



REGRAS DO JOGO

PHILIPS



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

---

**PEGUE O DINHEIRO E CORRA!**

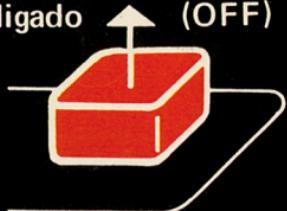
Você está perdido em um labirinto eletrônico  
com mais de um trilhão de problemas econômicos!

---

## 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:

- 1 Coloque o cartucho na abertura do console Odyssey com o rótulo virado para o teclado alfanumérico.
- 2 Ligue o aparelho, pressionando o botão ON-OFF do console. A frase SELECT GAME irá aparecer na tela de seu TV. Se não aparecer, pressione a tecla RESET no teclado alfanumérico.



As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

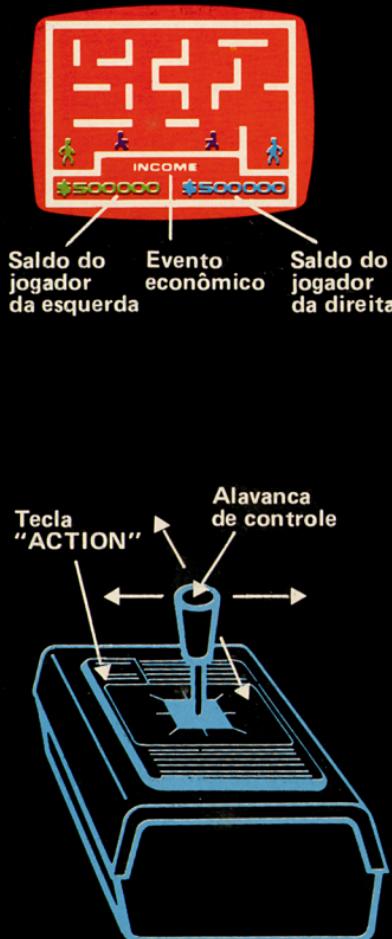
©1978 North American Philips Consumer Electronics Corp.

Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company

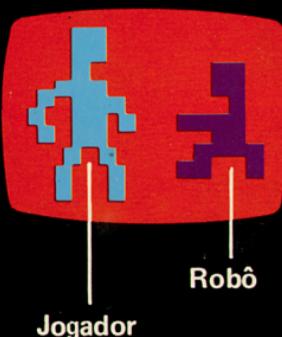
# PEGUE O DINHEIRO E CORRA!

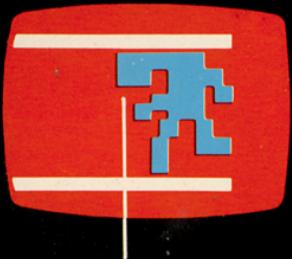
(Dois jogadores)

- 1 Pressione a tecla 1 no teclado alfanumérico. Você agora está perdido na terra do "Keynesianismo".
- 2 Você e seu oponente são representados por figuras que aparecem na parte inferior direita e esquerda do labirinto. O saldo de cada uma das figuras está imediatamente abaixo dela e cada jogador começa com \$ 500.000 (os centavos são desprezados). Dois robôs keynesianos aparecem no centro da tela. Cada labirinto constitui um jogo dentro de outro jogo. Você e seu oponente estão jogando contra os robôs que representam diferentes fatores da economia, mas também estão jogando um contra o outro. Você poderá mudar de estratégia durante o jogo - algumas vezes cooperando com os robôs para frustrar seu oponente - algumas vezes colaborando com seu oponente, contra os robôs.
- 3 Cada labirinto oferece oportunidade de aumentar seu saldo ou a chance de continuar com o que você já tem. Um sinal eletrônico aparece no centro da tela para avisá-lo do que deve ser esperado e quanto dinheiro está em jogo.
- 4 O controle manual direito move a figura direita e o controle esquerdo a figura esquerda. Movimente a alavanca do controle manual para a frente para que seu jogador suba e na direção oposta para que ele desça. Movimente a alavanca para a esquerda ou direita e o jogador irá deslocar-se na respectiva direção.



- 5 Os robôs Keynesianos são controlados automaticamente. Os robôs mais brilhantes representam o lado bom da economia, como renda, mercados atraentes e investimentos muito bem sucedidos. Estes robôs são esquivos e tentarão fugir de você — mas quanto mais rápido você os capturar, maior a quantia que será somada a seu saldo.
- 6 Os robôs mais escuros representam o lado sombrio da economia — coisas como inflação, taxas e mercados decadentes. Eles irão tentar capturá-lo através do labirinto, e quanto mais tempo você conseguir manter-se afastado dos robôs, maior será a quantia que conseguirá preservar. É possível, inclusive, encontrar esconderijos no labirinto onde os robôs escuros não conseguem encontrá-lo.
- 7 Existem 7 eventos econômicos: IN-COME (RENDAS), REWARD (RECOMPENSA) e INVESTMENT (INVESTIMENTOS) que oferecem a oportunidade de acréscimos em seu saldo; e EXPENSES (DESPESAS), THIEF (LADRÃO), TAXES (TAXAS) e INFLATION (INFLAÇÃO) que causarão deduções em seu saldo caso você não consiga escapar dos robôs através dos labirintos. A quantia de dinheiro que está em jogo em cada labirinto aparecerá na parte central inferior da tela. Após alguns momentos os números começarão a decrescer. Os robôs escuros aumentam a velocidade e os robôs claros diminuem à medida que a quantia original vai sendo decrescida. A ci-





Pressione a  
Tecla "ACTION"  
para abaixar a  
cabeça

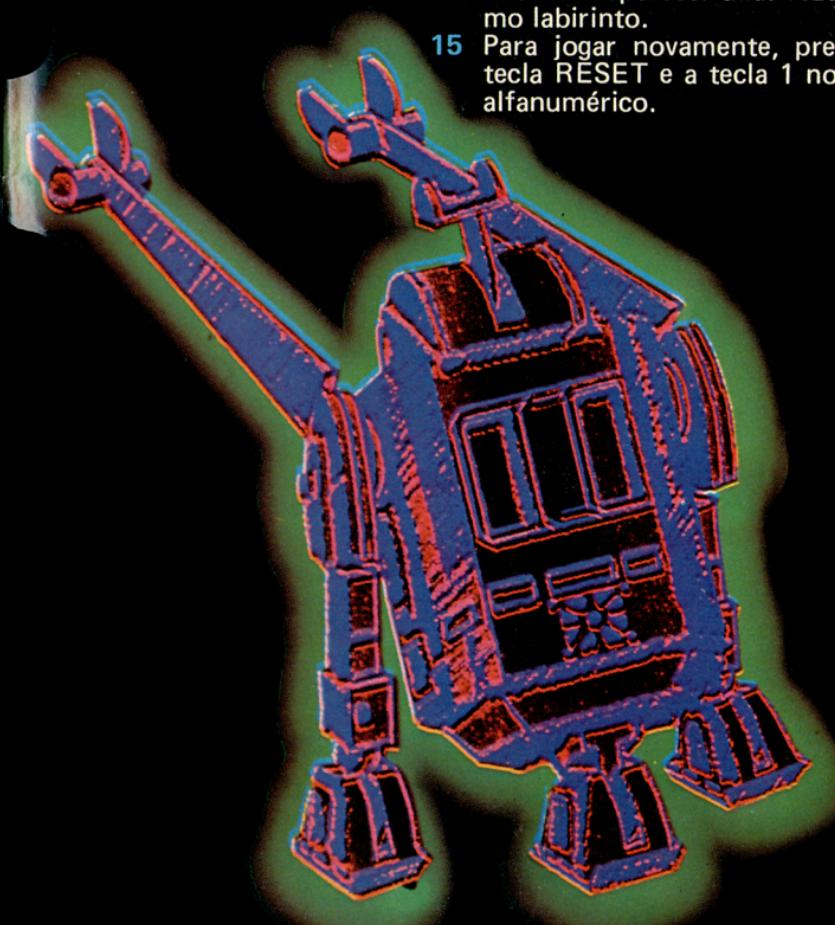


fra que está na tela no momento em que ocorre o contato entre seu jogador e o robô será automaticamente somada ou subtraída de seu saldo.

- 8 Você vai perceber que os robôs Keynesianos são suficientemente pequenos para manobrar livremente através dos labirintos, mas seu jogador é muito alto para cruzar algumas passagens baixas sem abaixar a cabeça. Para que seu jogador abaixe a cabeça você deve pressionar a tecla "ACTION" de seu controle manual. É mais difícil correr com a cabeça abaixada, e portanto seu jogador desenvolverá apenas dois terços da velocidade normal. Se você não pressionar a tecla "ACTION" quando chegar a uma destas passagens baixas, seu jogador abaixará automaticamente, porém ele só conseguirá desenvolver metade da velocidade normal.
- 9 As paredes e tetos dos labirintos são carregados de energia. Se alguma parte do corpo de seu jogador entrar em contato com qualquer parte do labirinto é necessário quebrar este contato antes de prosseguir a corrida.

- 10 Departamento dos truques sujos! Uma vez que você já tiver feito contato com um robô, é boa estratégia estorvar seu oponente. Se você conseguir tocar o jogador de seu adversário e alguma parte do labirinto ao mesmo tempo, o adversário perderá o controle do jogador.
- 11 Departamento de Cooperação Econômica! Se você e seu oponente sobrepuxarem os robôs fazendo-os tocarem-se, eles retornarão automaticamente à posição inicial, permitindo a você economizar tempo. E tempo é dinheiro!
- 12 O primeiro jogador a alcançar um valor superior a \$ 1.000.000 ganhará o jogo. Os Keynesianos irão saldar seu triunfo com uma salva de trombetas eletrônicas – e o recompensarão com duas passagens para a próxima máquina do tempo com previsão de escala no século vinte.



- 
- 13 Para jogos mais curtos, você pode jogar contra o relógio ou fixando uma meta de, digamos \$ 750.000, ao invés de um milhão.
  - 14 Para jogos mais demorados, você pode fixar qualquer quantia monetária que escolher. PEGUE O DINHEIRO E CORRA possui mais de um trilhão de labirintos diferentes. É teoricamente possível jogar dia e noite, continuamente, por dois mil anos sem aparecer duas vezes o mesmo labirinto.
  - 15 Para jogar novamente, pressione a tecla RESET e a tecla 1 no teclado alfanumérico.

# PHILIPS



**PHILIPS DA AMAZÔNIA S.A. INDÚSTRIA ELETRÔNICA**

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

Inscr. Estadual n.º 04 106 150-0  
C.G.C. n.º 04 182 861/0001-99

INDÚSTRIA BRASILEIRA  
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS