

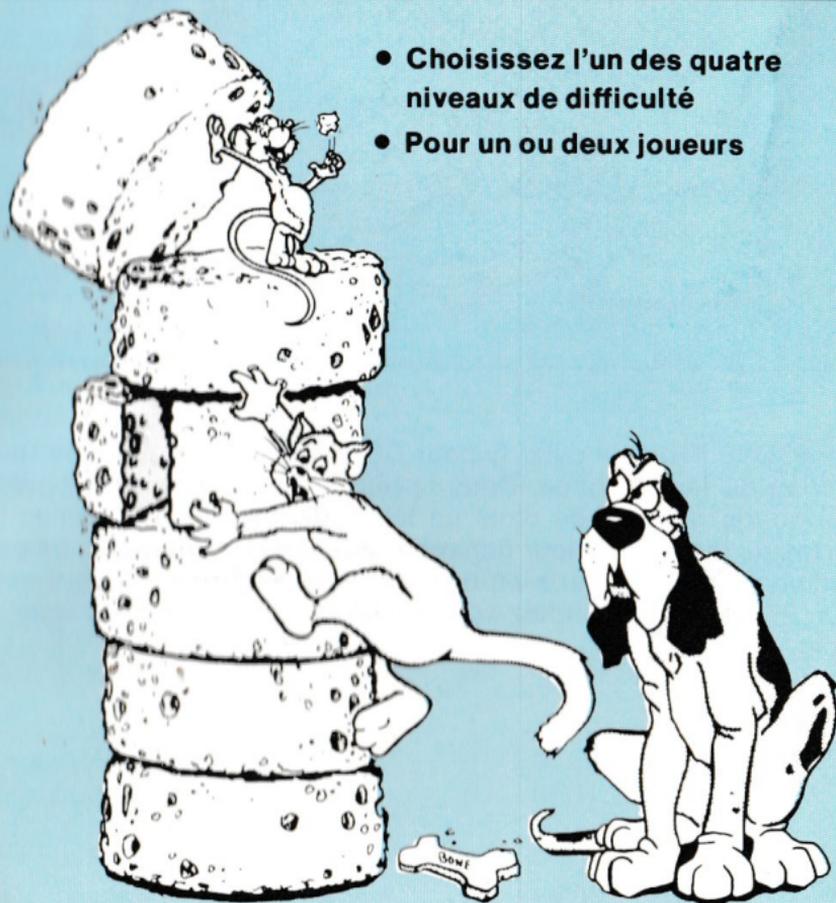
**COLECO
VISION^{MD}**



GUIDE D'INSTRUCTIONS

MOUSE TRAP^{MD}

- Choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté
- Pour un ou deux joueurs

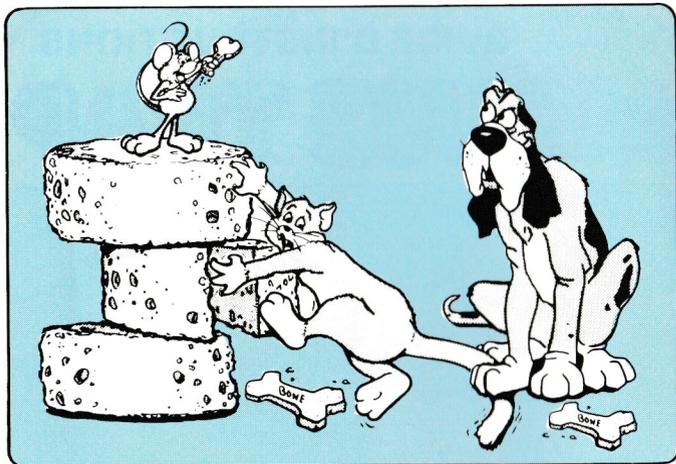


Recrée toute l'action du jeu d'arcade MOUSE TRAP^{MD}!

Importé par: COLECO (CANADA) LIMITÉE
4000 St-Ambroise, Montréal (Québec), Canada, H4C 2C8

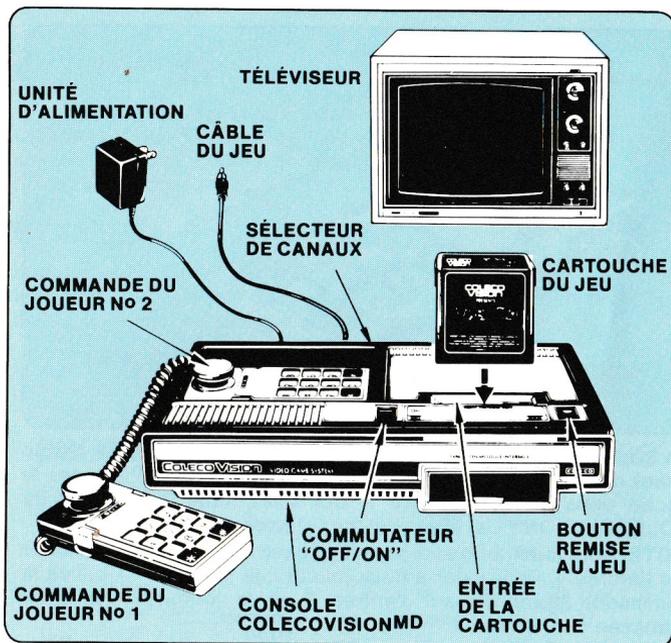
COLECO

DESCRIPTION DU JEU



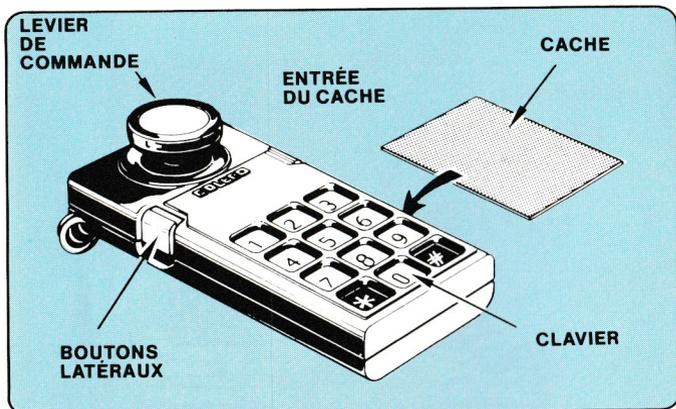
Le **MOUSE TRAP^{MD}** d'Exidy pour **COLECOVISION^{MD}** recrée toute l'action du jeu d'arcade. Dans ce jeu excitant, vous devez guider une souris gourmande dans un labyrinthe. Ouvrez et fermez les portes du labyrinthe pour échapper aux chats. Mangez un os pour transformer votre souris en chien et poursuivre les chats à votre tour. Prenez garde! Méfiez-vous du faucon prédateur qui épie sa proie.

PRÉPARATION DU JEU



- Assurez-vous que la console **COLECOVISION^{MD}** est branchée sur le téléviseur et que l'unité d'alimentation est branchée sur la console. Branchez ensuite l'unité d'alimentation sur une prise 110/120 volts CA.
- Votre téléviseur doit être allumé et syntonisé au même canal que le sélecteur de canaux situé sur la console.
- Pour jouer au **MOUSE TRAP^{MD}** à un seul joueur, utilisez la commande branchée sur l'entrée 1 (fiche située à l'arrière de la console). Pour une partie de **MOUSE TRAP^{MD}** à deux joueurs, utilisez les deux commandes.
- **ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LE COMMUTATEUR DU COLECOVISION^{MD} EST À LA POSITION "OFF" AVANT DE RETIRER OU D'INSÉRER LA CARTOUCHE.** Mettez le commutateur "**OFF/ON**" à la position "**ON**" après avoir inséré la cartouche.

UTILISATION DES COMMANDES



En vous référant à l'illustration ci-dessous, insérez le cache avant de commencer une partie de **MOUSE TRAP**^{MD} (Rangez le cache dans l'espace prévu à cet effet situé à l'arrière du **COLECOVISION**^{MD} lorsque vous ne l'utilisez plus.)

NOTE: Pour jouer à un seul joueur, utilisez la commande branchée sur l'entrée 1. Pour jouer à deux joueurs, le joueur N° 1 utilise la commande branchée sur l'entrée 1 et le joueur N° 2, celle branchée sur l'entrée 2.

1. Clavier: Les touches 1 à 8 du clavier vous permettent de choisir une option de jeu. Les touches, rouge, jaune et bleu (1, 2, et 3) qui apparaissent sur le cache, servent à ouvrir ou à fermer les portes de couleurs correspondantes. Votre souris se transformera en chien si vous appuyez sur la touche verte (5). Après une partie, appuyez sur la touche * pour rejouer la même option de jeu ou sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.

2. Levier de commande: Manoeuvrez le levier de commande vers le haut, le bas, à gauche ou à droite pour déplacer la souris ou le chien dans la direction désirée.

NOTE: Les boutons latéraux ne sont pas utilisés dans le jeu **MOUSE TRAP**^{MD}.

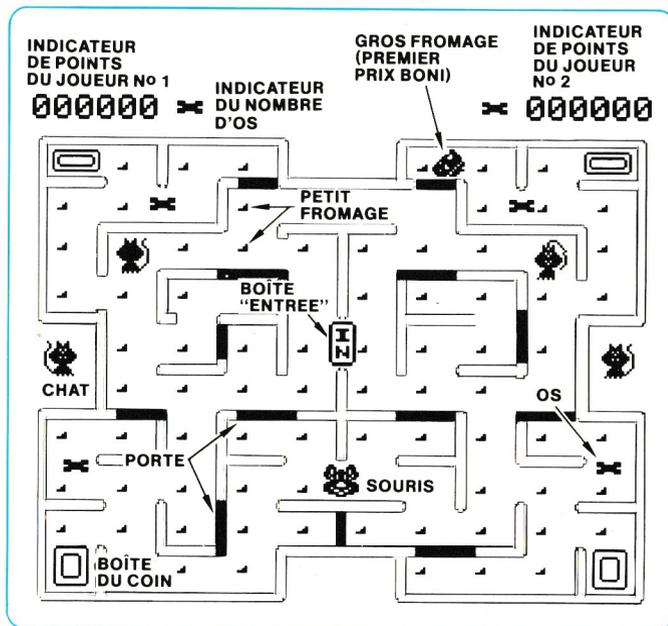
RÈGLES DU JEU

ÉTAPE 1: L'embaras du choix.

Appuyez sur le bouton remise au jeu et le titre du jeu apparaîtra. L'affichage des options de jeu suivra. Choisissez-en une en appuyant sur la touche numérotée correspondante de l'un des claviers de commande.

ÉTAPE 2: C'est un départ!

Lorsque vous aurez choisi votre option de jeu, la première de vos trois souris apparaîtra dans le labyrinthe. Guidez-la en essayant de lui faire manger tous les petits morceaux de fromage.



ÉTAPE 3: Le chat et la souris.

Faites attention aux chats qui vous poursuivent; ouvrez et fermez les portes pour leur bloquer le chemin.

ÉTAPE 4: Rira bien qui rira le dernier!

Les chats jouent au plus malin? Prenez votre revanche! Votre souris peut se transformer en chien pendant quelques instants en mangeant un os. Vous recevez un os au début de la partie. Vérifiez l'indicateur et si vous en avez un, appuyez sur la touche verte (chien) (5). Vous utilisez un os chaque fois que vous appuyez sur cette touche; faites alors manger des os à votre souris, ils vous seront utiles lorsqu'il s'agira de la sortir du pétrin.

NOTE: Bien que l'indicateur n'enregistre qu'un maximum de 5 os, vous pouvez néanmoins accumuler tous les os que votre souris mange au cours de la partie.

ÉTAPE 5: Alerte au faucon!

Lorsque vous jouez une partie aux niveaux de difficulté 2, 3 ou 4, prenez garde au faucon qui cherche à faire de la souris ou du chien sa proie. Si le faucon vous poursuit, dirigez votre souris vers la boîte "entrée" afin qu'elle puisse s'esquiver et trouver refuge dans l'un des coins du labyrinthe. Et le tour est joué! Vous avez réussi à brouiller la piste au faucon.

ÉTAPE 6: Mange et cours!

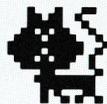
Les prix bonis apparaissent un à la fois en différents points du labyrinthe. Mangez-les pour gagner des points. Dévorez le gros fromage d'abord, puis les autres petites gourmandises ensuite. Grignotez tous les petits fromages et gagnez un prix. Passez à un autre labyrinthe et découvrez plus d'action encore. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus de souris.

Appuyez sur la touche * pour rejouer la même option de jeu ou sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.

NOTE: Le bouton remise au jeu sur la console vous permet de commencer une nouvelle partie. On l'utilise également dans le cas d'un mauvais fonctionnement du jeu.

POINTAGE

Petit fromage	90 points
1 ^{er} chat mordu	100 points
2 ^e chat mordu	300 points
3 ^e chat mordu	500 points
4 ^e chat mordu	700 points
5 ^e chat mordu	900 points
6 ^e chat mordu	1 100 points



Le premier prix (gros fromage) vaut 1 000 points et les autres prix (tous différents) valent toujours 200 points de plus que le prix précédent. Le nombre de prix bonis pour chacun des labyrinthes est limité. Six prix apparaissent dans le premier labyrinthe, sept dans le second et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de quinze prix.

Chaque joueur reçoit trois souris au début de la partie. Vous gagnez une souris chaque fois que votre pointage atteint un multiple de 40 000 (maximum de 5 souris).

Vous gagnez 10 000 points lorsque vous mangez tous les petits fromages du labyrinthe.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instructions vous présente de façon succincte les notions de base sur la manière de jouer au MOUSE TRAP^{MD}. Vous aurez tout le loisir de découvrir au fil des parties, les nombreuses caractéristiques du jeu MOUSE TRAP^{MD}. En effet, vous constaterez que ce jeu se révèle de plus en plus passionnant d'une fois à l'autre. Planifiez vos stratégies et amusez-vous!

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

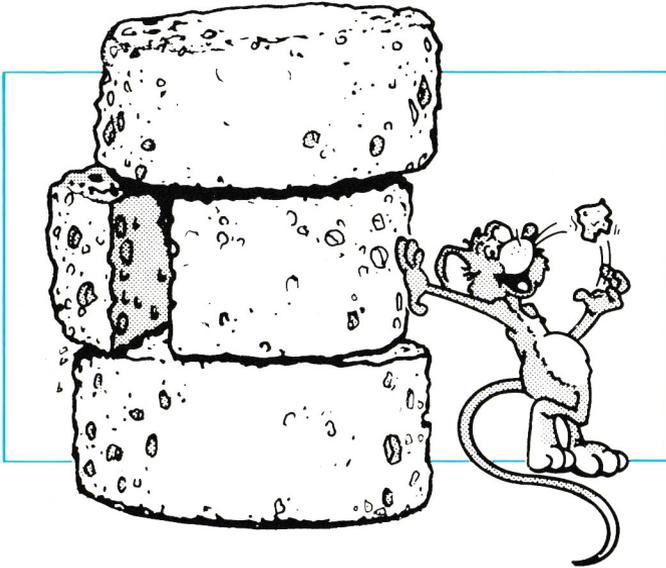
Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'oeuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée, avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8 — Service à la clientèle — Électronique. Si votre cartouche est prouvée avoir été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur, et par conséquent n'est plus couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non autorisée, de vandalisme.



Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, changement ou d'une réparation non autorisée, ou de vandalisme. Si la cartouche est prouvée être endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à : **Coleco (Canada) Limitée**
4000 St-Ambroise
Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8
Service à la clientèle – Électronique

COLECO

MOUSE TRAPMD est une marque déposée d'Exidy Inc.

© 1981, Exidy Incorporated.

Emballage, programmation et audio-visuel © 1982, Coleco
(Canada) Limitée 4 000 St-Ambroise, Montréal (Québec),
Canada H4C 2C8

Imprimé au Canada

COLECO

MOUSE TRAP™ is the trademark of Exidy, Inc.

© 1981 Exidy Incorporated

Package, Program and Audio/visual © 1982 Coleco (Canada)
Limitée, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada
H4C 2C8

Printed in Canada

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

SERVICE POLICY

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLECO (CANADA) LIMITEE.

Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

All returns must

be directed to: **COLECO (CANADA) LIMITEE**

Customer Service — Electronics

4000 St. Ambroise

Montreal, Quebec,

Canada H4C 2C8

90 DAY LIMITED WARRANTY

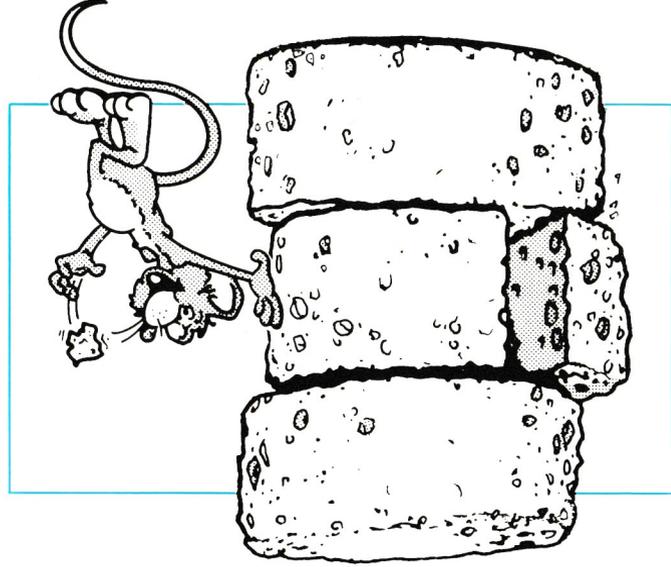
Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLECO (CANADA) LIMITEE, Customer Service — Electronics, 4000 St. Ambrose, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8.

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.



This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing MOUSE TRAP™, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge is full of special features to make MOUSE TRAP™ exciting every time you play. Experiment with different techniques — and enjoy the game!

THE FUN OF DISCOVERY

The first Bonus Prize (Large Cheese) is worth 1000 points. Each Bonus Prize thereafter (different each time) is worth 200 points more than the previous one. The number of Bonus Prizes a mouse can eat in a single maze is limited. There are six possible prizes in the first maze, seven in the second, and so on until you reach a maximum of 15 prizes. Each player begins with three mice. Each time your score reaches a multiple of 40,000, you win a bonus mouse (up to a total of five mice at any time.) You receive a 10,000 point bonus each time you eat all the small cheeses in a maze.

SCORING	
	Small Cheese 90 points
	1st Cat bitten 100 points
	2nd Cat bitten 300 points
	3rd Cat bitten 500 points
	4th Cat bitten 700 points
	5th Cat bitten 900 points
	6th Cat bitten 1100 points

STEP 3: Cat and mouse.

Watch out for the pursuing cats! Open and close maze doors to block their paths.

STEP 4: Dog gone!!

When the cats become too clever, your mouse can become a dog if it has eaten a bone (you get one bone at game start). Check the Bones Remaining Indicator. If you have a bone, press the green Dog Button (5) to turn your mouse into a cat-biting dog for a few happy moments. But be careful. Each time you press the green Dog Button (5), you use up one bone. So, eat more bones, but save them up to get your mouse out of tight spots.

NOTE: You can save as many bones as your mouse can eat, but the Bones Remaining Indicator will show a maximum of five.

STEP 5: Hawk alert!

When playing games at Skills 2, 3 and 4, beware of the hawk that flies out to catch your mouse or dog. Enter the "IN" box to escape to one of the maze corners and confuse the hawk.

STEP 6: Eat and run.

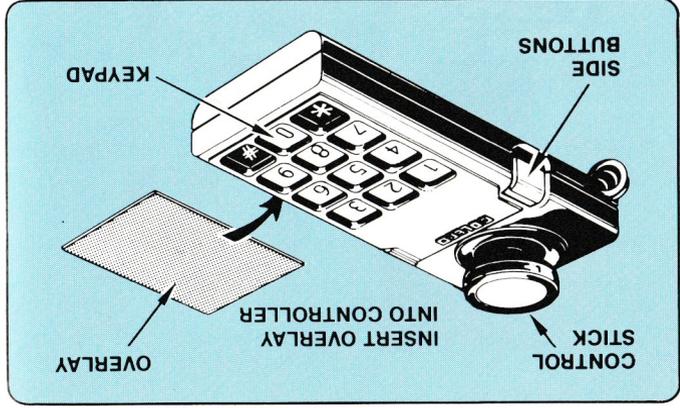
Bonus prizes appear one at a time in certain locations on the screen and earn you points when eaten. Start with the large cheese and go on to other special treats.

Eat all the small cheeses and win a bonus — then move on to another maze and even livelier action. Keep playing until you run out of mice.

Press * to replay the MOUSE TRAP™ Game Option that you have been playing. Press # to go back to the Game Option screen.

NOTE: The Reset Button on the console "clears" the computer. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of game malfunction.

USING YOUR CONTROLLERS



Before beginning to play MOUSE TRAP™, insert the overlay as shown above. (Store overlay in space provided in rear of your COLECOVISION™ game cartridge when not in use.)

NOTE: For a one-player game, use the controller in Port 1. For a two-player game, Player 1 uses the controller in Port 1; Player 2 uses the controller in Port 2.

1. Keypad: Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option before beginning to play. Pressing a red, yellow or blue button (1, 2 or 3) shown on the overlay opens or closes all doors of that color. Pressing the green button (5) changes your mouse into a dog. Pressing * after a game # allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.

2. Control Stick: Pushing the Control Stick left, right, up or down causes the mouse or dog to move in that direction. **NOTE:** The Side Buttons are not used for MOUSE TRAP™.

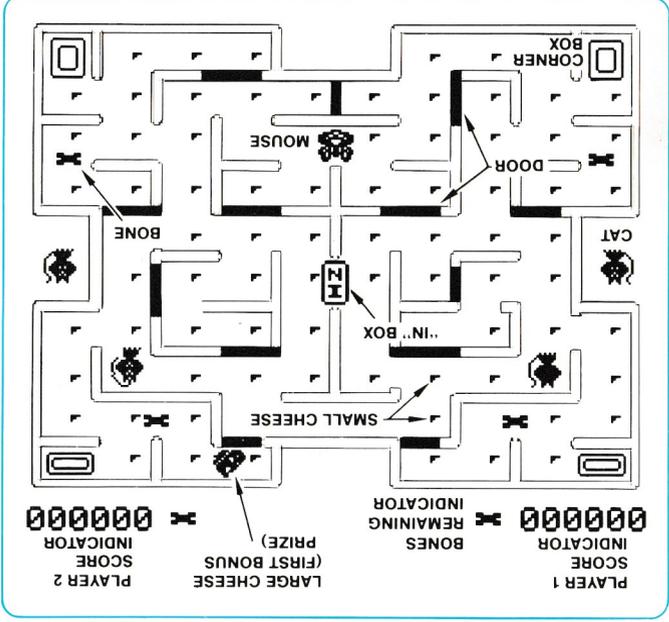
HERE'S HOW TO PLAY

STEP 1: The choice is yours.

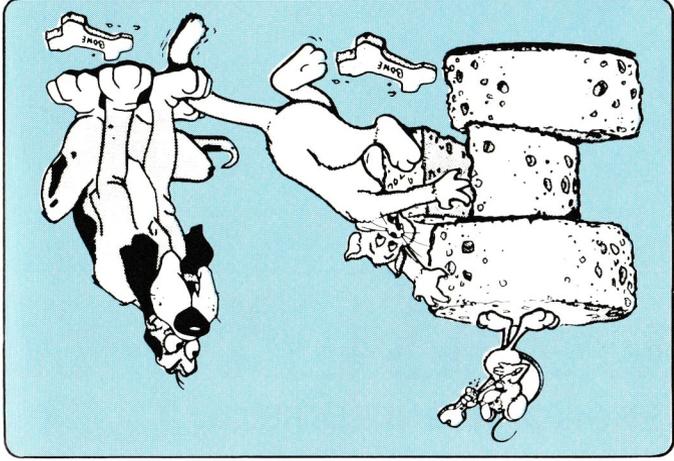
Press the Reset Button and the title screen for MOUSE TRAP™ will appear on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. This screen contains a list of game play options. Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

STEP 2: The race is on!

After you select a Game Option, the first of your three mice appears in the maze. Move your mouse through the maze, trying to eat all the small cheeses.

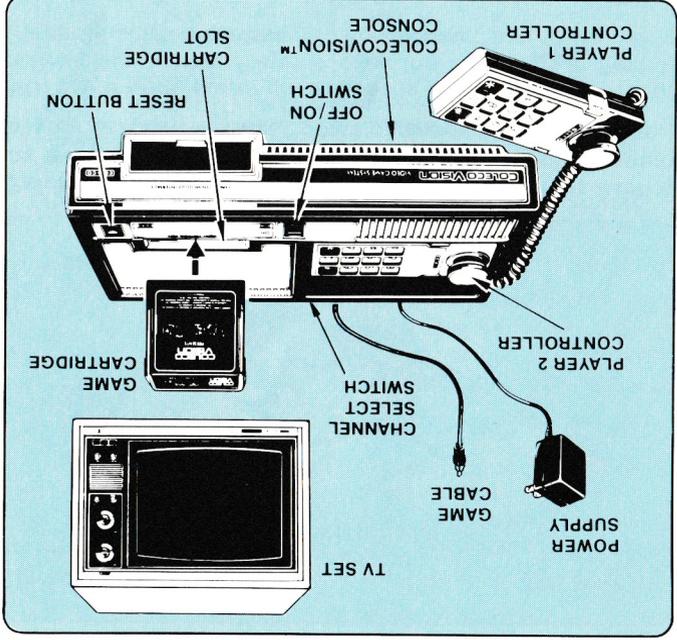


GAME DESCRIPTION



Based on the fun-filled arcade game, Exidy's MOUSE TRAP™ for COLECOVISION™ features a cheese-chomping mouse escape the pursuing cats. Eat a bone, then turn your mouse into a cat-biting dog. But watch out for the treacherous hawk!

GETTING READY TO PLAY



- Make sure the COLECOVISION™ console is connected to TV. Make sure power supply is plugged into console. Then plug power supply into a 110/120 volt AC outlet.
- TV should be on and tuned to same channel as the Channel Select switch on the console.
- To play one-player MOUSE TRAP™, use the controller in Port 1 (the rear jack). To play two-player MOUSE TRAP™, use both controllers.
- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.** Turn Off/On switch to **On** after cartridge is inserted.

Imported by: COLECO (CANADA) LIMITEE
4000 St. Ambroise, Montreal (Quebec), Canada, H4C 2C8

COLECO

Plays, sounds and scores like the MOUSE TRAP™ arcade game!



- Select from four skill levels
- For one or two players

MOUSE TRAP™

3-in-1 CARTRIDGE INSTRUCTIONS

COLECO™ VISION

Guide No. 56697