



REGRAS DO JOGO

PHILIPS

ODYSSEY



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

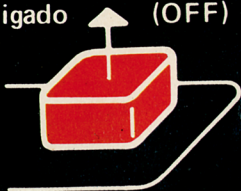
O SEGREDO DO FARAÓ!

Ajudem os escravos construtores descobrirem
o segredo da pirâmide do Faraó!

IMPORTANTE!

Certifique-se sempre de que o seu Odyssey esteja desligado antes de inserir o cartucho. Isto protegerá os componentes do jogo eletrônico e aumentará a durabilidade do conjunto.

Desligado (OFF)



Ligado (ON)



PARA COMEÇAR:

Coloque o cartucho na abertura do console Odyssey com o rótulo voltado para o teclado alfanumérico e a seguir ligue o aparelho, pressionando o botão LIGA/DESL. A frase "SELECT GAME" irá aparecer na tela do seu TV. Se não aparecer, pressione a tecla "RESET" no teclado alfanumérico.



As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company

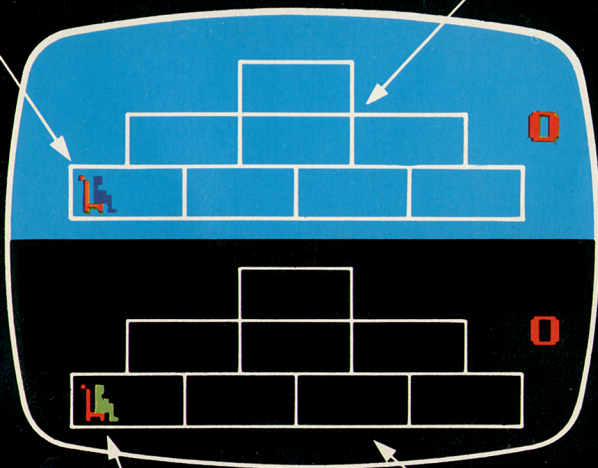
O SEGREDO DO FARAÓ!

Para 2 jogadores

- 1 Para dar início ao jogo, pressione qualquer tecla do teclado alfanumérico.
- 2 Aparecerão na tela de seu TV duas figuras em forma de pirâmides, uma na parte superior e outra na inferior. Surgirão, ao mesmo tempo, escravos construtores, um em cada uma dessas figuras, sentados em uma cadeira, a qual será empurrada para trás, logo que for dado início ao jogo.
- 3 Sua tarefa é guiar os escravos construtores, que devem apanhar as chaves e colocá-las nos blocos da pirâmide, começando pela fileira inferior que contém quatro blocos.

Escravo Construtor
da Pirâmide Superior

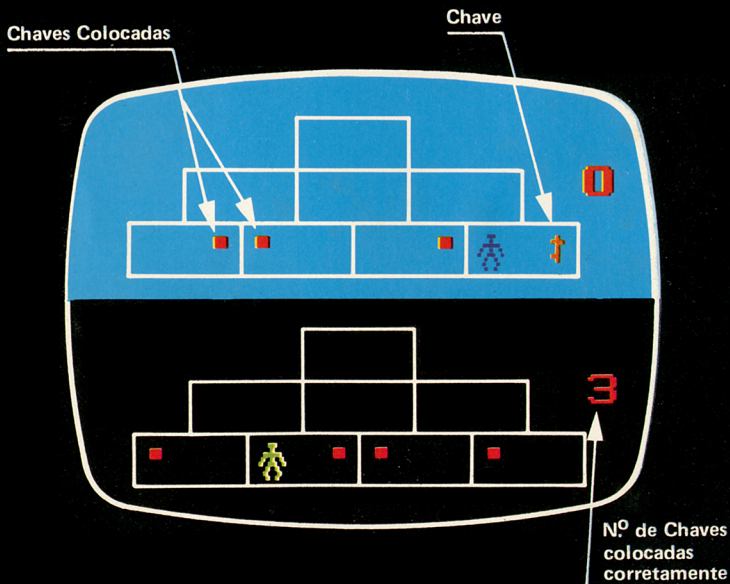
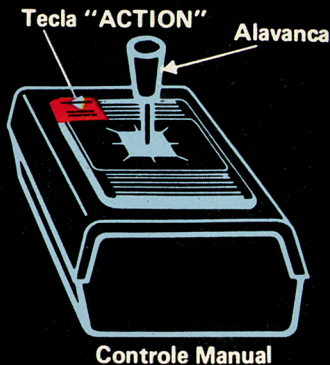
Pirâmide Superior



Escravo Construtor
da Pirâmide Inferior

Pirâmide Inferior

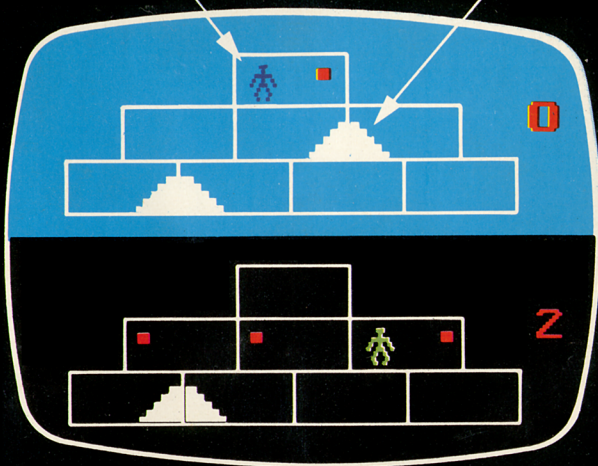
- 4 A alavanca do controle manual direito movimenta o escravo construtor da pirâmide superior e a alavanca do controle manual esquerdo, movimenta o da pirâmide inferior.
- 5 Através de sua alavanca movimente o seu escravo construtor até a chave localizada à direita da base de sua pirâmide. Pressione então a tecla "ACTION" para pegá-la. Ao pegá-la ele mudará de cor. A seguir, faça-o levar essa chave para o lado direito ou esquerdo de um dos blocos.



- 6 Para colocar a chave no bloco escolhido, basta deixar de movimentar a alavanca do controle manual, quando o escravo estiver no local desejado.
- 7 Quando a linha base da pirâmide estiver completada com uma chave em cada bloco, um número aparecerá no lado superior direito de sua pirâmide, indicando quantas chaves você colocou corretamente.
- 8 Os escravos construtores deverão mover as chaves de um lado para o outro do bloco, até que todas elas estejam em suas posições corretas.

Escravo na Última Etapa

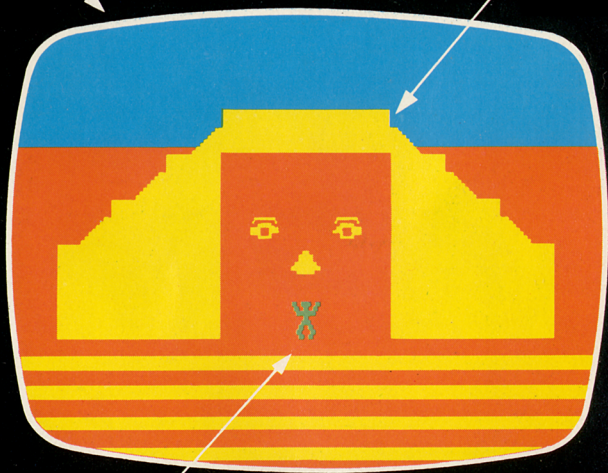
Escada



- 9 A tecla "ACTION" deve ser pressionada para que se possa mudar uma chave de posição. Isto deve ser feito quando o escravo construtor estiver sobre essa chave. Solte-a novamente para deixá-la no novo lugar escolhido.
- 10 Quando todas as chaves de uma mesma linha estiverem nas posições corretas, os escravos poderão começar a colocá-las nos blocos da próxima linha, utilizando para isso, uma escada que surgirá após cada etapa completada corretamente.
- 11 Você poderá levar seu escravo construtor de uma linha inferior para outra superior, somente usando a escada. Para descer, você poderá saltar de qualquer lugar em que estiver.

Fim de Jogo

Esfinge



Escravo Vitorioso

- 12 O vencedor será o primeiro jogador que descobrir o segredo, colocando todas as chaves no lado correto dos blocos de sua pirâmide.
- 13 Surgirá no final, a figura de uma esfinge. O escravo vitorioso subirá as escadas e saltará de alegria enquanto tocarão os clarins da vitória.
- 14 Desejando voltar ao início do jogo, basta pressionar a tecla "RESET" e a seguir qualquer tecla.

PHILIPS DA AMAZÔNIA S.A. INDÚSTRIA ELETRÔNICA

Rod. Dep. Vital de Mendonça, km 7,5
MANAUS — AMAZONAS

Inscr. Estadual nº 04 106 150—0

C.G.C. nº 04 182 861/0001—99

INDÚSTRIA BRASILEIRA
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

PHILIPS

