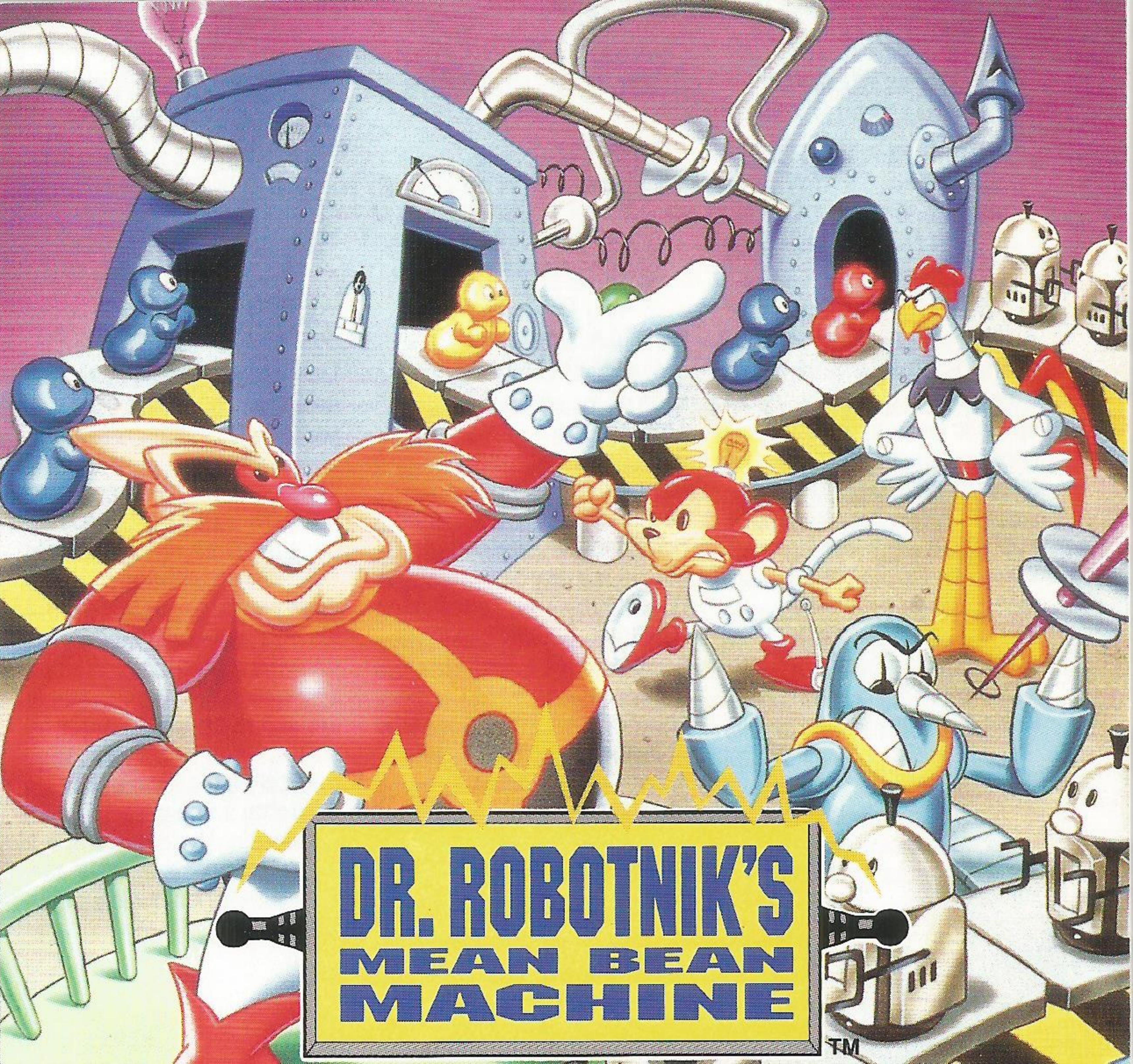


DR. ROBOTNIK'S
MEAN BEAN
MACHINE



**DR. ROBOTNIK'S
MEAN BEAN
MACHINE**

TM

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE
USING YOUR SEGA VIDEO
GAME SYSTEM OR
ALLOWING YOUR
CHILDREN TO USE THE
SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermitten, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÄTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsianfall eller medvetande-förändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ ITSE TAI ENNEN KUIN ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ JÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksen tai tajunnantilan muutoksia joutuessaan alttiiksi tietylle valokuvioille tai vilkkuville valoille, kuten esimerkiksi televisiota katseltaessa tai videopelejä pelattaessa. Nämä voi käydä jopa henkilöille, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä.

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Vor der Benutzung

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
- Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Avant toute utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descance y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.
- **Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de vídeo usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.**

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvildad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller krampryckningar.

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherf zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherf (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiprekkingen.

Ennen käyttöä

- Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumatautikohtauksen tai kokenut tajunnantilan muutoksia altistuessaan välikyvälle valolle, kysy lääkärin neuvoa ennen kuin pelaat pelejä.
- Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisioruudusta.
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka peliä vasta levättyäsi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pienä televisioruutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää).

Käytön aikana

- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käytöö ja kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual. For two-player games, use the Gear-to-Gear Cable (sold separately) to connect the Game Gear units.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Gear-to-Gear Cable Input
- ② Insert SEGA Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an. Verwenden Sie für 2-Personen-Spiele das Gear-to-Gear-Kabel (separat erhältlich) zum Verbinden der Game Gear.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf "ON"). Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf "OFF"). Überprüfen Sie, ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Gear-to-Gear-Kabel-Eingang
- ② SEGA-Spielkassette einschieben

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Pour les parties à deux joueurs, utilisez le câble Gear-to-Gear (vendu séparément) réunissant les deux appareils pour les brancher ensemble.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Entrée du câble réunissant les deux appareils
- ② Installez la cartouche SEGA

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones. Para jugar dos jugadores, utilice el cable Gear-to-Gear (vendido por separado) para conectar las unidades Game Gear.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Entrada del Gear-to-Gear Cable
- ② Introduzca el cartucho SEGA

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni. Per i giochi a due giocatori, usare il cavo Gear-to-Gear (venduto separatamente) per collegare gli apparecchi Game Gear.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unità Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Ingresso del cavo Gear-to-Gear
② Inserire la cartuccia SEGA

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul. Använd kabeln Gear-to-Gear (tillval) för att ansluta spelmodulerna för ett spel med två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriksценen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubriksценen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelmodulen.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Ingång för kabelns Gear-to-Gear
② Skjut in spelkassetten

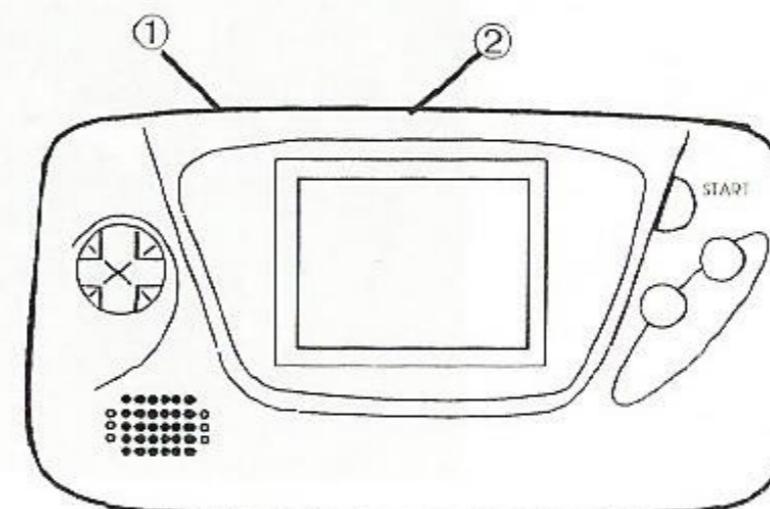
Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding. Voor 2-spelers spellen moet je met de Gear-to-Gear kabel (los verkrijgbaar) de twee Game Gear Systems met elkaar verbinden.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Gear-to-Gear Kabel Ingang
② Stop de SEGA cassette erin



Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiaksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan. Kaksinpeliä varten käytä Gear-to-Gear-kaapelia (myydään erikseen) Game Gear-yksikköjen liittämiseen.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasettin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

- ① Gear-to-Gear-kaapelin pistoreikä
② Aseta SEGA-kasetti sisään

These Beans Need Your Help!

Dr. Robotnik, that malicious master-mind of planet Mobius, is always coming up with new ways to menace the world and its inhabitants. Witness his newest plan — the Mean Bean-Steaming Machine, a nasty device that changes the jolly folk of Beanville into devious little robots that will help the deranged doctor rid Mobius of music and fun forever!

Bohnen in Not!

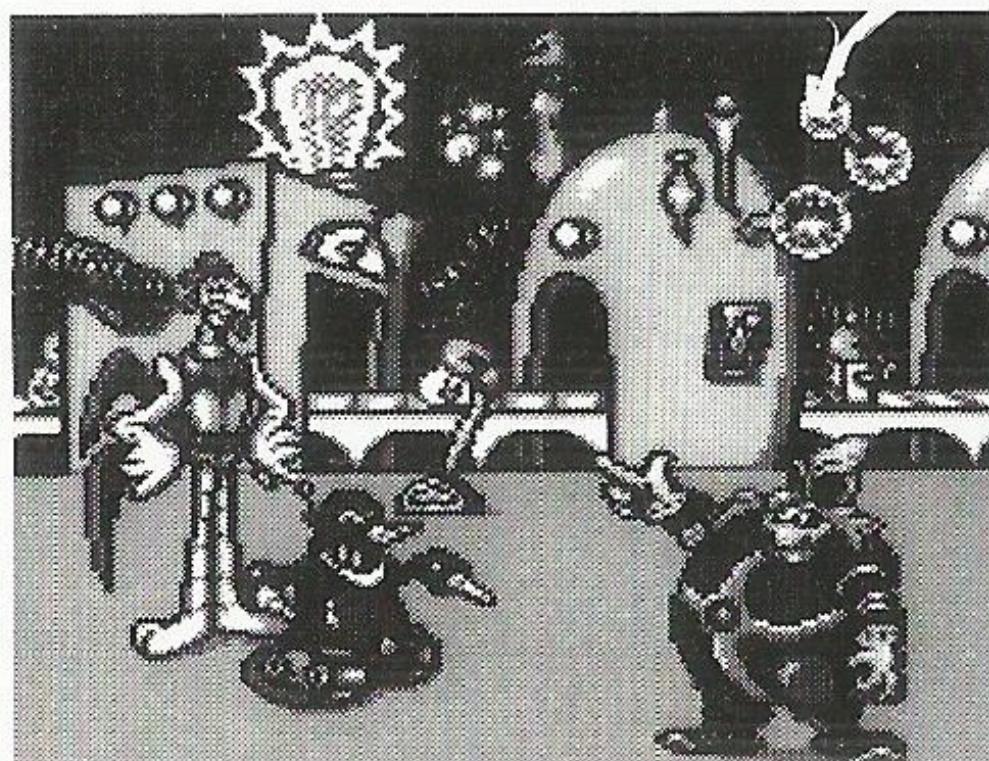
Dr. Robotnik, der hinterlistige Herrscher des Planeten Mobius, hat wieder einmal einen teuflischen Plan ausgeheckt, der eine Bedrohung für die Welt und ihre friedlichen Bewohner bedeutet. Bei seiner neuesten Erfindung — einem hocheffizienten Bohnentransformator — handelt es sich um ein diabolisches Gerät, das die lebenslustigen Einwohner von Beanville in arglistige Mini-Roboter verwandelt. Diese sollen dem wahnsinnigen Doktor dabei helfen, auf ewige Zeiten Musik und Spaß vom Planeten Mobius zu verbannen!

Ces Haricots Ont Besoin de Votre Aide!

Le Dr. Robotnik, cerveau malveillant de la planète Mobius, utilise toujours de nouveaux moyens pour menacer le monde et ses habitants. Voyez sa toute nouvelle idée — la Mean Bean-Steaming Machine (ou Vapotransformateur de haricots), une terrible machine qui changera les joyeux drilles de Beanville (Haricotville!) en petits robots retors à la solde du docteur fou pour interdire à jamais musique et divertissements sur Mobius!

¡Estas alubias necesitan su ayuda!

El Dr. Robotnik, el malicioso cerebro del planeta Mobius, está ideando siempre nuevas formas de amenazar al mundo y a sus habitantes. ¡He aquí su nuevo plan: la Máquina Cocedora de Alubias, un repulsivo dispositivo que cambia a la jovial población de Beanville en diabólicos robots que ayudarán al trastornado doctor a eliminar para siempre de Mobius la música y la diversión!



Il popolo di fagioli ha bisogno di voi!

Il Dr. Robotnik, il malvagio padrone del pianeta Mobius, trova ogni giorno un nuovo modo di minacciare la tranquillità altrui. Il suo ultimo piano è una macchina che trasforma i pacifici abitanti di Beanville in piccoli robot maligni disposti ad aiutare il Dr. Robotnik a far scomparire la musica e la gioia per sempre!

Dessa bönor behöver din hjälp!

Dr. Robotnik, Mobius' elaka mästarhjärna, kommer ständigt på nya sätt att terrorisera världen och dess invånare. Kolla bara in hans senaste plan — Den Brutala Bönkokarmanicken, en ohygglig apparat som förvandlar den glada befolkningen i Beanville till bedrägliga små robotar, redo att hjälpa den vansinnige doktorn att utrota all musik och allt skoj på Mobius för alltid!

Deze Bonen Hebben Je Hulp Nodig!

Dr. Robotnik, dat boosaardige meester-brein van de planeet Mobius, verzint steeds weer nieuwe manieren om de wereld en haar bewoners te bedreigen. Bekijk zijn nieuwste plan — “the Mean Bean-Steaming Machine”, een gemeen apparaat dat de vrolijke bevolking van Bonendorp verandert in akelige kleine robots die de gestoorde doctor helpen om de muziek en het plezier voor altijd uit Mobius te verbannen!

Nämä pavut tarvitsevat apuasi!

Dr. Robotnik, Mobius-planeetan pahanilkinen ”aivo”, saa aina uusia ideoita miten uhata maailmaa ja sen asukaita. Nyt näet hänen uusimman suunnitelmansa — ilkeän papujen höyrytyskoneen. Tämä laite muuttaa Beanvillen iloiset asukkaat vilpillisiksi pikku roboteiksi, jotka auttavat mielenkiesta tohtoria poistamaan Mobius-planeetalta musiikin ja hauskuuden ikiajoiksi.

Robotnik's henchbots are rounding up all the unfortunate bean folk they can find and grouping them together in dark dungeons. Once four or more beans are grouped together, they are sent to the Mean Bean Machine and a horrible fate!

Here's where you come in: You can group the bean folk together and allow them to escape! However, there is only a short amount of time before the holding area overfills and bursts open. And the a mix of the words "henchmen" and "robots" have noticed you, and are trying to find a way to short-circuit your plans for good!

Dr. Robotniks Robogreifer sind gerade dabei, alle Bohnen-Personen zu verhaften und die Unglücklichen in dunkle Verliese einzusperren. Danach werden sie in Vierergruppen eingeteilt und zwecks Umwandlung zum Bohnentransformator gebracht!

Hier sind Sie der Retter in der Not: Sie können aus einzelnen Festgenommenen kleinen Gruppen bilden und diese dann entkommen lassen! Allerdings steht Ihnen dafür nur eine kurze Zeitspanne zur Verfügung, bevor der Sammelraum überfüllt ist und aus den Nähten platzt. Und natürlich haben die Robogreifer Ihre Absicht erkannt; sie versuchen nun mit allen Mitteln, Ihren Plan ein für allemal zu durchkreuzen!

Les robosbires de Robotnik encerclent tous les malheureux haricots qu'ils rencontrent et les regroupent dans des donjons noirs. Lorsque quatre haricots au minimum sont rassemblés, ils sont envoyés à la Mean Bean Machine et vers un horrible destin!

C'est ici que vous intervenez: vous pouvez regrouper les haricots ensemble et les faire s'échapper! Cependant, il ne faut que très peu de temps pour que l'aire de détention ne se remplisse et ne s'ouvre subitement! Et les robosbires, qui vous ont repéré, essayent de trouver un moyen pour court-circuiter vos plans pour de bon!

Los robots secuaces de Robotnik están rodeando a todas las desafortunadas alubias que logran encontrar y metiéndolas en obscuras mazmorras. Una vez que logran agrupar cuatro o más alubias, las envían a la Máquina Cocedora de Alubias, jun horrible destino!

Aquí es donde aparece usted: ¡Tiene que agrupar a las alubias y hacer que escapen! Sin embargo, hay muy poco tiempo antes de que la mazmorra se sobrecargue y se hunda su piso. Y los robots se han dado cuenta de su presencia, ¡y están tratando de encontrar la forma de mandar a freír espárragos sus planes!

I robot del Dr. Robotnik stanno radunando tutti gli sfortunati fagioli che riescono a trovare, imprigionandoli in tette celle. Una volta che ne hanno raccolti quattro o più, li mandano alla macchina, che ne fa dei robot.

Ma fortunatamente ci siete voi. Raggrupperete i fagioli prigionieri e li farete fuggire. Avete però solo poco tempo a disposizione prima che la prigione si riempia e perda il fondo. E i robot, che vi hanno già visto, faranno di tutto per mandare a monte i vostri progetti.

Robotniks plåtniklasar håller som bäst på med att samla ihop alla bönor de kan hitta, och flocka samman dem i grupper i mörka fängelsehålor. Så fort fyra eller fler bönor grupperats skickas de iväg till Den Brutala Bönkokarmanicken, där ett öde hemskare än fläsk och bruna bönor väntar dem!

Det är här du kommer in: du kan pussla ihop små grupper av bönpolk och hjälpa dem att fly! Du har dock bara en kort tid på dig innan preparationsrummet svämmar över och rasar samman. För övrigt har plåtniklasarna just upptäckt vad det är du håller på med, och de försöker med alla medel stoppa dina hjältemodiga förehavanden!

Robotnik's robohelpers pakken zoveel mogelijk van de ongelukkige bonen op en stoppen ze in groepen in donkere kerkers. Zodra er vier of meer bonen bij elkaar zitten, worden ze naar de Vreselijke Bonen Machine gestuurd, het noodlot tegemoet!

Maar jij kunt ze helpen: Jij kunt het bonenvolk bij elkaar brengen, zodat ze kunnen ontsnappen! Helaas heb je maar een beperkte hoeveelheid tijd, voordat het kerkegebied te vol wordt en openbarst. En de robohelpers hebben je in de gaten gekregen en proberen een manier te vinden om jouw plannen voor altijd te verijdelen!

Robotnikin apulaisrobotit ottavat kiinni kaikki onnettomat pavut, joita he vain löytävät, ja ryhmittävät heidät synkkiin vankityrmiin. Kun on saatu kokoon neljä tai useampi papu, heidät lähetetään ilkeään papukoneeseen, ja heitä odottaa kamala kohtalo!

Tässä sinä tulet apuun: voit ryhmittää pavut yhteen ja antaa heidän paeta! Aikaa on kuitenkin vain hieman ennen kuin alue täytyy ja pohja aukeaa. Ja apulaisrobotit ovat huomanneet sinut ja he yrittävät estää suunnitelmasi ikiajoiksi!

You must move more beans through your dungeon than the henchbot jailer next to you, and at the same time bust your enemy's dungeon wide open. If you succeed, you'll be sent up the line to deal with the wilier henchbots, and eventually with that rotten Robotnik himself!

The beans are counting on you!

Um Ihr Vorhaben verwirklichen zu können, müssen Sie mehr Bohnen durch Ihr Verlies schleusen als der Robo-Gefängniswärter neben Ihnen; gleichzeitig müssen Sie das Verlies Ihres Gegners zerstören. Wenn Ihnen das gelingt, wartet schon der nächste, etwas listigere Robogreifer auf Sie. Sollten Sie aus allen Duellen als Sieger hervorgehen, nimmt schließlich der widerliche Dr. Robotnik die Sache selbst in die Hand!

Denken Sie daran: Die Bohnen verlassen sich auf Sie!

Vous devez avoir plus de haricots dans votre donjon que le gardien robosbire voisin et, en même temps, ouvrir en grand le donjon de votre ennemi. Si vous réussissez, vous obtiendrez la ligne pour traiter avec les rusés robosbires et finalement avec le ripoux Robotnik lui-même.

Tous les haricots comptent sur vous!

Usted tendrá que mover más alubias a través de su mazmorra que el robot carcelero vecino. Si logra hacerlo, pasará a un nivel superior para enfrentarse con los más astutos robots ¡y quizás con el propio Dr. Robotnik!

¡Las alubias cuentan con usted!

Dovete far fuggire più fagioli di quanti ne cattura il robot vicino a voi ed allo stesso tempo aprire la prigione del nemico. Se ci riuscite, verrete mandati ad un livello superiore a combattere con robot peggiori e più temibili, ed infine con il Dr. Robotnik in persona!

I fagioli contano sul vostro aiuto. Non deludeteli!

Du måste flytta ut fler bönor ur din fängelsehåla än grannroboten, och på samma gång smälla hål i hans håla. Om du lyckas, så rusar du vidare och träffar på värre och styggare fiender, och slutligen får du chansen att göra upp med den där ruttna Robotnik i egen hög person!

Bönorna räknar med din hjälp!

Je moet meer bonen door jouw kerker brengen dan de robot gevangenbewaarder naastje, en tegelijkertijd moet je de kerker van je vijand open laten knallen door een overdosis bonen. Als je hierin slaagt, wordt je verder gestuurd om nog slimmere robohelpers te verslaan en uiteindelijk die vervloekte Robotnik zelf aan te pakken!

De Bonen rekenen op je!

Sinun on siirrettävä useampi papu vankityrmäsi läpi kuin vieressäsi oleva apulaisrobotti ja samalla avattava vihollisesi vankityrmä apposen auki. Jos onnistut, päätset ottamaan yhteen viekkaampien apulaisbottien kanssa ja lopulta itse Robotnikin kanssa!

Pavut luottavat apuusi!

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

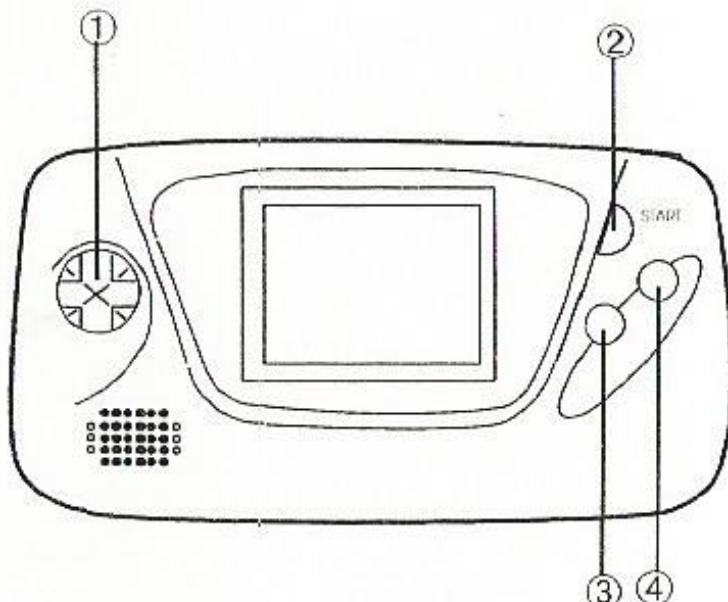
- Press to make selections in menu screens.
- Press left or right to move your beans around the game screen.
- Press down to speed up the descent of the beans.

② Start Button

- Press to start the game.
- Press to pause the game.
- Press again to resume play.
- Press to make selections in menu screens.

③④ Buttons 1 and 2

- Press to arrange your beans on the game screen.
- Press to make selections in menu screens.



Übernehmen Sie das Steuer!

① Richtungstaste

- Diese Taste drücken, um die einzelnen Menüpunkte auf den Menü-Bildschirmen anzuwählen.
- Diese Taste nach rechts oder links drücken, um die Bohnen auf dem Spielbildschirm zu bewegen.
- Diese Taste nach unten drücken, um die Fallgeschwindigkeit der Bohnen zu erhöhen.

② START-Taste

- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Zur Fortsetzung des Spiels die Taste noch einmal drücken.
- Diese Taste drücken, um die Einstellungen auf den Menü-Bildschirmen zu bestätigen.

③④ Tasten 1 und 2

- Diese Taste drücken, um Ihre Bohnen auf dem Spiel-Bildschirm zu arrangieren.
- Diese Taste drücken, um die Einstellungen auf den Menü-Bildschirmen zu bestätigen.

Prenez les commandes en main!

① Bouton Directionnel (bouton D)

- Appuyez pour faire vos sélections sur les écrans de menus.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer vos haricots sur l'écran de jeu.
- Appuyez vers le bas pour accélérer la descente des haricots.

② Bouton Start

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour faire une pause. Appuyez à nouveau pour reprendre la partie.
- Appuyez pour faire vos sélections sur les écrans de menus.

③④ Bouton 1 et 2

- Appuyez pour arranger vos haricots sur l'écran de jeu.
- Appuyez pour faire vos sélections sur les écrans de menus.

Toma del control

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo para realizar selecciones en las pantallas de menús.
- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para mover sus alubias por la pantalla del juego.
- Presiónelo hacia abajo para acelerar el descenso de las alubias.

② Botón START (inicio)

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para realizar una pausa en el juego. Para reanudar el juego, vuelva a presionarlo.
- Presiónelo para realizar selecciones en las pantallas de menús.

③④ Botones 1 y 2

- Presiónelos para disponer sus alubias en la pantalla del juego.
- Presiónelos para realizar selecciones en las pantallas de menús.

Ai comandi!

① Pulsante D

- Premetelo per scegliere una voce negli schermi dei menù.
- Premetelo a destra o sinistra per spostare i fagioli nello schermo del gioco.
- Premetelo in basso per accelerare la discesa dei fagioli.

② Pulsante START

- Premetelo per iniziare il gioco.
- Premetelo anche per farlo entrare in pausa. Premendolo un'altra volta, il gioco riprende.
- Premetelo per scegliere delle voci sullo schermo di gioco.

③④ Pulsanti 1 e 2

- Premeteli per mettere in ordine i vostri fagioli sullo schermo.
- Premetelo per scegliere delle voci dallo schermo dei menù.

Ta kontroll!

① Styrtangenten D (D-knappen)

- Vicka för att välja på menyerna.
- Vicka åt antingen höger eller vänster för att flytta dina bönor omkring på skärmen.
- Vicka neråt för att få bönorna att falla snabbare.

② START-knappen

- Tryck för att sätta igång spelet.
- Tryck för att ta en paus i spelalandet. Tryck en gång till för att sätta igång spelet igen.
- Tryck för att mata in dina val på menyerna.

③④ Knapparna 1 och 2

- Tryck för att arrangera dina bönor på skärmen.
- Tryck för att mata in dina val på menyerna.

De besturing!

① R-toets

- Druk hierop om keuzes te maken in de menu schermen.
- Druk op links of rechts om je bonen te laten bewegen op het spel scherm.
- Druk op omlaag om de bonen sneller te laten dalen.

② Start Toets

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om het spel te pauzeren. Druk nog een keer om door te gaan met het spel.
- Druk hierop om keuzes te maken in de menu schermen.

③④ Toetsen 1 en 2

- Druk hierop om je bonen te wisselen op het spel scherm.
- Druk hierop om keuzes te maken in de menu schermen.

Ota ohjakset käteesi!

① Suuntapainike (D-painike)

- Tästä painamalla tehdään valinnat valikkoruuduissa.
- Painamalla tästä vasemmalle tai oikealle voit liikuttaa papujasi peliruudussa.
- Painamalla tästä alas voit nopeuttaa papujen alasmenoja.

② Aloituspainike

- Tästä painamalla aloitetaan peli.
- Tästä painamalla peli keskeytetään tauolle. Paina uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.
- Tästä painamalla tehdään valinnat valikkoruuduissa.

③④ Painikkeet 1 ja 2

- Tästä painamalla voit järjestellä papusi peliruudussa.
- Tästä painamalla tehdään valinnat valikkoruuduissa.

Getting Started

Following the SEGA logo, you'll see the title screen. Wait a few seconds to see Dr. Robotnik's explanation of his goals and check out the high score screens for Exercise Mode and Scenario Mode. Or press the START Button at any time to bring up the title screen, and press it again to get started.

Next you'll see a game menu screen with various modes of play to choose from.

Spielbeginn

Nach dem SEGA-Logo erscheint als erstes der Titel-Bildschirm. Warten Sie einige Sekunden; danach wird eine Erläuterung von Dr. Robotniks Plänen gezeigt. Zur gleichen Zeit können Sie sich die High-Score-Listen für Exercise Mode und Scenario-Mode (Trainings- bzw. Planspiel-Modus) anschauen. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt können Sie die START-Taste drücken, um den Titel-Bildschirm aufzurufen; zum Starten des Spiels drücken Sie diese Taste noch einmal.

Als nächstes erscheint ein Spielmenü-Bildschirm, auf dem mehrere Spielmodi zur Auswahl stehen.

Pour commencer

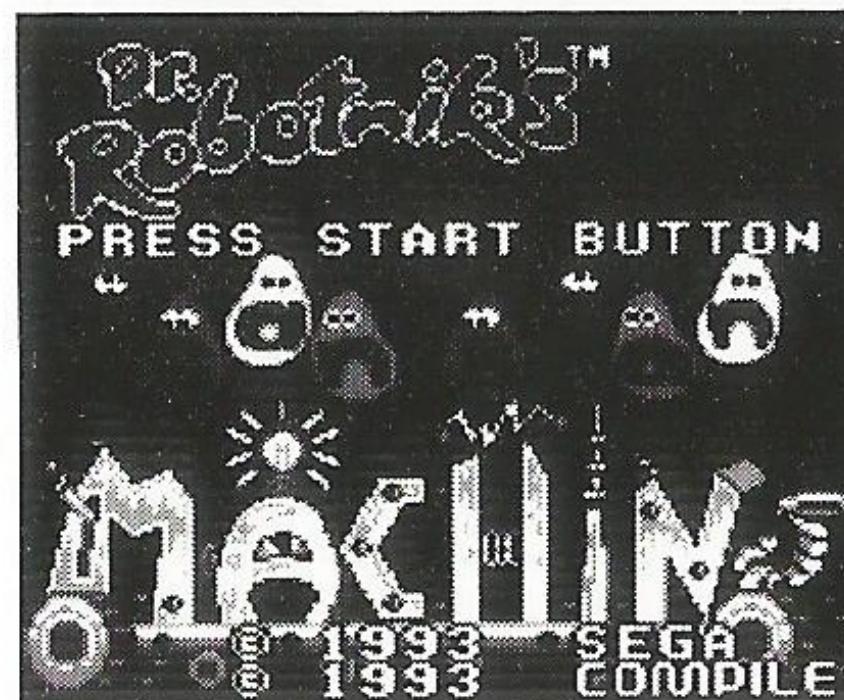
Après le logo SEGA, vous verrez l'écran Titre. Attendez quelques secondes pour voir les explications sur les objectifs du Dr. Robotnik et vérifier les écrans High Score pour l'Exercice Mode (mode Exercice) et le Scenario Mode (mode Scénario). Vous pourrez aussi appuyer sur le Bouton START à tout moment pour appeler l'écran Titre et appuyer encore une fois pour commencer.

Puis, vous verrez un écran de menu comportant divers modes de jeu parmi lesquels vous devrez faire un choix.

Preparativos

Después del logo SEGA, verá la pantalla del título. Espere algunos segundos para ver la explicación del Dr. Robotnik sobre sus objetivos y comprobar las pantallas de máxima puntuación para Exercise Mode (modo de práctica) y Scenario Mode (modo de escenario). O presione el botón START en cualquier momento para hacer que aparezca la pantalla del título, y vuelva a presionarlo para iniciar el juego.

A continuación verá la pantalla del menú del juego con varios modos de jugar que podrá elegir.



Inizio del gioco

Dopo il logo della SEGA vedrete apparire lo schermo del titolo. Attendete qualche secondo e il Dr. Robotnik in persona spiegherà quali sono i suoi obiettivi, quindi potrete controllare gli schermi dei punteggi massimi raggiunti nei modi di esercizio (Exercise) e scenario (Scenario). Potete anche premere il pulsante START in qualsiasi momento per far comparire lo schermo del titolo e premerlo di nuovo per iniziare il gioco.

Vedrete quindi comparire lo schermo dei menù di gioco, che contengono vari modi di gioco fra cui scegliere.

Spelstart

Efter SEGAs varumärke hamnar du på rubrikskärmens. Om du väntar ett par sekunder så får du se Dr. Robotnik förklara lite grann om sina planer, och sen får du även se poängrekorden för Exercise Mode (träningsspel) och Scenario Mode (strid mot robotar). Du kan när som helst trycka på START-knappen för att gå tillbaka till rubrikskärmens, och därefter trycka en gång till för att sätta igång spelet.

Det du därnäst får se är en spelmeny med de olika spelsätt du kan välja.

Het Spel Starten

Na het SEGA logo, verschijnt het Titelscherm. Wacht een paar seconden om de verklaring van de doelen van Dr. Robotnik te bekijken en bekijk de hoogste scores die behaald zijn in de Exercise en Scenario Modes. Je kunt wanneer je maar wilt op de START Toets drukken om naar het Titelscherm te gaan en dan nog een keer drukken om te starten.

Daarna verschijnt er een spel menu scherm met verschillende spelmodes waar je uit kunt kiezen.

Aloittaminen

SEGA-logomerkin jälkeen näkyviin tulee nimiruutu. Kun odotat muutaman sekunnin, näet Dr. Robotnikin selostuksen päämääristään ja voit tarkastaa harjoitusmuodon (Exercise) ja käsikirjoitusmuodon (Scenario) korkeiden pisteen ruudut. Tai voit painaa aloituspainiketta milloin tahansa, jolloin näkyviin tulee nimiruutu, ja aloittaa pelin painamalla painiketta uudelleen.

Seuraavaksi näet pelin valikkoruudun, jossa voit valita useista pelimuodoista.

Scenario Mode: Battle Robotnik's ranks of robot flunkies in order to save Beanville! (See page 34.)

Gear to Gear Mode: Challenge a friend to a bean-slinging match! (See page 42.)

Exercise Mode: It's just you against the timer! Practice your bean-arranging skills and go for the high score. (See page 48.)

Puzzle Mode: Solve the puzzles the evil Dr. Robotnik uses to test the brain circuits of his henchbots. (See page 54.)

Scenario Mode (Planspiel-Modus): Hier kämpfen Sie gegen Dr. Robotniks Robo-Söldner, um Beanville vor dem Untergang zu retten! (Siehe Seite 34.)

Gear-to-Gear Mode (Modus für zwei Game Gears): Laden Sie einen Freund zu einem Bohnenkampf ein! (Siehe Seite 42.)

Exercise Mode (Trainings-Modus): Ein Kampf gegen die Uhr! Verfeinern Sie Ihre Technik beim Bohnensortieren und versuchen Sie, den Rekord zu brechen. (Siehe Seite 48.)

Puzzle Mode (Puzzle-Modus): Versuchen Sie die Puzzles zu lösen, die der diabolische Dr. Robotnik verwendet, um die Denkschaltkreise seiner Robogreifer zu testen. (Siehe Seite 54.)

Scenario Mode (modo Scénario): Battez les armées de robosbires de Robotnik pour sauver Beanville! (Voir page 34).

Gear to Gear Mode (modo 2 joueurs): Défiez un de vos amis de gagner le plus possible de haricots! (Voir page 42.)

Exercise Mode (modo Exercice): Vous jouez contre la minuterie! Entraînez-vous pour obtenir un score élevé. (Voir page 48.)

Puzzle Mode (modo Casse-Tête): Trouvez une solution aux casse-têtes qu'utilise l'inférial Dr. Robotnik pour tester les circuits cérébraux de ses robosbires. (Voir page 54).

Scenario Mode (modo de escenario): ¡Lucha contra las filas de robots lacayos de Robotnik a fin de salvar Beanville! (Consulte la página 34.)

Gear to Gear Mode (modo entre unidades Game Gear): ¡Desafíe a un amigo a una partida de lanzamiento de alubias! (Consulte la página 42.)

Exercise Mode (modo de práctica): ¡Simplemente usted contra el temporizador! Practique su habilidad en disponer alubias y alcanzar la máxima puntuación. (Consulte la Fig. 48.)

Puzzle Mode (modo de rompecabezas): Resuelva los rompecabezas que utiliza el Dr. Robotnik para probar los circuitos de los cerebros de sus robots. (Consulte la página 54.)

Modo Scenario (Scenario Mode): Combattete i robot del Dr. Robotnik e salvate Beanville! Vedi in proposito pag. 35.

Modo a di combattimento individuale (Gear to Gear Mode): Sfidate un amico ad un torneo di lancio dei fagioli. Vedi in proposito pag. 43.

Modo di esercizio (Exercise Mode): Combattete solo contro il tempo! Potete far pratica nel mettere in ordine i fagioli e mirare a raggiungere il massimo punteggio. Vedi in proposito pag. 49.

Modo dei quesiti (Puzzle Mode): Rispondete ai quesiti che il malvagio Dr. Robotnik usa come test per i circuiti del cervello dei suoi robot. Vedi in proposito pag. 55.

Scenario Mode (strid mot robotar): För att rädda Beanville måste du slåss mot Robotniks armé av robotlakjär! (Se sid. 35 för detaljer.)

Gear to Gear Mode (spel med två Game Gear-apparater): Utmana en kompis på en bönestund! (Se sid. 43 för detaljer.)

Exercise Mode (träningsspel): Här spelar du ensam mot klockan! Öva upp dig på att arrangera bönor, och ge dig på poängrekordet. (Se sid. 49 för detaljer.)

Puzzle Mode (problemlösning): Lös alla de gåtor som den elake Dr. Robotnik använder för att testa sina hjärnkretsarna på sina robotiska hantlangare. (Se sid. 55 för detaljer.)

Scenario Mode: Versla de rijen robot flunkies van Robotnik om Bonendorp te redden! (zie pagina 35.)

Gear to Gear Mode: Daag een vriend uit tot een bonen-duell! (Zie pagina 43.)

Exercise Mode: Je moet het opnemen tegen de tijd! Zorg dat je met die bonen leert werken en probeer de hoogste score te behalen. (Zie pagina 49.)

Puzzle Mode: Los de puzzels op die Dr. Robotnik gebruikt om de hersens circuits van zijn robohelpers te testen. (Zie pagina 55.)

Scenario Mode (käsikirjoitusmuoto): Taistele Robotnikin robottikäskyläisiä vastaan Beanvilles pelastamiseksi! (Katso sivua 35.)

Gear to Gear Mode (laitteelta laitteelle -muoto): Ottele ystäväsi kanssa papujen sinkoamisessa! (Katso sivua 43.)

Exercise Mode (harjoitusmuoto): Pelaat ajastinta vastaan! Harjoittele papujen järjestelytaitojasi ja yritä saada korkeat pisteet. (Katso sivua 49.)

Puzzle Mode (arvoitusmuoto): Ratkaise arvoitukset, joita paha Dr. Robotnik käyttää apulaisrobottiensa aivojen testaukseen. (Katso sivua 55.)

Press the D-Button up or down until the mode you want is highlighted, then press Button 1, 2 or the START Button.

Next you'll have the option to start your game at the beginning, or continue from a certain point using a password. Use the D-Button to make your selection, and press Button 1, 2 or the START Button to begin.

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, bis der gewünschte Modus hervorgehoben wird; zur Bestätigung drücken Sie dann Taste 1, 2 oder die START-Taste.

Danach haben Sie die Wahl, am Spielanfang zu beginnen, oder mit Hilfe eines Kennworts das Spiel von einem bestimmten Punkt an fortzusetzen.
Bestimmen Sie die Option mit Hilfe der Richtungstaste, und drücken Sie dann Taste 1, 2 oder die START-Taste, um mit dem Spiel zu beginnen.

Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou le bas jusqu'à ce que le mode que vous aurez choisi soit éclairé, puis appuyez sur le Bouton 1 ou 2, ou le Bouton START.

Vous aurez alors l'option de commencer votre partie depuis le début ou de continuer à partir d'un certain point en utilisant un mot de passe. Utilisez le Bouton D pour faire votre sélection et appuyez sur le Bouton 1 ou 2, ou le Bouton START pour commencer.

Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para resaltar el modo deseado, y después presione el botón 1, 2, o START.

A continuación podrá iniciar su juego desde el comienzo, o continuar desde cierto punto usando una contraseña. Utilice el botón D para realizar su selección, y presione el botón 1, 2, o START para iniciar el juego.

Premete il pulsante D in alto o in basso sino a che non viene illuminato il nome del modo di gioco che vi interessa, quindi premete il pulsante 1, 2 o quello START.

Dovete quindi decidere se iniziare il gioco dall'inizio o da un certo punto in poi grazie ad una parola d'ordine. Usate il pulsante D per fare la vostra scelta e quindi quello 1, 2 o START per iniziare il gioco.

Vicka D-knappen uppåt eller neråt tills du valt det spelsätt du vill ge dig på, och tryck därefter på antingen knapp 1, 2 eller START-knappen.

Därefter har du möjligheten att börja spelet från början, eller att fortsätta från en bestämd punkt genom att använda ett lösenord. Använd D-knappen för att välja, och tryck på antingen knapp 1, 2 eller START-knappen för att sätta igång spelet.

Druk op omhoog of omlaag op de R-toets totdat de Mode waarin je wilt spelen oplicht, druk daarna op Toets 1, 2 of de START Toets.

Daarna krijg je de keuze om het spel vanaf het begin te beginnen, of om verder te gaan vanaf een ander punt door een paswoord te gebruiken. Gebruik de R-toets om je keuze te maken en druk op Toets 1,2 of de START Toets om het spel te starten.

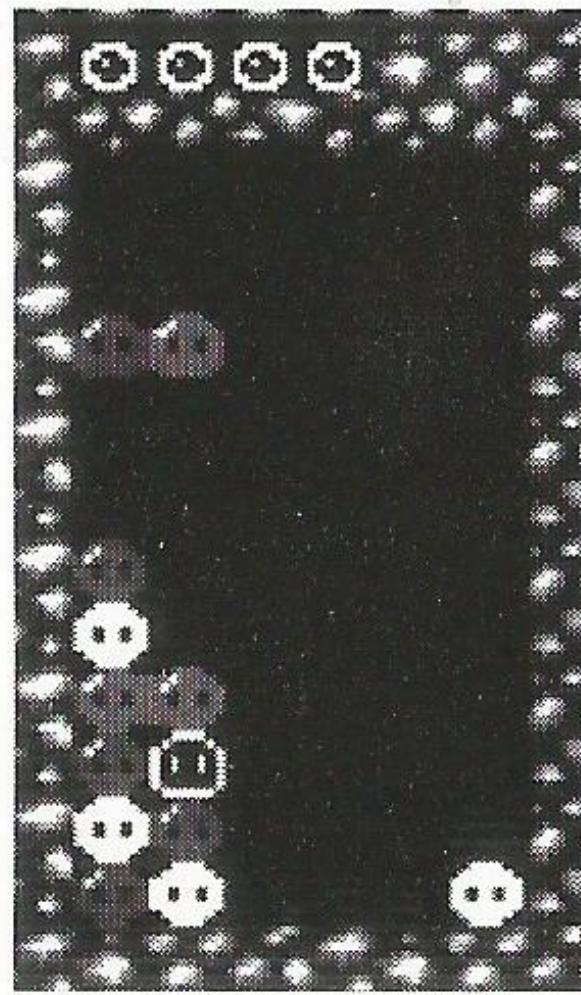
Paina D-painiketta ylös tai alas kunnes haluamasi muoto on valaistu ja paina sitten painiketta 1,2 tai aloituspainiketta.

Voit seuraavaksi valita aloitatko pelin alusta vai jatkatko tietystä kohdasta tunnussanaa käyttämällä. Tee valintasi D-painikkeella ja aloita sitten painamalla painiketta 1,2 tai aloituspainiketta.

The Object of the Game

When the game begins, beans drop from the top of the dungeon in pairs. When two beans of the same color touch, they link. Make the beans disappear from the dungeon by linking up four or more beans of the same color vertically (as is Fig. 1), horizontally (as in Fig. 2), or in clumps (as in Fig. 3.)

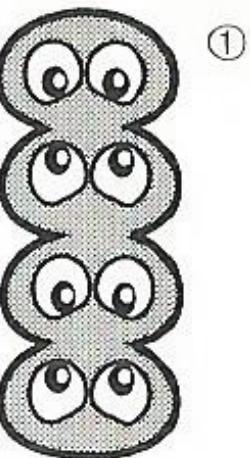
- ① Fig. 1
- ② Fig. 2
- ③ Fig. 3



Der Zweck der Übung

Bei Spielbeginn fallen die Bohnen paarweise vom oberen Bildschirmbereich in das Verlies. Wenn sich zwei Bohnen der gleichen Farbe berühren, werden sie miteinander verbunden. Sie können die Bohnen aus dem Verlies verschwinden lassen, indem Sie vier oder mehr Bohnen der gleichen Farbe zu einer Gruppe zusammenschließen, deren Formen in den nachstehenden Abbildungen gezeigt sind: Senkrecht (wie in Abb. 1), waagerecht (wie in Abb. 2), oder in Klumpen (wie in Abb. 3).

- ① Abb. 1
- ② Abb. 2
- ③ Abb. 3



①



②

L'Enjeu

Lorsque le jeu commence, les haricots tombent par deux du haut du donjon. Lorsque deux haricots de la même couleur se touchent, ils se collent l'un à l'autre. Faites disparaître les haricots du donjon en collant au minimum ensemble quatre haricots de la même couleur verticalement (comme dans la Fig. 1), horizontalement (Fig. 2) ou en les agglutinant (Fig. 3).

- ① Fig. 1
- ② Fig. 2
- ③ Fig. 3

Objetivo del juego

Cuando comience el juego, caerán alubias de la parte superior de la mazmorra en pares. Cuando se toquen dos alubias del mismo color, se enlazarán. Haga que las alubias desaparezcan de la mazmorra enlazando hasta cuatro o más del mismo color, verticalmente (como en la Fig. 1), horizontalmente (como en la Fig. 2), o en grupos.

- ① Fig. 1
- ② Fig. 2
- ③ Fig. 3

Il gioco

Una volta che il gioco inizia, i fagioli cadono a coppie dalla sommità della prigione. Se due fagioli dello stesso colore si toccano, si uniscono. Fateli scomparire unendone quattro o più dello stesso colore verticalmente (come visto in Fig. 1), orizzontalmente (come visto in Fig. 2) o in modo irregolare (come visto in Fig. 3).

- ① Fig. 1
- ② Fig. 2
- ③ Fig. 3

Spelets mål

När spelet börjar ramlar bönor ner två och två genom fängelsehålans tak. Om två bönor med samma färg vidrör varann så smälter de ihop. Du kan smuggla ut bönorna ur fängelsehålan genom att smälta ihop fyra eller fler bönor av samma färg, antingen vertikalt (se Fig. 1), horisontellt (se Fig. 2), eller i klumpar (se Fig. 3).

- ① Fig. 1
- ② Fig. 2
- ③ Fig. 3

Het Doel Van Het Spel

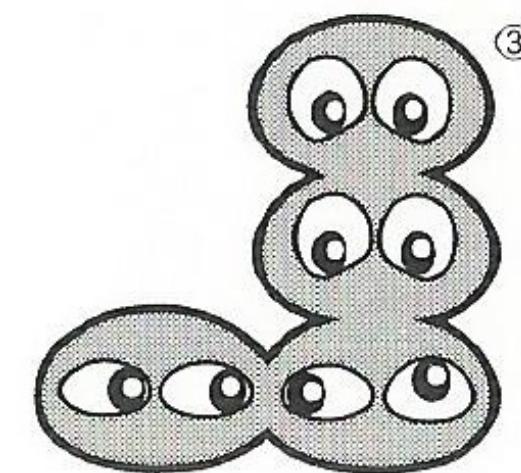
Als het spel begint, vallen er bonen vanuit de nok van de kerker in paren naar beneden. Als twee bonen van dezelfde kleur elkaar raken, blijven ze aan elkaar zitten. Laat de bonen uit de kerker verdwijnen door vier of meer bonen van dezelfde kleur aan elkaar te schakelen....
...verticaal, zoals deze...
...horizontaal, zoals deze...
...of in groepen.

- ① Fig. 1
- ② Fig. 2
- ③ Fig. 3

Pelin tarkoitus

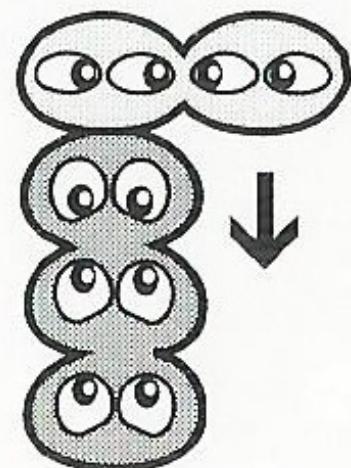
Kun peli alkaa, papuja tippuu vankityrmän yläosasta pareittain. Kun kaksi samanväristä papua koskettavat toisiaan, ne liittoutuvat yhteen. Vapauta papua tyrmästä liittämällä yhteen neljä tai useampi samanvärisen papu pystysuoraan (kuten kuvassa 1), vaakasuoraan (kuten kuvassa 2) tai ryhmiin (kuten kuvassa 3).

- ① kuvassa 1
- ② kuvassa 2
- ③ kuvassa 3



You can move a pair of beans around the dungeon by pressing the D-Button left or right. Rotate the beans by pressing Button 1 or 2. To speed up their descent, press the D-Button down.

If you drop a pair of beans horizontally on an uneven surface, any bean left hanging will separate from the pair and drop to the lowest point. When a group of beans disappears, any beans left on top drop into the remaining space. Use this to create chain reactions for bonus points!



Bohnenpaare können innerhalb des Verlieses umherbewegt werden, indem Sie die Richtungstaste nach rechts oder links drücken. Durch Drücken von Taste 1 oder 2 lassen sich die Bohnen drehen. Die Fallgeschwindigkeit erhöht sich, wenn Sie die Richtungstaste nach unten drücken.

Wenn ein Bohnenpaar horizontal auf einer unebenen Fläche landet, trennt sich die überstehende Bohne von ihrem Gefährten und fällt bis auf den tiefsten Punkt im Verlies. Sobald eine Bohnengruppe verschwindet, fallen die darüber befindlichen Bohnen in die entstehende Lücke. Verwenden Sie diese Funktion, um eine Kettenreaktion zu starten und Bo(h)nuspunkte einzuhimsen!

Vous pouvez déplacer deux haricots dans le donjon en appuyant sur le Bouton D vers la gauche ou la droite. Faites tourner les haricots avec le Bouton 1 ou 2. Pour accélérer leur descente, appuyez sur le Bouton D vers le bas.

Si vous faites tomber deux haricots horizontalement sur une surface inégale, tout haricot restant en suspension sera séparé des autres et tombera au point le plus bas. Lorsqu'un groupe de haricots disparaîtra, tous les haricots se trouvant en au-dessus tomberont dans l'espace restant. Utilisez cette technique pour provoquer des réactions en chaîne et obtenir des points de bonus!

Usted podrá mover un par de alubias alrededor de la mazmorra presionando el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha. Haga que las alubias giren presionando el botón 1 o 2. Para acelerar su descenso, presione el botón D hacia abajo.

Si hace caer horizontalmente un par de alubias sobre una superficie desigual, cualquier alubia que quede colgando se separará del par y caerá hasta el punto más bajo. Cuando desaparezca un grupo de alubias, las que queden en la parte superior caerán hacia el espacio restante. ¡Utilice esto para crear reacciones en cadena a fin de obtener puntos de gratificación!

Potete muovere due fagioli premendo il pulsante D a destra o sinistra. Fateli ruotare premendo il pulsante 1 o 2. Per accelerarne la discesa dovete premere il pulsante D in basso.

Se fate cadere una coppia di fagioli su di una superficie irregolare, i fagioli rimasti sospesi a mezz'aria si separano e cadono. Se un gruppo di fagioli scompare, quelli eventualmente rimasti a mezz'aria cadono a terra. Usate questi effetti per creare reazioni a catena e vincere punti premio!

Du kan flytta omkring ett bönpar i hålan genom att vicka D-knappen åt antingen höger eller vänster. Rota bönorna genom att trycka på antingen knapp 1 eller 2. För att skynda på deras fall, vicka D-knappen neråt.

Om ett par bönor ramlar ner på en ojämnn yta, så kommer den bönan som fortfarande "hänger i luften" att slita sig loss och falla tills även den tar mark. När en grupp bönor rymmer från fängelsehålan kommer de bönor som eventuellt låg ovanpå att ta deras plats. Utnyttja detta faktum för att skapa kedjereaktioner, vilket ger dig härliga bonuspoäng!

Je kunt een paar bonen door de kerker laten bewegen door op links of rechts op de R-toets te drukken. Draai de bonen een kwartslag door op Toets 1 of 2 te drukken. Om ze sneller te laten dalen, druk je op omhoog op de R-toets.

Wanneer je een paar bonen op een ongelijk oppervlak laat vallen, zal een boon die nog los hangt, zich van de andere boon losmaken en naar het laagste punt vallen. Wanneer een groep bonen verdwijnt, zullen de bonen die daar boven lagen, naar beneden vallen in de ruimte die overblijft. Gebruik dit om kettingreacties te veroorzaken die bonuspunten opleveren!

Voit liikuttaa papuparia vankityrmässä painamalla D-painiketta vasemmalle tai oikealle. Pyöritä papuja painamalla painiketta 1 tai 2. Voit nopeuttaa papujen putoamista painamalla D-painiketta alas.

Jos pudotat papuparin vaakasuorassa epätasaiselle pinnalle, ilmaan riippumaan jäädnyt papu eroaa paristaan ja putoaa alimpaan kohtaan. Kun papuryhmä katoaa, mahdollisesti ylös jäätneet pavut putoavat jäljellä olevaan tilaan. Käytä tästä hyväksesi saadaksesi aikaan ketjureaktion, josta saat bonuspisteitä!

As you play, the beans drop faster and faster. The dungeon can only hold so many beans, and if they reach the top of the dungeon, the bottom drops out and you lose the game.

Hint Sometimes the descent rate of the beans speeds up suddenly, even in the early levels. Don't panic! This is only temporary.

Mit der Zeit fallen die Bohnen mit wachsender Geschwindigkeit. Das Verlies kann natürlich nur eine gewisse Menge Bohnen aufnehmen; wenn der obere Rand des Verlieses erreicht ist, fällt der Boden heraus und Sie haben das Spiel verloren.

Hinweis Die Fallgeschwindigkeit der Bohnen erhöht sich manchmal ohne Vorwarnung, selbst in den frühen Leveln. Kein Grund zur Panik! Es handelt sich hierbei um eine temporäre Erscheinung.

Au fur et à mesure de la partie, les haricots tomberont de plus en plus vite. Le donjon ne peut contenir qu'un certain nombre de haricots et s'ils atteignent le sommet, le bas s'ouvrira et vous aurez perdu.

Conseil Parfois la descente des haricots s'accélère brusquement, même dans les niveaux du début. Ne vous inquiétez pas! Ce n'est que provisoire.

A medida que juegue, las alubias caerán cada vez más rápidas. La mazmorra no puede contener tantas alubias, y si éstas llegan al techo de la mazmorra, el piso se hundirá, y usted habrá perdido el juego.

Consejo A veces la velocidad de descenso de las alubias se acelera repentinamente, incluso en los primeros niveles. ¡No se asuste! Esto es sólo temporal.

Mano a mano che il gioco procede, i fagioli cadono sempre più rapidamente. La prigione può contenere solo un numero limitato di fagioli e, se si riempie, perde il fondo e perdete il gioco.

Suggerimento A volte la velocità di caduta aumenta improvvisamente ed anche nelle fasi più facili del gioco. Non spaventatevi, è un effetto solo temporaneo.

Ju längre du spelar, desto snabbare faller bönorna. Det finns bara plats för ett bestämt antal bönor i hålan, och om nyss fallna bönor slår i taket så kommer bottens att gå ur, och då har du förlorat den spelomgången.

Tips Ibland ökar bönornas fallhastighet plötsligt, även på de första nivåerna. Ta det lugnt! Detta är bara tillfälligt.

Als je speelt, gaan de bonen steeds sneller vallen. Er past slechts een beperkt aantal bonen in de kerker en als hij vol is, valt de bodem eruit en heb je het spel verloren.

HINT Soms dalen de bonen opeens veel sneller, zelfs op de lagere levels. Geen paniek! Dit is slechts tijdelijk.

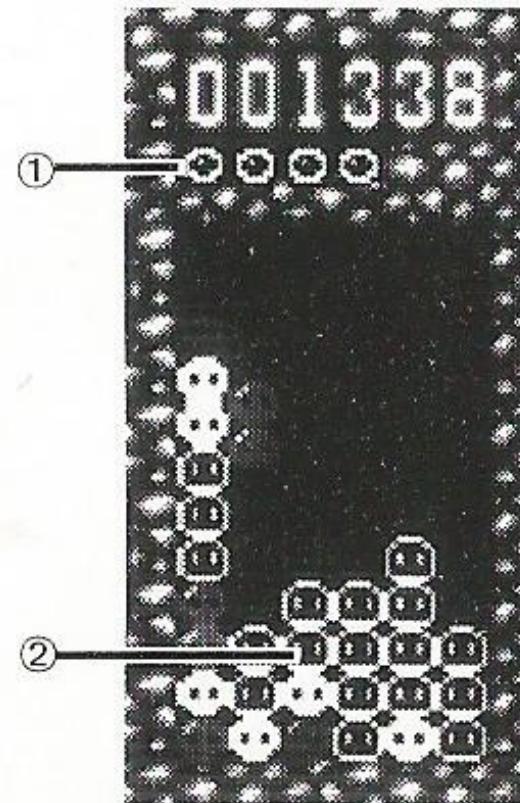
Pelin edetessä pavut putoavat nopeammin ja nopeammin. Vankityrmään mahtuu vain tietty määrä papuja, ja jos pavut saavuttavat tyrmän yläosan, pohja putoaa ja häviät pelin.

Vihje Joskus papujen putoamisvauhti suurenee äkkiä aikaisillakin tasolla. Älä hätäile! Tämä on vain tilapäistä.

Refugees

If you are playing an opponent, you can block your opponent's moves by dropping refugee beans into his or her dungeon. Refugee beans don't come from Beanville, and can't be grouped with any clan — they can only leave the dungeon with a neighboring group of four or more beans. Call up refugee beans by making as many of your beans disappear as you can — preferably in chain reactions. The more beans you get rid of at one time, the more refugee beans get dumped into your rival's dungeon!

- ① Refugees about to drop in
- ② Refugee beans



Flüchtlinge

Wenn Sie zu zweit spielen, können Sie die Pläne Ihres Gegners durchkreuzen, indem Sie Flüchtlingsbohnen in sein Verlies einschleusen.
Flüchtlingsbohnen kommen nicht aus Beanville, und lassen sich nicht mit irgendeiner anderen Bohnensorte verbinden — die Fremdlinge können das Verlies nur zusammen mit einer bestehenden Gruppe von vier oder mehr Bohnen verlassen. Flüchtlingsbohnen lassen sich herbeizitieren, indem Sie möglichst viele Ihrer Bohnen verschwinden lassen — vorzugsweise durch Kettenreaktionen. Je mehr Bohnen Sie auf einen Schlag loswerden, um so mehr Flüchtlingsbohnen werden im Verlies Ihres Gegners abgeladen!

- ① Sich nähерnde Flüchtlinge
- ② Flüchtlingsbohnen

Les Réfugiés

Si vous jouez contre quelqu'un, vous pouvez le bloquer en faisant tomber des haricots réfugiés dans son donjon. Les haricots réfugiés ne viennent pas de Beanville et ne peuvent être regroupés avec ceux des différents clans — ils ne peuvent que vivre dans le donjon avec un groupe voisin de quatre haricots au minimum. Appelez les haricots réfugiés en faisant disparaître le plus possible de vos haricots — de préférence par une réaction en chaîne. Plus vos haricots tomberont à la fois, plus les haricots réfugiés rempliront le donjon de votre rival!

- ① Réfugiés sur le point de tomber
- ② Haricots réfugiés

Alubias refugiados

Si está jugando contra un adversario, podrá bloquear sus movimientos dejando caer alubias refugiadas en su mazmorra. Las alubias refugiadas no proceden de Beanville, y no pueden agruparse con ningún clan, solamente pueden salir de la mazmorra con un grupo de cuatro o más alubias vecinas. Hágase con alubias refugiadas haciendo desaparecer cuantas alubias suyas pueda, preferiblemente con reacciones en cadena. ¡Cuantas más alubias haga desaparecer de una vez, más alubias refugiadas caerán dentro de la mazmorra de su rival!

- ① Alubias refugiadas a punto de caer dentro
- ② Alubias refugiadas

I fagioli rifugiati

Mentre combattete un nemico, potete bloccarlo facendo cadere dei fagioli rifugiati nella sua prigione. I fagioli rifugiati non sono cittadini di Beanville e non fanno parte di alcuna famiglia. Possono uscire di prigione solo unendosi ad un gruppo vicino di almeno quattro fagioli. Richiamate quanti fagioli rifugiati potete facendo scomparire quanti fagioli dei vostri potete, possibilmente in reazioni a catena. Più fagioli liberate in una volta e più tempo avete per scaricare i fagioli rifugiati nella prigione del vostro avversario!

- ① Fagioli rifugiati pronti a cadere
- ② Fagioli rifugiati

Flyktingbönor

Om du spelar mot en kompis, så kan du blockera din motspelares drag genom att slussa in flyktingbönor i hans eller hennes fängelsehåla.

Flyktingbönona är ursprungligen inte från Beanville, och kan inte blandas ihop med urbefolkningsbönor — de kan bara fly om den grupp som ligger bredvid bestämmer sig för att sticka. Du smyger in flyktingbönona i din polares fängelsehåla genom att hjälpa så många som möjligt av dina egna bönor att fly — och då speciellt genom kedjereaktioner. Ju fler bönor du smusslar undan på samma gång, desto fler hamnar i din motståndares håla!

- ① Flyktingbönor på väg in
- ② Flyktingbönor

Vreemdelingen

Als je met een tegenstander speelt, kun je het deze lastig maken door vreemde bonen in zijn of haar kerker te laten vallen. Vreemde bonen zijn geen inwoners van Bonendorp en kunnen daar niet mee samengevoegd worden — ze kunnen de kerker alleen maar verlaten met een aangrenzende groep van vier of meer bonen. Je kunt vreemde bonen laten verschijnen, door zoveel mogelijk van jouw bonen te laten verdwijnen — het liefst in ketting reacties. Hoe meer bonen je in één keer kwijt raakt, hoe meer vreemde bonen er in de kerker van je tegenstander vallen!

- ① Vreemde Bonen die gaan vallen
- ② Vreemde Bonen

Pakolaiset

Jos pelaat vastapelaajaa vastaan, voit estää hänen liikkeensä pudottamalla pakolaispapuja hänen vankityrmäänsä. Pakolaispavut eivät ole kotoisin Beanvillesta eivätkä ne voi liittoutua muiden kanssa — ne pääsevät pois vankityrmästä vain neljän tai useamman naapuripavun kanssa. Kutsu pakolaispapuja saamalla niin monta papua katoamaan kuin vain pystyt — mieluiten ketjureaktiolla. Mitä useammasta pavusta pääset eroon kerralla, sitä useampi pakolaispapu menee vihollisesi vankityrmään!

- ① Putoamaisillaan olevat pakolaiset
- ② Pakolaispavut

Check the top of your dungeon for a little advance warning of how many refugees are about to drop in, and where.

If you see... Then

- One small clear bean... one refugee drops in.
One big clear bean... six refugees drop in a row.
One big red bean... thirty refugees drop in five rows, and you're in trouble!

Behalten Sie Ihren oberen Verlies-Bereich im Auge: hier erhalten Sie eine Vorwarnung, wieviel Fremdbohnen an welcher Stelle in Kürze eintreffen werden.

Symbol

Eine kleine, farblose Bohne...

Eine große, farblose Bohne...

Eine große, rote Bohne...

Menge

Nur eine einzige Flüchtlingsbohne nähert sich.

Sechs Flüchtlingsbohnen werden nacheinander auftauchen.

DreiBig Flüchtlingsbohnen in fünf Reihen kommen auf Sie zu — Sie haben ein Problem!

Regardez votre donjon pour savoir un peu à l'avance combien de réfugiés sont sur le point de tomber et où.

Si vous voyez... Alors

Un petit haricot clair... un réfugié tombe dans le donjon.

Un gros haricot clair... six réfugiés tombent d'un coup.

Un gros haricot rouge... trente réfugiés tombent en cinq rangées et vous avez des problèmes!

Compruebe el techo de su mazmorra para ver cuántas alubias refugiadas están a punto de caer dentro y dónde.

Si ve...

Una alubia pequeña y clara...

Una alubia grande y clara...

Una alubia grande y roja...

Entonces

caerá una alubia refugiada.

caerán seis alubias en fila.

caerán treinta alubias refugiadas en cinco filas, y justed se encuentra en problemas!

Controllate la sommità della vostra prigione così da sapere in anticipo quanti rifugiati stanno per arrivare e dove.

Se vedete... **Allora...**

Un piccolo fagiolo chiaro...

Un grande fagiolo chiaro...

Un grande fagiolo rosso...

Arriva un rifugiato.

Arrivano sei rifugiati.

Arrivano trenta rifugiati divisi in cinque file. Siete nei pasticci!

Kolla då och då längs taket på din fängelsehåla för att få ett hum om hur många flyktingbönor som är på väg in i din håla, och var de kommer att hamna.

Om du ser... ...så kommer...

en liten genomskinlig böna... en flyktingböna att ramla in.

en stor genomskinlig böna... sex flyktingbönor att ramla in.

en stor röd böna... trettio flyktingbönor att ramla in i fem rader, och du sitter i klistret!

Houd de bovenkant van je kerker in de gaten, om te zien hoeveel vreemde bonen op het punt staan in je kerker te vallen, en waar.

Je Ziet...

Een kleine heldere boon...

Een grote heldere boon...

vallen er zes vreemdelingen op een rij

Een grote rode boon... vallen er dertig vreemdelingen in vijf rijen en zit je in grote moeilijkheden!

Dan

valt er vreemdeling in.

vallen er zes vreemdelingen op een rij

vallen er dertig vreemdelingen in vijf rijen en zit je in grote moeilijkheden!

Tarkasta vankityrmäsi yläosasta kuinka monta pakolaista on putoamaisillaan ja minne.

Jos näet... Sitten

Yhden pienen

kirkkaan pavun... yksi pakolainen putoaa

Yhden suuren kirkkaan pavun... kuusi pakolaista putoaa yhdessä rivissä

Yhden suuren punaisen pavun... 30 pakolaista putoaa viidessä rivissä ja sinulla on ongelma

Scoring

- First pick up points by speeding up the descent rate of the beans falling into your dungeon.
- Then pick up bonus points when your beans vanish — the bigger the chain reaction, the bigger the bonus.
- If you win a game within 120 seconds in the Scenario Mode, you receive a special Time Bonus for each second remaining.

Punktesammeln

- Sie können Extrapunkte sammeln, indem Sie die Fallgeschwindigkeit der in Ihr Verlies fallenden Bohnen erhöhen.
- Bo(h)nuspunkte erhalten Sie, wenn Sie Ihre Bohnen verschwinden lassen — je größer die Kettenreaktion, um so größer der Bo(h)nus.
- Wenn Sie ein Spiel im Scenario Mode innerhalb von 120 Sekunden gewinnen können, erhalten Sie einen speziellen Zeit-Bo(h)nus für jede nicht benötigte Sekunde.

Score

- Gagnez tout d'abord des points en accélérant la vitesse de descente des haricots qui tombent dans votre donjon.
- Puis accumulez les points de bonus lorsque vos haricots disparaissent — Plus la réaction en chaîne est importante, plus votre bonus sera élevé.
- Si vous remportez une partie en moins de 120 secondes dans le Scenario Mode, vous recevrez un Bonus de Temps spécial pour chaque seconde restante.

Puntuación

- En primer lugar adquiera puntos acelerando la velocidad de descenso de las alubias que caen en su mazmorra.
- Después adquiera puntos de gratificación haciendo desaparecer alubias, cuando mayor sea la reacción en cadena, más puntos de gratificación obtendrá.
- Si gana un juego antes de 120 segundos en el modo Scenario Mode, recibirá una gratificación especial por cada segundo restante.

Punteggi

- Potete cominciare a fare punti accelerando la velocità di caduta dei fagioli che cadono nella vostra prigione.
- Potete prendere punti extra quando i fagioli spariscono. Più grande è la reazione a catena e maggiore sarà il punteggio conquistato.
- Se vincete un gioco entro due minuti nel modo Scenario, riceverete uno speciale premio per ciascun secondo che vi rimane.

Att ta poäng

- Se till att plocka poäng genom att öka bönornas fallhastighet så mycket som möjligt.
- Roffa åt dig bonuspoäng genom att få bönorna att försvinna — ju större kedjereaktioner är, desto större blir din bonus.
- Om du vinner spelomgången inom 120 sekunder i Scenario Mode, så får du en speciell tidsbonus för de sekunder som återstår.

Scoren

- Verdien eerst punten door het af dalen te versnellen van de bonen die in je kerker vallen.
- Verzamel daarna bonus punten als je bonen verdwijnen — hoe groter de ketting reactie, hoe hoger de bonus.
- Als je een spel wint in minder dan 120 seconden in de Scenario Mode, krijg je een speciale Tijd Bonus voor elke seconde die nog over is.

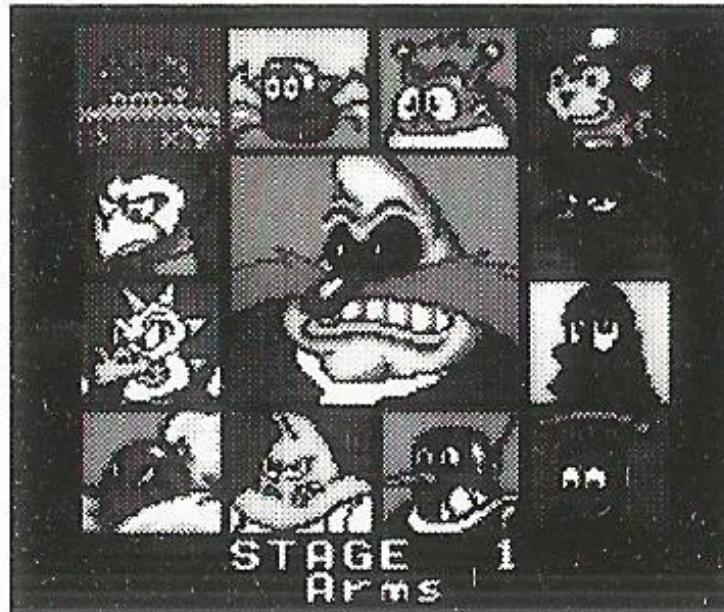
Pisteet

- Kerää ensin pisteitä nopeuttamalla vankityrmääsi putoavien papujen putoamisvauhtia.
- Kerää sitten bonuspisteitä, kun papusi katoavat — mitä suurempi ketjureaktio, sitä suurempi bonus.
- Jos voitat pelin 120 sekunnin kuluessa Scenario Mode — muodolla, saat erikoisen aikabonusen kustakin jäljellä olevasta sekunnista.

Scenario Mode

Here you'll match your wits against Dr. Robotnik's finest mechanical minds. Each henchbot is more cunning than the last, and each has his own strategy. With each victory, the action gets faster and more mind-boggling until you take on the evil Dr. Robotnik himself!

First you have the choice of starting a new game or continuing from a previous game using a password. Naturally you'll start a New Game at first, so press the START Button to get going.



Scenario Mode

In diesem Spielmodus messen Sie Ihre mentalen Kräfte mit Dr. Robotniks besten mechanischen Gehirnen. Jeder Robogreifer ist ein bißchen gewitzter als sein Vorgänger, und jeder dieser Schurken hat seine eigene Strategie entwickelt. Mit jedem Erfolg, den Sie erzielen, wird das Tempo etwas hektischer und wahnwitziger, und steigert sich bis zum Finale — Ihrem Rendezvous mit Ober-Bösewicht Dr. Robotnik persönlich!

Auch dieser Modus bietet Ihnen die Möglichkeit, ein neues Spiel zu beginnen, oder mit Hilfe eines Kennworts ein vorher unterbrochenes Spiel fortzusetzen. Beim allerersten Mal wählen Sie natürlich New Game (Neues Spiel) — drücken Sie also die START-Taste, um mit dem Spiel zu beginnen.

Scenario Mode

Ici, vous serez confronté aux esprits mécaniques les plus raffinés du Dr. Robotnik. Chaque robosbire est plus sournois que le précédent et chacun à sa propre stratégie. A chaque victoire, l'action s'accélère et devient plus imaginative jusqu'à ce que vous vainquiez l'inféral Dr. Robotnik lui-même!

Tout d'abord, vous avez le choix entre commencer une nouvelle partie ou continuer à partir d'une partie précédente en utilisant un mot de passe. Naturellement, la première fois, vous devez commencer par un New Game (nouvelle partie), donc appuyez sur le Bouton START dans cette intention.

Scenario Mode

Aquí pondrá a prueba su ingenio contra las mentes mecánicas mejores del Dr. Robotnik. Cada robot es más astuto que el anterior, y cada uno de ellos posee su propia estrategia. ¡Con cada victoria, la acción se volverá más rápida y sobresaliente hasta que pueda vencer al propia diabólico Dr. Robotnik.

En primer lugar tendrá la oportunidad de iniciar un nuevo juego o continuar desde un juego anterior utilizando una contraseña. Naturalmente, al principio iniciará un NEW GAME (nuevo juego), por lo tanto, presione el botón START para pasar al juego.

Modo Scenario Mode

Dovrete dare battaglia alle menti elettroniche più acute che il Dr. Robotnik possiede. Ognuno dei robot è più astuto del precedente e ciascuno possiede una sua strategia. Ogni vittoria rende l'azione più rapida e difficile sino a che non vi troverete di fronte il Dr. Robotnik in persona!

Prima dovete scegliere se iniziare un nuovo gioco o continuare una partita precedente servendovi di una parola d'ordine. Naturalmente, ora dovete iniziare una nuova partita (New Game) e quindi premere il pulsante START per farla iniziare.

Scenario Mode

Här kan du mäta dina talanger med Dr. Robotniks mest framstående mekaniska genier. Varje robohejduk du träffar på är listigare än den förra, och varenda en har sin alldelens egen strategi. För varje vinst blir spelet snabbare och mer komplicerat, ända tills du i slutändan tar dig an självaste Dr. Robotnik!

Först kan du välja mellan att påbörja ett nytt spel eller fortsätta från en tidigare spelomgång genom att använda ett lösenord. Första gången du spelar kommer du naturligtvis att välja New Game (att börja från början), så tryck på START-knappen för att sätta igång.

Scenario Mode

Hier neem je het op tegen Dr. Robotnik's beste mechanische brains. Iedere robothelper is nog listiger dan de vorige, en heeft zijn eigen strategie. Na elke overwinning, neemt de actiesnelheid toe en moet je je hersens nog meer pijnigen, totdat je uiteindelijk tegenover Dr. Robotnik zelf komt te staan!

Eerst krijg je de keuze om met een nieuw spel te beginnen of om door te gaan met een vorig spel door een paswoord te gebruiken. Natuurlijk begin je de allereerste keer met New Game (Nieuw Spel) en druk je dus op de START Toets om van start te gaan.

Scenario Mode -muoto

Tässä joudut testaamaan älysi Dr. Robotnikin hienoimpien mekaanisten aivojen kanssa. Kukin apulaisrobotti on ovelampi kuin edellinen ja kullakin on oma strategiansa. Kullakin voitolla toiminta nopeutuu ja vaikeutuu kunnes pääset koetukseen itsensä pahan Dr. Robotnikin kanssa!

Ensin voit valita aloitatko uuden pelin vai jatkatko edelliseltä peliltä tunnussanaa käyttämällä. Tietysti aloitat ensin uuden pelin (New Game), joten paina aloituspainiketta.

Next you'll see a screen with your challengers. The henchbot you'll be playing is highlighted and his name shown at the bottom of the screen.

Hint In Scenario Mode, keep an eye on your opponent's dungeon and work on timing chain reactions to block his moves with refugee beans.

Nun erscheint ein Bildschirm mit Ihren Herausforderern. Der nächste gegen Sie antretende Robogreifer wird hervorgehoben und sein Name am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Hinweis Behalten Sie im Scenario Mode stets das Verlies Ihres Gegners im Auge; versuchen Sie, Kettenreaktionen zu starten, um seine Schachzüge mit Hilfe von Flüchtlingsbohnen zu durchkreuzen.

Vous verrez ensuite un écran présentant vos adversaires. Le robosbire contre lequel vous jouerez sera éclairé et son nom indiqué au bas de l'écran.

Conseil Dans le Scenario Mode, surveillez le donjon de votre adversaire et travaillez avec les réactions en chaîne synchronisées pour le bloquer avec des haricots réfugiés.

A continuación verá una pantalla con sus enemigos. El robot contra el que peleará estará resaltado y su nombre se mostrará en la parte inferior de la pantalla.

Consejo En el modo Scenario Mode, no pierda de vista la mazmorra de su adversario y provoque en el momento apropiado reacciones en cadena para bloquear sus movimientos con alubias refugiadas.

Ora vedrete su di uno schermo i vostri nemici. Il robot che combatterete viene illuminato ed il suo nome appare ul basso sullo schermo.

Suggerimento nel modo Scenario Mode dovete tenere d'occhio la prigione del vostro nemico e tentare di provocare reazioni a catena al momento giusto per bloccare i suoi sforzi con fagioli rifugiati.

Därnäst fylls skärmen av alla de elaka robotar du måste fajtas mot. Den plåtniklas som står på tur är framhävd, och hans namn visas i skärmens nedre kant.

Tips När du är i Scenario Mode, så håll ett öga på din motståndares fängelsehåla, och jobba på att tajma dina kedjereaktioner för att blockera hans alternativ och fylla hans håla med flyktingbönor.

Daarna verschijnt er een scherm met daarop je tegenspelers. De robohelper waarmee jij speelt, is helder opgelicht en zijn naam staat onderaan het scherm.

HINT In de Scenario Mode houd je de kerker van je tegenstander in de gaten en veroorzaak je op de juiste momenten kettingreacties om hem tegen te werken met vreemde bonen.

Seuraavaksi näet ruudun, jossa ovat kaikki vastustajasi. Se apulaisrobotti, jota vastaan pelaat, on valaistu, ja hänen nimensä näkyy ruudun alaosassa.

Vihje Pidä Scenario Mode — muodolla silmällä vastustajasi vankityrmää ja yritä ajoittaa ketjureaktiot niin, että ne estävät hänen liikkeensä pakolaispapujen suhteen.

When the game screen appears, press the START Button to begin the match. Keep an eye on your opponent's screen to see what chain reactions he may be setting up, and send refugee beans to block them. You can gauge your progress by the look of your opponent's face in the center of the screen — for a robot he's not very good at hiding his expression!

If you win the match, you'll receive a password to the next level (for more on entering passwords, see page 60). Press Button 1, 2 or the START Button to meet your next challenger and begin the next match.

Sobald der Spiel-Bildschirm angezeigt wird, drücken Sie die START-Taste, um das Duell zu beginnen. Behalten Sie während des Spiels das Verlies Ihres Gegners im Auge, um frühzeitig zu erkennen, welche Kettenreaktionen er aufbaut. Diese können Sie dann durch Entsenden von Flüchtlingsbohnen blockieren. Ihr eigener Fortschritt lässt sich am Gesichtsausdruck Ihres Gegners in der Bildschirm-Mitte ablesen — schließlich ist er ein Roboter, und kann daher seine Gefühle nur schlecht verbergen!

Wenn Sie diesen Zweikampf gewinnen, erhalten Sie ein Kennwort, mit dem Sie zum nächsten Level gelangen können (für weitere Informationen zur Eingabe der Kennwörter siehe Seite 60). Drücken Sie Taste 1, 2 oder die START-Taste, damit sich Ihnen der zweite Herausforderer vorstellt; der nächste Zweikampf kann nun beginnen.

Lorsque l'écran de jeu apparaît, appuyez sur le Bouton START pour commencer le match. Surveillez l'écran de votre adversaire pour voir les réactions en chaîne qu'il essaye de provoquer et envoyez les haricots réfugiés pour les bloquer. Vous pourrez estimer vos progrès par l'aspect de votre adversaire au centre de l'écran — Pour un robot, son expression n'est pas vraiment énigmatique!

Si vous gagnez le match, vous recevrez un mot de passe pour le niveau suivant (pour plus de détails sur l'introduction de mots de passe, voir page 60). Appuyez sur le Bouton 1 ou 2, ou le Bouton START pour rencontrer votre nouvel adversaire et commencer la partie suivante.

Cuando aparezca la pantalla del juego, presione el botón START para iniciarla. No pierda de vista la pantalla de su contrario para ver qué reacciones en cadena está preparando, y envíele alubias refugiadas para bloquearlas. Usted podrá comprobar su progreso observando la cara de su adversario del centro de la pantalla: ¡los robots no tienen cara para jugar al póquer!

Si usted gana la batalla, recibirá una contraseña en el siguiente nivel (con respecto a la forma de introducir la contraseña, consulte la página 60). Presione el botón 1, 2, o START para enfrentarse a su adversario y comenzar la siguiente pelea.

Quando lo schermo del gioco appare, premete il pulsante START ed il gioco avrà inizio. Tenete d'occhio lo schermo del vostro nemico per vedere se sta preparando delle reazioni a catena e mandate se necessario dei fagioli rifugiati a bloccarle. Potete valutare i vostri progressi dall'espressione del vostro nemico al centro dello schermo. Sarà anche un robot, ma non è capace di nascondere la rabbia e la delusione!

Se vincete, riceverete la parola d'ordine per entrare nel livello successivo. Per maggiori dettagli sulle parole d'ordine, vedi pag. 61. Premete il pulsante 1, 2 o START per affrontare il nemico successivo ed iniziare un nuovo gioco.

När spelskärmen dyker upp, så tryck på START-knappen för att sätta igång spelet. Bevaka din motståndares skärm för att se vad för slags kedjereaktioner han har i görningen, och skicka över flyktningbönor för att blockera dessa. Du kan kolla läget genom att iakta din motståndares ansikte som visas mitt på skärmen — de är inte speciellt bra på det här med pokerfejs, åtminstone inte för att vara robotar!

Om du vinner en match får du ett lösenord som ger dig tillgång till nästa nivå (se sid. 61 för mer detaljer angående lösenord). Tryck på antingen knapp 1, 2, eller START-knappen för att hälsa på din näste motståndare och för att sätta igång den matchen.

Als het spel scherm verschijnt, druk je op de START Toets om de match te beginnen. Houd het scherm van je tegenstander in de gaten om te zien welke kettingreacties hij gepland heeft en stuur vreemde bonen om deze te voorkomen. Je kunt aflezen hoever je vordert aan het gezicht van je tegenstander in het midden van het scherm — al is hij een robot, zijn gezichtsuitdrukking kan hij niet verbergen!

Als je de match wint, krijg je een paswoord om naar het volgende level te gaan (voor meer informatie over het invoeren van paswoorden, zie pagina 61). Druk op Toets 1, 2 of de START Toets om je volgende tegenstander te ontmoeten en de volgende match te beginnen.

Kun peliruutu tulee näkyviin, aloita ottelu painamalla aloituspainiketta. Pidä silmällä vastustajasi ruutua ja tarkkaile mitä ketjureaktioita hän on muodostamassa, ja lähetä pakolaispapuja torjumaan ne. Voit tarkkailla menestystäsi ruudun keskellä näkyvistä vasutustajasi kasvojen ilmeistä — robotiksi hän ei ole oikein hyvä piilottamaan ilmeitään!

Jos voitat ottelun, saat tunnussanan seuraavalle tasolle (enemmän tunnussanojen näppäilystä sivulla 61). Kohtaa seuraava vastustajasi ja aloita seuraava ottelu painamalla painiketta 1, 2 tai aloituspainiketta.

If you lose the match, you'll see the Game Over screen. Press the START Button and the Continue screen appears. If you want a rematch against the last challenger you lost to, select YES and press the START Button.

- ① Score
- ② The next pair of beans to appear
- ③ Your dungeon
- ④ Stage of the game
- ⑤ Your opponent's dungeon
- ⑥ Your opponent

Im Falle einer Niederlage erscheint der Game Over-Bildschirm. Drücken Sie nun die START-Taste, worauf der Continue-Bildschirm angezeigt wird. Wenn es Sie nach einer Revanche gegen den letzten Herausforderer gelüstet, wählen Sie YES (Ja), und drücken Sie dann die START-Taste.

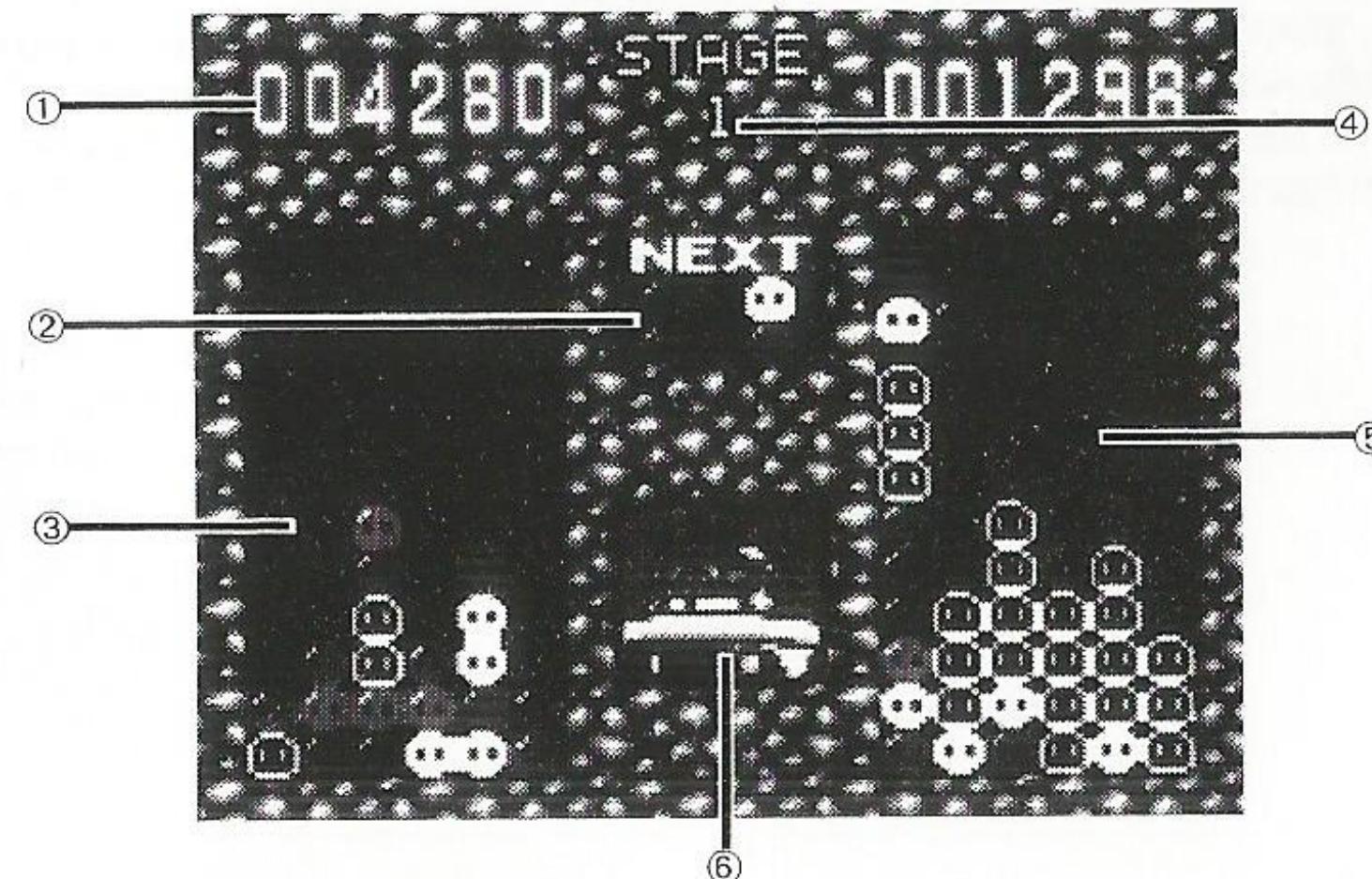
- ① Punktzahl
- ② Das nächste auftauchende Bohnenpaar
- ③ Ihr Verlies
- ④ Level
- ⑤ Verlies Ihres Gegners
- ⑥ Ihr Gegner

Si vous perdez le match, vous verrez l'écran Game Over. Appuyez sur le Bouton START pour faire apparaître l'écran Continue. Si vous voulez recommencer avec le dernier adversaire contre lequel vous venez de perdre, sélectionnez YES (oui) et appuyez sur le Bouton START.

- ① Score
- ② Les deux haricots suivants apparaissent
- ③ Votre donjon
- ④ Stade de la partie
- ⑤ Le donjon de votre adversaire
- ⑥ Votre adversaire

Si pierde la batalla, verá la pantalla Game Over. Presione el botón START y aparecerá la pantalla Continue. Si desea volver a enfrentarse al último adversario que le derrotó, seleccione YES (sí) y presione el botón START.

- ① Puntuación
- ② Pareja de alubias que aparecerá a continuación
- ③ Su mazmorra
- ④ Etapa del juego
- ⑤ Guarida de su adversario
- ⑥ Su adversario



Se perdete, vedrete apparire le parole Game Over sullo schermo. Premete il pulsante START e sullo schermo appare la parola Continue (continuazione del gioco). Se volete combattere di nuovo contro lo stesso nemico, scegliete YES (si) e premete il pulsante START.

- ① Punteggio
- ② Il paio di fagioli successivi
- ③ La vostra prigione
- ④ Fase del gioco
- ⑤ La prigione del vostro avversario
- ⑥ Il vostro nemico

Om du förlorar matchen visas orden Game Over på skärmen. Tryck på START-knappen för att gå till Continue-skärmen. Om du vill ha revansch mot den utmanare som just spöat upp dig, välj YES (ja) och tryck därefter på START-knappen.

- ① Poängantal
- ② Det bönpär som gör entré härnäst
- ③ Din fängelsehåla
- ④ Spelnivån
- ⑤ Din motståndares fängelsehåla
- ⑥ Din motståndare

Als je de match verliest, krijg je het Game Over scherm te zien. Druk op de START Toets zodat het Continue scherm verschijnt om door te gaan met het spel. Wanneer je een rematch wilt tegen je laatste tegenstander, kies je voor YES en druk je op de START Toets.

- ① Score
- ② Het volgende paar bonen dat gaat verschijnen
- ③ Jouw kerker
- ④ Fase van het spel
- ⑤ De kerker van je tegenstander
- ⑥ Je tegenstander

Jos häviät ottelun, näet Game Over -ruudun. Kun painat aloituspainiketta, Continue — ruutu tulee näkyviin. Jos haluat uusintaottelun viimeisen vastustajasi kanssa, jolle hävisit, valitse YES (kyllä) ja paina aloituspainiketta.

- ① Pisteet
- ② Seuraavaksi näkyviin tuleva papupari
- ③ Vankityrmäsi
- ④ Pelin vaihe
- ⑤ Vastustajasi vankityrmä
- ⑥ Vastustajasi

Gear to Gear Mode

You and a friend can challenge each other to a bean-slinging match. First, you EACH need a Game Gear unit and a cartridge of *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, and you need one Gear-to-Gear™ cable (sold separately). Make sure the power to both units is turned off, then insert a cartridge into each unit. Plug one end of the Gear-to-Gear cable into each Game Gear unit and turn the power to both units on.

Gear-to-Gear Mode

In diesem Modus können Sie einen Freund zu einem Bohnenkampf einladen. Voraussetzung ist, daß JEDER über ein Game Gear-Gerät und eine Kassette von *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* verfügt; außerdem benötigen Sie ein Gear-to-Gear™-Verbindungskabel (separat erhältlich). Vergewissern Sie sich, daß die Stromversorgung zu beiden Geräten ausgeschaltet ist, bevor Sie die Kassetten einlegen. Schließen Sie nun das Gear-to-Gear-Verbindungskabel an beiden Game Gear-Geräten an, und schalten Sie dann beide Geräte ein.

Gear to Gear Mode

Vous pouvez mettre un ami au défi d'obtenir le plus le plus de haricots possible. Tout d'abord, vous devez avoir CHACUN une Game Gear et une cartouche du *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, plus un câble Gear to Gear™ (vendu en option). Vérifiez que les deux appareils sont bien éteints et insérez une cartouche dans chacun d'eux. Branchez une extrémité du câble Gear to Gear sur chaque console Game Gear et allumez-les tous les deux.

Gear to Gear Mode

Usted podrá jugar contra un amigo en una partida de lanzamiento de alubias. En primer lugar, CADA uno de ustedes necesitará una unidad Game Gear y un cartucho *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, y usted necesitará un cable Gear-to-Gear™ (vendido aparte). Cerciórese de que la alimentación de ambas unidades esté desconectada, y después inserte un cartucho en cada unidad. Enchufe un extremo del cable Gear-to-Gear en cada unidad Game Gear y conecte la alimentación de ambas unidades.

Modo Gear to Gear Mode

Potete se volete sfidare un amico. Prima di tutto, CIASCUNO DEI DUE deve possedere un'unità Game Gear ed una cartuccia del gioco *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*, oltre che ad un cavo Gear-to-Gear™ (in vendita separatamente). Controllate che ambedue le unità siano spente e quindi inserite la cartuccia in ciascuna di esse. Collegate le estremità del cavo Gear-to-Gear alle unità Game Gear e accendetevi.

Gear to Gear Mode

Du kan utmana en polare på bönestund. Innan ni börjar måste ni se till att ni har varsin Game Gear-apparat och kassett med *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*. Ni behöver också en Gear-to-Gear™-kabel (som säljs separat). Se till att ni slagit av strömmen till båda spelapparaterna, och peta därefter in en kassett i varje apparat. Koppla in en ände av Gear-to-Gear-kabeln i båda Game Gear-apparaterna, och slå sedan på strömmen till båda apparaterna.

Gear to Gear Mode

Je kunt een vriend uitdagen om een bonenduel te spelen. Ten eerste hebben jullie ALLEBEI een Game Gear nodig en een cassette van "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" en bovendien is er een Gear-to-Gear™ kabel nodig (wordt apart verkocht). Zorg dat beide Game Gears uit staan en stop dan de cassette erin. Plug een uiteinde van de Gear-to-Gear kabel in elke Game Gear en zet ze aan.

Gear to Gear -muoto

Voit pelata ystäväsi kanssa papujen sinkoamisottelun. Tarvitsette ensin KUMPIKIN Game Gear -laitteen ja *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*-kasettin, ja sinä tarvitset yhden Gear-to-Gear™ -kaapelin (myydään erikseen). Varmista, että virta on katkaistu kummastakin laitteesta, ja aseta sitten kasetti kumpaankin laitteeseen. Kytke Gear-to-Gear -kaapeli kumpaankin Game Gear — laitteeseen ja kytke niihin virta.

Either player can press the START Button and select "Gear to Gear Mode" from the game menu. The game screen appears, and you can each choose from five levels of difficulty. The game begins when both players have selected a difficulty level.

Your dungeon will always be on the LEFT side of the screen, and your opponent's on the RIGHT side. The rules are the same as in Scenario Mode. When your or your opponent's dungeon fills up with beans, the game ends.

Einer der Spieler kann nun die START-Taste drücken und Gear-to-Gear Mode im Spiel-Menü wählen. Daraufhin erscheint der Spiel-Bildschirm; hier stehen fünf Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Das Spiel beginnt, nachdem beide Spieler einen Schwierigkeitsgrad bestimmt haben.

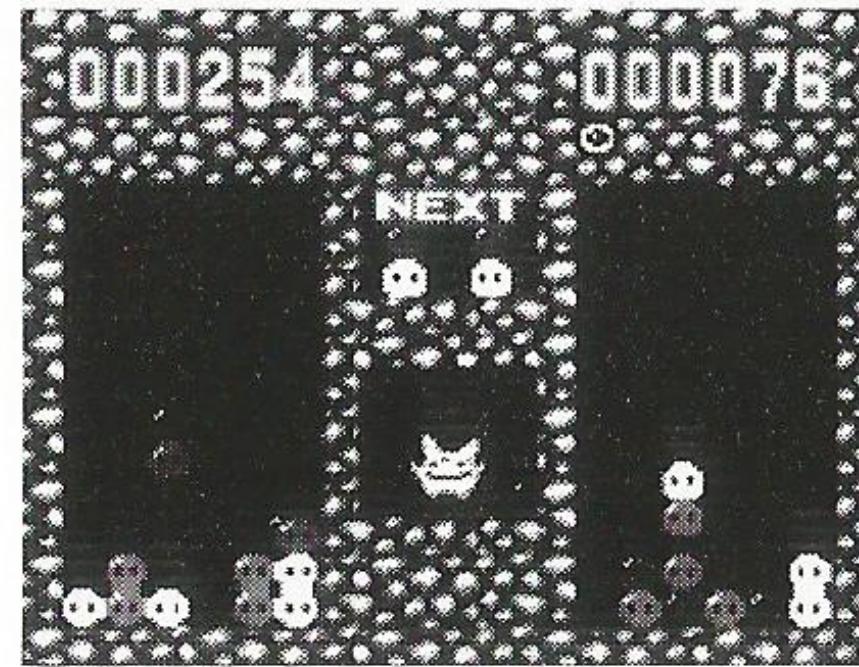
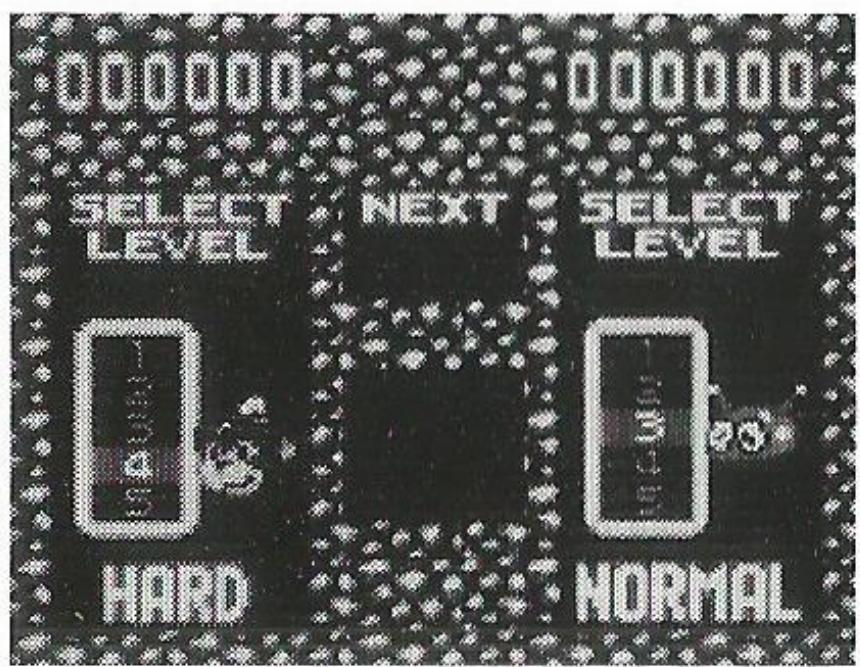
Ihr Verlies befindet sich stets auf der LINKEN, und das Verlies Ihres Gegners auf der RECHTEN Seite. Die Spielregeln sind die gleichen wie im Scenario Mode. Wenn Ihr Verlies oder das Ihres Gegners mit Bohnen gefüllt ist, öffnet sich der Boden und das Spiel ist zu Ende.

L'un ou l'autre des joueurs peut appuyer sur le Bouton START et sélectionner "Gear to Gear Mode" à partir du menu de jeu. L'écran de jeu apparaît et vous pouvez choisir entre cinq niveaux de difficulté. La partie commencera lorsque les deux joueurs auront un niveau de difficulté.

Votre donjon sera toujours à GAUCHE sur l'écran et celui de votre adversaire à DROITE. Les règles sont les mêmes que dans le Scenario Mode. Lorsque votre donjon ou celui de votre adversaire est rempli de haricots, la partie est terminée.

Cualquiera de los jugadores deberá presionar el botón START y seleccionar "Gear to Gear Mode" del menú del juego. Aparecerá la pantalla del juego, y usted podrá elegir uno de cinco niveles de dificultad. El juego comenzará cuando ambos jugadores hayan seleccionado un nivel de dificultad.

Su mazmorra será siempre la de la IZQUIERDA de la pantalla, y la de su adversario la de la DERECHA. Las reglas son las mismas que en Scenario Mode. Cuando su mazmorra o la de su adversario se llene con alubias, el juego finalizará.



Uno dei due giocatori può premere il pulsante START e scegliere il modo Gear-to-Gear Mode dallo schermo del menù. Esso appare e potete quindi scegliere uno di cinque livelli di difficoltà. Il gioco inizia quando ambedue i giocatori hanno scelto il livello di difficoltà.

La vostra prigione è sempre quella a SINISTRA, mentre quella del vostro nemico è a DESTRA. Le regole sono quelle viste per il modo Scenario Mode. Il gioco termina quando una delle due prigioni si riempie.

Vem som trycker på START-knappen och väljer Gear-to-Gear Mode från spelmenyn spelar ingen roll. Spelskärmen dyker upp, och där kan ni välja från fem olika svårighetsgrader. Spelet börjar när båda spelarna har valt svårighetsgrad.

Din fängelsehåla kommer alltid att vara till vänster på skärmen, och din polares på den högra. Reglerna är desamma som för Scenario Mode. När din eller din motståndares håla fylls med bönor är spelet slut.

Eén van de spelers kan op de START Toets drukken en op het Game Menu de "Gear to Gear Mode" uitkiezen. Het spel scherm verschijnt, waar jullie allebei uit vijf spellevels kunnen kiezen. Het spel begint wanneer beide spelers een level gekozen hebben.

Jouw kerker staat altijd op de LINKER helft van het scherm en die van je tegenstander op de RECHTER helft. De regels zijn hetzelfde als in de Scenario Mode. Wanneer jouw kerker of die van je tegenstander helemaal met bonen gevuld is, is het spel afgelopen.

Kumpi tahansa pelaaja voi painaa aloituspainiketta ja valita "Game to Gear" -muodon pelivalikosta. Peliruutu tulee näkyviin ja voitte kumpikin valita jonkin viidestä vaikeustasosta. Peli alkaa, kun kumpikin pelaaja on valinnut vaikeustason.

Sinun vankityrmäsi on aina ruudun VASEMMAlla puolella ja vastustajasi OIKEALLA puolella. Säännöt ovat samat kuin Scenario Mode -muodolla. Kun sinun tai vastustajasi vankityrmä tulee täyteen papuja, peli loppuu.

You then see a tally screen with your wins and losses displayed, and the loser of the match chooses whether or not to play another game.

When you return to the Difficulty Selection screen, each player's high score from the session to date will be shown.

Danach erscheint ein Ergebnis-Bildschirm, auf dem Ihre Siege und Niederlagen angezeigt werden. Der Verlierer kann dann bestimmen, ob er ein weiteres Spiel beginnen will.

Wenn Sie nun zum Bildschirm mit den Wahlmöglichkeiten der Schwierigkeitsgrade zurückkehren, wird hier die Höchstpunktzahl jedes Spielers aus den bisherigen Zweikämpfen angezeigt.

Lorsque vous verrez l'écran de scores avec vos gains et vos pertes affichés, le perdant du match aura l'option de faire ou non une autre partie.

En revenant à l'écran de sélection de difficulté, vous verrez affiché le score le plus élevé que chaque joueur aura réalisé jusqu'alors.

Después de esto podrá ver una pantalla que indicará sus victorias y pérdidas, y el perdedor del encuentro elegirá entre pasar o no a otro juego.

Cuando vuelva a la pantalla de selección de dificultad, aparecerá la puntuación más alta de cada jugador desde la sesión hasta la fecha.

Vedrete apparire quindi un schermo dei punteggi con le vostre vittorie e perdite, quindi il giocatore perdente può scegliere se giocare di nuovo o no.

Se tornate allo schermo di scelta della difficoltà, il punteggio massimo di ciascun giocatore viene visualizzato.

Därnäst får ni se en lista över hur många gånger respektive spelare vunnit och förlorat, och den som just förlorade matchen väljer om ni ska spela en match till eller inte.

När ni kommer tillbaka till menyn där ni väljer svårighetsgrad visas båda spelarnas poängrekord hittills under det här spelpasset.

Dan verschijnt er een scherm met daarop je winsten en verliezen, en mag de verliezer van het spel kiezen of hij nog een ander spelletje wil spelen.

Wanneer je terugkeert naar het Difficulty Selection scherm (waar je het moeilijkheidslevel van het spel bepaalt), wordt de hoogste score van elke speler tot dan toe, getoond.

Näyttöruudusta näet voittosi ja häviösi, ja ottelun häviäjä valitsee pelaako hän toisen pelin vai ei.

Kun palaat vaikeustason valintaruutuun, kunkin pelaajan korkeat pisteteet näkyvät.

Exercise Mode

Need some practice? First select your skill level by pressing the D-Button up or down until the level you want appears, and press Button 1, 2 or the START Button to begin play. You have the choice of starting at Level 1 (Easy), Level 3 (Normal) or Level 5 (Hard).

As your score climbs, so does your level and the speed at which the beans drop. You won't have any refugee beans to worry about, as in Scenario Mode and Gear to Gear Mode, but the action will be fast enough to keep you hopping. And two guest characters appear just when your future starts looking bleak:

Exercise Mode

Fehlt Ihnen die Übung? Dieser Modus eignet sich ideal zu Trainingszwecken. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den gewünschten Schwierigkeitsgrad zu wählen; drücken Sie danach Taste 1, 2 oder die START-Taste, um das Spiel zu starten. Sie haben die Wahl, mit Level 1 (Schwierigkeitsgrad 1) (leicht), Level 3 (normal) oder Level 5 (schwierig) zu beginnen.

Mit steigender Punktzahl erhöhen sich auch der Schwierigkeitsgrad und die Fallgeschwindigkeit der Bohnen. Im Gegensatz zum Scenario Mode und Gear-to-Gear Mode haben Sie es hier nicht mit auftauchenden Flüchtlingsbohnen zu tun, doch Langeweile kommt trotzdem nicht auf. Und wenn Sie trotz gewaltiger Anstrengungen ins Hintertreffen geraten, erscheinen zur rechten Zeit zwei hilfreiche Geister:

Exercise Mode

Vous avez besoin de vous entraîner? Sélectionnez d'abord votre niveau d'aptitude en appuyez sur le Bouton D vers le haut ou le bas jusqu'à ce que le niveau désiré apparaisse et appuyez sur le Bouton 1 ou 2, ou le Bouton START pour commencer à jouer. Vous avez le choix entre commencer au Level 1 (niveau 1 ou Facile), au Level 3 (niveau 3 ou Normal) ou au Level 5 (niveau 5 ou Difficile).

Lorsque votre score s'améliore, votre niveau progresse également ainsi que la vitesse à laquelle les haricots tombent. Ne vous souciez pas des haricots réfugiés comme dans les Scenario Mode et Gear to Gear Mode; l'action sera suffisamment rapide pour que vous vous preniez au jeu. Et deux sujets apparaîtront juste lorsque votre avenir semblera peu encourageant:

Exercise Mode

¿Necesita practicar? Seleccione en primer lugar su nivel de habilidad presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo hasta que aparezca el nivel deseado, y presione el botón 1, 2, o START para iniciar el juego. Usted podrá elegir entre comenzar con Level (nivel) 1 (fácil), Level 3 (normal), o Level 5 (difícil).

A medida que aumente su puntuación, aumentará también su nivel y la velocidad de caída de las alubias. Usted no tendrá que preocuparse por las alubias refugiadas, como en Scenario Mode y Gear to Gear Mode, pero la acción será lo bastante rápida como para mantenerla saltando. Y aparecerán dos personajes invitados justamente antes de que su futuro comience a parecer poco prometedor:

Modo Exercise Mode

Avete bisogno di esercizio? Scegliete il vostro livello di abilità premendo il pulsante D in alto o in basso sino a fare apparire il livello che vi interessa, quindi premete il pulsante 1, 2, o START per iniziare il gioco. Potete iniziare ai livelli Level 1 (facile), Level 3 (normale) o Level 5 (difficile).

Mano a mano che il vostro punteggio sale, sale anche il vostro livello di abilità e la velocità di caduta dei fagioli. Non dovete preoccuparvi dei fagioli rifugiati come nei modi Scenario e Gear-to-Gear, ma il gioco è tanto veloce da darvi ugualmente pane per i vostri denti. Proprio quando meno ve lo aspettate, arriveranno i nostri due personaggi che non conoscete.

Exercise Mode

Övning ger färdighet! Välj först skicklighetsnivå genom att vicka D-knappen antingen uppåt eller neråt, tills den önskade nivån visas. Tryck därefter på antingen knapp 1, 2, eller START-knappen för att sätta igång spelet. Du kan välja mellan Level 1 (nivå 1; lätt), nivå 3 (halvlurigt), och nivå 5 (svårt).

Allt eftersom ditt poängantal stiger, så stiger du också i graderna, och allt går snabbare och snabbare. Till skillnad från Scenario Mode och Gear to Gear Mode behöver du inte bekymra dig över flyktingbönor, men allt går så fort att du till slut antagligen drabbas av svår panik. Och då, just som allt ter sig nattsvart, dyker två gästartister upp:

Exercise Mode

Wil je nog wat oefenen? Kies eerst het moeilijkheidslevel door op omhoog of omlaag op de R-toets te drukken totdat het level verschijnt waarop jij wilt spelen, en druk dan op Toets 1,2 of de START Toets om te beginnen met het spel. Je hebt de keuze uit Level 1 (Makkelijk), Level 3 (Normaal) of Level 5 (Moeilijk).

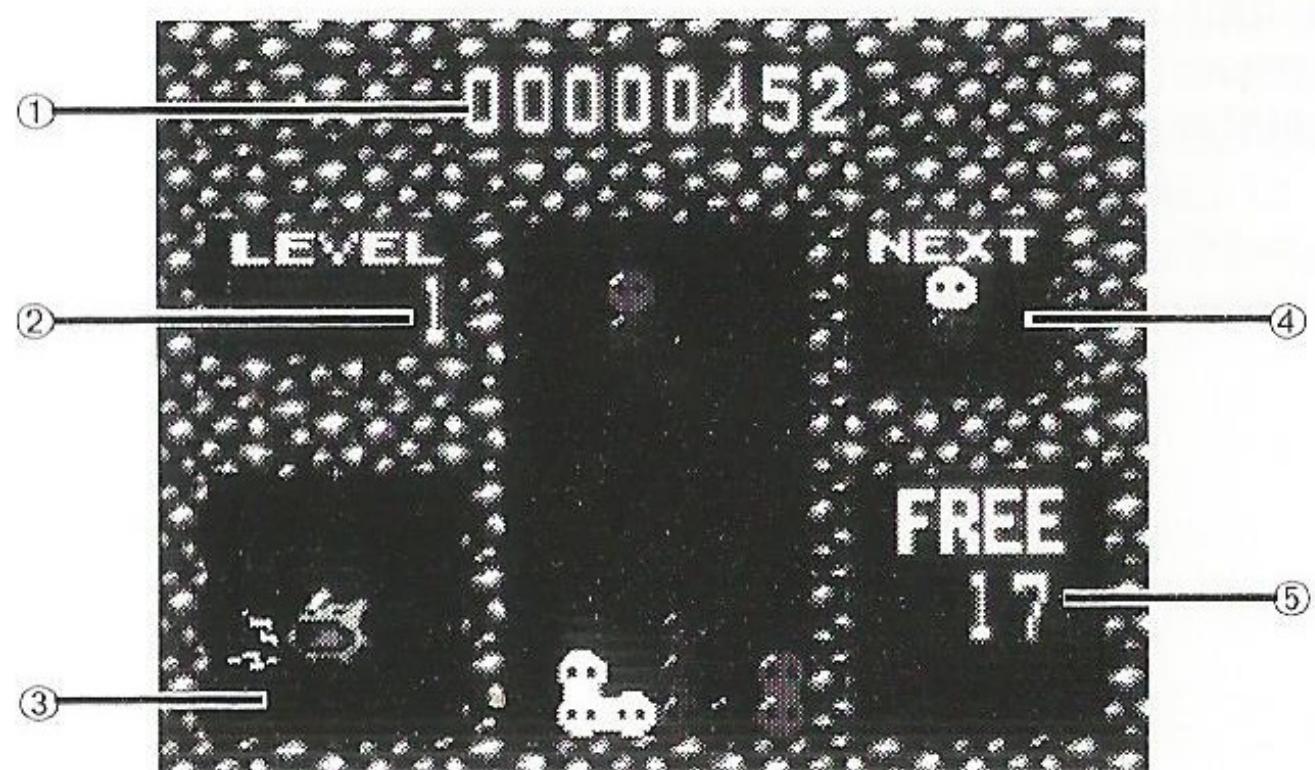
Als je punten scoort gaat je level en de valsnelheid van de bonen ook omhoog. In de Scenario en de Gear to Gear mode hoeft je je geen zorgen te maken om vluchtelingen, maar de snelle actie zal je wel bezig houden. Als het dan toch niet echt goed gaat, komen er twee gasten in beeld:

Exercise Mode -muoto

Tarvitsetko harjoittelua? Valitse ensin taidoillesi sopiva taso painamalla D-painiketta ylös tai alas, kunnes haluamasi taso tulee näkyviin, ja aloita sitten peli painamalla painiketta 1, 2 tai aloituspainiketta. Voit aloittaa tasolta (Level) 1 (helppo), tasolta 3 (normaali) tai tasolta 5 (vaikea).

Pisteittesi suuretessa paranevat myös tasosi ja vauhti, jolla pavut putoavat. Sinun ei tarvitse olla huolissasi pakolaispavuista kuten Scenario ja Gear to Gear Mode -muodoilla, mutta vauhti on riittävä, joten tekemistä on tarpeeksi. Ja kaksi vierashahmoa tulee näkyviin juuri kun tulevaisuutesi alkaa näyttää synkkältä:

- | | | | |
|---------------------------|---------------------------------------|--|--|
| ① Score | ① Punktzahl | ① Score | ① Puntuación |
| ② Your current level | ② Gegenwärtiger Schwierigkeitsgrad | ② Votre niveau actuel | ② Su nivel actual |
| ③ Has Bean cheers you on | ③ Has Bean feuert Sie an | ③ Has Bean vous encourage à continuer | ③ Has Bean le anima |
| ④ Next of beans to appear | ④ Das nächste auftauchende Bohnenpaar | ④ Les deux haricots suivants qui vont apparaître | ④ Pareja de alubias que aparecerá a continuación |
| ⑤ Beans freed so far | ⑤ Bisher befreite Bohnen | ⑤ Les haricots libérés jusqu'à maintenant | ⑤ Alubias liberadas hasta el momento |



① Punteggio	① Poängantal	① Score	① Pisteet
② Vostro livello attuale	② Din nuvarande nivå	② Je huidige level	② Nykyinen tasosi
③ Has Bean vi saluta.	③ Has Bean hejar fram dig	③ De "was boon" vrolijkt je op	③ Has Bean kannustaa sinua
④ Appare la coppia successiva di fagioli.	④ Det bönpär som gör entré härnäst	④ Het volgende paar bonen dat gaat verschijnen	④ Seuraavaksi näkyviin tuleva papupari
⑤ Fagioli già liberati	⑤ Befriat antal bönor hittills.	⑤ De bonen die je tot nu toe hebt bevrijd	⑤ Tähän asti vapautetut pavut

⑥ **Has Bean** used to be one of the jollier beans in the village... until Dr. Robotnik converted him into a robot. Usually he prefers to clown around on the sidelines, but he hasn't forgotten his humble past. Occasionally he'll drop into the dungeon and take a little walk. Any beans he walks over change to the same color and disappear.

⑦ **Big Bean** is just that — a really big bean. So big, in fact, that any beans he drops on immediately vanish just to get out of his way. You'll usually find Big Bean lurking around the higher levels to give you and his buddies some help.

The game ends when your dungeon fills up with beans, and the SEGA logo reappears.

⑥ **Has Bean** war eine der lustigsten Bohnen im Dorf... bis er von Dr. Robotnik in einen Roboter verwandelt wurde. Normalerweise hält sich dieser Spaßmacher im Hintergrund, aber in gewissen Abständen erscheint er im Verlies, um Ihnen auszuhelfen. Er hat seine einfache Abstammung noch nicht vergessen! Wenn Has Bean bei seiner Wanderung mit anderen Bohnen in Kontakt kommt, nehmen diese die gleichen Farbe an und verschwinden danach.

⑦ Der Zweite im Bunde ist Big Bean, der seinem Namen alle Ehre macht. Diese Riesenbohne ist so groß und kräftig, daß sie alle Bohnen, die sich in ihrem Weg befinden, sofort verschwinden lassen kann. Normalerweise wartet Big Bean in den oberen Spielstufen auf Sie, um Ihnen seine Hilfe anzubieten.

Das Spiel endet, wenn Ihr Verlies mit Bohnen gefüllt ist und das SEGA-Logo erscheint.

⑥ **Has Bean** était l'un des plus joyeux haricots du village... jusqu'à ce que le Dr. Robotnik le convertisse en robot. Habituellement, il se contente de faire le clown sans se mêler à quoi que ce soit, mais il n'a pas oublié son cher passé. A l'occasion, il tombe dans le donjon et se promène un peu. Tous les haricots sur lesquels il marche deviennent de la même couleur et disparaissent.

⑦ **Big Bean** est tout simplement un haricot vraiment gros. Si gros, en fait, que chacun des haricots sur lesquels il tombe disparaît de son chemin. Vous trouverez en général Big Bean caché dans les niveaux supérieurs pour qu'il vous apporte son aide ainsi qu'à ses amis.

La partie se termine lorsque votre donjon est rempli de haricots et que le logo SEGA réapparaît.



⑥ **Has Bean** solía ser una de las alubias más jovial de la villa... hasta que el Dr. Robotnik la convirtió en un robot. Normalmente prefiere hacer el payaso por línea de banda, pero no se ha olvidado de su humilde pasado. A veces entrará en la mazmorra para darse un pequeño paseo. Todas las alubias sobre las que pase cambiarán al mismo color y desaparecerán.

⑦ **Big Bean** es simplemente eso: una alubia realmente grande. De hecho es tan grande que cualquier alubia sobre la que caiga se desvanecerá inmediatamente para dejarle paso. Usted normalmente encontrará a Big Bean escondido en niveles superiores para echarle una mano a usted y a sus compañeros.

El juego finalizará cuando su mazmorra se llene de alubias, y reaparecerá el logotipo de SEGA.



⑥ **Has Bean** era uno dei più simpatici fagioli del villaggio sino a che il Dr. Robotnik non lo ha trasformato in un robot. Normalmente preferisce mantenersi ai margini del campo, ma non si è dimenticato delle sue origini. Ogni tanto entra in prigione e fa una passeggiata. I fagioli su cui cammina diventano dello stesso colore e scompaiono.

⑦ **Big Bean** è un grosso fagiolo, tanto grosso che tutti i fagioli su cui cade scompaiono. Lo troverete ai livelli superiori, in attesa di poter dare una mano a voi ed ai suoi amici.

Il gioco termina quando la prigione si riempie di fagioli ed il logo SEGA riappare.

⑥ **Has Bean** var en av de allra gladaste bönorna i byn... ända tills Dr. Robotnik förvandlade honom till robot. Han brukar vanligtvis mest stå och snegla längs sidlinjerna, men han har inte glömt sina rötter. Då och då kastar han sig in i handlingen och tar en liten promenad i fängelsehålan. Alla de bönor han trampar på får samma färg, och kan på det sättet smita ut.

⑦ **Big Bean** är precis som han låter — en riktigt fläskig böna. Han är faktiskt så jättelik att andra bönor rymmer omedelbart, så att de inte står i vägen. Du kommer antagligen att se det mesta av Big Bean på de högre nivåerna, där han ger dig och hans bundisar en verkligt hjälpende hand.

Spelet är slut när fängelsehålan fylls med bönor, och då visas SEGAs logo igen.

⑥ **Was Boon** was altijd één van de joligste bonen in het dorp... totdat Dr. Robotnik hem in een robot veranderde. Meestal vermaakt hij zich aan de zijkanten, maar hij is zijn vrolijke verleden nog niet vergeten. Af en toe valt hij in de kerker en loopt een beetje rond. Alle bonen waar hij overheen loopt, krijgen dezelfde kleur en verdwijnen.

⑦ **Grote Boon** is precies wat ik zeg: een enorm grote boon. Hij is zelfs zo groot, dat de bonen waar hij op valt, onmiddellijk verdwijnen om uit zijn buurt te kunnen blijven. Meestal hangt de Grote Boon ergens rond op de hogere levels om jou en zijn bonenvriendjes een beetje te helpen.

Het spel eindigt als je kerker helemaal vol zit met bonen. Nu verschijnt het SEGA logo weer.

⑥ **Has Bean** oli yksi kylän iloisimmista pavuista...kunnes Dr. Robotnik muutti hänet robotiksi. Useimmiten hän pysyttelee mieluiten pellelemässä sivustalla, mutta hän ei ole unohtanut vaatimatonta menneisyyttään. Silloin tällöin hän putoaa vankityrmäään ja lähtee pienelle kävelylle. Kaikki pavut, joiden päällä hän kävelee, muuttuvat samanvärisiksi ja katoavat.

⑦ **Big Bean** on juuri sitä mitä nimi sanoo — todella suuri papu. Itseasiassa niin suuri, että kaikki pavut, joiden päälle hän putoaa, katoavat välittömästi päästään pois hänen tieltään. Löydät Big Bean'in useimmiten korkeammilta tasolta, joilla hän voi auttaa sinua ja kavereitaan.

Peli loppuu, kun vankityrmäsi on täynnä papuja, jolloin SEGA-logomerkki tulee taas näkyviin.

Puzzle Mode

(or A Peek at Dr. Robotnik's Bean Machine Manual)

The Puzzle Mode is perfect for putting your bean in the proper frame of mind. It's Dr. Robotnik's secret book of bean-steaming techniques, and it's full of puzzles for you to solve. Press the START Button to open the manual to the first page, or select CONTINUE to skip to the last lesson at which you left off. Then press the START Button again.

Puzzle Mode

(oder: Ein verstohlener Blick in Dr. Robotniks Bohnentransformator-Handbuch)

Wenn Sie ein Puzzle-Liebhaber sind, bringt Sie der Puzzle Mode in die richtige Stimmung. In diesem Modus können Sie Dr. Robotniks streng geheimes Handbuch für den Umgang mit Bohnen einsehen, das Sie mit einer Unzahl von Puzzles konfrontiert. Drücken Sie die START-Taste, um die erste Seite der Anleitung aufzuschlagen, oder wählen Sie CONTINUE (Fortsetzung), um zu einem bereits vorher gespielten Kapitel vorzuspringen. Danach drücken Sie die START-Taste noch einmal.

Puzzle Mode

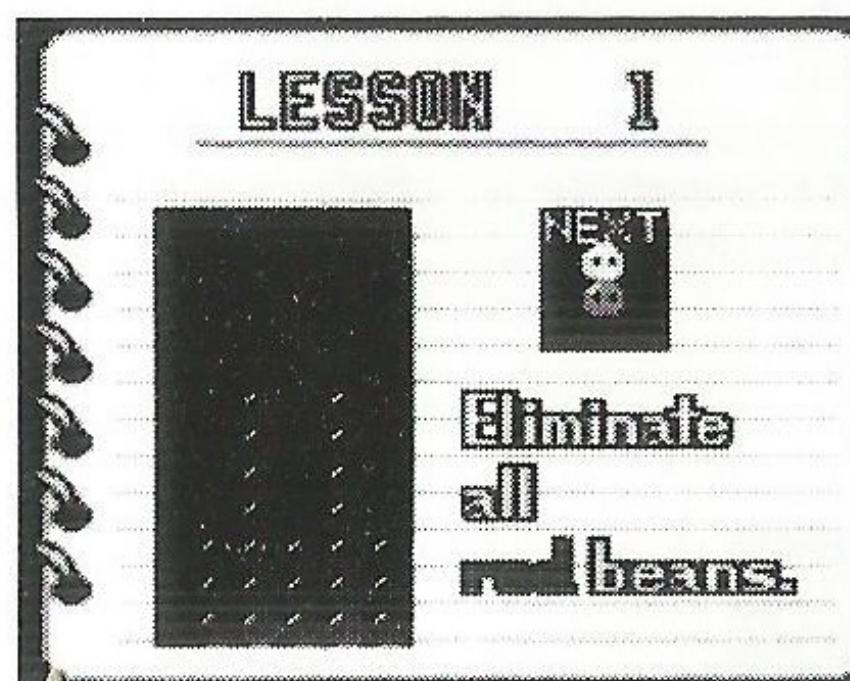
(ou un aperçu du manuel du Vapotransformateur du Dr. Robotnik)

Le Puzzle Mode est parfait pour remettre vos haricots dans le droit chemin de la réflexion. C'est le livre secret du Dr. Robotnik sur les techniques de vapotransformation des haricots et il comporte plein de casse-têtes que vous devrez résoudre. Appuyez sur le Bouton START pour ouvrir le manuel à la première page, ou sélectionnez CONTINUE pour passer à la dernière leçon que vous avez suivie. Puis, appuyez sur le Bouton START à nouveau.

Puzzle Mode

(u ojeada al Manual de la Máquina de Alubias del Dr. Robotnik)

El modo Puzzle Mode es perfecto para probar su cabeza. Es el libro secreto del Dr. Robotnik de técnicas de cocción de alubias, y está lleno de rompecabezas que usted tendrá que resolver. Presione el botón START para abrir el manual por la primera página, o seleccione CONTINUE (continuación) para saltar a la última lección en la que dejó el manual. Después vuelva a presionar el botón START.



Modo Puzzle Mode

(un'occhiata al manuale delle macchine del Dr. Robotnik)

Il modo Puzzle Mode è perfetto per chi ama gli indovinelli ed i quesiti. E' il libro segreto del Dr. Robotnik, zeppo di domande ancora senza risposta. Premete il pulsante START per aprire il manuale alla prima pagina oppure scegliete CONTINUE (continuazione del gioco) per passare all'ultima lezione che avete letto. Poi, premete di nuovo il pulsante START.

Puzzle Mode

(eller En Titt i Handboken för Dr. Robotniks Brutala Bönkokarmanick)

Puzzle Mode är perfekt för den som vill lära sig lite mer om bönor. Detta är nämligen Dr. Robotniks hemliga bönkokbok, och den är full av problem som bara väntar på att bli lösta. Tryck på START-knappen för att slå upp första sidan i handboken, eller välj CONTINUE (fortsättning) för att gå till det senaste receptet du försökte dig på. Tryck därefter på START-knappen igen.

Puzzle Mode

(of Even Gluren In de Handleiding Van Dr. Robotnik's Bean Machine)

De Puzzle Mode is perfect om jouw boon helemaal op het goede denkspoor te zetten. Hier vind je Dr. Robotnik's geheime boek met boon-stomende technieken, dat vol staat met puzzels die je op moet lossen. Druk op de START Toets om de handleiding open te slaan op de eerste pagina, of kies voor CONTINUE om verder te gaan met de laatste opgave waar je gebleven was. Druk daarna weer op de START Toets.

Puzzle Mode -muoto

(eli vilkaisu Dr. Robotnikin papukoneen käskirjaan)

Puzzle Mode -muoto on oikein sopivaa aivoovoimistelua. Se on Dr. Robotnikin salainen kirja papujen höyrystämistekniikasta, ja se on täynnä arvoituksia, jotka sinun on ratkaistava. Avaa aloituspainiketta painamalla käskirja ensimmäiseltä sivulta tai valitse CONTINUE (jatko) hypätäksesi yli viimeiseen lukuun, jossa lopetit. Paina sitten uudelleen aloituspainiketta.

The Bean Machine Manual opens to your lesson. Read the instructions carefully (there's a test later) and press the START Button to turn the page. Press again to begin play.

Once you've solved the puzzle, the lesson ends and the page turns to reveal your password. Make sure you write it down before pressing the START Button and going on to the next lesson.

Hint Before you start each lesson, look carefully at the way the beans are set up — you might be able to achieve your goal by dropping just one or two sets of beans!

Im Bean Machine Manual (Bohnentransformator-Handbuch) wird nun das gewünschte Kapitel aufgeschlagen. Lesen Sie die Anweisungen sorgfältig durch (Sie müssen später einen Test bestehen), und drücken Sie dann die START-Taste, um die Seite umzublättern. Drücken Sie die Taste noch einmal, um mit dem Spiel zu beginnen.

Wenn Sie das Puzzle gelöst haben, ist dieses Kapitel damit abgeschlossen; die Seite wird umgeschlagen, und Ihr Kennwort wird angezeigt. Notieren Sie sich unbedingt dieses Kennwort, bevor Sie die START-Taste drücken und zur nächsten Lektion übergehen.

Hinweis Schauen Sie sich die Struktur der Bohnen am Anfang jedes Kapitels genau an — es könnte möglich sein, daß Sie Ihr Ziel schon durch Fallenlassen von nur einem oder zwei Bohnenpaaren erreichen!

Le Bean Machine Manual (Manuel du Vapotransformateur) s'ouvre pour votre leçon. Lisez attentivement les instructions (vous aurez un test ultérieurement) et appuyez sur le Bouton START pour tourner la page. Appuyez à nouveau pour commencer à jouer.

Une fois que vous aurez résolu le puzzle, la leçon se terminera et la page tournera, révélant votre mot de passe. N'oubliez pas de le noter avant d'appuyer sur le Bouton START et de passer à la leçon suivante.

Conseil Avant de commencer une leçon, examinez attentivement la manière dont les haricots sont disposés — et vous pourrez peut-être atteindre votre but juste en faisant tomber un ou deux ensembles de haricots!

El Bean Machine Manual (manual de la máquina de alubias) se abrirá por su lección. Lea cuidadosamente las instrucciones (más tarde hay una prueba) y presione el botón START para pasar a la página siguiente. Para iniciar el juego, presiónelo de nuevo.

Después de haber resuelto el rompecabezas, la lección finalizará y la página se pasará para mostrarle la contraseña. Cerciórese de anotar la contraseña antes de presionar el botón START y pasar a la lección siguiente.

Consejo Antes de iniciar cada lección, observe cuidadosamente la forma en la que están colocadas las alubias porque jes posible que pueda alcanzar su meta dejando caer solamente uno o dos juegos de alubias!

Il manuale Bean Machine Manual si apre alla pagina dove si trova la vostra lezione. Leggete attentamente le istruzioni (dovrete fare anche un esame più tardi...) e premete il pulsante START per voltare pagina. Premetelo di nuovo per iniziare il gioco.

Una volta che avete risolto un quesito, la lezione termina e la pagina cambia, rivelando la parola d'ordine. Prendetene nota prima di premere il pulsante Start e passare alla lezione successiva.

Suggerimenti Prima di iniziare ciascuna lezione, osservate attentamente il modo in cui i fagioli sono disposti, dato che potreste essere in grado di vincere facendo cadere anche solo uno o due gruppi di fagioli.

Handboken för Dr. Robotniks Brutala Bönkokarmanick slår upp sig själv och visar det recept du är intresserad av. Läs nogrä igenom instruktionerna (för sen blir du satt på prov) och tryck på START-knappen för att vända blad. Tryck en gång till för att sätta igång spelet.

När du har löst problemet är lektionen slut, och bladet vänds för att ge dig ett nytt lösenord. Se till att du skriver ner det innan du trycker på START-knappen och går vidare till nästa lektion.

Tips Innan du påbörjar en lektion, titta nogrä på hur bönorna är arrangerade — ibland behöver du bara släppa ner ett eller två bönpar!

De Bean Machine Handleiding opent bij een opgave. Lees de instructies zorgvuldig (later volgt er een test) en druk op de Start Toets om de bladzijde om te slaan. Druk nog een keer om met het spel te beginnen.

Zodra je de puzzel opgelost hebt, is de opgave afgelopen en slaat de bladzijde om, om je paswoord bekend te maken. Zorg dat je dit opschrijft voordat je op de Start Toets drukt om door te gaan met de volgende opgave.

HINT Voordat je met een opgave begint, bekijk je nauwkeurig hoe de bonen opgesteld zijn — misschien kun je je doel bereiken door maar één of twee bonenparen te laten vallen!

Bean Machine Manual (papukoneen käsikirja) avautuu valitulta luvulta. Lue ohjeet huolellisesti (myöhemmin on tentti) ja käänrä sivua painamalla aloituspainiketta. Paina uudelleen pelin aloittamiseksi.

Kun olet ratkaissut arvoituksen, luku loppuu ja sivu käänrä paljastaen tunnussanan. Kirjoita se muistiin ennen kuin painat aloituspainiketta ja siirryt seuraavaan lukuun.

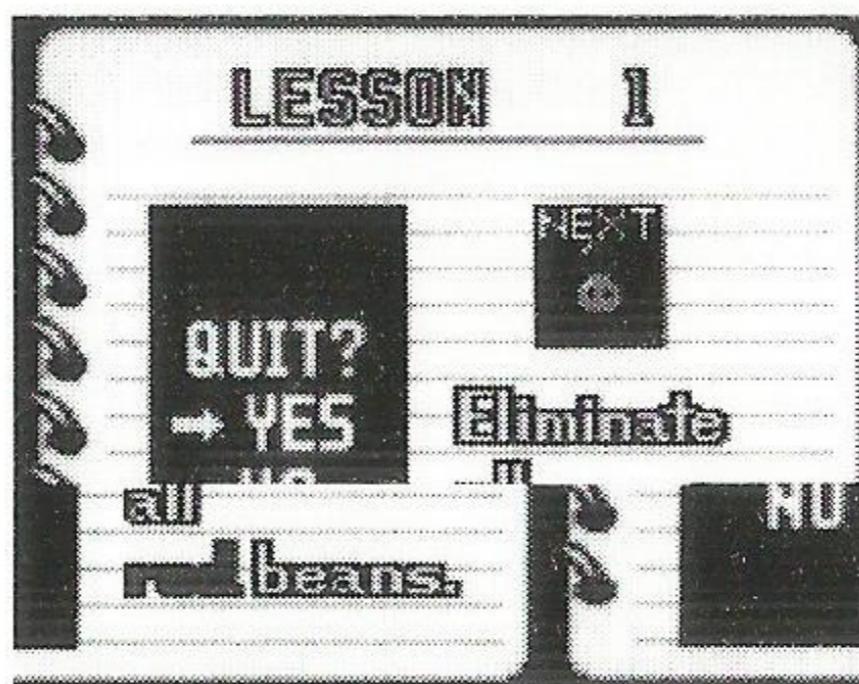
Vihje Katso ennen kunkin luvun aloittamista huolellisesti miten pavut on järjestetty — saatat saavuttaa päämääräsi pudottamalla vain yhden tai kaksi papusarjaa!

If things don't seem to be going well, press the START Button to pause the game. You'll be asked if you want to quit. If you want to stop the lesson, select YES. If you want to continue the lesson, select NO. Then press the START Button. Next your password appears and you have the option of quitting Puzzle Mode or starting the lesson again. Make your choice with the D-Button, and press the START Button.

Sollte der Frust die Oberhand gewinnen, können Sie zunächst einmal die START-Taste drücken, um eine Pause einzulegen. Entsprechend der Bildschirmanzeige werden Sie dann gefragt, ob Sie das Handtuch werfen wollen. Wenn Sie genug haben, wählen Sie YES (Ja). Möchten Sie mit diesem Kapitel weitermachen, geben Sie NO (Nein) ein. Danach wird wieder ein Kennwort angezeigt; nun haben Sie die Option, den Puzzle Mode zu verlassen, oder mit dieser Lektion von vorne zu beginnen. Treffen Sie Ihre Wahl mit Hilfe der Richtungstaste, und drücken Sie dann die START-Taste.

Si vous pensez être dans une situation difficile, appuyez sur le Bouton START pour faire une pause. Le programme vous demandera si vous désirez arrêter. Si vous souhaitez quitter la leçon, sélectionnez YES (oui) sinon, pour continuer, sélectionnez NO (non). Puis votre mot de passe apparaîtra et vous aurez l'option de quitter le Puzzle Mode ou de recommencer une fois encore votre leçon. Faites votre choix avec le Bouton D et appuyez sur le Bouton START.

Si las cosas no parecen ir bien, presione el botón START para realizar una pausa en el juego. La pantalla le preguntará si desea abandonar el juego. Si desea parar la lección, seleccione YES (sí). Si desea continuarla, seleccione NO (no). Después presione el botón START. A continuación aparecerá su contraseña y usted tendrá al oportunidad de abandonar el modo Puzzle Mode o volver a iniciar la lección. Realice su selección con el botón D, y despues presione el botón START.



Se le cose non vanno bene, premete il pulsante START per portare il gioco in pausa. Vi verrà chiesto se volete abbandonare il gioco. Se volete far terminare la lezione, scegliete YES (sì), altrimenti, se la volete continuare, scegliete NO. Premete poi il pulsante START. Apparirà la parola d'ordine e potrete sia abbandonare il gioco che riprendere la lezione. Fate la vostra scelta col pulsante D e premete il pulsante START.

Om saker och ting inte verkar gå så bra, så tryck på START-knappen för att ta en paus i spelalandet. Du kommer att frågas om du vill sluta spela. Om du vill avbryta den här lektionen, välj YES (ja). Om du vill fortsätta, välj NO (nej). Tryck därefter på START-knappen. Därnäst visas ditt lösenord på skärmen, och du kan välja om du vill avsluta Puzzle Mode eller påbörja samma lektion igen. Välj med D-knappen, och tryck på START-knappen för att mata in ditt val.

Als het allemaal niet zo lekker gaat, druk je op de START Toets om het spel te onderbreken. Nu wordt je gevraagd of je wilt stoppen. Als je met een opgave wilt stoppen, kies je voor YES. Als je door wilt gaan, kies je voor NO. Druk daarna op de Start Toets. Vervolgens verschijnt je paswoord en kun je kiezen uit stoppen met de Puzzle Mode of opnieuw met de opgave beginnen. Maak je keuze met de R-toets en druk daarna op de START Toets.

Jos asiat eivät suju hyvin, pysäytä peli tauolle painamalla aloituspainiketta. Sinulta kysytään haluatko lopettaa. Jos haluat lopettaa luvun, valitse YES (kyllä). Jos haluat jatkaa lukua, valitse NO (ei). Paina sitten aloituspainiketta. Seuraavaksi näkyviin tulee tunnussanasi, ja voit valita lopetatko Puzzle Mode -muodon vai aloitatko luvun uudelleen. Tee valintasi D-painikkeella ja paina sitten aloituspainiketta.

The Password

A password appears whenever you've won a match in Scenario Mode or completed a lesson in Puzzle Mode. You can use this PASSWORD to begin play at that level later on. To enter a password, choose the mode you want to play, then select CONTINUE. The PASSWORD screen appears. Use the D-Button to highlight the bean you want to fill the first space, then press Button 2 to go to the next. If you make a mistake, highlight the backwards arrow and press Button 2 to go back a space. Then select the correct bean.

Das Kennwort

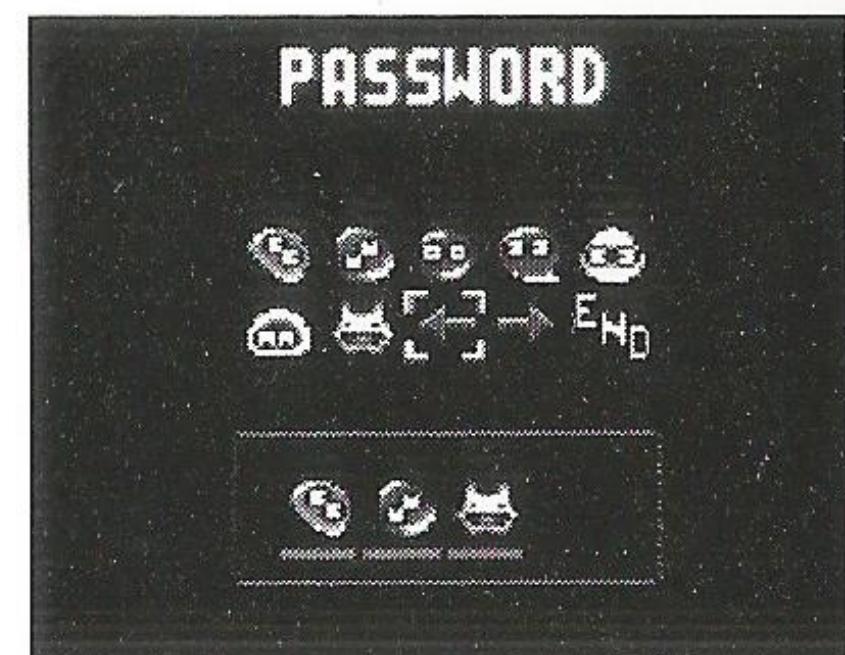
Ein Kennwort wird ausgegeben, nachdem Sie im Scenario Mode einen Zweikampf gewonnen oder im Puzzle Mode ein Puzzle gelöst haben. Dieses Kennwort können Sie dazu verwenden, zu einem späteren Zeitpunkt auf dem gleichen Level weiterzuspielen. Um ein Kennwort einzugeben, bestimmen Sie zunächst den gewünschten Modus und wählen dann CONTINUE. Nun erscheint der PASSWORD-Bildschirm. Verwenden Sie die Richtungstaste, um die Bohne anzuwählen, die Sie in die erste Leerstelle einsetzen wollen. Danach drücken Sie die Taste 2, um zur nächsten Bohne zu gehen. Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, wählen Sie den Rückschritt-Pfeil an, und drücken Sie dann Taste 2, um einen Schritt zurückzugehen. Wählen Sie danach die richtige Bohne.

Le Mot de Passe

Un mot de passe apparaît chaque fois que vous remportez un match dans le Scenario Mode ou que vous terminez une leçon dans le Puzzle Mode. Vous pouvez utiliser ce mot de passe pour recommencer à jouer à ce niveau ultérieurement. Pour entrer un mot de passe, choisissez le mode dans lequel vous voulez jouer, puis sélectionnez CONTINUE. L'écran PASSWORD (mot de passe) apparaîtra. Utilisez le Bouton D pour éclairer le haricot dont vous voulez remplir l'espace en premier et appuyez sur le Bouton 2 pour passer au suivant. Si vous vous trompez, éclairez la flèche de retour en arrière et appuyez sur le Bouton 2 pour revenir d'un espace. Sélectionnez alors le haricot correct.

Contraseña

Cada vez que gane un juego en el modo Scenario Mode o finalice una lección en el modo Puzzle Mode, aparecerá una contraseña. Usted podrá utilizar esta contraseña para comenzar a jugar en tal nivel más tarde. Para introducir una contraseña, elija el modo en el que deseé jugar, y después seleccione CONTINUE. Aparecerá la pantalla PASSWORD (contraseña). Utilice el botón D para resaltar la alubia con la que deseé llenar el primer espacio, y después presione el botón 2 para pasar a la siguiente. Si comete un error resalte la flecha hacia atrás y presione el botón 2 para retroceder un espacio.



La parola d'ordine

La parola d'ordine appare ogni volta che avete vinto una partita nel modo Scenario Mode o completato una lezione nel modo Puzzle Mode. Potete usare questa parola d'ordine per iniziare il gioco più tardi direttamente da questo livello. Per introdurre la parola d'ordine, scegliete il modo che volete usare, quindi CONTINUE. Lo schermo della parola d'ordine PASSWORD appare. Usate il pulsante D per illuminare il fagiolo che volete per riempire il primo spazio, quindi premete il pulsante 2 per passare al successivo. Se fate un errore, illuminate la freccia di ritorno e premete il pulsante 2 per tornare indietro di uno spazio. Scegliete poi il fagiolo corretto.

Lösenordet, tack

Ett lösenord dyker upp varje gång du vunnit en match i Scenario Mode eller klarat av en lektion i Puzzle Mode. Du kan använda detta lösenord för att fortsätta spela på den nivån en annan gång. För att mata in ett lösenord, välj önskat spelsätt och därefter CONTINUE. Du hamnar då på PASSWORD-skärmen. Använd D-knappen för att välja den böna du vill ha i den första rutan, och tryck därefter på knapp 2 för att gå till nästa ruta. Om du råkar göra ett misstag, så välj pilen som pekar åt vänster, och tryck därefter på knapp 2 för att gå tillbaka ett steg. Välj därefter rätt böna.

Het Paswoord

Er verschijnt een paswoord als je een match hebt gewonnen in de Scenario Mode of als je een opgave hebt afgemaakt in de Puzzel Mode. Dit paswoord kun je gebruiken om later weer op datzelfde level te beginnen. Om een paswoord in te voeren, kies je de Mode waarop je wilt spelen en kies je voor CONTINUE. Nu verschijnt het PASWORD scherm. Gebruik de R-toets om de boon op te laten lichten die je op de eerste positie wilt zetten, druk daarna op Toets 2 om naar de volgende te gaan. Wanneer je een fout maakt, kies je voor de teruggaande pijl en druk je op Toets 2 om naar een positie terug te gaan. Kies dan de juiste boon uit.

Tunnussana

Tunnussana tulee näkyviin aina kun voitat ottelun Scenario Mode -muodolla tai lopetat luvun Puzzle Mode -muodolla. Voit käyttää tätä tunnussanaa aloittaaksesi pelin tältä tasolta myöhemmin. Tunnussana näppäillään valitsemalla ensin muoto, jolla halutaan pelata, ja valitsemalla sitten CONTINUE. Tunnussanaruutu (PASSWORD) tulee näkyviin. Valaise D-painikkeella se papu, jolla haluat täyttää ensimmäisen paikan, ja siirry sitten seuraavalle painamalla painiketta 2. Jos teet virheen, valaise taaksepäin osoittava nuoli ja paina painiketta 2 palatakseen sille paikalle. Valitse sitten oikea papu.

When you're ready to enter your password, press the START Button. If your password is incorrect, nothing happens. Check your notes and try again! If the password is correct, the level screen for the password you entered appears. To exit the password screen without entering a PASSWORD, press Button 1.

Wenn Sie Ihr Kennwort eingegeben haben und es bestätigen wollen, drücken Sie die START-Taste. Sollte Ihr Kennwort inkorrekt sein, passiert nichts. Überprüfen Sie in diesem Fall Ihre Notizen, und versuchen Sie es noch einmal! Ist das Kennwort korrekt, erscheint der Spielstufen-Bildschirm für das eingegebene Kennwort. Um den PASSWORD-Bildschirm ohne Eingabe eines Kennworts zu verlassen, drücken Sie Taste 1.

Lorsque votre mot de passe est saisi sur le Bouton START. Si votre mot de passe n'est pas correct, rien ne se produira. Vérifiez vos notes et essayez encore une fois! Si votre mot de passe est exact, l'écran de niveau correspondant au mot de passe que vous aurez entré apparaîtra. Pour sortir de l'écran de PASSWORD sans entrer de mot de passe, appuyez sur le Bouton 1.

Cuando esté listo para introducir la contraseña, presione el botón START. Si la contraseña es incorrecta, no sucederá nada. ¡Compruebe sus notas y vuelva a intentarlo! Si la contraseña es correcta, aparecerá la pantalla del nivel para el que haya introducido la contraseña. Para salir de la pantalla PASSWORD sin introducir la contraseña, presione el botón 1.

Una volta che siete pronti ad introdurre la parola d'ordine, premete il pulsante START. Se è corretta, non succede nulla. Controllate i vostri appunti e riprovate. Se invece è corretta, lo schermo del livello cui la parola d'ordine corrisponde appare. Per abbandonare lo schermo della parola d'ordine senza introdurre la parola, premere il pulsante 1.

Tryck på START-knappen när du är redo att mata in ditt lösenord. Om lösenordet är inkorrekt händer ingenting. Kolla vad du klottrat ner, och försök igen! Om ditt lösenord är korrekt, så dyker det lösenordets nivå upp på skärmen. För att lämna PASSWORD-skärmen utan att mata in ett lösenord, tryck på knapp 1.

Wanneer je er klaar voor bent om je paswoord in te voeren, druk je op de START Toets. Indien je paswoord niet klopt, is er nijs aan de hand. Controleer het en probeer het opnieuw! Indien je paswoord juist is, verschijnt het level scherm dat daar bij hoort. Om het PASWOORD scherm te verlaten zonder een paswoord in te voeren, druk je op Toets 1.

Kun olet valmis näppäilemään tunnussanan, paina aloituspainiketta. Jos tunnussanasi on väärin, mitään ei tapahdu. Tarkasta muistiinpanosi ja yritä uudelleen! Jos tunnussana on oikea, näkyviin tulee näppäilemäsi tunnussanan tasoruutu. Jos haluat lopettaa PASSWORD-ruudun näppäilemättä tunnussanaa, paina painiketta 1.

High Score Screen

If you've achieved a high score by the time you choose to end the game, you'll be able to enter three initials on the HIGH SCORE screen that appears next. Scroll through the letters of the alphabet by pressing the D-Button up or down. Enter the desired letter and go on to the next space by pressing Button 2 or the START Button. If you made a mistake, press Button 1 to eliminate the character and go back to the previous space. Once you've entered all three initials, the HIGH SCORE screen disappears and the SEGA logo returns.

HIGHSCORE-Bildschirm

Wenn Sie am Spiel-Ende eine der bisher höchsten Punktzahlen erreicht haben, können Sie auf dem HIGH SCORE-Bildschirm, der als nächstes erscheint, drei Initialen eingeben. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den gewünschten Buchstaben im Alphabet anzuwählen. Durch Drücken der Taste 2 oder der START-Taste geben Sie den Buchstaben ein und gehen zur nächsten Stelle weiter. Sollte Ihnen ein Fehler unterlaufen, drücken Sie die Taste 1, um den inkorrekten Buchstaben zu löschen und zur vorherigen Stelle zurückzukehren. Nachdem Sie die drei Initialen eingegeben haben, verschwindet der HIGH SCORE-Bildschirm; danach wird wieder das SEGA-Logo angezeigt.

Ecran de meilleur score

Si vous avez atteint l'un des meilleurs scores au moment où vous choisissez de terminer votre partie, vous aurez le droit d'entrer trois lettres sur l'écran HIGH SCORE qui apparaîtra alors. Passez d'une lettre à l'autre de l'alphabet avec le Bouton D en appuyant vers le haut ou le bas. Entrez la lettre voulue et passez à l'espace suivant en appuyant sur le Bouton 2 ou le Bouton START. Si vous vous trompez, appuyez sur le Bouton 1 pour effacer le caractère et revenir à l'espace précédent. Une fois que vous aurez entré vos trois lettres, l'écran HIGH SCORE disparaîtra et le logo SEGA reviendra.

Pantalla de máxima puntuación

Si ha logrado una puntuación alta en el momento de elegir el fin del juego, podrá introducir sus iniciales (tres caracteres) en la pantalla HIGH SCORE (puntuación alta) que aparecerá a continuación. Desplácese a través de las letras del alfabeto presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo. Introduzca la letra deseada y vaya al espacio siguiente presionando el botón 2 o el botón START. Si comete un error, presione el botón 1 para eliminar el carácter retroceder hasta el espacio anterior. Después de haber introducido los tres caracteres, desaparecerá la pantalla HIGH SCORE y aparecerá el logotipo de SEGA.

Schermo dei punteggi massimi

Se quando decidete di abbandonare il gioco avete raggiunto un punteggio molto alto, potete memorizzarlo insieme ad un nome di tre lettere sullo schermo dei punteggi massimi HIGH SCORE, che appare automaticamente. Scritte le lettere dell'alfabeto premendo il pulsante D in alto o in basso. Introducete la lettera desiderata e passate allo spazio successivo premendo il pulsante 2 o quello START. Se commettete un errore, premendo il pulsante 1 potete eliminare il carattere e tornare allo spazio precedente. Una volta che avete introdotto le tre iniziali, lo schermo dei punteggi massimi scompare e torna il logo SEGA.

Poängrekordsskärmen

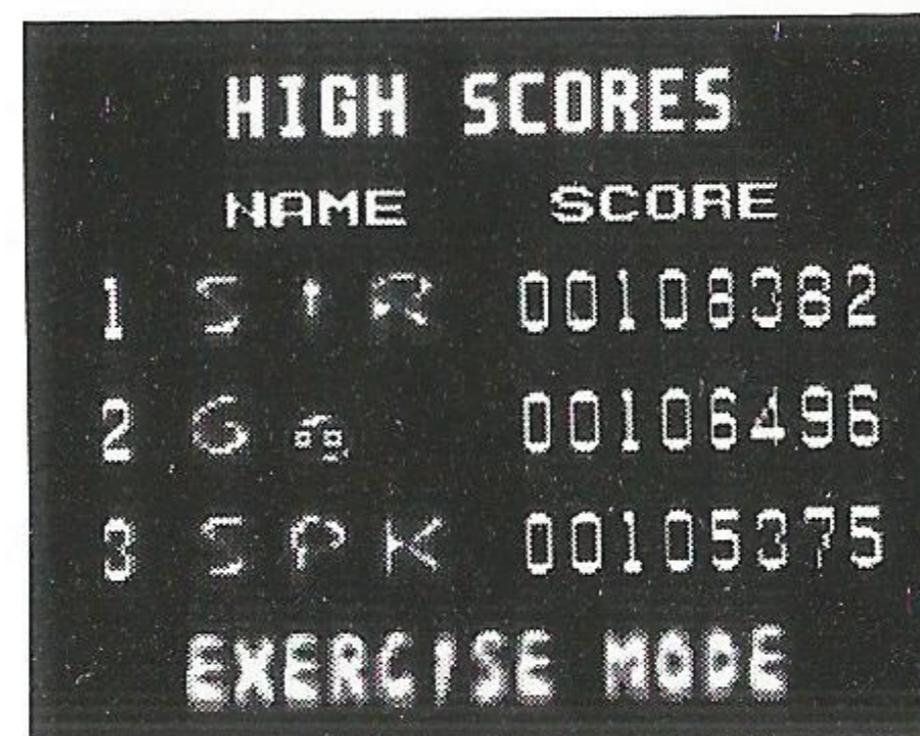
Om du lyckats sätta ett nytt poängrekord när du tycker det är dags att lägga av, så får du äran att mata in tre initialer på den följande HIGH SCORE-skärmen. Bläddra igenom bokstäverna i alfabetet genom att hålla D-knappen nedtryckt uppåt eller neråt. Mata in den önskade bokstaven och gå vidare till nästa ruta genom att trycka på knapp 2 eller START-knappen. Om du råkar göra ett misstag, tryck på knapp 1 för att sudda ut den senaste bokstaven och gå tillbaka till den förra. När du har matat in alla tre initialerna, så försvinner HIGH SCORE-skärmen, och du går automatiskt tillbaka till SEGAs logo.

High Score Scherm

Wanneer je een hoge score hebt als je het spel beëindigt, kun je drie initialen invoeren op het "HIGH SCORE scherm" dat dan verschijnt. Ga de letters van het alfabet langs door op omhoog of omlaag op de R-toets te drukken. Voer de gewenste letter in en ga naar de volgende positie door op Toets 2 of de START Toets te drukken. Als je een fout maakt, druk je op Toets 1 om de letter te wissen en ga je terug naar de vorige positie. Zodra je drie initialen hebt ingevoerd, verdwijnt het "HIGH SCORE Scherm" en zie je het SEGA logo.

Korkeiden pisteiden ruutu

Jos olet saanut korkeat pisteet siihen mennessä, kun haluat lopettaa pelin, voit näppäillä kolme alkukirjainta seuraavaksi näkyviin tulevaan HIGH SCORE -ruutuun (korkeat pisteet). Selaa aakkosia painamalla D-painiketta ylös tai alas. Näppäile haluttu kirjain ja siirry seuraavalle paikalle painamalla painiketta 2 tai aloituspainiketta. Jos teet virheen, poista kirjain ja siirry takaisin edelliselle paikalle painamalla painiketta 1. Kun olet näppäiltänyt kaikki kolme alkukirjainta, HIGH SCORE -ruutu katoaa ja SEGA-logomerkki tulee taas näkyviin.

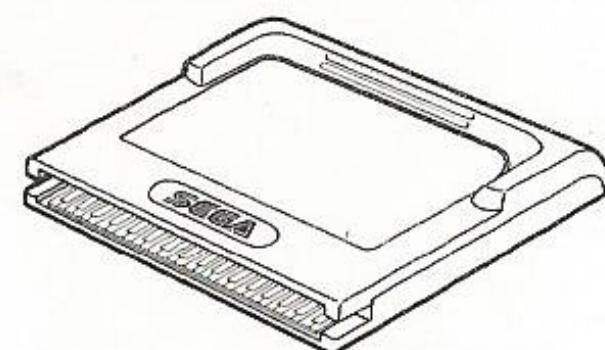


Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.



Handhabung der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear.

Umgang und Pflege

- ① Nicht ins Wasser legen!
- ② Nicht biegen!
- ③ Vor starken Stößen schützen!
- ④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
- ⑦ Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!
- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchteten Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassetten-schachtel aufbewahren.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

①



Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
- ② Ne pas plier!
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
- ④ Ne pas exposer au soleil!
- ⑤ Ne pas abîmer!
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

②



Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

- ① ¡No lo meta en agua!
- ② ¡No lo doble!
- ③ ¡No lo golpee con fuerza!
- ④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No lo estrope ni desigure!
- ⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
- ⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!
- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.
- No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

③



Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

- ① Non immergerla nell'acqua!
- ② Non piegarla!
- ③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
- ④ Non esporla alla luce solare diretta!
- ⑤ Non danneggiarla o manometterla!
- ⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
- ⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!
- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.
- Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

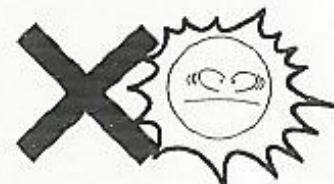
Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

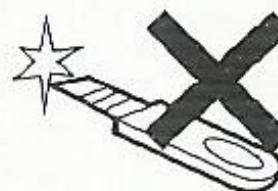
Korrekt kassettskötsel

- ① Tappa inte kassetten i vatten!
- ② Försök inte att böja spelkassetten!
- ③ Utsätt inte kassetten för hårdta stötar!
- ④ Utsätt inte kassetten för solsken!
- ⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformeras!
- ⑥ Placerar inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
- ⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!
- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållt innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålsvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.
- Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

④



⑤



⑥



⑦



Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

- ① Houd hem uit de buurt van water!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot hem nergens tegenaan!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
- ⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
- ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!
- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
- Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

Tämän kasettin käsitteily

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
- ② Älä taivuta!
- ③ Älä kolhaise voimakkaasti!
- ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
- ⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
- ⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
- ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

SEGA
Game Gear

**DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN
MACHINE™**

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

©1993 COMPILE
©1993 Sega Enterprises, Ltd.

PRINTED IN JAPAN

672-1504-50



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.