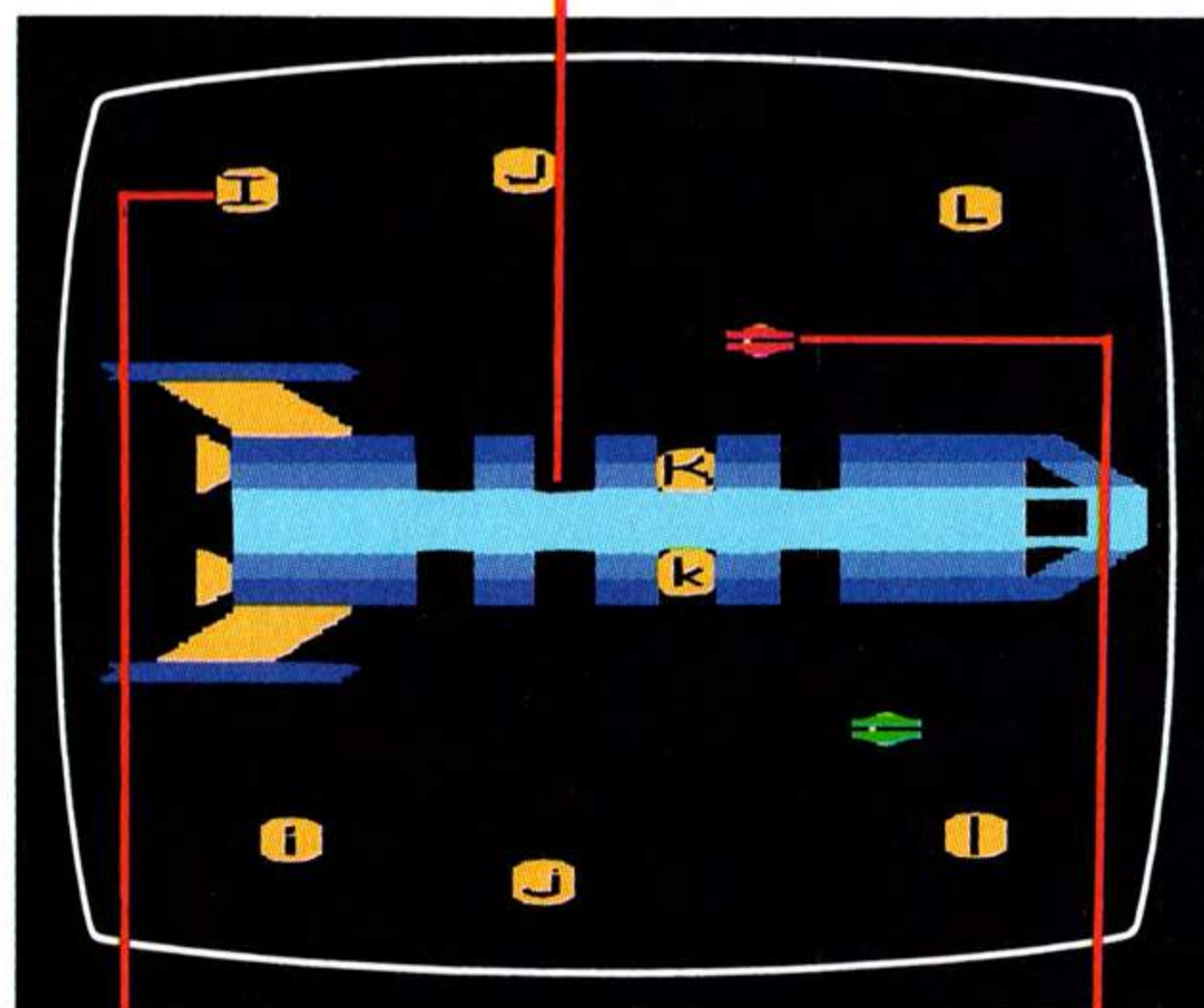
Pour ramasser une lettre à l'aide de votre rayon, déplacez d'abord la navette vers la lettre, puis appuyez sur le bouton de "rayon" du haut de votre pla-

quette. Pour déposer la lettre dans le compartiment à carburant, dirigez votre navette vers la fenêtre puis appuyez sur le bouton de "rayon" du bas de votre plaquette. Si la lettre ne correspond pas au compartiment de carburant vide, vous entendrez un avertisseur sonore et la lettre sera refusée.



Dans les versions à deux joueurs, le joueur commandant la navette du bas utilisera le bouton de "rayon" **du bas** pour ramasser des lettres avec le rayon, et le bouton de "rayon" **du haut** pour les déposer à bord de la fusée.

COMPARTIMENT
A CARBURANT

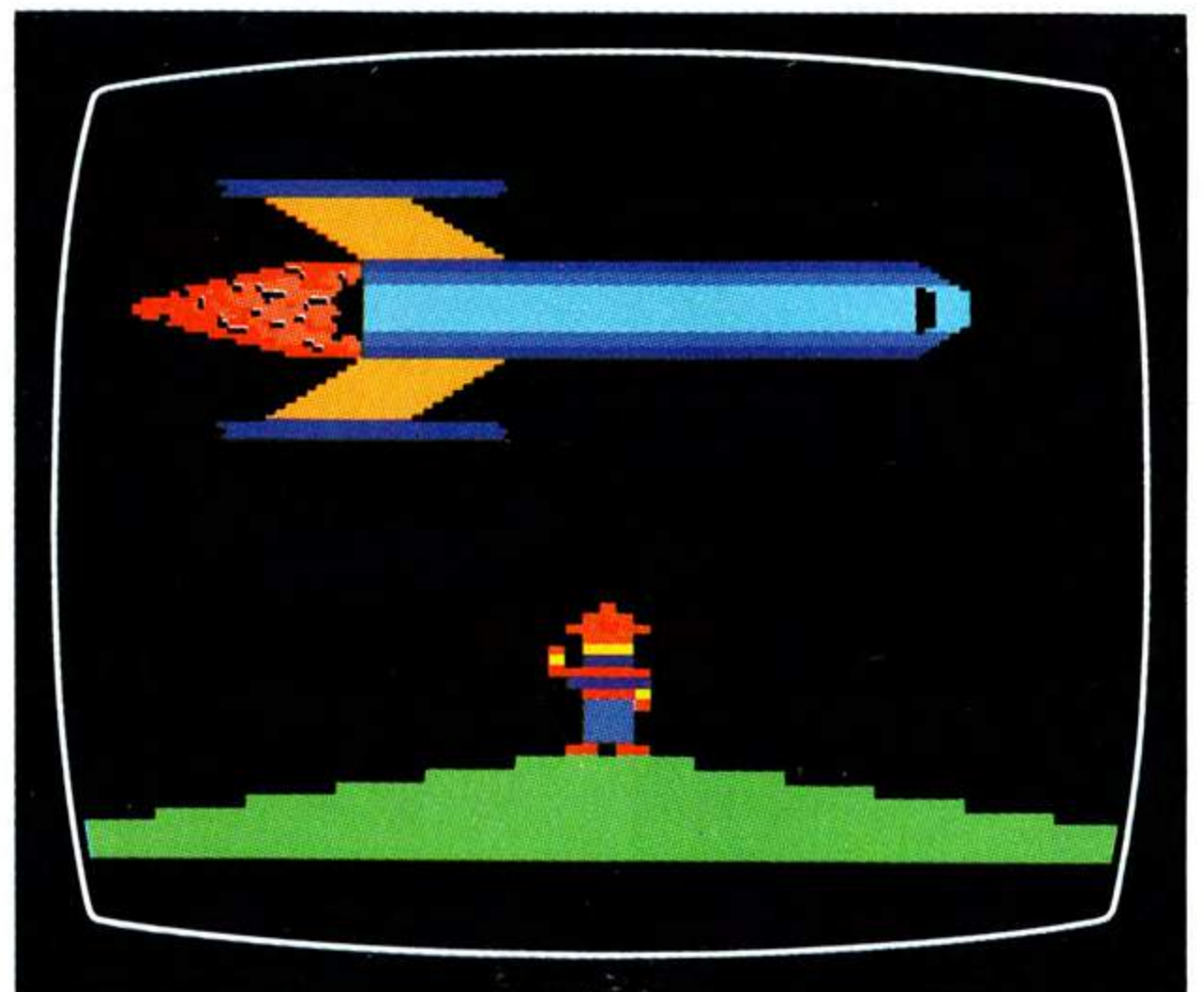


RESERVOIR
DE CARBURANT

NAVETTE

Le Décollage

A la fin de chaque partie, les portes de la fusée se ferment et celle-ci prend son envol pour son long voyage de retour à destination de la Terre. Si tous les compartiments à carburant sont remplis, la fusée pourra atteindre sa destination et Ernie retrouvera la sienne. "Enfin chez moi!" Ernie pousse un grand soupir de soulagement...



Variantes de jeu



Le jeu ALPHA BEAM se présente en douze variantes. Chacune d'entre elles présente un niveau de difficulté différent, les niveaux allant croissant. Après avoir lu la description des variantes ci-dessous, consultez le TABLEAU DES JEUX au dos de cette brochure pour en faciliter la prompt référence.

1 et 2 : Jeux pour débutants (1 joueur)

Ces jeux sont prévues pour familiariser les enfants à l'usage des différents boutons de leur clavier. Lorsque vous dirigez vers les réservoirs à carburant ou vers les compartiments à carburant, votre navette se place automatiquement à l'un le plus proche.

Tous les réservoirs de l'espace et toutes les fenêtres à carburant portent la même lettre. Dans le jeu 1 la lettre est une majuscule, et dans le jeu 2, une minuscule.



Dans les jeux pour débutants, les jeunes enfants peuvent rencontrer quelques difficultés au cours de leurs premières tentatives. Conseillez votre enfant en lui disant par exemple: "Montre-moi la lettre que tu veux ramasser et comment tu penses y aller." Vous pourrez ainsi en profiter pour parler des noms des lettres sur l'écran.

3, 4 et 5: Jeux avec lettres en désordre (1 ou 2 joueurs)

Dans ces jeux, vous faites correspondre les lettres en désordre dans le ciel avec les lettres en ordre alphabétique. Donc lorsque vous déposerez les lettres une par une dans la fusée, vous devrez respecter l'ordre alphabétique.

Le jeu 3 contient des lettres majuscules, le jeu 4 des lettres minuscules. Dans le jeu 5, le but est de faire correspondre les majuscules dans le ciel à leurs équivalents minuscules.

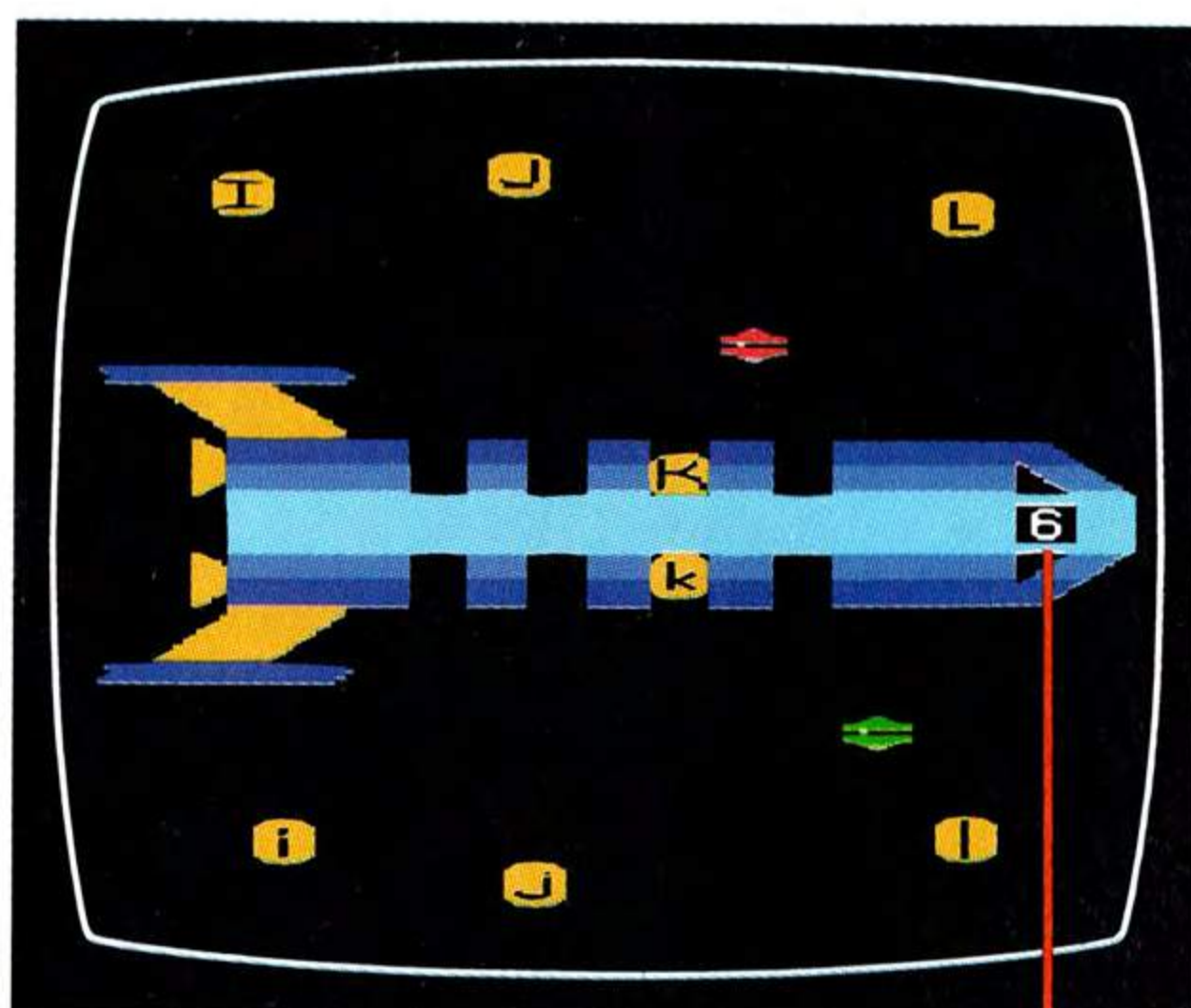
6, 7 et 8: Jeux en équipe avec lettres en désordre (2 joueurs)

Vous et votre partenaire allez maintenant jouer ensemble. Lorsqu'un joueur place une lettre avec son rayon dans un compartiment à carburant, le compartiment du côté opposé ne peut recevoir que la même lettre. Vous pouvez transporter les lettres en les choisissant dans un ordre quelconque ou — pour stimuler le jeu — les charger sur la fusée dans l'ordre alphabétique.

Le jeu 6 contient des lettres majuscules, le jeu 7 des lettres minuscules. Dans le jeu 8, les réservoirs de carburant du haut portent des lettres majuscules, tandis que ceux du bas sont marqués de lettres minuscules.

9: Jeu avec lettres en désordre contre la montre (1 ou 2 joueurs)

Le jeu 9 se joue comme le jeu 5, seulement le temps est limité. Un chronomètre à rebours est placé dans l'ogive de la fusée et fait le décompte de 9 à 1. Lorsque le chronomètre disparaît, les portes de la fusée se ferment et l'engin décolle en direction de la Terre.



CHRONOMETRE

La distance que la fusée peut parcourir dépend du nombre de réservoirs de carburant que chaque joueur a pu envoyer à bord de la fusée. **Un seul** réservoir de carburant amène la fusée jusqu'à Saturne; avec **deux**, elle peut aller jusqu'à Jupiter et avec **trois** jusqu'à Mars. Et si la fusée dispose de **quatre** réservoirs de carburant, destination Terre... mission accomplie!

10 et 11: Jeux contre la montre avec lettres remplaçables (1 ou 2 joueurs)

Dans ces jeux, vous devez vous assurer que les lettres dans le ciel s'accordent avec celles de la fusée. Chaque fois que vous ramassez une lettre, celle-ci est immédiatement remplacée par la lettre suivante de l'alphabet. Par exemple, si vous prenez un **A**, celui-ci est remplacé par un **B**; si vous prenez un **B**, un **C** le remplace, et ainsi de suite. Vous pouvez donc puiser de votre rayon dans tout l'alphabet jusqu'à ce que vous trouviez la lettre dont vous avez besoin.

Remarque: Lorsque vous ramassez un **Z**, c'est un **A** qui le remplace.

Essayez de ne pas changer plus de lettres que nécessaire, car ce jeu est limité par le temps. Vous avez le choix entre cinq réservoirs de carburant, prenez donc celui qui porte la lettre la plus proche dans l'alphabet de celle qu'il vous faut.

Plus de compartiments à carburant que vous avez rempli, plus loin la fusée parcourra. Il y a plus de temps pour le jeu 10, qui se joue avec des majuscules, que pour le jeu 11, qui se joue avec des minuscules.



Nous vous suggérons d'aborder le concept d'ordre alphabétique avec votre enfant, en l'encourageant, par exemple, à considérer chaque lettre de l'écran avec soin et à deviner la lettre suivante de l'alphabet.

12: L'Epreuve suprême (2 joueurs)

Vous et votre partenaire jouez ensemble pour placer des lettres de part et d'autre de la fusée. Mais cette fois, vous ne commencez pas la partie avec les mêmes lettres, il vous faudra donc vous mettre à deux pour faire des couples de lettres identiques.

Après avoir fait des paires avec des lettres, vous et votre partenaire pouvez découvrir de nouvelles variations de jeu. Par exemple, essayez de former des mots de part et d'autre de la fusée dans le meilleur temps; ou encore vous pouvez établir une liste de mots avant le début de la partie. Vous pouvez également mêler l'ordre d'un mot dans le ciel et demander à votre partenaire de le remettre dans le bon ordre. Mais n'oubliez pas! Il vous faut quatre lettres exactement de chaque côté de la fusée pour permettre à celle-ci de ramener notre ami Ernie dans ses pénates terriennes!



Hinweis für die Eltern

Das ALPHA BEAM-Spiel ist für Kinder, und bietet in einer spannenden Weltallumgebung Vorschulübungen, wie:

1. Gleiche Buchstaben zu erkennen
2. Zu Großbuchstaben die passenden Kleinbuchstaben finden
3. Ähnlich aussehende Buchstaben voneinander zu unterscheiden
4. Buchstaben alphabetisch ordnen

ALPHA BEAM enthält einige Versionen für zwei Spieler, die das gemeinschaftliche Zusammenspiel fördern. Sie können auch

Zusammenspiel unterstützen, indem Sie über das Spiel sprechen, im Verlauf des Spieles. Sagen Sie etwa: "Welchen Buchstaben sollen wir zuerst nehmen?" und "Wohin sollen wir den Buchstaben A tun?" Beziehen Sie Ihr Kind mit in den Dialog ein.

Beim Lesen dieses Handbuches werden Sie hier und da dieses Zeichen finden:



Dem Zeichen folgt ein Hinweis, wie Sie und Ihr Kind das ALPHA BEAM-Spiel am interessantesten gestalten können.



Vorbereitung



Für das ALPHA BEAM-Spiel wird die ATARI KIDS-Steuerung verwendet. Bei einem Spiel für einen Spieler eine Steuerung in die linke Steuerungsbuchse an der Rückwand ihres Grundgerätes stecken. Bei einem Spiel für zwei Spieler eine zweite Steuerung in die rechte Buchse stecken.



Im ALPHA BEAM-Spiel sind für die Steuerungen zwei Schablonen miteingeschlossen. Diese bunten Schablonen machen es Kindern leicht, während des Spiels die richtigen Tasten zu wählen. Die vorstehenden Laschen der Schablone in die obere und untere Öffnung der Steuerung schieben.

Konsolenschalter

Benützen Sie den **GAME SELECT** Schalter um eine von zwölf Spielstufen zu wählen (siehe SPIELVARIATIONEN). Drücken Sie **GAME SELECT** bis die gewünschte Spielnummer links unten am Bildschirm erscheint. Die Nummer rechts zeigt die Anzahl der Spieler an.

Drücken Sie **GAME RESET**, um mit dem Spiel zu beginnen oder während des Spieles neu zu beginnen.

Die **DIFFICULTY** Schalter werden in diesem Spiel nicht benützt.



Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

Spiel



Ernie möchte auf die Erde zurückkehren, doch ging seinem Raumschiff mitten im tiefen Weltall der Treibstoff aus. Das Ziel des ALPHA BEAM-Spieles besteht darin, die im Weltall schwebenden Buchstaben-Treibstofftanks in die leeren Treibstoff-Schächte des Raumschiffs zu bringen. In manchen Spielen werden die Buchstaben an den Treibstoff-tanks mit den Buchstaben an den Treibstoff-Schächte aufeinandergepaßt; in anderen Spielen werden die Buchstaben des einen Spielers mit denen des Spielpartners auf der anderen Seite des Raumschiffs aufeinandergepaßt (siehe SPIEL-VARIATIONEN).

Auftanken des Raumschiffs

Der Spieler steuert den Pendler, mit dem die Buchstaben an Bord des Raumschiffs gebracht werden. Um den Pendler nach rechts oder links zu bewegen, wird jener Pfeil auf der Steuerungsschablone gedrückt, der in die gewünschte Richtung weist.

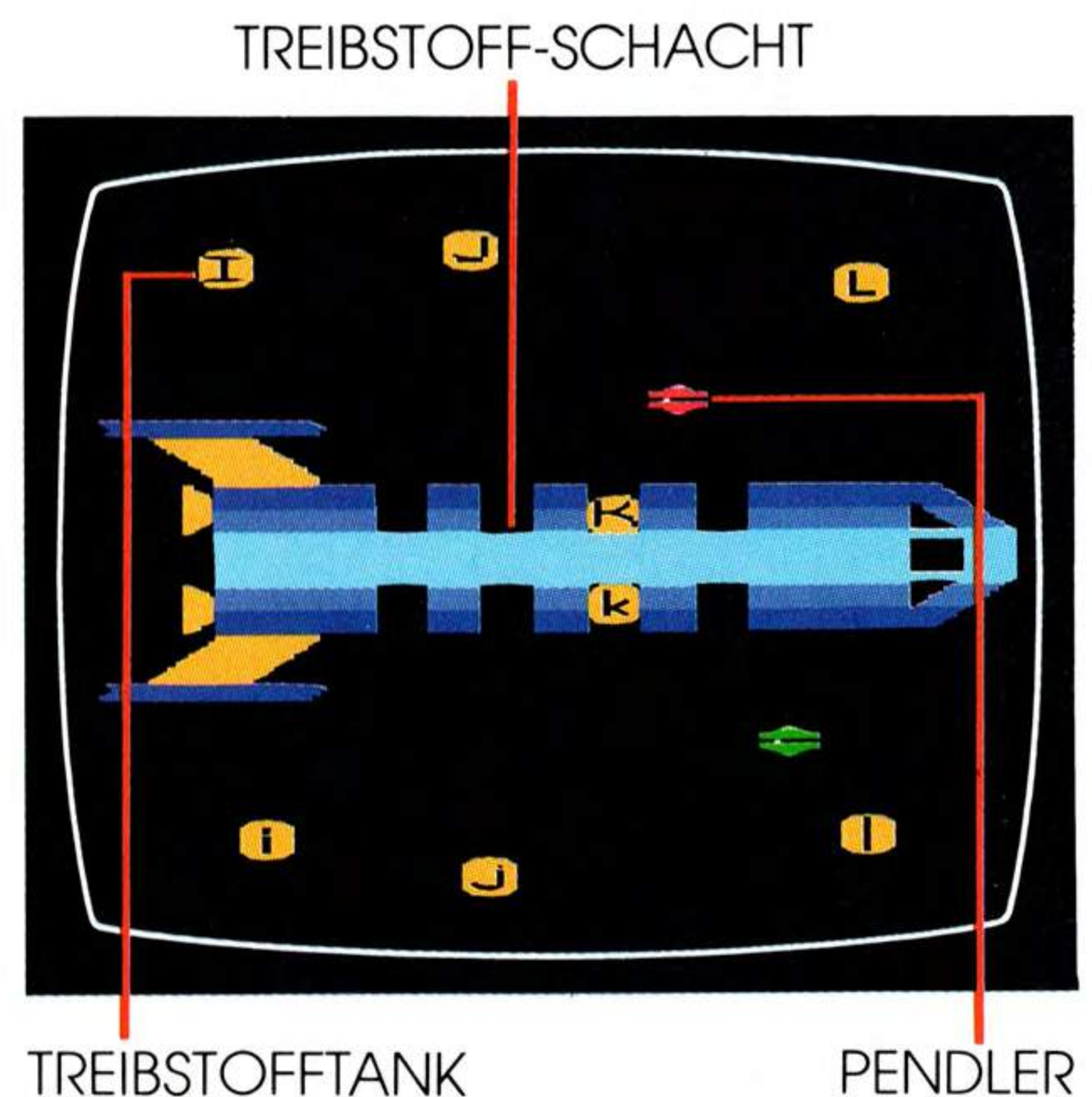


Um einen Buchstaben emporzuheben, wird der Pendler zu dem gewünschten Buchstaben bewegt, und die **obere** Abschluß-Taste der Schablone

gedrückt. Um den Buchstaben in einen Treibstoff-Schacht zu bringen, wird der Pendler zum Schacht bewegt, und die **untere** Abschluß-Taste der Schablone gedrückt. Paßt der Buchstabe nicht mit dem leeren Schacht zusammen, ertönt ein Surren, und der Buchstabe wird abgelehnt.

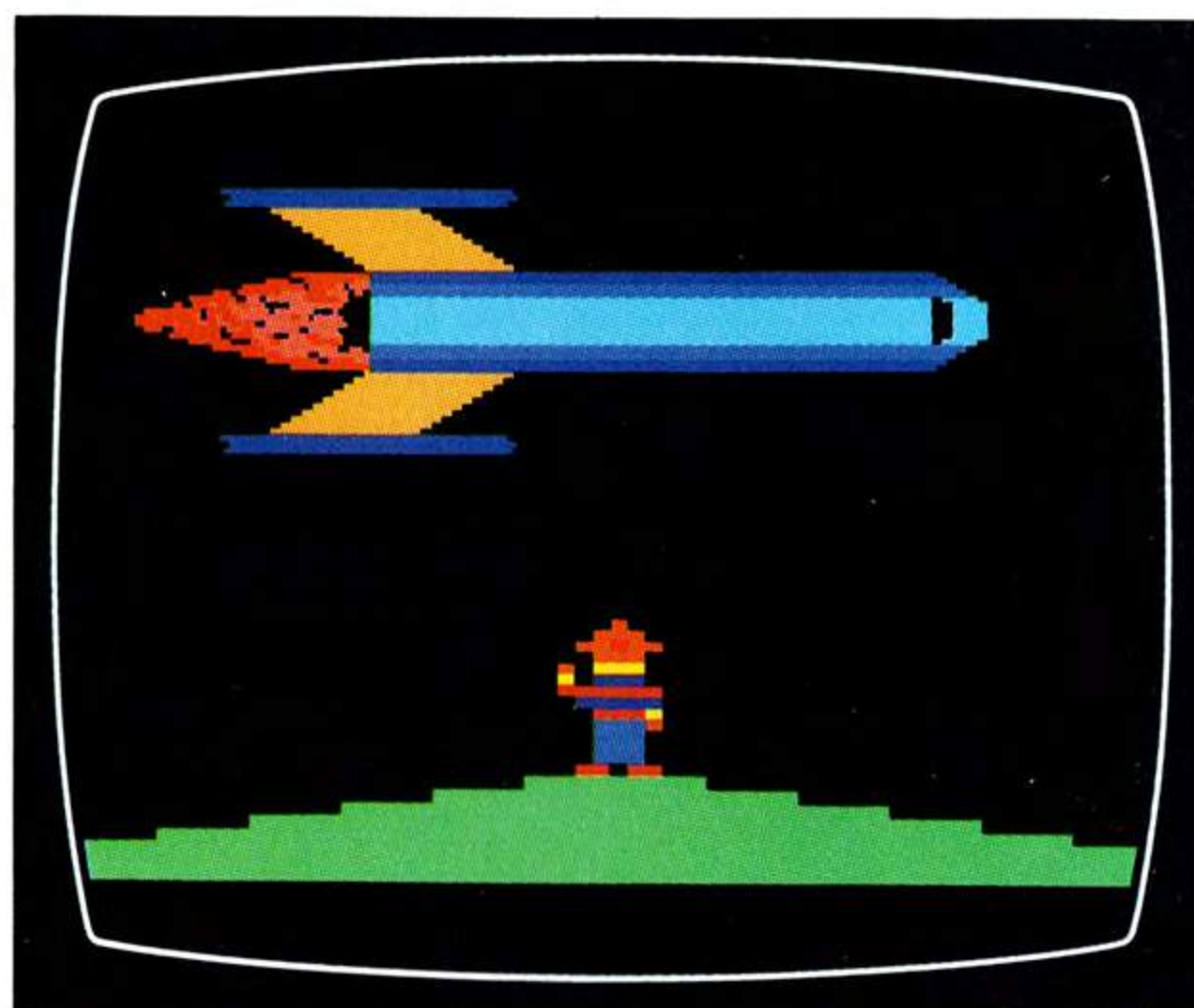


In Spielen für zwei Spieler, benützt der Spieler, der den unteren Pendler steuert, die **untere** Abschluß-Taste, um Buchstaben emporzuheben, und die **obere** Abschluß-Taste, um sie an Bord des Raumschiffes zu bringen.



Start

Am Ende jedes Spieles schließen sich die Türen des Raumschiffes, es startet, und begibt sich auf seinen langen Nachhauseweg. Wurde jeder Treibstoffschacht gefüllt, so fliegt das Raumschiff zurück zur Erde, und Ernie ist zu Hause. Herzlich willkommen!



Spielvariationen



Das ALPHA BEAM-Spiel hat zwölf Spielvarianten. Jede Variation ist etwas schwieriger als die vorhergehende. Nach genauem Durchlesen der nun folgenden Erläuterung kann später die SPIELTABELLE am Ende dieses Büchleins als Leitfaden dienen.

1 und 2: Übungsspiele (1 Spieler)

Die Spiele 1 und 2 sind Übungsspiele, in denen die Handhabe der verschiedenen Schalter der Steuerung geübt werden kann. Bewegt man sich auf einen Buchstaben oder Treibstoffschacht zu, begibt sich der Pendler automatisch direkt zu dem nächstliegenden Treibstofftank oder Treibstoffschacht.

In diesen Spielen sind alle Treibstofftanks und Raumschiff-

schächte mit den gleichen Buchstaben bezeichnet. Der Buchstabe im Spiel 1 ist immer ein Großbuchstabe; im Spiel 2 ist es immer ein Kleinbuchstabe.



Kleineren Kindern sollte in den Übungsspielen möglicherweise anfängliche Hilfestellung gegeben werden. Beispielsweise kann gefragt werden: "Zeig auf den Buchstaben, den Du aufheben willst, und zeig mir, in welche Richtung Du den Pendler bewegen willst."

3, 4, 5: Spiele mit verstreuten Buchstaben (1 oder 2 Spieler)

In diesen Spielen werden im Weltall verstreute Buchstaben mit Buchstaben des Raumschiffes, die in alphabetischer Reihen-

folge angeordnet sind, aufeinandergebracht.

Spiel 3 enthält lauter Großbuchstaben; Spiel 4 enthält lauter Kleinbuchstaben. Im Spiel 5 werden Großbuchstaben im Weltall mit Kleinbuchstaben im Raumschiff zusammengebracht.

6,7,8: Gemeinschaftsspiele mit verstreuten Buchstaben (2 Spieler)

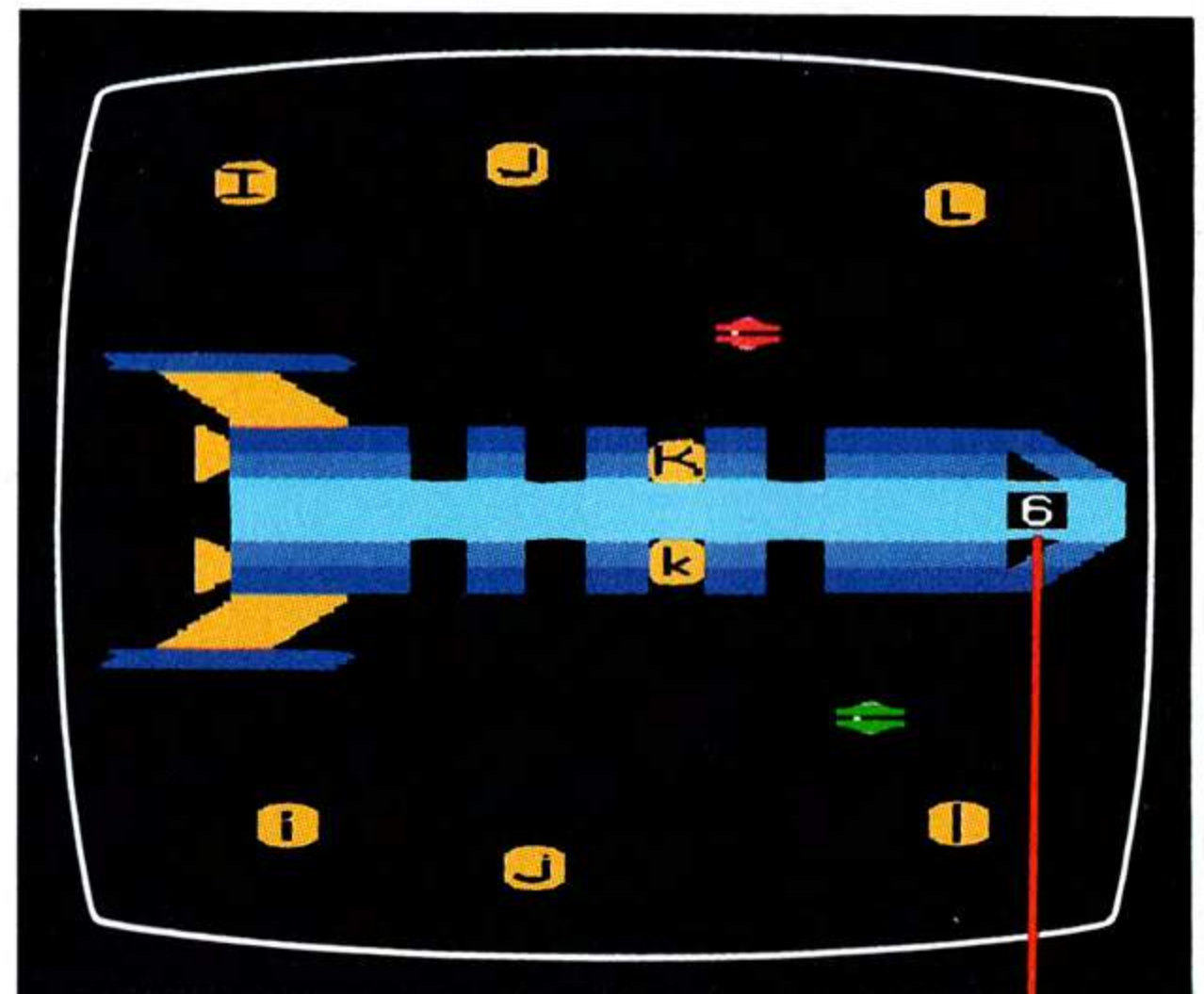
Hier müssen zwei Spieler zusammenarbeiten, um die gleichen Buchstaben auf die zwei Seiten des Raumschiffes zu bringen. Hat ein Spieler einen bestimmten Buchstaben auf eine Seite des Raumschiffes gebracht, kann der Schacht der anderen Seite nur mit dem gleichen Buchstaben gefüllt werden. Die Buchstaben können in unregelmäßiger Reihenfolge ins Raumschiff gebracht werden, oder — um das Spiel spannender zu gestalten — in alphabetischer Reihenfolge!

Das Spiel 6 besteht aus lauter Großbuchstaben; Spiel 7 aus lauter Kleinbuchstaben. Im Spiel 8 sind die obersten Treibstofftanks mit Großbuchstaben markiert, die unteren Treibstofftanks mit Kleinbuchstaben.

9: Spiel mit verstreuten Buchstaben und Zeitmesser (1 oder 2 Spieler)

Spiel 9 wird gespielt wie Spiel 5, jedoch mit Zeitmesser! Eine

Zeituhr in der Spitze des Raumschiffes vollzieht den Countdown von 9 bis 1. Sobald der Zeitmesser verschwindet, schließen sich die Raumschiff-türen, und das Raumschiff startet zum Planeten Erde.



ZEITMESSER

Die Entfernung, die das Raumschiff hinter sich bringen kann, hängt von der Anzahl der Treibstofftanks ab, die jeder Spieler emporbringen konnte. **Ein** Treibstofftank reicht bis zum Saturn; **zwei** Treibstofftanks reichen bis zum Jupiter; und **drei** Treibstofftanks bis zum Mars. Sind **vier** Treibstofftanks im Raumschiff, geht's heim bis zur Erde!

10 und 11: Spiele mit ersetzbaren Buchstaben und Zeitmesser (1 oder 2 Spieler)


In diesen Spielen müssen die Spieler die Buchstaben im Weltall mit denen im Raumschiff gleichsetzen. Jedesmal, wenn ein

Buchstabe aufgehoben wird, wird er mit dem im Alphabet folgenden Buchstaben ersetzt. Ein aufgehobenes **A** wird beispielsweise im Weltall durch ein **B** ersetzt; wird daraufhin ein **B** aufgehoben, wird es im Weltall mit einem **C** ersetzt. Auf diese Weise kann solange durch's Alphabet gegangen werden, bis der Spieler den erforderliche Buchstaben erhält.

Hinweis: Wird ein **Z** aufgehoben, wird es mit einem **A** ersetzt.

Man sollte jedoch versuchen, nicht zuviele unnötige Buchstaben aufzuheben, denn diese Spiele laufen gegen die Uhr! Dem Spieler stehen fünf Treibstofftanks zur Auswahl, und so sollte jener Buchstabe im Alphabet gewählt werden, der dem benötigten am nächsten liegt.

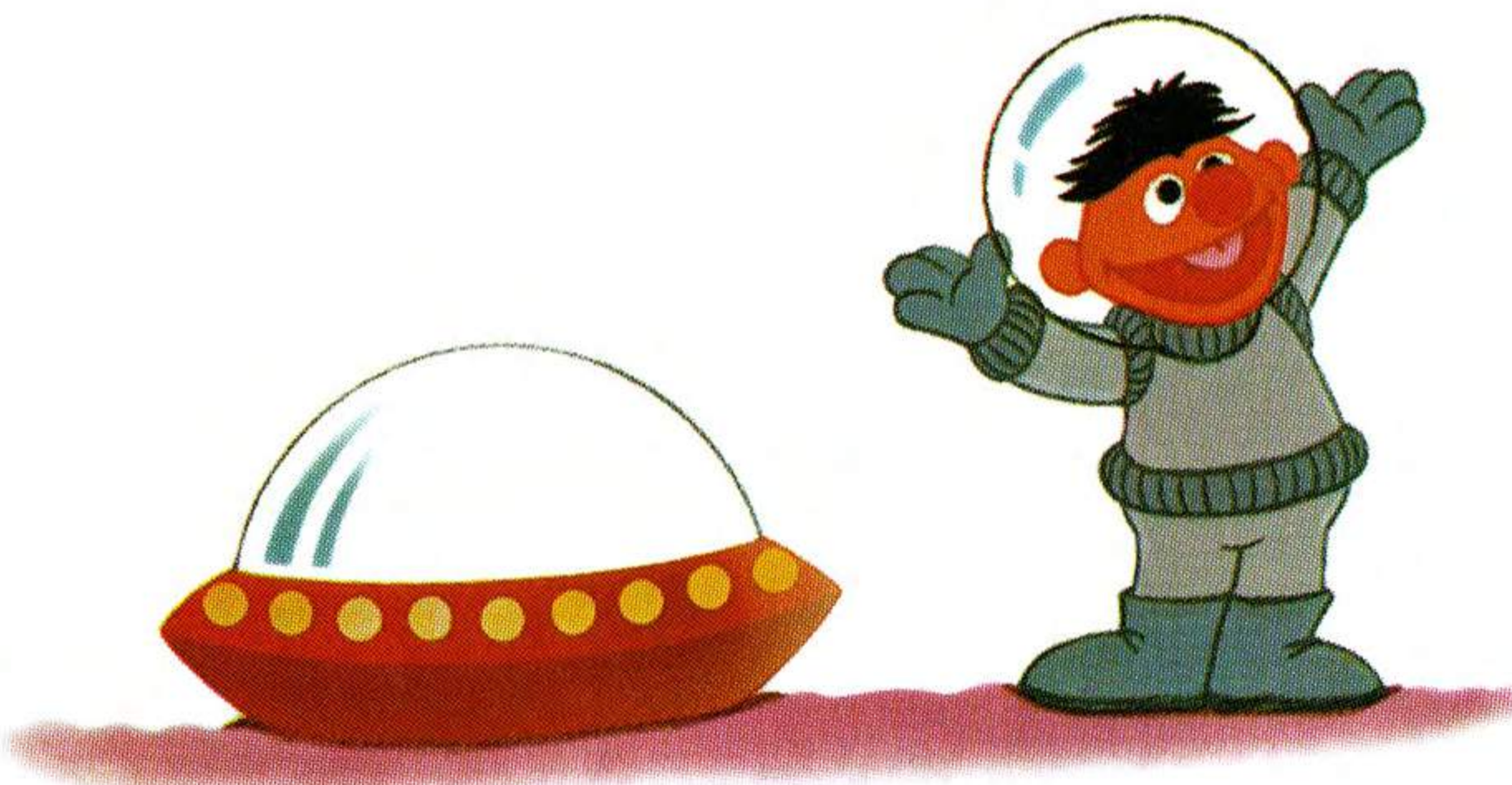
Und wie im Spiel 9, kann man auch hier je weiter fliegen, desto mehr Treibstoffschächte gefüllt werden. Im Spiel 10 steht mehr Zeit zur Verfügung als im Spiel 11. Spiel 10 besteht aus lauter Großbuchstaben, Spiel 11 aus lauter Kleinbuchstaben.

 Man kann sich mit dem Kind über die alphabetische Reihenfolge unterhalten. Unterstützen Sie es darin, sich die Buchstaben, sowie die richtige Reihenfolge der Buchstaben zu überlegen.

12: Super-Herausforderungsspiel (2 Spieler)

Spiel 12 ist ein Gemeinschaftsspiel mit ersetzbaren Buchstaben, indem die beiden Spieler Buchstabenpaare schaffen, und in die beiden Raumschiffseiten bringen.

Beherrschen die Spieler das Zusammenfügen von Buchstabenpaaren, können eigene Spielvarianten gespielt werden. Beispielsweise können im Wettlauf gegen die Uhr Worte an der Seite des Raumschiffes geschrieben werden. Man kann ferner vor dem Spiel eine Worlliste aufstellen, oder man kann im Weltall ein Wort zerstreuen, und es den Spielpartner zusammenbauen lassen. Dabei nicht vergessen, man braucht genau vier Buchstaben auf jeder Seite des Raumschiffes, um Ernie zurück auf die Erde zu bringen!





Nota ai genitori

Il gioco ALPHA BEAM trasporta i bambini in un'emozionante ambiente extraterrestre in cui potranno far pratica di vari esercizi utili ad imparare a leggere, per esempio:

1. Far corrispondere delle lettere identiche.
2. Far corrispondere le maiuscole e le minuscole delle stesse lettere.
3. Distinguere fra lettere somiglianti.
4. Alfabetizzare le lettere e riconoscere l'ordine alfabetico.

Il gioco ALPHA BEAM comprende diverse varianti a due giocatori che incoraggiano lo spirito di collaborazione fra i

giocatori. Mentre si gioca coi bambini si potrà favorire la collaborazione commentando il gioco. Si può provare a dire cose come: "Quale lettera dobbiamo prendere per prima?" e "Dove dobbiamo mettere la lettera **A**?"; e i bambini dovrebbero essere incoraggiati a parlare del gioco anche loro.

Nella lettura di questo libretto d'istruzioni ci si imbatte a volte nel segno seguente:



Il segno sarà seguito da suggerimenti che aiuteranno genitori e bambini a trarre il massimo divertimento dal gioco ALPHA BEAM.



Preparazione



Usare i comandi KIDS di ATARI per giocare ad ALPHA BEAM. Per i giochi ad un solo giocatore, inserire un comando nella spina di sinistra sul retro dell'unità base; per quelli a due, inserire un secondo comando nella spina di destra.



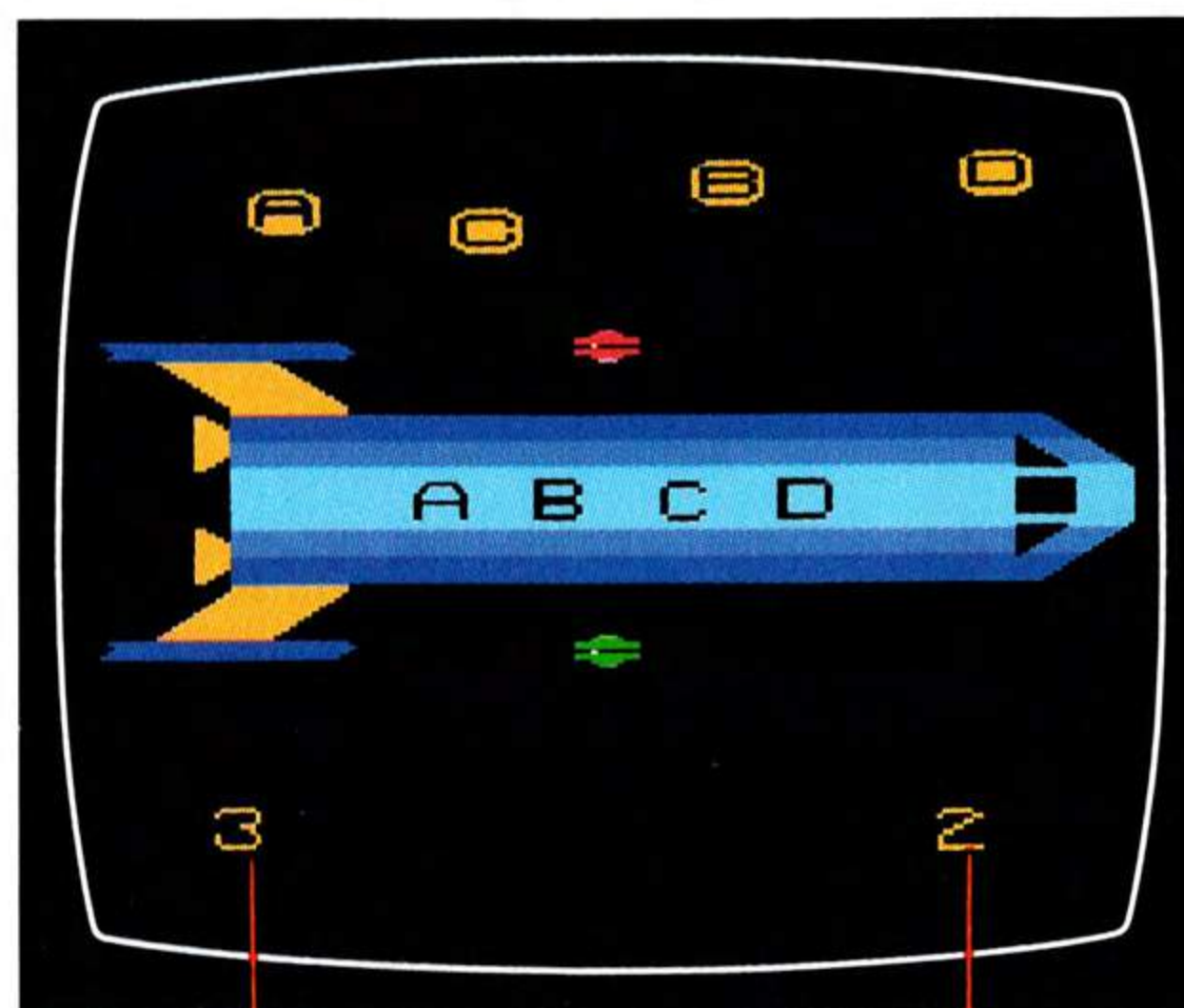
Due cartellini di sovrapposizione ALPHA BEAM per la tastierina del comando sono acclusi. Questi coloriti cartellini permetteranno ai bambini di scegliere i pulsanti giusti durante il gioco. Far scivolare le estremità dei cartellini nelle apposite fessure in alto ed in basso alla tastierina.

Conmutatori dell'unità base

Usate il conmutatore **GAME SELECT** per scegliere uno dei dodici varianti di gioco (vedi **VARIANTI DEL GIOCO**). Premete **GAME SELECT** finchè il numero di gioco desiderato non appaia in basso a sinistra dello schermo televisivo. Il numero sulla destra indica il numero di giocatori.

Premete **GAME RESET** per cominciare a giocare o per ricominciare da capo durante il gioco.

Non si fa uso de commutatori **DIFFICULTY** in questo gioco.



NUMERO GIOCO

NUMERO
GIOCATORI

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durrat utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

Il gioco



Erberto vuole tornare sulla Terra, ma il suo razzo è rimasto a secco di carburante in pieno spazio. Lo scopo di ALPHA BEAM è di teleportare i serbatoi di carburante, contrassegnati con le lettere, che galleggiano nello spazio nei vani-carburante del razzo rimasti vuoti. In alcuni giochi si dovranno far corrispondere le lettere sui serbatoi con quelle sui vani-carburante; in altri si dovranno far corrispondere le proprie lettere con quelle del compagno sull'altro lato del razzo (vedere VARIANTI DEL GIOCO).

Il rifornimento del razzo

Il giocatore controlla la navetta spaziale che teleporta le lettere a bordo del razzo. Per spostare la navetta verso sinistra o verso destra, premere la freccia sul cartellino della tastierina indicante la direzione desiderata.

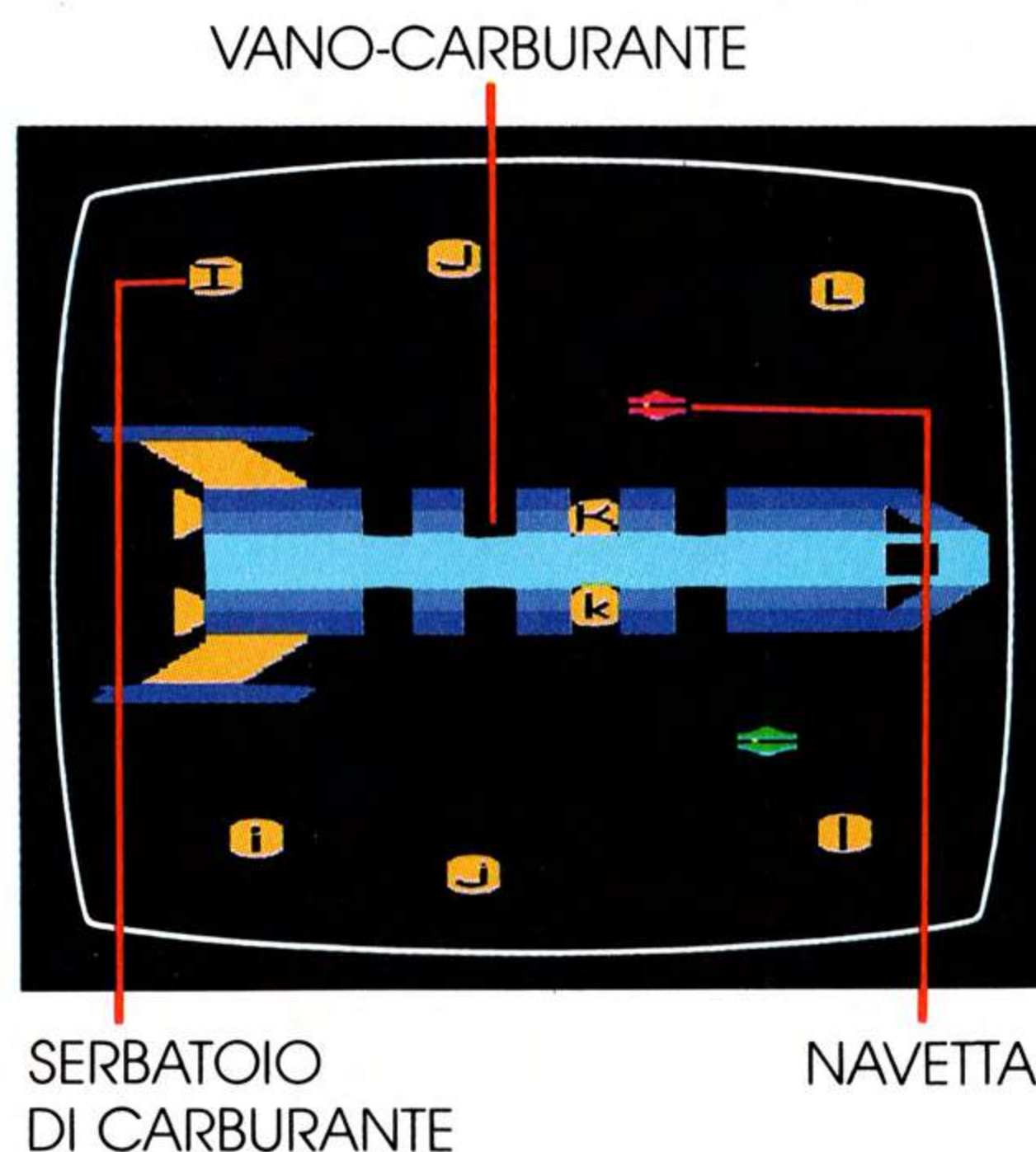


Per tirar su una lettera, spostare la navetta fino alla lettera voluta e premere il pulsante di "raggio portante" superiore sul cartellino. Per trasferire la lettera dentro uno dei vani carburante, spostare la navetta spaziale fino al vano e premere il pulsante "raggio portante" in-

feriore sul cartellino. Se la lettera non corrisponde al vano carburante vuoto, si udirà un ronzio e la lettera non entrerà.

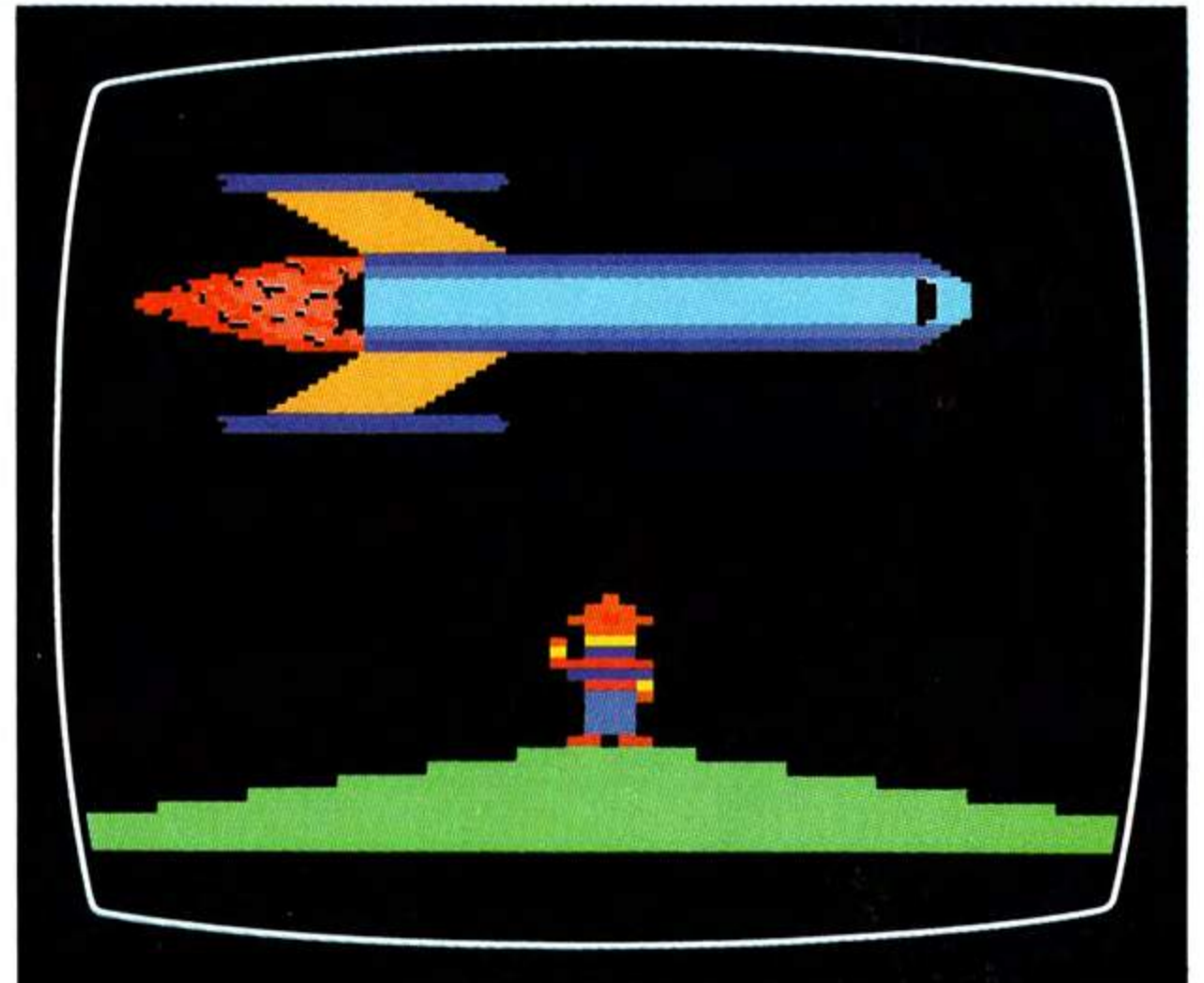


Nei giochi a due, il giocatore che controlla la navetta inferiore usa il pulsante "raggio portante" **inferiore** per caricare le lettere e di quello **superiore** per scaricarle sul razzo.



Il decollo

Alla fine di ogni partita le porte del razzo si chiudono e questo decolla per il suo lungo viaggio di ritorno. Se tutti i vani sono stati riforniti di carburante, il volo di ritorno alla Terra si svolgerà senza intoppi e Pierino potrà finalmente tornare a casa. Bentornato, Erberto!



Varianti del gioco



Il gioco ALPHA BEAM consiste di dodici varianti, di cui ognuna è più difficile della precedente. Dopo aver letto le descrizioni che seguono, usa la TABELLA DI GIOCO sul retro di questo libretto per un riferimento rapido.

1 e 2: Giochi d'esercitazione (1 giocatore)

I giochi 1 e 2 sono un'esercitazione grazie a cui i bambini imparano a riconoscere i vari pulsanti della tastierina. Quando la si sposta verso una lettera, la navetta si piazza automaticamente sotto il serbatoio di carburante più vicino. Quando la si sposta verso un vano carburante, la navetta si piazza automaticamente sopra quello più vicino.

In questi due giochi tutti i serbatoi e tutti i vani sono contrassegnati con la stessa lettera. Nel gioco 1 la lettera è sempre maiuscola; nel gioco 2 è sempre minuscola.



Nei giochi di esercitazione i bambini più piccoli avranno bisogno di essere instradati. Si potrà dire al bambino: «Indica la lettera che vuoi trasportare e fammi vedere come pensi di arrivarci.» Questo è pure il momento adatto per parlare dei nomi delle lettere che si vedono sullo schermo.

3, 4 e 5: Giochi con lettere alla rinfusa (1 o 2 giocatori)

In questi giochi si devono far corrispondere le lettere che si

trovano alla rinfusa nello spazio con quelle in ordine alfabetico sul razzo. Cosicché, per teleportarle sul razzo, le lettere dovranno essere messe in ordine alfabetico.

Nel gioco 3 tutte le lettere sono maiuscole; nel gioco 4 sono tutte minuscole. Nel gioco 5 i giocatori devono far corrispondere le lettere maiuscole nello spazio con quelle minuscole del razzo.

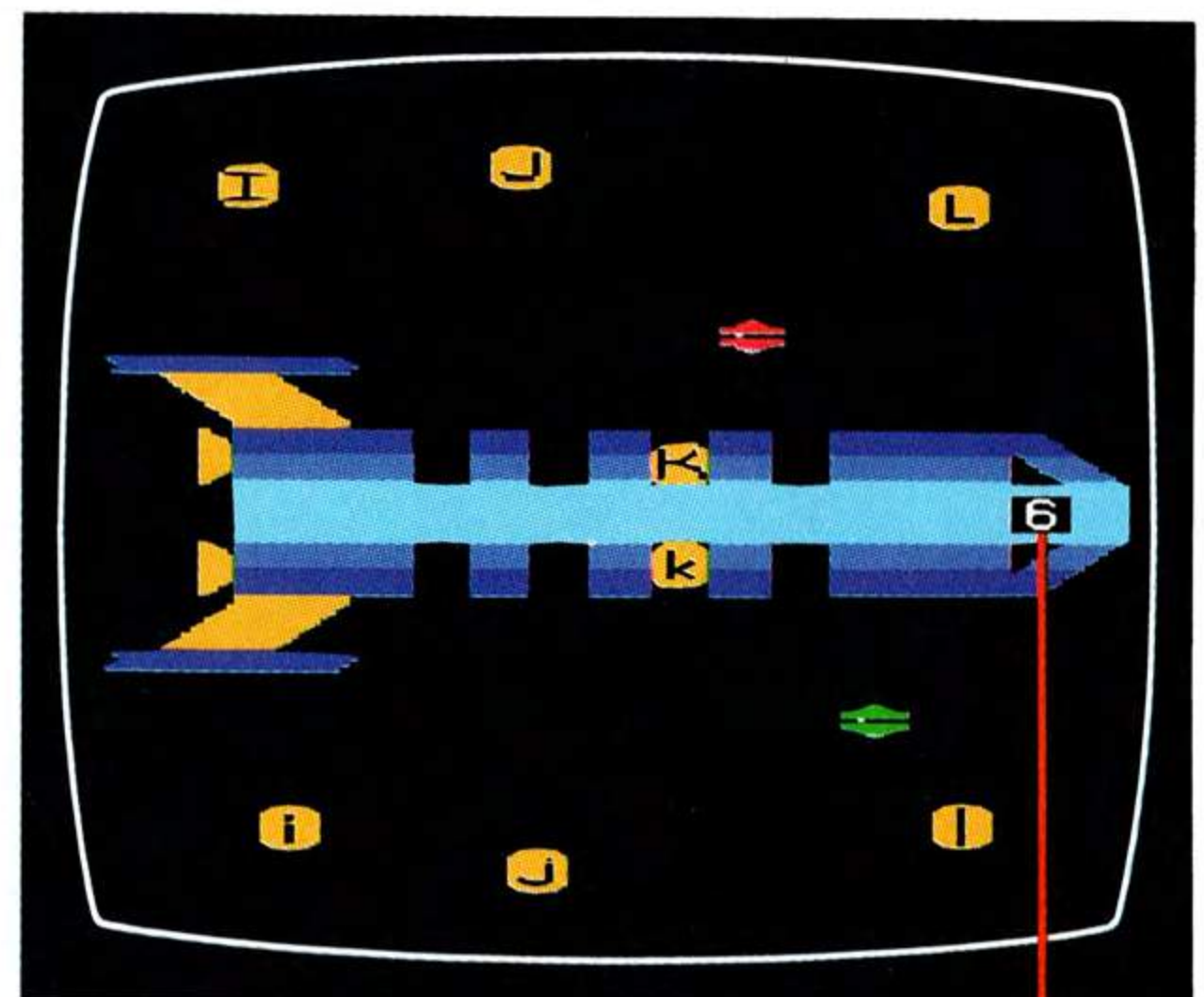
6, 7 e 8: Giochi in collaborazione con lettere alla rinfusa (2 giocatori)

Adesso i due compagni di gioco devono collaborare per mettere le stesse lettere sui due lati del razzo. Appena un giocatore ha scaricato una lettera in un vano del razzo, il vano sul lato opposto potrà essere riempito soltanto con una lettera identica. Si possono teleportare le lettere sul razzo alla rinfusa oppure — se si vuol rendere il gioco più impegnativo — le si possono teleportare in ordine alfabetico!

Nel gioco 6 tutte le lettere sono maiuscole; nel gioco 7 sono tutte minuscole. Nel gioco 8 i serbatoi di carburante superiori sono contrassegnati con delle maiuscole mentre quelli inferiori lo sono con delle minuscole.

9: Gioco a cronometro con lettere alla rinfusa (1 o 2 giocatori)

In questo gioco, un cronometro sull'ogiva del razzo conta alla rovescia da 9 fino a 1. Quando il contatore scompare, le porte si chiudono ed il razzo si mette in moto verso la Terra.



CRONOMETRO

La distanza che il razzo percorrerà dipende da quanti serbatoi di benzina i due giocatori sono riusciti a caricarvi. Con **un** solo serbatoio il razzo potrà giungere fino a Saturno, con **due** fino a Giove, con **tre** arriverà fino a Marte, e con **quattro** serbatoi il razzo potrà percorrere tutta la distanza che lo separa dalla Terra!

10 e 11: Giochi a cronometro con lettere sostituibili (1 o 2 giocatori)

In questi giochi dipenderà dai giocatori assicurarsi che le lettere nello spazio corrispondono alle lettere sul razzo. Ogni volta che una lettera è caricata, viene sostituita dalla lettera seguente dell'alfabeto. Per esempio, quando si carica una **A**, questa viene sostituita nello spazio da una **B**; se questa a sua volta viene caricata, una **C** apparirà nello spazio. In questo modo si può far scorrere l'alfabeto finché non appaia la lettera di cui si ha bisogno.

Nota: Dopo la **Z** riappare una **A**.

Ma bisogna cercare di non cambiare più lettere dello stretto necessario—questi giochi sono a cronometro! Si può scegliere fra cinque diversi serbatoi di carburante, quindi è meglio cercare la lettera che nell'alfabeto si trova più vicino a quella di cui si ha bisogno.

Come nel gioco 9, quanti più vani del razzo vengono riempiti, tanto più lontano si potrà arrivare dopo che questo si mette in moto. Nel gioco 10 si ha più tempo a disposizione che non nel gioco 11. Nel gioco 10 tutte le lettere sono maiuscole mentre nell'11 sono tutte minuscole.



A questo punto si potrà spiegare ai bambini il concetto di ordine alfabetico. Bisogna incoraggiare il bambino a pensare ad ogni lettera visibile sullo schermo ed indovinare la lettera seguente nell'alfabeto.

12: La Super-Sfida (2 giocatori)

I due giocatori collaborano per teleportare le stesse lettere sui due lati del razzo. Ma, siccome non potranno iniziare con le stesse lettere, dovranno lavorare in tandem anche per formare delle coppie di lettere identiche.

Quando i due giocatori hanno imparato a formare le coppie di lettere identiche, potranno divertirsi ad inventare le varianti che preferiscono. Per esempio: a che velocità si possono scrivere delle parole sui lati del razzo? Si può anche fare una lista di parole prima del gioco o farla compilare da un genitore o d'un amico. Oppure un giocatore può formare una parola alla rinfusa nello spazio che l'altro giocatore dovrà rimettere in ordine. Ma non ci si deve dimenticare che ci vorranno esattamente quattro lettere su ciascun lato del razzo per far tornare Erberto sulla Terra!



Aviso a los padres

El juego ALPHA BEAM ofrece a los niños una emocionante escena interplanetaria en donde podrán practicar ejercicios que les ayudarán a aprender a leer, tales como:

1. Emparejamiento de letras idénticas.
2. Emparejamiento de letras mayúsculas con las correspondientes letras minúsculas.
3. Distinción entre letras similares.
4. Alfabetización de las letras y reconocimiento del orden alfabético.

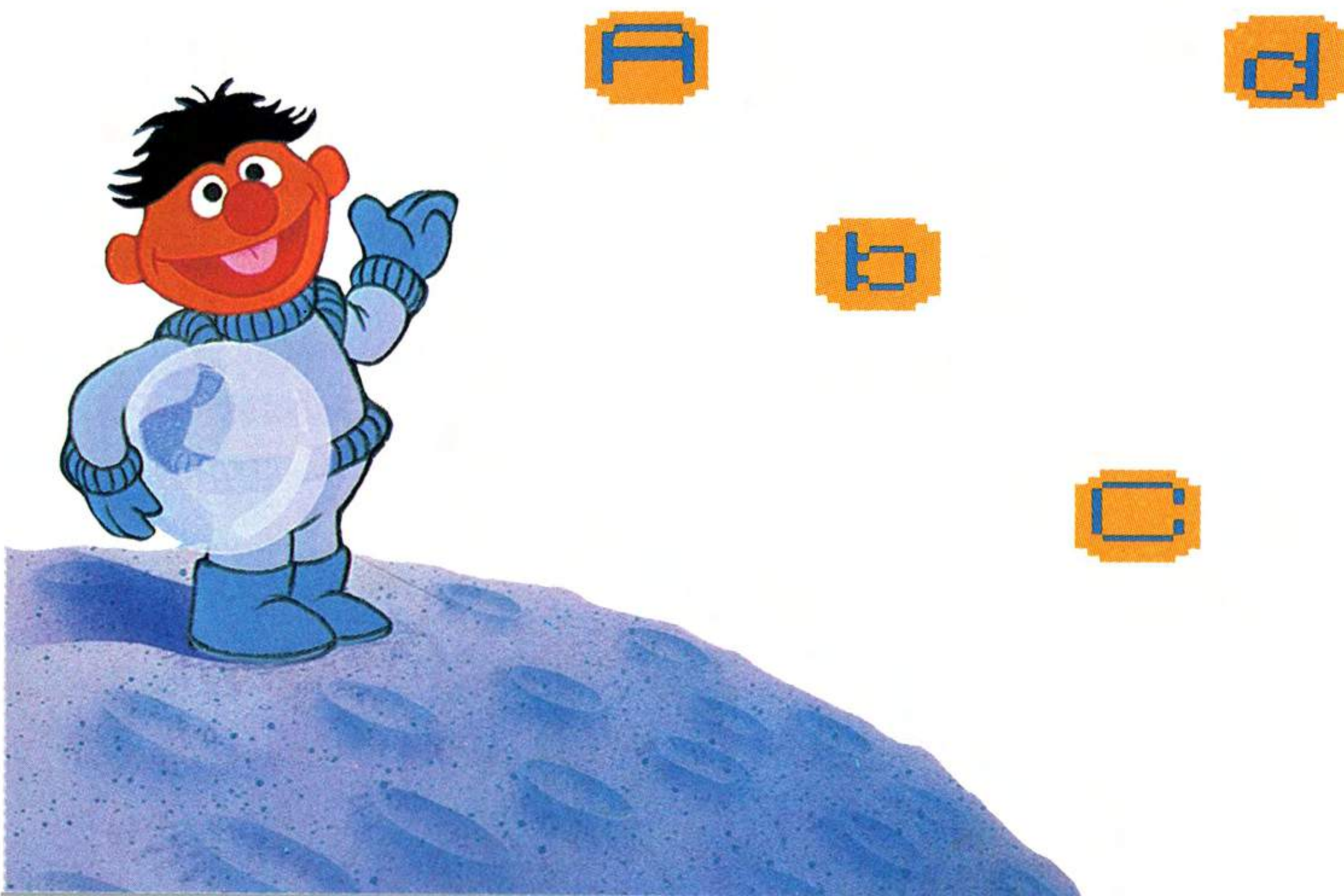
ALPHA BEAM incluye varias versiones para dos jugadores que estimulan la cooperación entre los mismos. Mientras usted juega este juego con su niño, también

podrá enfatizar la idea de cooperación hablando del juego. Dígale, por ejemplo, "¿Qué letra deberíamos escoger primero?", "¿Dónde deberíamos poner la letra A?". Aliente a su niño a que también hable del juego.

A medida que usted va leyendo este manual, encontrará ocasionalmente este símbolo:



Este símbolo irá seguido por sugerencias que servirán de ayuda para que usted y su niño se diviertan lo máximo posible con ALPHA BEAM.



Preparación



Utilice los controles KIDS de ATARI para jugar al ALPHA BEAM. Para juegos de un solo jugador, conecte un control al enchufe hembra izquierdo en la parte trasera de la consola. Para juegos de dos jugadores, conecte un segundo control al enchufe hembra derecho.



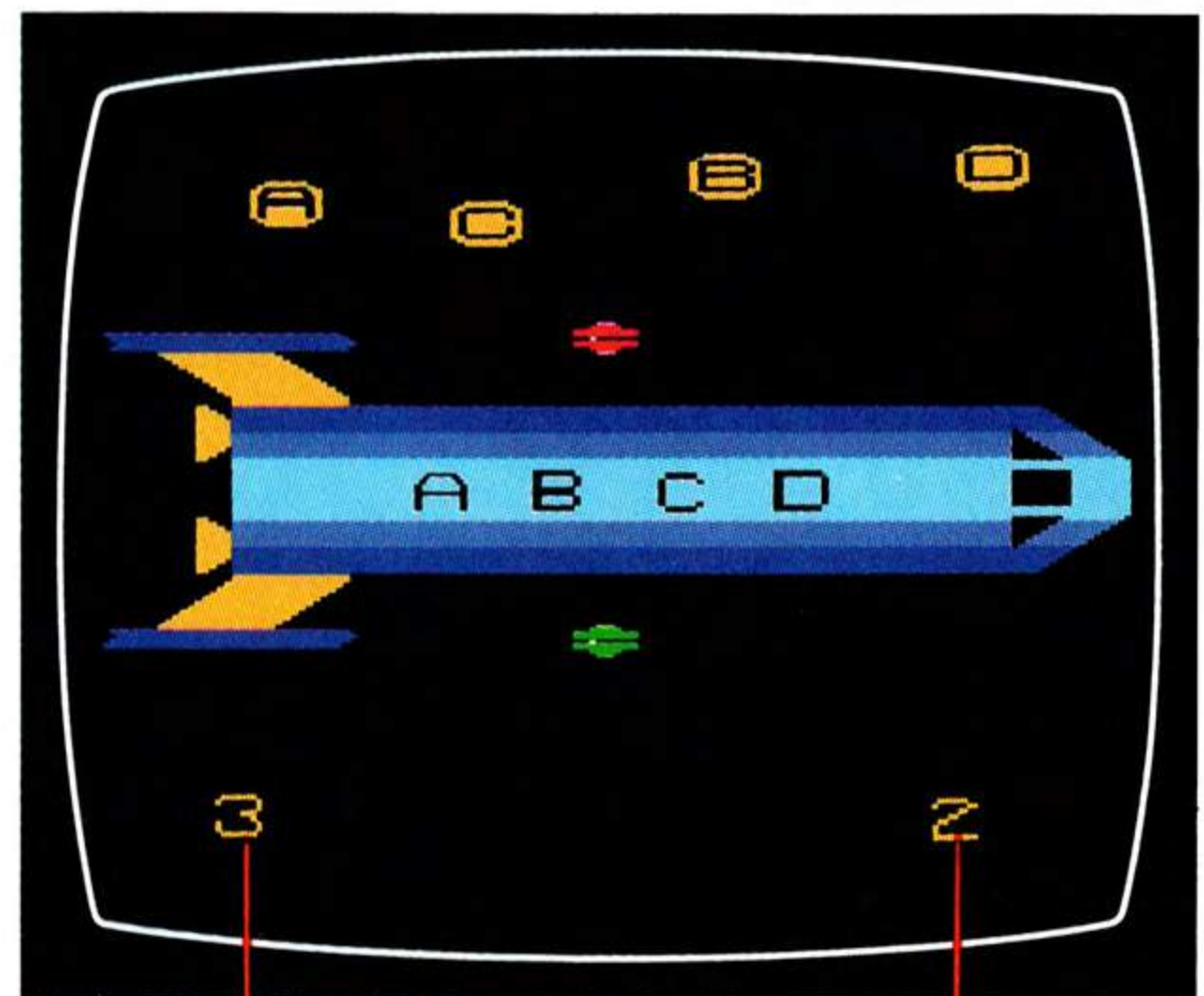
Se incluyen dos tarjetas de juego ALPHA BEAM para los teclados de los controles. Estas coloridas tarjetas de juego ayudarán a los niños a seleccionar los botones apropiados durante el juego. Inserte las orejetas de la tarjeta en las ranuras provistas en los lados superior e inferior del teclado.

Conmutadores de la consola

Use el conmutador **GAME SELECT** para seleccionar uno de los doce niveles de juego (vea **VARIANTES DEL JUEGO**). Oprima **GAME SELECT** hasta que aparezca en la parte inferior de la pantalla el número del juego y el número de jugadores que desee.

Oprima **GAME RESET** para iniciar el juego o para reiniciar el juego en cualquier momento.

Los conmutadores **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.



NUMERO DEL JUEGO

NUMERO DE JUGADORES

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™

El juego



Epi quiere volver al planeta Tierra, pero su astronave ha agotado el combustible en lo más profundo del espacio interplanetario. El objeto del juego ALPHA BEAM consiste en trasladar por rayo tractor los depósitos de combustible marcados con letras que flotan en el espacio hacia los compartimientos de combustible vacíos de la astronave. En algunos juegos, deberán emparejarse las letras de los depósitos de combustible con las letras en los compartimientos de combustible, en otros juegos, deberán emparejarse las letras de un jugador con las letras del otro jugador al otro lado de la astronave (vea VARIANTES DEL JUEGO).

Reabastecimiento de combustible de la astronave

Usted controla el transbordador espacial que envía letras por rayo tractor hacia la astronave.



Para girar el transbordador hacia la izquierda o derecha, oprima la flecha en la tarjeta de juego sobre el teclado que apunta hacia el sentido en que usted desea moverse.

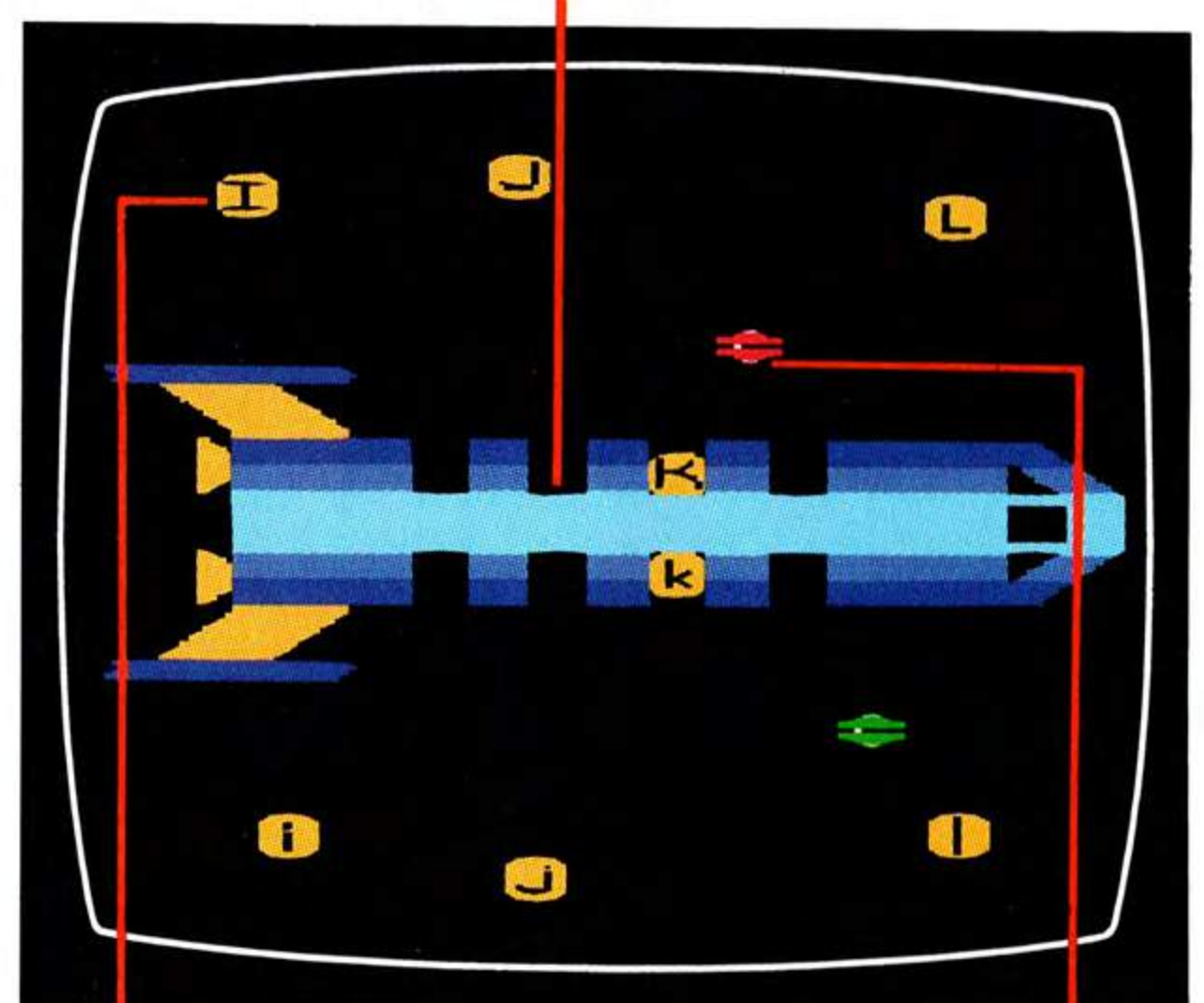
Para recoger una letra, mueva el transbordador hacia la letra deseada y oprima el botón de rayos **superior** en la tarjeta de juego. Para trasladar la letra hacia un compartimiento de combustible, mueva el transbordador hacia el compartimiento y oprima el botón de rayos **inferior**. Si la letra no es igual a la del compartimiento de combustible vacío, se oirá un zumbido y la letra no entrará.



En los juegos para dos jugadores, el jugador que controla el transbordador inferior utiliza el botón de rayos **inferior** para recoger letras, y el botón de rayos **superior** para trasladarlas hacia la astronave.



COMPARTIMIENTO DE COMBUSTIBLE

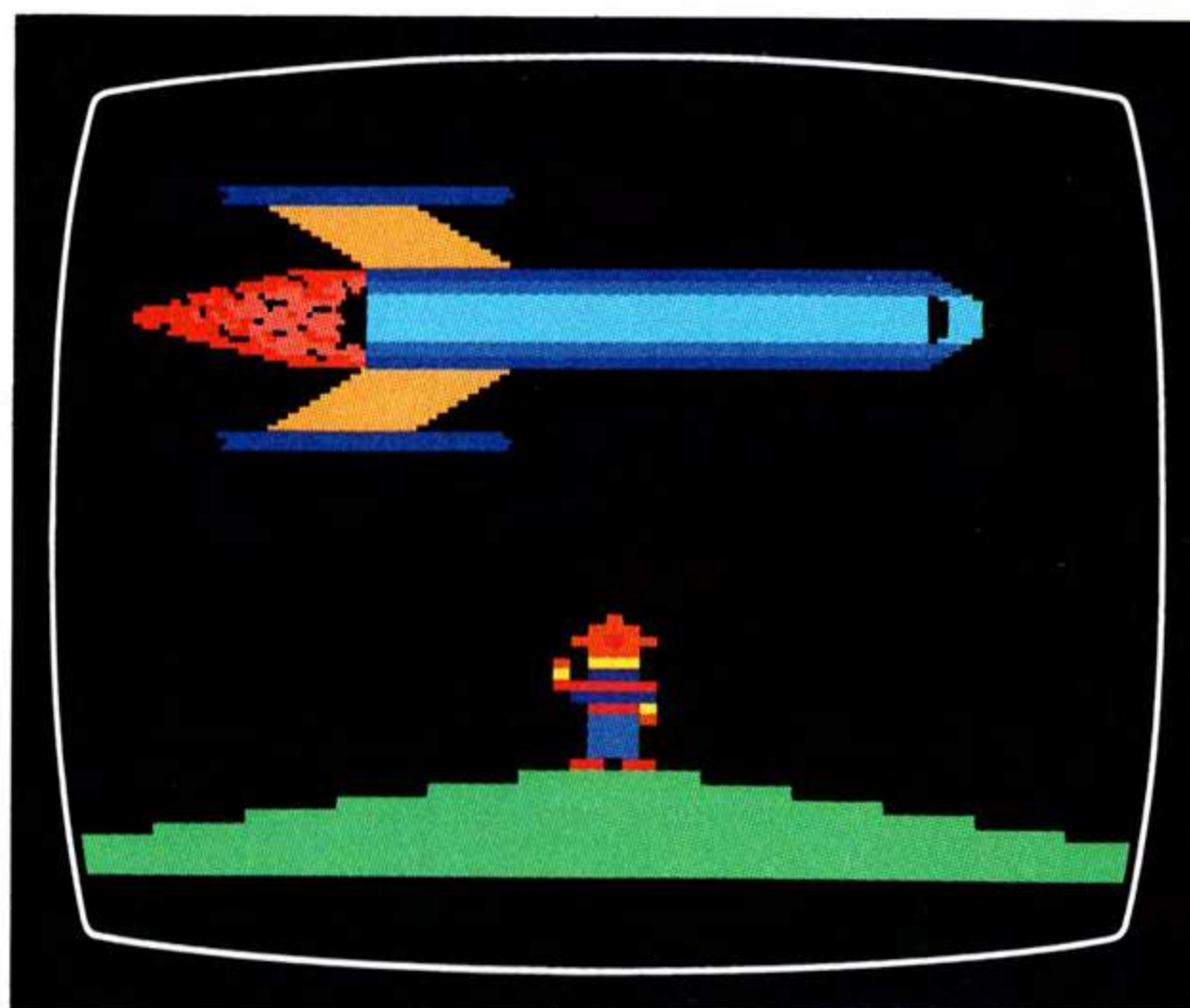


DEPOSITO DE COMBUSTIBLE

TRANSBORDADOR

El despegue

Al final de cada juego, se cierran las puertas de la astronave y la astronave despegue hacia la Tierra. Si se han llenado todos los compartimientos de combustible, la astronave volará hasta llegar a la Tierra y por fin Ernestito volverá a su casa. ¡Bienvenido a tu casa, Epi!



Variantes del juego



El juego ALPHA BEAM contiene doce variantes del juego. Cada nueva variante es más retadora que la anterior. Utilice la TABLA DE JUEGOS al final de este librito que le servirá de guía rápida.

1 y 2: Juegos de práctica (1 jugador)

Los juegos 1 y 2 son juegos de práctica para familiarizar los niños con los diferentes botones del teclado. Cuando el transbordador se dirige hacia una letra o hacia un compartimiento de combustible, este se centra automáticamente bajo el depósito o compartimiento de combustible más cercano.

Todos los depósitos de combustible y compartimientos de la astronave van marcados con la misma letra. La letra en el juego

1 es siempre una mayúscula; en el juego 2 es siempre una minúscula.



Es posible que los niños de corta edad requieran ayuda para comenzar. Diga a su niño, "Apunta a la letra que deseas recoger y muéstrame en qué sentido te moverás para llegar hasta ella." Esta es una buena oportunidad para hablar de los nombres de las letras.

3, 4 y 5: Juegos de letras desordenadas (1 ó 2 jugadores)

Ahora, usted deberá emparejar las letras desordenadas en el firmamento con las letras alfabetizadas en la astronave. A medida que usted va trasla-

dando las letras del firmamento hacia la astronave, deberá colocarlas en orden alfabético.

El juego 3 contiene todas las mayúsculas; el juego 4 contiene todas las letras minúsculas. En el juego 5, los jugadores emparejan las mayúsculas en el firmamento con las minúsculas en la astronave.

6, 7 y 8: Juegos cooperativos de letras desordenadas (2 jugadores)

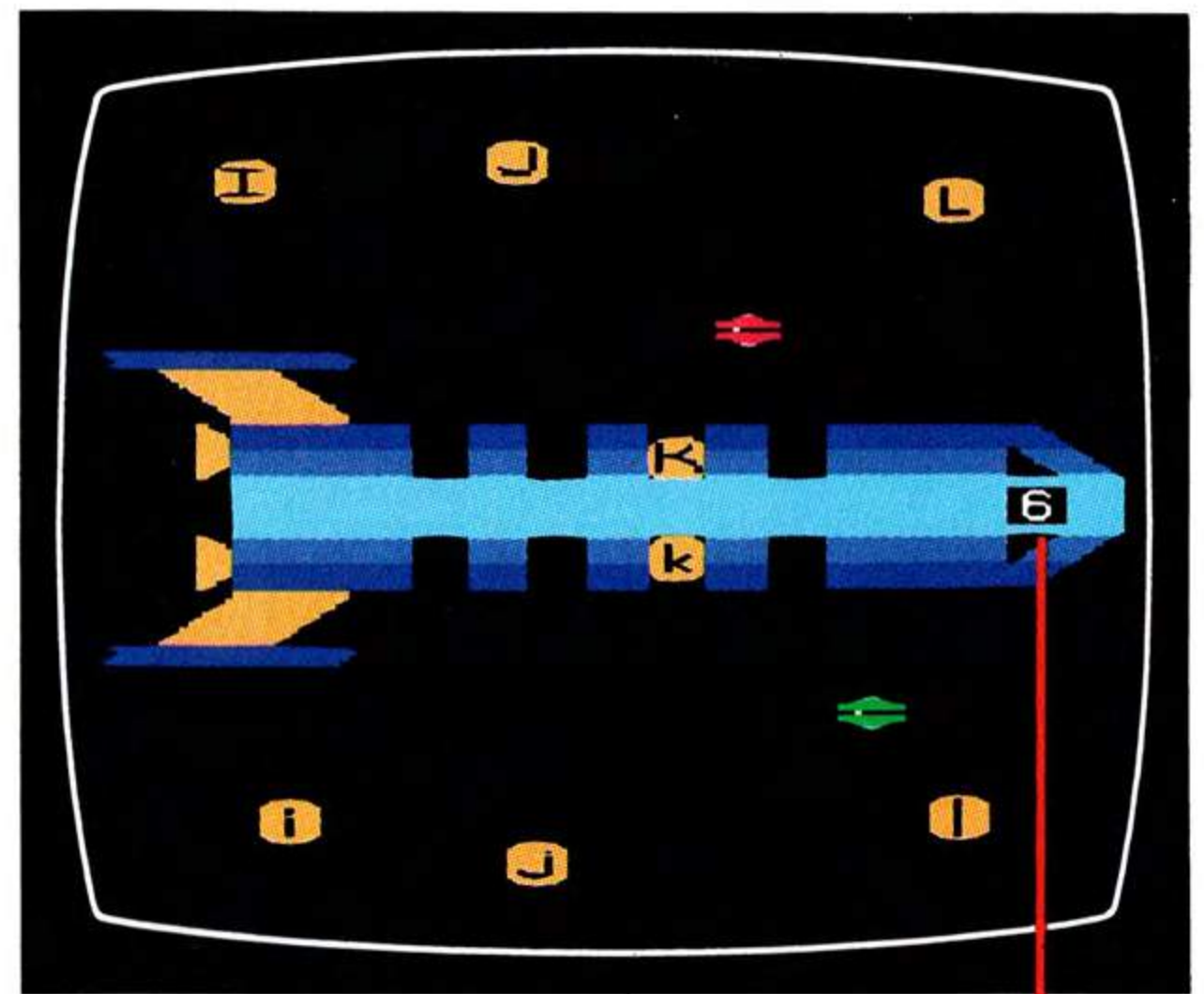
Ahora, usted y su socio deben trabajar juntos para poner las mismas letras en ambos lados de la astronave. Una vez que un jugador traslade una letra hacia un compartimiento de la astronave, el compartimiento de enfrente sólo podrá llenarse con la misma letra. Usted podrá trasladar las letras a la astronave sin seguir ningún orden o —para un juego más retador— podrá trasladar las letras en orden alfabético.

El juego 6 contiene todas las letras mayúsculas; el juego 7 las contiene todas minúsculas. En el juego 8, los depósitos superiores de combustible van marcados con letras mayúsculas, y los inferiores con minúsculas.

9: Juego cronometrado con letras desordenadas (1 ó 2 jugadores)

En este juego, hay un cronometrador en la nariz de la astro-

nave que cuenta de 9 a 1. Cuando desaparece el cronometrador, se cierran las puertas de la astronave y ésta despegue en dirección de la Tierra.



CRONOMETRADOR

La distancia viajada por la astronave depende de cuántos depósitos de combustible han sido trasladados por cada jugador hacia la astronave. **Un solo** depósito lo llevara hasta Saturno; **dos** a Júpiter; **tres** a Marte y con **cuatro** viajará hasta la tierra.

10 y 11: Juegos cronometrados con letras reemplazables (1 ó 2 jugadores)


En estos juegos, deberán de emparejarse las letras en el firmamento con las letras de la astronave. Cada vez que usted recoja una letra, ésta será reemplazada por la siguiente letra alfabética. Por ejemplo, si usted recoge la letra **A**, ésta

será reemplazada por **B** en el firmamento; y si recoge la letra **B**, aparecerá una **C**, y así sucesivamente. Siguiendo este procedimiento, usted podrá trasladar letra por letra hasta llegar a la letra deseada.

Nota: Cuando usted recoge la letra **Z**, ésta será reemplazada por **A**.

Pero trate de no cambiar más letras que las necesarias, pues estos juegos están cronometrados. Busque la letra más cercana en el alfabeto a la letra que usted necesita.

Cuantos más compartimientos de la astronave llene, tanta más distancia recorrerá la astronave. Usted dispone de más tiempo en el juego 10 que en el juego 11. El juego 10 contiene todas las mayúsculas, y el juego 11 todas las minúsculas.

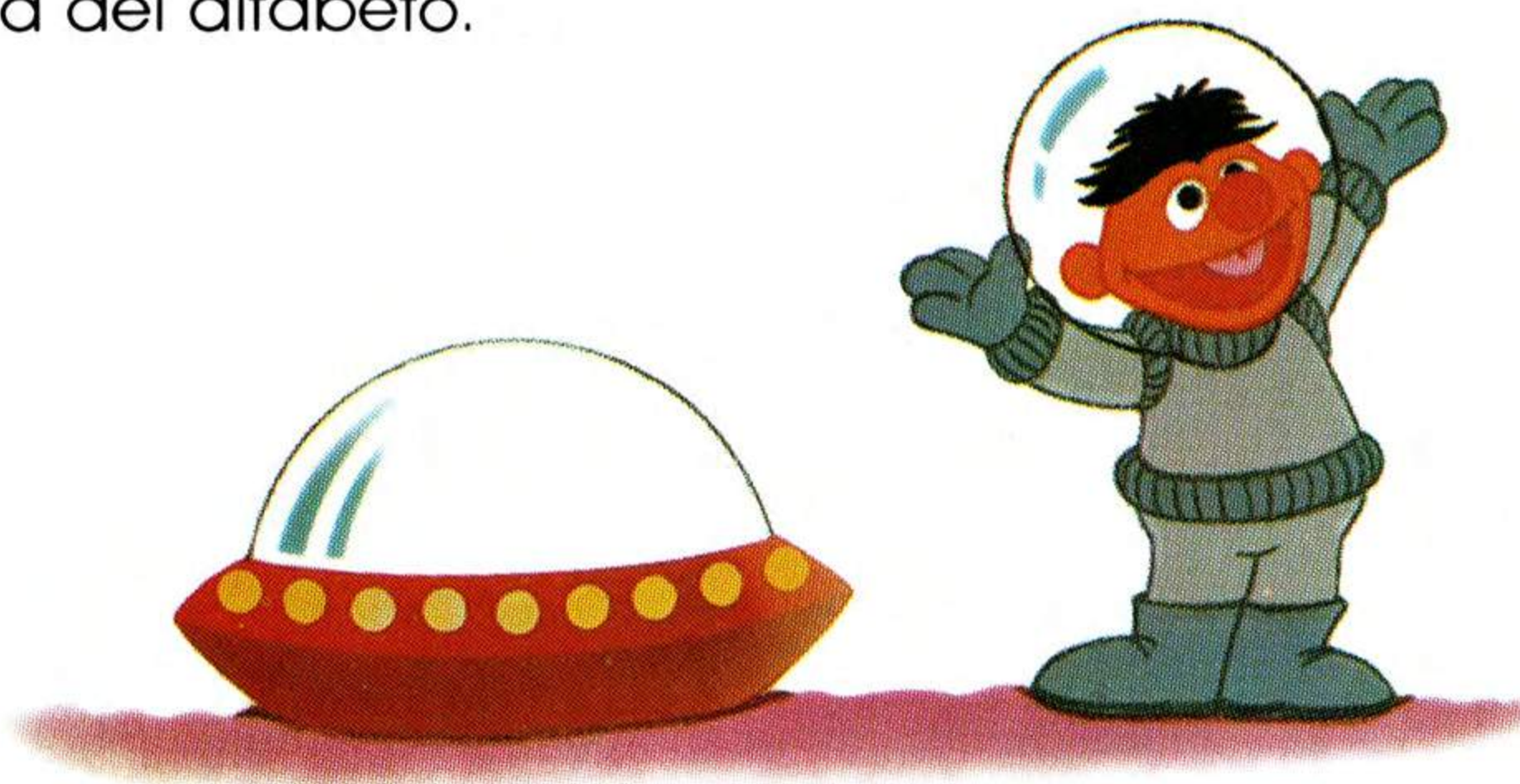
 Quizás desee hablar con su niño sobre el concepto de orden alfabético.

Aliente a su niño a que piense sobre cada letra y cual es la siguiente letra del alfabeto.

12: El Juego superdesafiante (2 jugadores)

Usted y su socio trabajan juntos para trasladar letras iguales a ambos lados de la astronave. Pero, como es posible que ustedes no comiencen con las mismas letras, deberán ayudarse a crear pares.

Una vez que usted domina el procedimiento de emparejar letras con su socio, experimente con sus propias variantes de juego. Por ejemplo, vea cuán rápidamente usted y su socio pueden deletrear palabras en los lados de la astronave. También puede hacer una lista de palabras antes del juego, e incluso puede crear una palabra desordenada en el firmamento y pedir a su socio que la ordene. No se olvide de que necesita cuatro letras exactamente en cada lado de la astronave para que Epi pueda volver a la Tierra.



Which letter doesn't belong?

In each picture there are four fuel tanks. Three of the fuel tanks have the same letter. One doesn't. Point to the letter in each picture that doesn't belong.

Trouve l'erreur.

Sur chaque image, il y a quatre réservoirs d'essence; la même lettre apparaît sur trois de ces réservoirs, mais pas sur le quatrième. Peux-tu trouver l'erreur?

Welcher Buchstabe passt nicht?

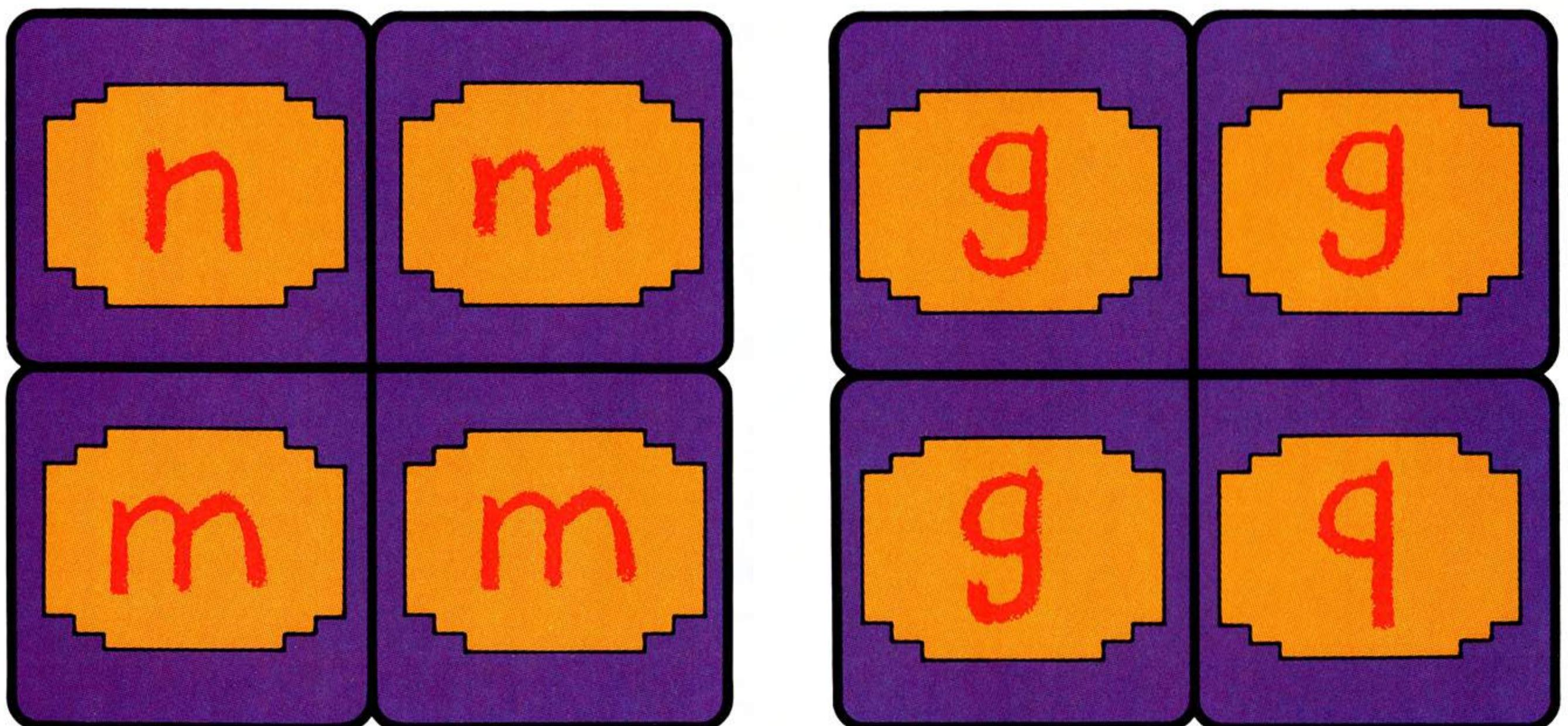
In jedem Bild befinden sich vier Brennstofftanks. Drei der Brennstofftanks haben denselben Buchstaben. Einer davon nicht. Zeige auf jenen Buchstaben in jedem Bild, der nicht paßt.

Quale lettera è sbagliata?

In ogni immagine ci sono quattro serbatoi di carburante. Su tre dei serbatoi c'è la stessa lettera. Sul quarto no. Per ogni immagine, indica la lettera sbagliata.

¿Cual es la letra que difiere de las otras?

En cada dibujo hay cuatro tanques de combustible. Tres de los tanques tienen la misma letra. Un tanque tiene una letra diferente. Indique cuál es la letra en cada dibujo que es diferente de las demás.



Un altro gioco alfabetico

La stazione di servizio Alpha Beam è piena zeppa di lettere. Sai trovarle tutte e 26?

¡Mas diversion con el alfabeto!

Hay muchas letras en la Estación de Combustible Alpha Beam. ¿Puede usted encontrar todas las 26 letras del alfabeto inglés?



ATARI [®] TM
 PROOF OF PURCHASE
ALPHA BEAM *WITH ERNIE†

**GAME TABLE
 TABLEAU DES JEUX
 SPIELTABELLE
 TABELLA DI GIOCO
 TABLA DE JUEGO**



One player
 Un joueur
 Einen Spieler
 Un giocatore
 Un jugador



One or two players
 Un ou deux joueurs
 Einen oder zwei Spieler
 Uno o due giocatori
 Uno o dos jugadores



Cooperative game
 Jeu en équipe
 Gemeinschaftspiel
 Gioco collaborativo
 Juego cooperativo

<p>A A 1</p>	<p>a a 2</p>	<p>C D 3</p>	<p>c d 4</p>
<p>C D 5</p>	<p>C 6</p>	<p>c 7</p>	<p>C 8</p>
<p>C D 9</p>	<p>L K 10</p>	<p>I k 11</p>	<p>O N 12</p>



◆ Timed game ◆ Spiel mit Zeitmessung ◆ Juego cronometrado
 ◆ Jeu minuté ◆ Partita a cronometro



ATARI, INC. International Division, 1312 Crossman Ave.
 P.O. Box 61657 Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.
 CO19787-103 REV. A PRINTED IN U.S.A ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.
 © 1983 Atari, Inc. for graphics and layout only. All rights reserved.

A Warner Communications Company