



**PHILIPS**

REGRAS DO JOGO

# TARTARUGAS !

Toda a ação e emoção de um supersucesso em videogame!



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

## 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 TURTLES (TARTARUGAS) 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.

TURTLES é marca comercial utilizada sob licença da KONAMI;  
Audiovisual Copyright © 1981, 1982 KONAMI INDUSTRY CO., LTD.  
© 1983 North American Philips Consumer Electronics Corp.  
Odyssey é uma marca registrada da North American Philips Consumer Electronics Corp.

# TARTARUGAS !

(1 ou mais jogadores)

- 1 Para iniciar o jogo, movimente a alavanca de qualquer controle manual.
- 2 Na tela aparecerá o primeiro andar do "HOTEL TORRE DAS TARTARUGAS". Use a mesma alavanca para controlar a sua tartaruga, que será encontrada no canto direito da parte inferior da tela. Ela se movimentará na mesma direção que você mover a alavanca.

Tecla "ACTION"

Alavanca



Controle Manual



- 3 Em cada quarto do "HOTEL TORRE DAS TARTARUGAS" há um ponto de interrogação. Quando sua tartaruga tocar este ponto, ele se transformará em um bebê tartaruga ou em um besouro.



- 4 Um bebê tartaruga irá subir nas costas de sua tartaruga e uma casa aparecerá em algum lugar perto das margens da tela. Seu objetivo é levar o bebê tartaruga para a casa são e salvo sem ser impedido pelos besouros.



Casa

Bebê tartaruga subindo nas costas da tartaruga

- 5 No início do jogo os besouros são azuis e "cegos". Eles se movem ao acaso na tela. MAS — os besouros crescem rapidamente. Quando os besouros azuis tornarem-se amarelos, eles podem localizar sua tartaruga em linha reta. E — quando os besouros tornam-se vermelhos eles poderão ver em qualquer ângulo. Quanto mais você demorar para levar o bebê para casa, mais perigosos se tornarão os besouros.
- 6 Uma tartaruga tocada por um besouro desaparecerá — mas você tem três tartarugas extras por partida.



- 7 (Bombas Anti-Besouro!) – Sua tartaruga imobilizará temporariamente um besouro colocando uma “Bomba Anti-Besouro” em seu caminho. Sua tartaruga iniciará com três bombas. Estas “Bombas Anti-Besouro” são tão poderosas que sua tartaruga pode passar pelo besouro imobilizado sem preocupação. Uma “Bomba Anti-Besouro” pode transformar um perigoso besouro vermelho em um azul e “cego”, quando este se recuperar de seu efeito.
- 8 Para atirar a bomba pressione a tecla “ACTION” de seu controle manual. Ela paralisará momentaneamente qualquer besouro que cruze o seu caminho. Para conseguir bombas adicionais, envie sua tartaruga até o “X” localizado no centro da tela, sempre que este estiver piscando. Uma tartaruga pode levar 99 “Bombas Anti-Besouro” de uma vez.
- 9 Quando as bombas de sua tartaruga acabarem, soará um alarme.
- 10 Somente uma bomba pode estar na tela por vez.



- 11 Quando você tiver salvo todos os bebês-tartarugas de um andar, sua tartaruga subirá para o andar seguinte — onde você encontrará mais besouros e menos bombas. Quanto mais alto o pavimento, mais difícil será a partida.
- 12 Você tem três tartarugas por partida e uma adicional depois de obter 5.000 pontos.
- 13 O jogo terminará quando você não tiver mais tartarugas. Se quiser iniciar uma nova partida imediatamente, movimente a alavanca. Se quiser conferir o resultado aguarde um pouco. A tela automaticamente mostrará a fachada do "Hotel Torre das Tartarugas". No alto da tela aparecerá o resultado de uma série de partidas.







14 Para jogar novamente, movimente a alavanca de qualquer controle manual.

15 Contagem dos pontos:  
Encontrar um bebê tartaruga . . . . . 100 pontos



Levar o bebê tartaruga até uma casa . . . . . 150 pontos



Achar um besouro . . . . . 80 pontos



Surpreender um besouro com uma Bomba Anti-Besouro . . . . . 50 pontos



- 16 O vencedor será o jogador que alcançar o maior número de pontos, após um número predeterminado de partidas ou num tempo predeterminado.
- 17 Para iniciar um novo ciclo, pressione a tecla RESET e mova a alavanca de qualquer controle manual.



**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**

