



THE LUCKY DIME CAPER  
STARRING **Donald Duck**™

**SEGA**

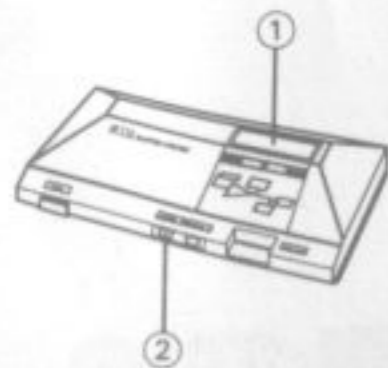
## Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
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 that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

**Note:** This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



## Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein Netzschalter auf ON. Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus Netzschalter auf OFF. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

**Wichtig:** Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

**Hinweis:** Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

## Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
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.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



## Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

**Importante:** Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

**Nota:** Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

## Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarasi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare 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 un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

## Förberedelser för spelstart Starten

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge och sätt i spelkassetten i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriksenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubriksenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

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

**OBS!** Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplatta 1

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

**Let op:** Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1



## The Search is On!

Get ready for the scariest adventure ever! Oh, but first, find out how it all began in Uncle Scrooge's grand library...

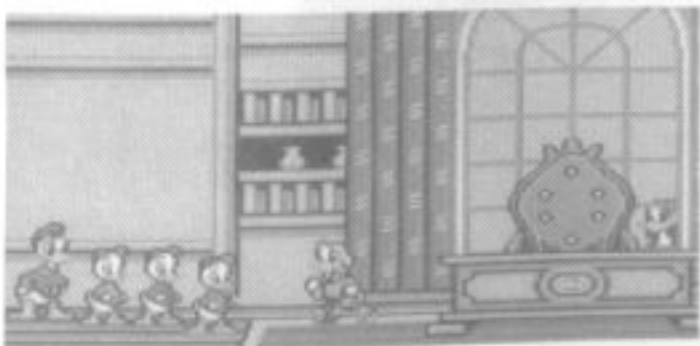
"Huey, Dewey, Louie. I have a special present for each of you. It's a Lucky Dime! Did I ever tell you that I started with only a dime, my Lucky Dime? Look how wealthy I am now!" boasts Uncle Scrooge as he hands Huey, Dewey and Louie their presents.

"Only ten cents! Nobody can get rich from a dime!" sneers Donald, as he looks over.

The billionaire turns to Donald and replies, "Well, you see, the kind of luck your dime brings you will depend on how hard *you work!* Understand?"

Meanwhile, a dark shadow appears in the corner of the library's window...

A few hours pass. It's time for Donald and his nephews to say goodbye to Uncle Scrooge.



## Die Suche hat begonnen!

Machen Sie sich auf das schaurigste Abenteuer Ihres Lebens gefaßt! Lesen Sie jedoch zunächst erst einmal, wie die ganze Sache in Onkel Dagoberts großer Bibliothek angefangen hat...

"Tick, Trick, Track! Ich habe ein ganz besonderes Geschenk für jeden von euch. Ein Glückstaler! Habe ich euch je erzählt, daß ich mit nur einem einzigen Taler angefangen habe? Ja, ein echter Glückstaler war das. Und schaut euch an, wie reich ich jetzt bin!" tönt Onkel Dagobert, während er an Tick, Trick und Track je einen Taler austeilt.

"Nur ein lausiger Taler! Niemand kann von einem Taler reich werden!" schnappt Donald, der die ganze Sache beobachtet hat.

Der Milliardär wendet sich an Donald und entgegnet: "Nun, wieviel Glück der Taler dir bringt hängt selbstverständlich davon ab, wie hart *du arbeitest!* Kapiert?"

Und während alle noch auf den Taler starren, fällt ein dunkler Schatten über die Fensterecke der Bibliothek...

Ein paar Stunden vergehen. Es ist Zeit für Donald und seine Neffen sich von Onkel Dagobert zu verabschieden.

## La recherche est commencée!

Préparez-vous à vivre l'aventure la plus effrayante qui soit! Mais, d'abord, voici comment tout a commencé dans la grande bibliothèque de l'oncle Picsous...

"Riri, Fifi, Loulou. J'ai un cadeau spécial pour chacun d'entre vous. C'est une pièce porte-bonheur! Est-ce que je vous ai raconté que j'ai commencé avec une pièce, ma pièce porte-bonheur? Regardez combien je suis riche maintenant" se vante Oncle Picsous tandis qu'il donne leurs cadeaux à Riri, Fifi et Loulou.

"C'est tout! Personne ne construit une fortune à partir d'une pièce!" se moque Donald en se penchant.

Le milliardaire se tourne vers Donald et répond: "Vois-tu, la chance que cette pièce t'apporte dépend des efforts que *tu fournis!* Tu comprends?"

Pendant ce temps, une ombre apparaît dans le coin de la fenêtre de la librairie...

Les heures passent. Il est temps pour Donald et ses neveux de faire leurs adieux à l'oncle Picsous.



## ¡Ha comenzado la búsqueda!

¡Prepárese para la aventura más emocionante del momento! Oh, pero en primer lugar vea cómo comenzó todo en la gran biblioteca del avaro tío Uncle Scrooge...

"Huey, Dewey, Louie. Tengo un regalo para cada uno de vosotros. ¡Es la moneda de diez centavos de la suerte! ¿Os he contado alguna vez que comencé mi fortuna con una moneda de 10 centavos, mi moneda de la suerte?" se jacta Uncle Scrooge mientras entrega a Huey, Dewey, y Louie sus regalos.

"¡Solamente diez centavos! Nadie puede llegar a rico con diez centavos" dice Donald, mientras echa una ojeada.

El billonario se vuelve hacia Donald y responde, "¡Bueno, el tipo de suerte que tu moneda te traiga dependerá de lo duro que trabajes! ¿Entiendes?"

Mientras tanto, en una esquina de la biblioteca aparece una sombra oscura...

Han transcurrido algunas horas. Ha llegado el momento de que Donald y los sobrinos se despidan de Uncle Scrooge.

## La ricerca è iniziata!

Tenetevi pronti per una delle più paurose avventure! Ma per prima cosa, cercate di capire come tutto è cominciato nella grande biblioteca di Paperon de Paperoni...

"Qui, Quo, Qua. Ho un regalo speciale per ognuno di voi. Questo è un decino fortunato! Vi ho mai raccontato che tutto è cominciato da un decino, il mio primo decino? Guardate quanto ricco sono diventato ora!" si vanta lo zio Paperon de Paperoni mentre consegna a Qui, Quo e Qua i loro regali.

"Solo dieci centesimi! Ma nessuno può diventare ricco partendo da un decino!" sogghigna Paperino, quando li vede.

Il supermiliardario risponde a Paperino, "Vedi, il tipo di fortuna che un decino porta, dipende da quanta voglia ha uno di lavorare! Capisci cosa voglio dire?"

Nello stesso istante, un'ombra nera appare nell'angolo della finestra della libreria...

Passano un pò di ore. È arrivata l'ora per Paperino e i suoi nipotini di dire ciao allo zio Paperone.

## Jakten har börjat!

Gör dig redo för ditt mest skrämmande äventyr hittills! Åh, men först, hör hur allt började i farbror Joakims stora bibliotek...

Knatte, Fnatte och Tjatte. Jag har en speciell present till var och en av er. Det är en lyckopeng! Har jag någonsin berättat för er att jag började min bana med bara en enda peng? Se hur rik jag är nu, skryter farbror Joakim medan han ger Knatte, Fnatte och Tjatte deras presenter.

Bara tio öre! Ingen kan bli rik med bara tio öre på fickan, fryser Kalle som har stått och sett på.

Billionären vänder sig till Kalle och svarar — Nå, du förstår, turen som din tio-öring ger dig beror på hur hårt *du anstränger dig!* Förstått?

Samtidigt visar sig en mörk skugga i biblioteksfönstrets ena hörn.

Efter några timmar är det dags för Kalle och knattarna att ta farväl av farbror Joakim.

## De speurtocht is begonnen!

Bereid je voor op een spannend avontuur! Maar lees nu eerst hoe alles begon in Oom Dagobert's bibliotheek...

"Kwik, Kwek en Kwak. Ik heb een speciaal kadootje voor jullie. Een geluksdubbeltje! Ik heb jullie al eens verteld dat ik ooit begonnen ben met een dubbeltje, mijn Geluksdubbeltje? En kijk eens hoe rijk ik nu ben!" roept Oom Dagobert en hij geeft Kwik, Kwek en Kwak hun kadootje.

"Dat is maar tien cent! Niemand wordt rijk van een dubbeltje!" schreeuwt Donald als hij het ziet.

De multi-miljonair kijkt naar Donald en zegt: "Het geluk dat je krijgt door je dubbeltje hangt ook af van hoe hard *je werkt!* Begrepen?!"

Ondertussen verschijnt er een donkere schaduw in de hoek van de bibliotheek...

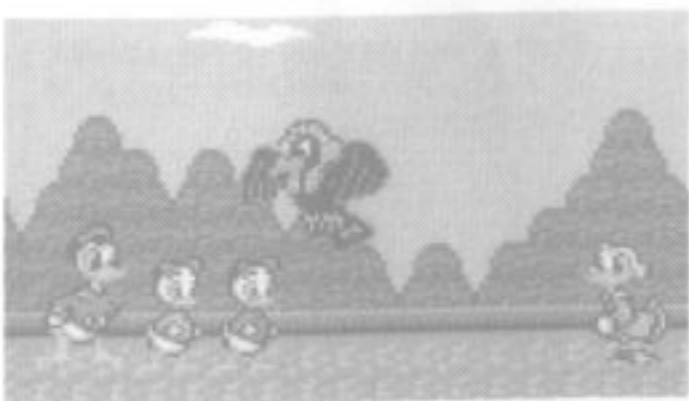
Er gaan een paar uur voorbij. Donald en zijn neefjes willen net weg gaan bij Oom Dagobert.

Then suddenly, three ravens descend, grab Huey, Dewey and Louie, along with their Lucky Dimes, and disappear into thin air.

While Donald and Uncle Scrooge freeze in their shoes, overwhelmed by what has taken place in front of their eyes, a dark figure descends and snatches the Lucky Dime from Uncle Scrooge! It's Magica De Spell, the evil sorceress!

"Hee, hee, heee!" shrieks Magica. "Scrooge's Lucky Dimes are mine, at last! I'll use them to become filthy rich! Richer than you, Scrooge!" Then she vanishes.

What's going to happen now? Somebody has to save Huey, Dewey and Louie and restore the four Lucky Dimes! Who else is there, but Donald?! Uncle Scrooge is worried to death — about the boys *and* his dimes — he's even promising Donald a reward for their safe return.



Plötzlich schweben drei Raben vom Himmel herab, greifen Trick, Trick und Track und verschwinden mit ihnen in die Lüfte.

Während Donald und Onkel Dagobert wie vom Schlag getroffen dastehen und ihren Augen nicht trauen, schwebt eine schwarze Gestalt herab und entreißt Onkel Dagobert den Glückstaler! Es ist Magica De Spell, die böse Zauberin!

"Häh, häh, hääh!" Das hämische Gelächter der alten Hexe zerreißt die Stille. "Dagoberts Glückstaler gehören mir — endlich! Damit werde ich stinkreich werden! Reicher als du, Dagobert!" Und mit dieser Prophezeiung verschwindet Magica.

Was machen wir jetzt? Jemand muß Tick, Trick und Track retten und die vier Glückstaler wieder auffinden! Und wer, außer Donald, könnte das tun? Onkel Dagobert macht sich große Sorgen — über die Jungs *und* seine Taler. Er verspricht Donald sogar eine Belohnung, wenn er die Jungs und die Taler wieder sicher zurückbringt.

Soudain, trois corbeaux descendent du ciel, attrapent Riri, Fifi et Loulou et leurs pièces porte-bonheur et disparaissent.

Tandis que Donald et oncle Picsous sont paralysés, encore sous le choc de ce qui vient de ce produire devant leurs yeux, une silhouette sombre arrache la pièce porte-bonheur de l'oncle Picsous! C'est Magica De Spell, la sorcière diabolique!

"Haa, haa, haaa!" ricane Magica. Les pièces porte-bonheur de Picsous m'appartiennent enfin. Je les utiliserai pour devenir super riche! Plus riche que toi, Picsous!" Puis elle disparaît.

Que va-t-il se passer maintenant? Quelqu'un doit secourir Riri, Fifi et Loulou et récupérer les quatre pièces porte-bonheur! Qui d'autre que Donald peut le faire? Oncle Picsous est très inquiet, pour ses neveux *et* ses pièces, il a même promis une récompense à Donald pour les ramener sain et sauf.

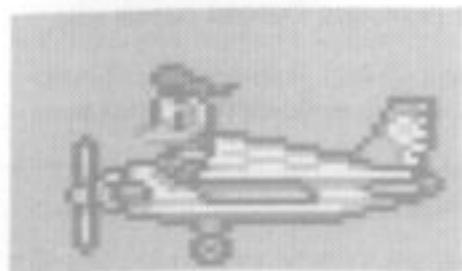


Entonces, repentinamente descenden tres cuervos, toman a Huey, Dewey, y Louie, junto con sus monedas de la suerte y desaparecen en el aire.

Mientras Donald y Uncle Scrooge se quedan helados, abrumados por lo que acaba de suceder ante sus ojos, ¡una obscura figura descende y arrebató la moneda de la suerte de Uncle Scrooge! ¡Es Magica De Spell, la bruja perversa!

"¡Hee, hee, heee!" se ríe a carcajadas Magica. "¡Las monedas de la suerte de Scrooge son por fin mías!" ¡Las utilizaré para convertirme en asquerosamente rica!, ¡más que tú, Scrooge! Después desaparece.

¿Qué pasará a partir de ahora? Alguien tiene que salvar a Huey, Dewey, y Louie, y devolver las cuatro monedas de la suerte! ¡Ese alguien no puede ser más que Donald! Uncle Scrooge está mortalmente preocupado, por los chicos y sus monedas, y ha prometido incluso una recompensa a Donald si logra que vuelvan a salvo.



Ad un tratto, improvvisamente, appaiono tre corvi che prendono Qui Quo e Qua con i loro decini e scompaiono nel nulla.

Mentre Paperon de Paperoni e Paperino sono morti di paura, soppraffatti da quello che è successo davanti ai loro occhi, una nera figura scende dall'alto e toglie la numero uno dalle mani di Paperon de Paperoni! È Amelia, la diabolica maga!

"Aaah, Aaah, Aaah!" sogghigna Amelia. "La numero uno è mia, finalmente! La userò e diventerò cinque volte più ricca! Più ricca di te, Paperone!" Quindi si dilegua.

Che cosa succederà ora? Qualcuno deve salvare Qui, Quo e Qua e riprendere i quattro decini! E chi se non Paperino? Paperon de Paperoni è preoccupatissimo — per i suoi nipoti e i suoi decini — ed ha perfino promesso una ricompensa a Paperino se ritornerà vittorioso.

Då, plötsligt, dyker tre korpar upp och rövar bort Knatte, Fnatte och Tjatte tillsammans med deras lyckoslantar och försvinner i tomma intet.

Kalle och farbror Joakim står som fastfrusna, överväldigade av vad som just hänt mitt framför näsan på dem, när en mörk figur dyker ned och snor åt sig Farbror Joakims lyckopeng! Det är Magica de Hex, den ondskefulla häxan!

Hi, hi, hi! tjuer Magica. Joakims lyckopengar är mina till slut! Jag kan använda dem till att bli oförskämt rik! Rikare än dig, Joakim! Inom ett ögonblick är hon försvunnen.

Vad kommer att hända nu? Någon måste rädda Knatte, Fnatte och Tjatte och ta tillbaka lyckopengarna! Vem annars än Kalle? Farbror Joakim är dödsorolig, både för pojarna och lyckopengarna — han till och med lovar Kalle en belöning om han kan ta dem tillbaka i säkerhet.

Opeens verschijnen er drie raven die Kwik, Kwek en Kwak met hun Geluksdubbeltjes grijpen en in het niets verdwijnen.

Oom Dagobert en Donald blijven stokstijf staan, helemaal geschrokken van wat er net gebeurt is. Dan verschijnt er een duistere figuur die het geluksdubbeltje van Oom Dagobert grijpt! Het is Zwarte Magica, de gemene heks!

"Ha, Ha, Haaa!", schreeuwt Magica. "Dagobert's geluksdubbeltjes zijn nu eindelijk allemaal van mij! Nu kan ik heel rijk worden! Rijker dan jou!" Ineens is ze verdwenen.

Wat moet er nu gebeuren? Iemand moet Kwik, Kwek en Kwak gaan redden en de dubbeltjes terughalen. En wie kan dat doen? Donald natuurlijk! Oom Dagobert is ten einde raad — vanwege de neefjes en zijn dubbeltje — hij belooft Donald zelfs een beloning als hij ze terug kan halen.



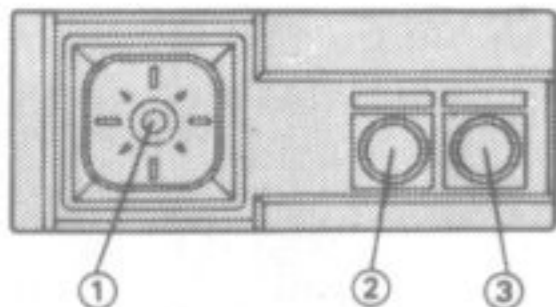
Now, this is where *you* come in. Join Donald and search for the captured nephews and the Lucky Dimes. Pick up useful gadgets and items along the way as you tackle oncoming baddies in six treacherous lands. Then enter Magica's haunted castle, where you'll come face to face with the evil sorceress herself! She has the last dime — Uncle Scrooge's old Number One. Only Donald and you can win it back! Good luck!

## Take Control!

To help Donald get back the Lucky Dimes and rescue his three nephews, learn how to use the Control Pad before you start playing.

### ① Directional Button (D-Button)

- Press up or down to move the arrow from one selection to another on the Stage Select screen.
- Press left or right to move Donald.
- Press up to get Donald through a door.
- Press down to make Donald "duck."



Und hier kommen *Sie* ins Spiel. Schließen Sie sich Donald an, und suchen Sie nach den entführten Neffen und den Glückstalern. Sammeln Sie nützliche Gegenstände auf, während Sie sich übel gesinnte Kreaturen in sechs gefährlichen Ländern vom Leib halten. Dringen Sie schließlich in Magicas Spukschloß ein, wo Sie der bösen Zauberin Auge um Auge gegenüberstehen werden! Sie hat den letzten Glückstaler, Onkel Dagoberts allerersten Taler. Nur Donald und Sie können ihn ihr entreißen! Viel Glück!

## Spielsteuerung

Machen Sie sich vor dem Spielstart mit den verschiedenen Funktionen der Steuerpulttasten vertraut, sonst haben Sie gegen Magica keine Chance.

### ① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste, um den Cursor-Pfeil auf dem Spielabschnitt-Wahlbild auf die gewünschte Option zu führen.
- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Donald in die gewünschte Richtung steuern.
- Drücken Sie diese Taste nach oben, damit Donald durch eine Tür in den dahinterliegenden Raum tritt.
- Drücken Sie diese Taste nach unten, damit sich Donald niederduckt.

C'est ici que *vous* intervenez. Rejoignez Donald et partez à la recherche de ses neveux et des pièces porte-bonheur. Prenez des gadgets utiles et des objets le long du chemin tandis que vous affrontez des bandits méchants dans six territoires perfides. Ensuite, pénétrez dans le château hanté de Magica où vous affronterez la sorcière diabolique en personne! Elle détient la dernière pièce, la vieille pièce numéro une d'oncle Picsous. Seuls Donald et vous pouvez la reprendre! Bonne chance!

## Aux commandes!

Apprenez à utiliser le bloc de commandes avant de commencer à jouer afin de mieux aider Donald à secourir ses neveux et à récupérer les pièces porte-bonheur.

### ① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers le haut ou le bas pour déplacer la flèche d'une sélection à l'autre sur l'écran de sélection de scène.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Donald.
- Appuyez vers le haut pour que Donald passe une porte.
- Appuyez vers le bas pour que Donald se baisse.



Aquí es donde usted entra en juego. Únase a Donald en la búsqueda de los sobrinos capturados y las monedas de la suerte robadas. Tome dispositivos y objetos útiles a lo largo de su camino cuando pelee contra los malos en seis peligrosas etapas. Después entre en el castillo encantado de Magica, ¡donde se enfrentará a la propia bruja perversa! Ella posee la última moneda, la número uno de Uncle Scrooge. ¡Solamente Donald y usted podrán vencer! ¡Buena suerte!

## ¡Tome el control!

Para ayudar a Donald a hacerse con las monedas de la suerte y rescatar a sus tres sobrinos, aprenda cómo emplear el controlador antes de comenzar a jugar.

### ① Botón direccional (Botón D)

- Presiónelo hacia arriba o hacia abajo para mover la flecha de una opción a otro en la pantalla de selección de etapa.
- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para hacer que Donald se mueva en tal sentido.
- Presiónelo hacia arriba para hacer que Donald atraviese una puerta.
- Presiónelo hacia abajo para hacer que Donald se agache.

È arrivato per voi il tempo di entrare in gara. Unitevi a Paperino nella sua ricerca dei nipotini e dei decini. Raccogliete gli oggetti e gli elementi che trovate lungo la strada mentre affrontate i mostriciattoli che avanzano nelle sei insidiose terre. Entrate poi nel castello nascosto di Amelia, dove vi troverete faccia a faccia con la maga stessa! Ella ha ancora l'ultimo decino — la vecchia numero uno di Paperon de Paperoni. Solo voi e Paperino potete riaverla indietro! Buona fortuna!

## Presa dei comandi!

Per aiutare Paperino a riavere indietro la numero uno e liberare i tre nipotini, imparate a usare la pulsantiera di comando prima di iniziare a giocare.

### ① Tasto di direzione (Tasto D)

- Premerlo in alto o in basso per muovere la freccia da una selezione all'altra nello schermo di selezione livello.
- Premerlo a sinistra o destra per muovere Paperino.
- Premerlo in alto per fare andare Paperino attraverso le porte.
- Premerlo in basso per fare immergere nell'acqua Paperino.

Det är här *du* kliver in i handlingen. Leta efter de bortrövade brorssönerna och lyckopengarna tillsammans med Kalle. Plocka upp användbara föremål på vägen medan du tar dig an anstormande fiender i sex olika förrådiska världar. Ta dig sedan in i Magica de Hex förhäxade borg, där du kommer att ställas öga mot öga med den elaka trollpackan i egen hög person! Hon har den sista lyckopengen, farbror Joakims gamla "Nummer ett". Bara du och Kalle kan ta den tillbaka! Lycka till!

## Ta kontrollen!

Lär dig att använda styrplattan, innan du börjar spela, för att kunna hjälpa Kalle att ta tillbaka lyckopengarna och rädda sina tre brorssöner.

### ① Styrtangenten D (rikttangenten)

- Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att flytta pilen från ett val till ett annat på menyn för val av speletapp STAGE SELECT
- Vicka styrtangenten D åt höger eller vänster för att förflytta Kalle.
- Vicka styrtangenten D uppåt för att få Kalle att gå genom en dörr.
- Vicka styrtangenten D nedåt för att få Kalle att ducka.

Nu kun *jij* gaan helpen. Ga op pad met Donald om de jongens en de dubbeltjes te redden. Reis door zes gevaarlijke landen en verzamel onderweg verschillende voorwerpen waarmee je de rare vijanden kunt verslaan. Ga als laatste Magica's betoverde kasteel binnen waar je het tegen haar op moet nemen! Zij heeft het laatste dubbeltje — het dubbeltje van Oom Dagobert. Jij en Donald zijn de enigen die hem terug kunnen halen. Veel geluk!

## De besturing!

Om Donald te kunnen helpen de neefjes te redden en de dubbeltjes terug te halen, moet je eerst weten hoe de toetsen van de controller werken.

### ① Richting toets (R-toets)

- Druk op omhoog of omlaag om de pijl te verplaatsen op het Gebied Keuzescherf.
- Druk op links of rechts om Donald te verplaatsen.
- Druk op omhoog om Donald door een deur te laten lopen.
- Druk op omlaag om Donald te laten bukken.

## ② Button 1

- At the Story screens, press to skip to the Stage Select screen.
- At the Title screen, press to see the Stage Select screen.
- Press to continue from the Stage Select screen.
- Press to make Donald swing a Hammer or throw a Frisbee (if he has either one). If you press Button 1 while holding the D-Button up, Donald will throw the Frisbee up.

## ③ Button 2

- At the Story screens, press to skip to the Stage Select screen.
- At the Title screen, press to see the Stage Select screen.
- Press to continue from the Stage Select screen.
- Press to make Donald jump. (Donald can attack baddies by jumping on them, too.)
- Press to make Donald let go of a rope.
- Press repeatedly to keep Donald afloat.

## Pause Button on the Power Base

- Press to pause the game during play, and then press again to continue.

## ② Taste 1

- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen der Spielgeschichtenbilder, um das Spielabschnitt-Wahlbild zu überspringen.
- Drücken Sie diese Taste, um nach Erscheinen des Titelbilds das Spielabschnitt-Wahlbild abzurufen.
- Drücken Sie diese Taste, um den Spieleinleitungsablauf nach dem Spielabschnitt-Wahlbild fortzusetzen.
- Drücken Sie diese Taste, wenn Donald einen Hammer schwingen oder ein Frisbee werfen soll (sofern Donald diese Gegenstände besitzt). Wenn Sie die Richtungstaste gedrückt halten und gleichzeitig die Taste 1 drücken, wirft Donald das Frisbee.

## ③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen der Spielgeschichtenbilder, um das Spielabschnitt-Wahlbild zu überspringen.
- Drücken Sie diese Taste, um nach Erscheinen des Titelbilds das Spielabschnitt-Wahlbild abzurufen.
- Drücken Sie diese Taste, um den Spieleinleitungsablauf nach dem Spielabschnitt-Wahlbild fortzusetzen.
- Drücken Sie diese Taste, wenn Donald springen soll. (Donald kann Feinde angreifen, indem er sie anspringt.)
- Drücken Sie diese Taste, damit Donald ein Seil losläßt.
- Drücken Sie diese Taste mehrmals, um Donald beim Schwimmen über Wasser zu halten.

## Pausentaste an der Power Base

- Drücken Sie die Pausentaste, um das Spiel zu unterbrechen und noch einmal, um das Spiel fortzusetzen.

## ② Touche 1

- Sur les écrans de l'histoire, appuyez sur cette touche pour passer l'écran de sélection de scène.
- Sur l'écran de titre, appuyez pour faire apparaître l'écran de sélection de scène.
- Appuyez pour continuer à partir de l'écran de sélection de scène.
- Appuyez pour que Donald balance un marteau ou lance un frisbee (s'il possède l'un des deux). Si vous appuyez sur la touche 1 tout en maintenant la touche D enfoncée vers le haut, Donald lance le frisbee vers le haut.

## ③ Touche 2

- Sur les écrans de l'histoire, appuyez pour passer à l'écran de sélection de scène.
- Sur l'écran de titre, appuyez pour voir l'écran de sélection de scène.
- Appuyez pour continuer à partir de l'écran de sélection de scène.
- Appuyez pour que Donald saute. (Donald peut attaquer les bandits en leur sautant dessus.)
- Appuyez pour que Donald lâche une corde.
- Appuyez de façon répétée pour que Donald flotte.

## Touche Pause sur la console

- Appuyez pour faire une pause pendant la partie; appuyez de nouveau pour continuer.

## ② Botón 1

- En las pantallas de la historia, presiónelo para saltar a la pantalla de selección de etapa.
- En la pantalla del título, presiónelo para ver la pantalla de selección de etapa.
- Presiónelo para continuar desde la pantalla de selección de etapa.
- Presiónelo para hacer que Donald blanda un martillo o lance un platillo (si posee cualquiera de ellos). Si presiona el botón 1 manteniéndolo pulsado el botón D hacia arriba, Donald lanzará el platillo hacia arriba.

## ③ Botón 2

- En las pantallas de la historia, presiónelo para saltar a la pantalla de selección de etapa.
- En la pantalla del título, presiónelo para ver la pantalla de selección de etapa.
- Presiónelo para continuar desde la pantalla de selección de etapa.
- Presiónelo para hacer que Donald salte. (Donald también podrá atacar a los malos saltando sobre ellos.)
- Presiónelo para hacer que Donald se mueva por una cuerda.
- Presiónelo repetidamente para mantener a Donald a flote.

### Botón de pausa de Power Base

- Presiónelo para realizar una pausa durante el juego, y vuelva a presionarlo para continuar el juego.

## ② Tasto 1

- Agli schermi della storia, premerlo per saltare allo schermo di selezione livello.
- Allo schermo del titolo, premerlo per vedere lo schermo di selezione livello.
- Premerlo per continuare dallo schermo di selezione livello.
- Premerlo per fare in modo che Paperino brandisca un martello o lanci un frisbee (se ne possiede uno). Se si preme il tasto 1 mentre si tiene premuto in alto il tasto D, Paperino lancerà il frisbee verso l'alto.

## ③ Tasto 2

- Sugli schermi della storia, premerlo per saltare allo schermo di selezione livello.
- Allo schermo del titolo, premerlo per vedere lo schermo di selezione livello.
- Premerlo per continuare dallo schermo di selezione livello.
- Premerlo per fare saltare Paperino. (Paperino può attaccare i mostriattoli anche saltandoci sopra.)
- Premerlo per fare andare Paperino su una fune.
- Premerlo ripetutamente per mantenere Paperino a galla.

### Tasto di pausa sulla power base

- Premerlo per fare una pausa durante il gioco, premerlo di nuovo per riprendere a giocare.

## ② Knappen 1

- Tryck på knapp 1, när berättelsescenerna visas, för att hoppa över till valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 1, när rubrikscenen visas, för att gå till valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 1 för att fortsätta vidare från valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 1 för att få Kalle att svinga en hammare eller kasta en frisbee (om han har någon). Kalle kastar frisbeeen uppåt om du trycker på knapp 1, samtidigt som du vickar styrtangenten D uppåt.

## ③ Knappen 2

- Tryck på knapp 2, när berättelsescenerna visas, för att hoppa över valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 2, när rubrikscenen visas, för att gå till valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 2 för att fortsätta från valmenyn STAGE SELECT.
- Tryck på knapp 2 för att få Kalle att hoppa. (Kalle kan attackera fiender genom att hoppa på dem.)
- Tryck på knapp 2 för att få Kalle att släppa ett rep.
- Tryck upprepade gånger på knapp 2 för att få Kalle att hålla sig flytande.

### Pausknappen på speldatorn

- Tryck på pausknappen för att ta en paus mitt i spelet och tryck igen på pausknappen när du vill fortsätta spela.

## ② Toets 1

- Druk hier tijdens het verhaal op om het Gebied Keuzescherf over te slaan.
- Druk hierop bij het Titelscherf om het Gebied Keuzescherf te zien.
- Druk hierop om door te gaan bij het Gebied Keuzescherf.
- Druk hierop om Donald een frisbee of een hamer te laten gooien (als hij er een heeft). Als je op omhoog op de R-toets drukt terwijl je op toets 1 drukt, gooit Donald de frisbee omhoog.

## ③ Toets 2

- Druk hier tijdens het verhaal op om het Gebied Keuzescherf over te slaan.
- Druk hierop bij het Titelscherf om het Gebied Keuzescherf te zien.
- Druk hierop om door te gaan bij het Gebied Keuzescherf.
- Druk hierop om Donald te laten springen. (Donald kan de vijanden ook aanvallen als hij springt.)
- Druk hierop om een touw los te laten.
- Druk hierop om Donald te laten zwemmen.

### Pauzetoets op de spelcomputer

- Druk hierop om tijdens het spel te pauzeren, druk nog een keer om verder te gaan.



## Getting Started

Read the story screens to find out how Magica De Spell stole the Lucky Dimes and captured Huey, Dewey and Louie. (Or press Button 1 or 2 to skip the screens.) At the Title screen, press Button 1 or 2 again to see the Stage Select screen.

The Stage Select screen is a map that shows Donald and you where the captured nephews and the Lucky Dimes are. (The map for the stolen Lucky Dimes won't appear until Donald rescues all three of his nephews.) Press the D-Button up or down to move the arrow to where you want to go, then press Button 1 or 2.



## Einleitung

Lesen Sie sich die Spielgeschichte durch. Dort erfahren Sie, wie Magica De Spell die Glückstaler und Tick, Trick und Track an sich gerissen hat. (Oder drücken Sie die Taste 1 oder 2, um die Spielgeschichtenbilder zu überspringen.) Drücken Sie nach Erscheinen des Titelbilds die Taste 1 oder 2 zum Abrufen des Spielabschnitt-Wahlbilds.

Das Spielabschnitt-Wahlbild ist eine Landkarte, die Ihnen und Donald zeigt, wo die gefangenen Neffen und die Glückstaler sind. (Die Karte für die gestohlenen Glückstaler erscheint erst, wenn Donald alle drei seiner Neffen gerettet hat.) Führen Sie den Cursor-Pfeil in die Richtung, die Sie einschlagen möchten, indem Sie Richtungstaste nach oben oder unten drücken, und drücken Sie anschließend die Taste 1 oder 2.

## Préparatifs

Lire les écrans relatant l'histoire pour savoir comment Magica De Spell a volé les pièces porte-bonheur et capturé Riri, Fifi et Loulou. (Ou appuyez sur la touche 1 ou 2 pour passer les écrans.) Sur l'écran de titre, appuyez de nouveau sur la touche 1 ou 2 pour voir l'écran de sélection de scène.

L'écran de sélection de scène est une carte qui vous montre où se trouvent les neveux et les pièces porte-bonheur. (La carte des pièces porte-bonheur volées n'apparaît pas tant que Donald n'a pas trouvé ses trois neveux.) Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour diriger la flèche dans la direction souhaitée, puis appuyez sur la touche 1 ou 2.

## Preparativos

Lea las pantallas de la historia para enterarse de cómo Magica De Spell robó las monedas de la suerte y capturó a Huey, Dewey, y Louie. (O presione el botón 1 o 2 para saltar las pantallas.) En la pantalla del título, presione de nuevo el botón 1 o 2 para pasar a la pantalla de selección de etapa.

La pantalla de selección de etapa es un mapa que muestra el lugar en el que se encuentran los sobrinos de Donald y las monedas de la suerte. (El mapa para las monedas de la suerte robadas no aparecerá hasta que Donald logre rescatar a sus tres sobrinos.) Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para mover la flecha hasta el lugar al que desee ir, y después presione el botón 1 o 2.



## Preparativi

Leggere gli schermi della storia per vedere come Amelia ha rubato i decini e ha catturato Qui Quo e Qua. (O premete il tasto 1 o 2 per saltare questi schermi.) Allo schermo del titolo, premete il tasto 1 o 2 di nuovo per vedere lo schermo di selezione livello.

Lo schermo di selezione livelli mostra a voi e a Paperino dove sono i nipoti e i decini. (La mappa dei decini rubati non appare fino a quando Paperino non ha liberato tutti e tre i nipoti.) Premere il tasto D sopra o sotto per muovere la freccia dove volete andare, premete quindi il tasto 1 o 2.

## Spelstart

Läs texten på berättelsescenerna för att få reda på hur det gick till när Magica de Hex stal lyckopengarna och rövade bort Knatte, Fnatte och Tjatte. (Eller tryck på knapp 1 eller 2 för att hoppa över berättelsescenerna.) Tryck igen på knapp 1 eller 2, för att gå till valmenyn STAGE SELECT, när rubrikscenen visas.

Valmenyn STAGE SELECT är i själva verket en karta som visar Kalle var de tillfångatagna brorssönerna och lyckopengarna befinner sig. (Kartan som visar var de stulna lyckopengarna är visas inte förrän Kalle har räddat alla de tre brorssönerna.) Vicka styrtangenten D för att flytta pilen och markera vart du vill gå och tryck sedan på knapp 1 eller knapp 2 för att mata in ditt val.

## Het spel starten

Lees eerst het verhaal om te weten te komen hoe Magica de geluksdubbeltjes heeft gestolen en Kwik, Kwek en Kwak heeft ontvoerd. (Of druk op toets 1 of 2 om dit over te slaan.) Druk bij het Titelscherm op toets 1 of 2 om het Gebied Keuzescherm te zien.

Op de kaart op het Gebied Keuzescherm kunnen jij en Donald zien waar de gevangen neefjes en de dubbeltjes zijn. (Je ziet pas waar de dubbeltjes zijn als Donald alle drie de neefje heeft gered.) Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om de pijl bij het gebied te zetten waar je heen wilt gaan en druk dan op toets 1 of 2.

① Before you begin each stage, the Status screen appears. This screen shows you the following information:

- ① Stage number
- ② The number of players left
- ③ Your score

② When you clear a Stage, the Stage Clear screen appears. The screen shows you the following information:

- ① Stage number
- ② Time Bonus (if you earned any)
- ③ Your score

① Vor Beginn eines Spielabschnitts erscheint das Spielstatusbild, das folgende Informationen enthält:

- ① Spielabschnittnummer
- ② Die Anzahl der restlichen Spieler
- ③ Ihr Punktestand

② Nach Beendigung eines Spielabschnitts erscheint das Spielabschnitt-Endbild. Dieses Bild zeigt folgende Informationen:

- ① Spielabschnittnummer
- ② Zeitbonus (sofern Sie sich einen verdient haben)
- ③ Ihr Punktestand

① Avant de commencer chaque scène, l'écran de statut apparaît. Cet écran vous apporte les informations suivantes:

- ① Numéro de scène
- ② Le nombre de joueur restant
- ③ Votre score

② Lorsque vous terminez une scène, l'écran de fin de scène apparaît. L'écran vous apporte les informations suivantes:

- ① Numéro de scène
- ② Bonus de temps (si vous en avez obtenu)
- ③ Votre score





- ① Antes de comenzar cada etapa, aparecerá la pantalla de estado. Esta pantalla le mostrará la información siguiente:
- ① Número de etapa
  - ② Número de jugadores restantes
  - ③ Su puntuación

- ② Cuando finalice una etapa, aparecerá la pantalla de fin de etapa. Esta pantalla le mostrará la información siguiente:
- ① Número de etapa
  - ② Gratificación por tiempo (si la obtiene)
  - ③ Su puntuación

- ① Prima di cominciare un livello, appare lo schermo di stato. Lo schermo visualizza le seguenti informazioni:
- ① Numero di livello
  - ② Numero di giocatori rimasti
  - ③ Il vostro punteggio

- ② Quando terminate un livello, appare lo schermo di fine livello. Lo schermo vi dà le seguenti informazioni:
- ① Numero di livello
  - ② Tempo premio (se ne avete ottenuto)
  - ③ Il vostro punteggio

- ① Informationsmenyn STATUS visas i början på varje ny speletapp. Menyn ger följande information:
- ① Speletappens nummer
  - ② Antal återstående spelfigurer
  - ③ Din poäng SCORE

- ② Menyn för bonuspoäng STAGE CLEAR visas varje gång du avslutat en speletapp. Menyn ger följande information:
- ① Speletappens nummer
  - ② Bonuspoäng för återstående tid TIME BONUS (om du har någon).
  - ③ Din poäng SCORE

- ① Voordat je met een gebied begint, zie je het Status Scherm. Op dit scherm zie je de volgende dingen:
- ① Gebied nummer
  - ② Aantal overgebleven Levens
  - ③ Jouw score

- ② Als je een gebied af hebt gemaakt, zie je het Einde Gebied Scherm. Op dit scherm zie je de volgende dingen:
- ① Gebied nummer
  - ② Tijd Bonus (als je die hebt)
  - ③ Jouw score



## Donald! Hurry!

Donald must rescue his nephews and restore the four Lucky Dimes. But there isn't a lot of time. Keep your eye on the Time Bar at the bottom of the screen. When it's blue, Donald's doing OK. But when it turns yellow, Donald must hurry because soon it will turn red — and that means danger!

① Time Bar

## End of Game and Continue Game

If Donald is hurt twice, runs out of time or falls to the bottom of the screen, you lose one player. When you lose all three players, the "Continue?" screen appears. If you wish to continue, press Button 1 or 2. You can play the same stage or a different one. To end the game, press the D-Button to move the arrow to No and press Button 1 or 2. The Game Over screen appears.



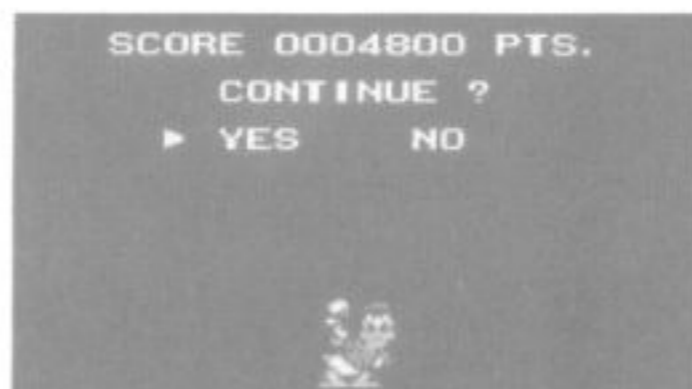
## Donald! Schnell!

Donald muß seine Neffen retten und die vier Glückstaler wiederbeschaffen. Viel Zeit dazu hat er allerdings nicht. Werfen Sie stets einen Blick auf den Zeitbalken am unteren Bildschirmrand. Ist der Balken blau, ist alles in Ordnung. Wechselt der Balken jedoch auf Gelb, muß sich Donald beeilen, da der Balken in Kürze auf Rot wechseln wird, und das bedeutet Gefahr!

① Zeitbalken

## Spielende und -fortsetzung

Wenn Donald zweimal verletzt wird, oder keine Zeit mehr hat, oder zum Boden des Bildschirms herunterfällt verlieren Sie einen Spieler. Bei Verlust sämtlicher Spieler erscheint die Abfrage "CONTINUE?" (fortsetzen?) auf dem Bildschirm. Drücken Sie hiernach die Taste 1 oder 2, wenn Sie das Spiel fortsetzen, den gleichen Spielabschnitt noch einmal spielen oder einen neuen Abschnitt starten möchten. Falls Sie das Spiel nicht fortsetzen möchten, führen Sie den Cursor-Pfeil mit der Richtungstaste auf NO, und drücken Sie die Taste 1 oder 2. Hiernach erscheint das Spielende-Bild mit der Meldung "GAME OVER".



## Dépêche-toi Donald!

Donald doit secourir ses neveux et récupérer les quatre pièces porte-bonheur. Cependant, il n'a pas beaucoup de temps. Surveillez la barre de temps en bas de l'écran. Quand elle est bleue, tout va bien pour Donald. Mais quand la barre devient jaune, Donald doit se dépêcher car elle va devenir rouge bientôt et c'est dangereux!

① Barre de temps

## Fin de la partie et poursuite de la partie

Si Donald est blessé deux fois, atteint le temps limite ou tombe en bas de l'écran, vous perdez un joueur. Lorsque vous avez perdu les trois joueurs, l'écran "Continue?" (poursuite?) apparaît. Si vous souhaitez continuer, appuyez sur la touche 1 ou 2. Vous pouvez jouer sur la même scène ou sur une autre. Pour terminer la partie, appuyez sur la touche D pour mettre la flèche sur No (non) et appuyez sur la touche 1 ou 2. L'écran de fin de la partie apparaît.



## ¡Dése prisa Donald!

Donald deberá rescatar a sus sobrinos y hacerse con las cuatro monedas de la suerte robadas. Pero no tiene demasiado tiempo. No pierda de vista la barra de tiempo de la parte inferior de la pantalla. Cuando sea azul, Donald estará trabajando bien. Pero cuando se vuelva amarilla, Donald deberá apresurarse porque pronto se volverá roja, ¡y esto significa peligro!

① Barra de tiempo

## Fin y continuación del juego

Si Donald recibe dos impactos, se acaba el tiempo, o cae hasta la parte inferior de la pantalla, usted perderá un jugador. Cuando haya perdido sus tres jugadores, aparecerá la pantalla de continuación, "Continue?". Si desea continuar, presione el botón 1 o 2. Usted podrá jugar en la misma etapa o en otra diferente. Para finalizar el juego, presione el botón D hacia arriba para mover la flecha hasta No y después presione el botón 1 o 2. Aparecerá la pantalla de fin del juego, "Game Over".

## Paperino! Sbrigati!

Paperino deve liberare i suoi nipotini e riprendere i quattro decini. Ma non c'è così tanto tempo. Tenete gli occhi puntati sulla barra del tempo sul fondo dello schermo. Quando è blu, Paperino sta andando bene. Ma quando diventa gialla, Paperino deve muoversi perché presto diventerà rossa — e questo significa pericolo!

① Barra del tempo

## Fine del gioco e continuazione

Se Paperino viene colpito due volte, il tempo a disposizione finisce o Paperino cade sul fondo del schermo, perdete un giocatore. Quando perdete tutti e tre i giocatori, appare lo schermo "Continue?" (Continue?). Se volete continuare premete il tasto 1 o 2. Potete giocare nello stesso livello o in uno diverso. Per finire il gioco, premete il tasto D per muovere la freccia su No e premete il tasto 1 o 2. Appare lo schermo di fine gioco.

## Kalle! Skynda på!

Kalle måste rädda sina brorssöner och ta tillbaka de fyra lyckoslantarna. Men han har inte mycket tid. Håll ett öga på stapeln på tiduret i bildskärmens nederkant. Kalle klarar sig bra så länge stapeln är blå. Men Kalle måste skynda sig så fort stapeln blir gul, för kort efter det kommer den att byta färg till rött och det betyder fara å färde!

① Tidur

## Spelets slut GAME OVER och fortsättning CONTINUE

Du förlorar en spelfigur om Kalle skadas två gånger, faller till bildskärmens nedre kant eller om tiden går ut. Valmenyn CONTINUE? visas efter att du förlorat alla dina tre spelfigurer. Tryck på knapp 1 eller knapp 2 om du vill fortsätta spela. Du kan spela om samma speletapp eller välja en ny. Vicka styrtangenten D för att flytta pilen upp till ordet NO, om du vill avsluta spelet, och tryck sedan på knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val. Orden GAME OVER (spelet slut) visas på bildskärmen.

## Opschieten Donald!

Donald moet zijn neefjes redden en de dubbeltjes zoeken, maar je hebt niet veel tijd. Blijf goed naar de Tijd Meter aan de onderkant van het scherm kijken. Als die blauw is, is er niets aan de hand, maar als hij geel wordt, moet Donald op gaan schieten. Daarna wordt hij rood en dat is erg gevaarlijk!

① Tijd meter

## Einde van het spel en Doorgaan

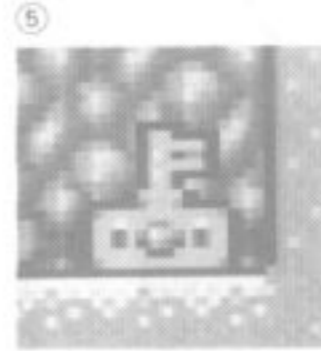
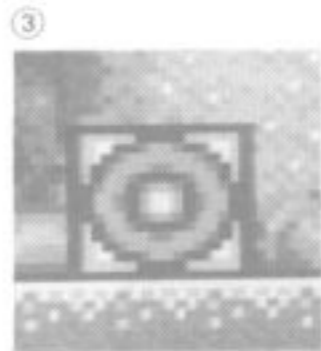
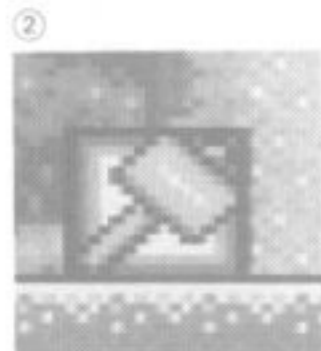
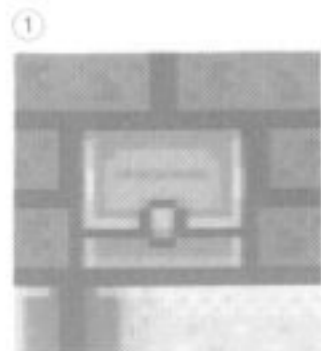
Als Donald twee keer geraakt wordt, van het scherm valt of de tijd op is, verliest hij een leven. Als je alle drie de levens hebt verloren, zie je het "Continue" scherm. Als je door wilt gaan, moet je op toets 1 of 2 drukken. Je kunt nu in hetzelfde of een ander gebied doorspelen. Als je wilt stoppen, moet je de pijl met de R-toets bij NO zetten en op toets 1 of 2 drukken. Je ziet dan het Game Over Scherm.



## Donald's Items

Items appear when Donald destroys certain baddies. He can get items by running over them or jumping on them.

- ① Treasure Boxes: These also hold items. Break them open!
- ② Hammer: Donald starts his quest with this device.
- ③ Frisbee: Donald can throw it and attack baddies from a distance.
- ④ 1Up: This gives you an extra player.
- ⑤ Keys: These open locked doors.
- ⑥ Stars: Grab these to make Donald swing his Hammer or throw his Frisbee faster. Picking up five of these makes him temporarily invincible. (The diamond shapes that appear on the top left corner of the screen show you how many Stars you have.)



## Donalds Gegenstände

Gegenstände erscheinen, wenn Donald bestimmte Bösewichte erledigt. Er kann sich die Gegenstände aneignen, indem er über die Gegenstände läuft oder auf sie springt.

- ① Schatzkisten: Diese Kisten enthalten nützliche Gegenstände. Brechen Sie die Kisten auf!
- ② Hammer: Donald ist bei Spielbeginn zunächst nur mit einem Hammer ausgerüstet.
- ③ Frisbee: Donald ist ein geübter Frisbee-Werfer und kann Feinde damit aus der Entfernung angreifen.
- ④ 1UP: Hierfür erhalten Sie einen zusätzlichen Spieler.
- ⑤ Schlüssel: Mit diesen Schlüsseln lassen sich verschlossene Türen öffnen.
- ⑥ Sterne: Greifen Sie sich diese Sterne, damit Donald seinen Hammer schneller schwingt bzw. sein Frisbee schneller wirft. Der Besitz von fünf Sternen macht Donald vorübergehend unbesiegbar. (Die Diamantensymbole, die in der oberen linken Bildschirmecke erscheinen, zeigen, wieviele Sterne Sie jeweils besitzen.)

## Les objets de Donald

Des objets apparaissent quand Donald détruit certains bandits. Il peut attrapper les objets en courant ou en sautant dessus.

- ① Coffres de trésor: Ils contiennent des objets. Détruisez-les pour les ouvrir!
- ② Marteau: Donald commence sa recherche avec cet outil.
- ③ Frisbee: Donald peut le lancer pour attaquer les ennemis à distance.
- ④ 1Up: Vous donne un joueur supplémentaire.
- ⑤ Clés: Permettent d'ouvrir les portes verrouillées.
- ⑥ Étoiles: Attrapez-les pour que Donald puisse faire tourner son marteau ou lancer le frisbee plus rapidement. S'il réussit à prendre cinq étoiles, il est invincible temporairement. (Les symboles en forme de diamant qui apparaissent dans le coin supérieur gauche de l'écran indique le nombre d'étoiles que vous possédez.)

## Ítemes de Donald

Cuando Donald derrote a ciertos malvados, aparecerán ítemes. Él podrá obtener ítemes corriendo o saltando sobre ellos.

- ① Cofres de tesoros: También contienen ítemes. ¡Rompa y ábralos!
- ② Martillo: Donald empezará su aventura con este dispositivo.
- ③ Platillo: Donald podrá lanzarlo y atacar a malvados desde cierta distancia.
- ④ 1Up: Esto le ofrecerá un jugador extra.
- ⑤ Llaves: Abren puertas cerradas.
- ⑥ Estrellas: Tome estas estrellas para que Donald blanda su martillo o lance su platillo con mayor rapidez. Si toma cinco estrellas, Donald se volverá temporalmente invencible. (Las formas de diamante que aparecen en la esquina superior izquierda de la pantalla muestran cuántas estrellas posee.)

## Gli elementi di Paperino

Gli elementi appaiono quando Paperino distrugge certi mostriciattoli. Potete ottenere degli elementi camminandoci o saltandoci sopra.

- ① Scatole del tesoro: Contengono sempre degli elementi. Rompetele per aprirle!
- ② Martello: Paperino comincia la sua lotta con questo oggetto.
- ③ Frisbee: Paperino può lanciarlo e attaccare i mostriciattoli a distanza.
- ④ Più 1: Vi dà un giocatore extra.
- ⑤ Chiavi: Apre le porte chiuse.
- ⑥ Stelle: Tenetele per fare roteare a Paperino il suo martello o fare lanciare il suo frisbee più velocemente. Prendendone cinque vi rende temporaneamente invincibile. (La forma a diamante che appare sul lato sinistro in alto dello schermo vi mostra quante stelle avete.)

## Föremålen

Föremål visar sig efter att Kalle gjort slut på vissa fiender. Han kan plocka upp föremålen genom att gå på eller hoppa på dem.

- ① Skattkistor: Kistorna innehåller föremål de också. Öppna dem!
- ② Hammare: Kalle börjar sin färd med detta föremål.
- ③ Frisbee: Kalle kan kasta frisbeen för att anfalla fiender som befinner sig på avstånd.
- ④ 1UP: Kalle får en extra spelfigur när han går på det här ordet.
- ⑤ Nycklar: Nycklarna öppnar stängda dörrar.
- ⑥ Stjärnor: Gå på en stjärna för att få Kalle att svinga sin hammare eller kasta frisbees fortare. Kalle blir osårbar för ett kort tag om han lyckas plocka upp fem stjärnor. (De diamantformade tecknen i bildskärmens övre, vänstra hörn visar hur många stjärnor du tagit.)

## Donald's voorwerpen

Als Donald bepaalde vijanden verslaat, verschijnen er voorwerpen. Pak deze voorwerpen door erop te springen of overheen te lopen.

- ① Schatkisten: Hier zitten voorwerpen in. Breek ze open!
- ② Hamer: Donald begint zijn avontuur met dit wapen.
- ③ Frisbee: Donald kan hiermee vijanden aanvallen die op een afstand staan.
- ④ 1Up: Je krijgt een extra leven
- ⑤ Sleutels: Hiermee kun je gesloten deuren openen.
- ⑥ Sterren: Als je deze pakt, kan Donald zijn hamers of frisbees sneller gooien. Als je er vijf hebt gepakt, is Donald even onkwetsbaar. (De diamantvormen die in de linker bovenhoek verschijnen geven aan hoeveel sterren je al hebt.)

- ⑦ Small Gems (Yellow): These add 500 points to your score.
- ⑧ Large Gems (Blue): These add 1,000 points to your score.

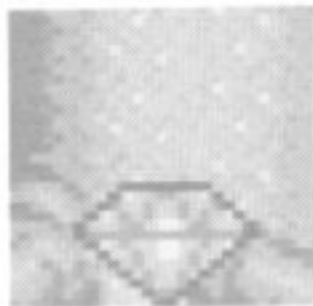
## Donald's Dangerous Adventures

To save his nephews and restore the Lucky Dimes, Donald journeys through six thrilling stages. In the final stage, Donald confronts wicked Magica De Spell in her creepy castle!

### ① The Northern Woods

Venture into the wilderness where mushrooms hop and spiders crawl. Keep in mind that busy beavers are mean and buzzing bees sting. The branches are slippery, so watch your step!

⑦



- ⑦ Kleine Edelsteine (gelb): Diese Edelsteine fügen Ihrem Spielstand 500 Punkte hinzu.
- ⑧ Große Edelsteine (blau): Diese Edelsteine fügen Ihrem Spielstand 1 000 Punkte hinzu.

## Donalds gefährliche Abenteuer

Donald bahnt sich seinen Weg durch sechs aufregende Spielabschnitte, um seine Neffen zu retten und die Glückstaler wiederzubeschaffen. Im letzten Abschnitt konfrontiert Donald die übelgesinnte Magica De Spell in ihrem Spukschloß!

### ① Die nördlichen Wälder

Streifen Sie durch die Wälder, wo Pilze durch die Gegend hüpfen und Spinnen herumkrabbeln. Denken Sie daran, daß die eifrig nagenden Biber übel gelaunte Biester sind und die herumschwirrenden Bienen stechen.

- ⑦ Petites pierres précieuses (Jaunes): Elles ajoutent 500 points à votre score.
- ⑧ Grandes pierres précieuses (Bleues): Elles ajoutent 1 000 points à votre score.

## Les aventures dangereuses de Donald

Pour secourir ses neveux et récupérer les pièces porte-bonheur, Donald voyage à travers six scènes palpitantes. Dans la scène finale, Donald affronte la sorcière Magica De Spell dans son effrayant château!

### ① Les bois du Nord

Aventurez-vous dans ce monde sauvage où les champignons sautent et les araignées rampent. N'oubliez pas que les castors affairés sont méchants et que les abeilles bourdonnantes piquent. Faites attention où vous marchez car les branches sont glissantes!

⑧



- ⑦ Gemas pequeñas (amarillas): Añaden 500 puntos a su puntuación.
- ⑧ Gemas grandes (azules): Añaden 1.000 puntos a su puntuación.

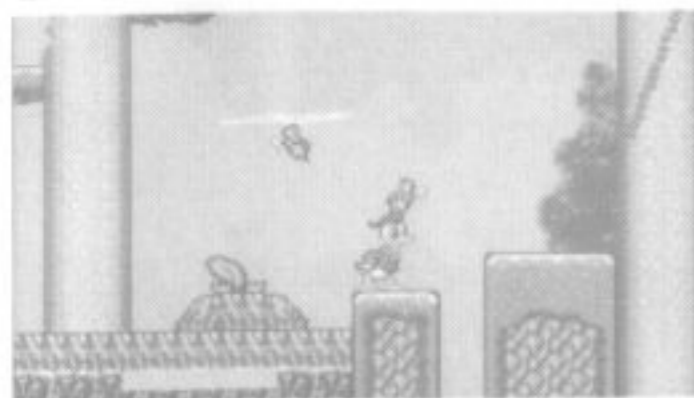
## Aventuras peligrosas de Donald

Para rescatar a sus sobrinos y hacerse con las monedas de la suerte robadas, Donald tendrá que viajar a través de seis emocionantes etapas. ¡En la etapa final, Donald se enfrentará con Magica De Spell en su espeluznante castillo!

### ① Bosques del norte

Aventúrese en los desiertos páramos donde saltan setas y pululan arañas. Tenga en cuenta que los ocupados castores son malos y las zumbantes abejas pican. ¡Las ramas son resbaladizas, por lo que tendrá que tener cuidado con lo que pisa!

①



- ⑦ Piccole pietre (gialle): Vi aggiunge 500 punti al punteggio.
- ⑧ Grandi pietre (blu): Vi aggiunge 1.000 punti al punteggio.

## Le pericolose avventure di Paperino

Per salvare i suoi nipotini e riprendere i decini, Paperino viaggia attraverso sei livelli di paura. Nel livello finale, Donald si batte con la maga Amelia nel suo terrificante castello!

### ① I boschi del nord

Un'avventura nel mondo selvaggio dove i funghi saltano e i ragni strisciano. Tenete bene in mente che i laboriosi castori sono poco carini con voi e le api pungono. I rami del fiume sono scivolosi, fate attenzione a dove mettete i piedi!

- ⑦ Små ädelstenar (gula): ger 500 extrapoäng.
- ⑧ Stora ädelstenar (blå): ger 1 000 extrapoäng.

## Kalles farliga äventyr

Kalle färdas genom sex spännande världar för att leta upp och rädda sina brorsöner och ta tillbaka lyckopengarna. Han tar sig an den elaka Magica de Hex, i hennes läskiga borg, i den sista speletappen!

### ① De norra skogarna

Färdas i vildmarken där svampar hoppar och spindlar krälar omkring. Håll i minnet att upptagna bävrar är elaka och att de surrande bina sticks. Grenarna är hala, så se upp var du sätter fötterna!

- ⑦ Kleine juwelen (Geel): Je krijgt 500 punten bij je score.
- ⑧ Grote juwelen (Blauw): Je krijgt 1 000 punten bij je score.

## Donald's gevaarlijke avonturen

Donald moet door zes gevaarlijke landen reizen om zijn neefjes en de dubbeltjes te redden. Na het laatste land moet hij het opnemen tegen Zwarte Magica in haar betoverde kasteel!

### ① Het noordelijke woud

Reis door de wildernis waar de paddestoelen springen en de spinnen kruipen. Kijk goed uit voor de gemene bevers en de stekende bijen. De takken zijn erg glad, pas dus op waar je loopt!



② **The Great American Forest**

Carefully leap across gushing waters — one false step and you're food for the snapping wild fish! Hop on green turtles and jump on snakes! Get ready for a wet and wild trek!

③ **The Andes Mountains**

Club-throwing shamans and enchanted pots come your way — these towering mountains are threatening! Racing down the steep slopes will leave you breathless. The air's thin but you've gotta win!

④ **The Tropical Isles**

Brave crazed tribesmen and statues that spew forth red-hot flames. In the dark, dreary cave, dodge flying balls of fire and flapping bats. Be extra careful when crossing pools of hot, bubbly lava — if you trip, you're toast!

② **Der Große Amerikanische Wald**

Springen Sie vorsichtig über reißende Bäche — ein falscher Tritt, und Sie sind Futter für die gefräßigen Fische! Hüpfen Sie auf grüne Schildkröten und springen Sie auf Schlangen! Machen Sie sich auf einen nassen Marsch durch die Wildnis gefaßt!

③ **Hoch in den Anden**

Hier begegnen Sie knüppelschwingenden Schamanen und verzauberten Töpfen. Jawohl, diese riesigen Berge über ihnen sind furchteinflößend! Die steilen Hänge herunterrennend kommen Sie ganz schön aus der Puste. Die Luft ist dünn, aber Sie müssen gewinnen!

④ **Die tropischen Inseln**

Mutige, aber verrückte Inseleinwohner und heiße, feuerrote Flammen speiende Statuen warten hier auf Sie. Weichen Sie in der dunklen, feuchtkalten Höhle herangeflogenen Feuerbällen und kreischenden Fledermäusen aus. Überqueren Sie die heißbrodelnden Lavapfützen mit besonderer Vorsicht: Ein Ausrutscher und Sie werden geröstet!

② **La grande forêt américaine**

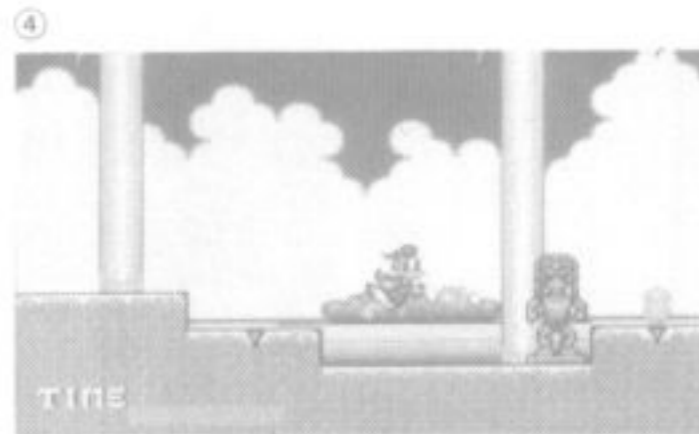
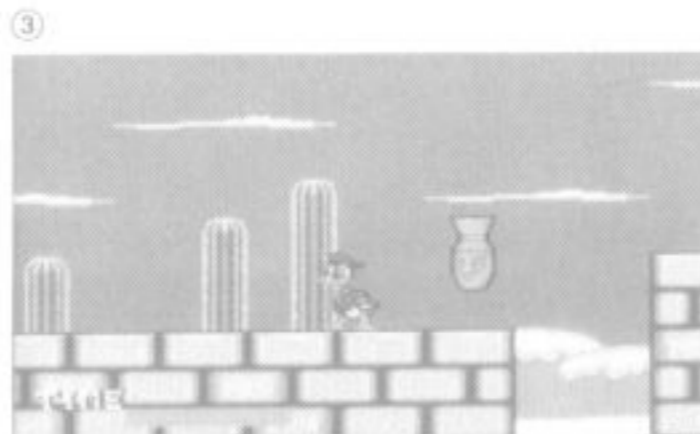
Bondissez avec soin entre les eaux jaillissantes, un faux pas et vous servirez de repas aux poissons sauvages! Sautez sur les tortues vertes et sur les serpents! Soyez prêt pour une expédition mouillée et sauvage!

③ **Les montagnes des Andes**

Vous rencontrez des shamans qui lancent des clubs et des pots enchantés, ces hautes montagnes sont menaçantes! Vous perdrez votre souffle à descendre les pentes abruptes. L'air est rare mais vous devez gagner!

④ **Les îles tropicales**

Des hommes de tribus courageux et fous et des statues qui crachent des flammes brûlantes et rougeoyantes. Dans l'obscurité, des cavernes effrayantes, des boules de feu volantes et des chauve-souris qui battent des ailes. Faites attention quand vous traversez des mares de lave bouillonnante: si vous glissez, vous êtes cuit!



② **La gran selva americana**

Salte cuidadosamente a través del agua que salta a chorros: un paso en falso y será pasto de los mordientes peces salvajes. ¡Pase dando salto sobre las tortugas verdes y salte sobre las serpientes! ¡Prepárese para un viaje húmedo y salvaje!

③ **Los Andes**

En su camino se interpondrán shamans que lanzan garrotes y potes encantados, ¡estas encumbradas montañas son aterradoras! El bajar por las escalonadas pendientes le dejará sin aliento. ¡El aire es escaso, pero usted tiene que vencer!

④ **Islas tropicales**

Tribus de feroces guerreros y estatuas que vomitan llamas. En la obscuridad de una sombría caverna, esquive bolas de fuego voladoras y murciélagos aleteadores. ¡Tenga mucho cuidado cuando atraviese lagunas de lava ardiente y burbujeante porque si se cae morirá frito!

② **La grande foresta americana**

Saltellate con attenzione sulle acque ribollenti — un passo falso e siete cibo per i pesci dal morso selvaggio. Saltellate sulle grandi tartarughe e saltate sui serpenti! Preparatevi per un'escursione umida e selvaggia!

③ **Le Ande**

Sciamani che lanciano clave e vasi incantati vengono verso di voi — queste enormi montagne sono minacciose! Correre in basso verso ripide discese vi lascia senza fiato. L'aria è rarefatta ma dovete andare avanti!

④ **Le isole tropicali**

Tribù di uomini coraggiosi e impazziti e statue che buttano fuori fiamme rosse di fuoco. Nel buio, cupe cave, palle di fuoco che arrivano improvvisamente e pipistrelli volanti. Fate particolarmente attenzione quando attraversate le piscine di acqua boccente, lava incandescente — se cadete, siete fritti!

② **Storskogen**

Var försiktig när du hoppar över de skummande vattnen, ett felsteg och du blir mat åt de snappande fiskarna! Hoppa på de gröna sköldpaddorna och stampa på ormar! Gör dig redo för en våt och vild färd!

③ **Anderna**

Klubbkastande shamaner och förhåxande krukor kommer i din väg och de här höga bergen ser hotfulla ut! Att ta dig ner för de branta sluttningarna kommer att ta andan ur dig. Luften är tunn men du måste klara det!

④ **De tropiska öarna**

Ta dig dödsföraktande förbi galna infödingar och statyer som spyr ut het eld. Se upp för eldklot och flaxande fladdermöss i den mörka och hemska grottan. Var extra försiktig när du hoppar över het, bubblande lava — om du snubblar får du det het om öronen!

② **Het grote amerikaanse bos**

Spring voorzichtig over het kolkende water — één foute beweging en je bent vissevoer! Spring op de groene schildpadden en over de gevaarlijke slangen. Maak je klaar voor een woeste en natte reis.

③ **Het andes gebergte**

Bij-gooiende bergbewoners en betoverde potten vallen je aan — deze hoge bergen zijn erg gevaarlijk! Ren snel van de schuine hellingen. Het is erg zwaar, maar je moet winnen!

④ **De tropische eilanden**

Vecht tegen gekke kannibalen en pas op voor vuurspuwende standbeelden. Ontwijk de vliegende vuurballen en duikende vleermuizen in de donkere, vochtige grot. Pas goed op bij de hete lavapoelen — als je valt, wordt je gebakken!

### 5 The Pyramids

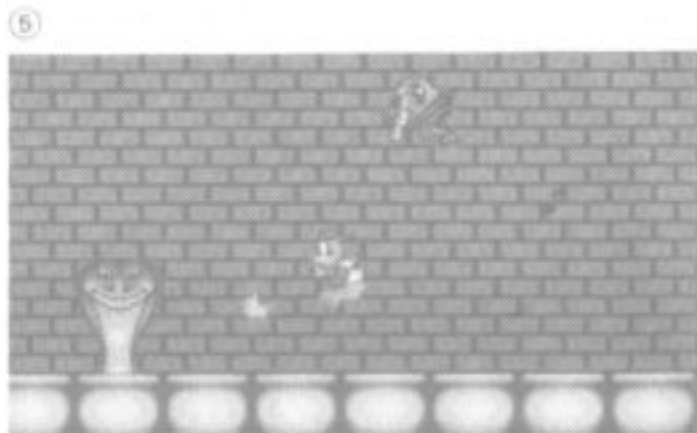
More shadowy bats and deadly scorpions greet you in the dry desert. Keep jumping to escape the slippery sand traps. In the pyramid, dead mummies come alive and poisonous snakes lurk! This ancient maze is full of surprises!

### 6 The South Pole

Brrr! You're caught in a heavy snowstorm! Slide on chunks of ice and tackle vicious ice monsters. The snowmen in the freezing caves aren't as friendly as they look! If you survive this chilling stage, you're bound for Magica's castle!

### 7 Magica's Castle

Skeletons in silk hats and tricky poltergeists. Spooky mirrors and haunted portraits. They're all out to get you! But you must go on! Magica's chamber is just a step away!



### 5 Die Pyramiden

In der staubtrockenen Wüste werden Sie erneut von flügel-schwingenden Fledermäusen begrüßt, obwohl diese nicht die einzigen Lebewesen hier sind, denn tödliche Skorpione gibt es auch. Retten Sie sich mit geübten Sprüngen vor den hinterhältigen und rutschigen Sandfallen. In der Pyramide werden tote Mumien plötzlich lebendig, und in den Ecken lauern giftige Schlangen! Dieser antike Irrgarten ist voller Überraschungen!

### 6 Der Südpol

Brrrr! Sie werden von einem eisigen Schneesturm gebeutelt. Hier müssen Sie auf Eisklumpen herumschliddern und angreifende Eismonster abwehren. Die Schneemänner in den eiskalten Höhlen sind auch nicht so freundlich wie sie aussehen! Wenn Sie es schaffen, sich durch diese unwirsche Eiswüste zu kämpfen, wartet als nächstes Magicas Schloß auf Sie!

### 7 Magicas Spukschloß

Hier haben es Skelette mit Seidenhütchen und hinterhältige Poltergeister auf Sie abgesehen. Verhexte Spiegel zeigen schaurige Porträts und verfolgen Sie. Aber egal, Sie müssen weiter, denn Magicas Kammer ist jetzt nur noch ein paar Schritte entfernt!



### 5 Les pyramides

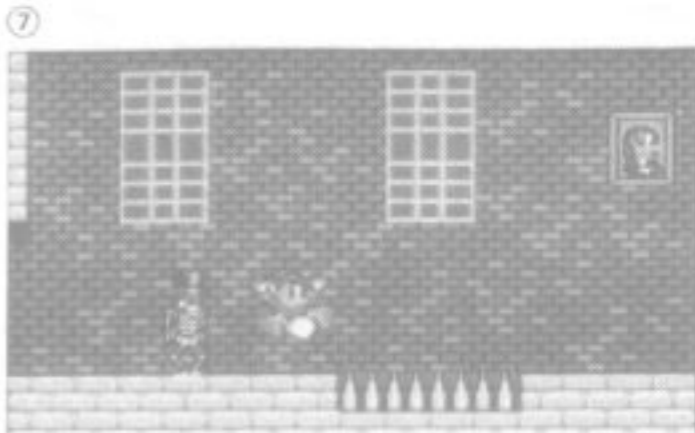
Des chauve-souris effrayantes et des scorpions mortels vous attendent dans le désert. Continuez à sauter pour éviter les crevasses de sables mouvants. Dans la pyramide, des momies se réveillent et des serpents vénimeux grouillent! Cet ancien labyrinthe est rempli de surprises!

### 6 Le pôle Sud

Brrrr! Vous êtes pris dans une effroyable tempête de neige! Glissez sur des blocs de glace et affrontez des monstres de glace perfides. Les bonhommes de neige des cavernes glacées ne sont pas aussi gentils qu'ils paraissent! Si vous survivez à cette scène glaciale, vous êtes bon pour le château de Magica!

### 7 Le château de Magica

Des squelettes vêtus de chapeau en soie et des esprits fourbes. Des miroirs fantômes et des portraits hantés. Ils sont là pour vous mais ne reculez-pas! La chambre de Magica est si proche!



⑤ **Pirámides**

Más sombríos murciélagos y escorpiones mortíferos le recibirán en el seco desierto. Salte continuamente para escapar de las resbaladizas tapas de arena. ¡En la pirámide, las momias cobrarán vida y se encuentran al acecho serpientes venenosas! ¡Este antiguo laberinto está lleno de sorpresas!

⑥ **El Polo Sur**

¡Brrr! ¡Usted se encuentra atrapado en una tremenda tormenta de nieve! Deslícese sobre bloques de hielo y pelee contra horribles monstruos de hielo. ¡Los hombres de nieve de las congeladas cavernas no son tan amistosos como parecen! ¡Si logra salir con vida de esta espeluznante etapa, se encontrará con el castillo de Magica!

⑦ **Castillo de Magica**

Esqueletos con sombreros de seda y astutos duendes. Espejos fantasmales y retratos encantados. ¡Todos están en pespera de poder cazarle! ¡Pero usted tendrá que seguir avanzando! ¡La cámara de Magica se encuentra a un paso!

⑤ **Le piramidi**

I più oscuri pipistrelli e scorpioni mortali vi aspettano nell'asciutto deserto. Continuate a saltare per evitare le trappole nascoste nella sabbia. Nella piramide, mummie ritornano in vita e serpenti velenosi sono in agguato! Questo antico labirinto è pieno di sorprese!

⑥ **Il Polo Sud**

Brrr! Siete intrappolati da una tempesta di neve! Scivolote su grossi pezzi di ghiaccio e afferrate i mostri di ghiaccio maligni. Gli uomini di neve all'interno delle cave ghiacciate non sono così amichevoli come possono sembrare! Se sopravvivete a questo livello siete pronti per il castello di Amelia!

⑦ **Il castello di Amelia**

Scheletri con cappelli di seta e spiriti vi fanno dei brutti tiri. Specchi spettrali e ritratti infestati da apparizioni. Vi stanno tutti aspettando! Ma voi dovete proseguire! La camera di Amelia è solo ad un passo!

⑤ **Pyramiderna**

Fler odrägliga fladdermöss och dödliga skorpioner tar emot dig i den torra öknen. Sluta inte hoppa för att ta dig undan de hala sandfällorna. Döda mumier och giftiga ormar lurar inuti pyramiderna! Den här antika labyrinten är full av överraskningar.

⑥ **Sydpolen**

Brrr! Du har fångats i en snöstorm! Glid fram på isflak och ta dig an grymma is-monster. Snömännarna i de iskalla grottorna är inte så snälla som de ser ut! Efter att du överlevt den här kyliga speletappen är det dags att ta dig in i Magicas borg!

⑦ **Magicas borg**

Skellet i sammets-hattar och förrådiska förhäxade andar. Spökliga speglar och förtrollade porträtt. De är alla ute efter dig! Men du måste fortsätta! Magicas kammare är inte långt borta!

⑤ **De piramides**

In de droge woestijn kom je allemaal duistere vleermuizen en dodelijke schorpioenen tegen. Spring snel weg voor de gevaarlijke zandvallen. In de piramides moet je het opnemen tegen enge mummies en giftige slangen. Dit oude doolhof zit vol met verrassingen.

⑥ **De zuidpool**

Koud! Je zit midden in een zware sneeuwstorm! Glij over de ijsschotsen en versla de ijsmonsters. De Sneeuwmannen zijn niet zo leuk als dat ze eruit zien! Als je dit vreselijke gebied overleeft, kom je in de buurt van Zwarte Magica's kasteel!

⑦ **Magica's kasteel**

Schreeuwende skeletten en gemene geesten. Spookachtige spiegels en betoverde portretten. Ze willen je allemaal pakken, maar jij gaat door. Magica's kamer is nu niet zo ver meer!



## Dime-Hunting Hints

- Learn how all the different baddies move. It'll be easier for you to defeat them.
- Donald can reach high places by bouncing off baddies.
- Donald can't use the Hammer or the Frisbee while swimming.
- Remember: when you lose one player, you also lose any Keys or Stars you have picked up.
- Don't waste any time! If you finish a Stage fast enough, you earn a Time Bonus.

## Tips zum Auffinden der Glückstaler

- Merken Sie sich die typischen Bewegungen der einzelnen Kreaturen. Es wird Ihnen helfen, die Biester schneller zu erledigen.
- Donald kann hochgelegene Plätze erreichen, indem er auf Feinde springt und von diesen hochschnellt.
- Beim Schwimmen kann Donald seinen Hammer und sein Frisbee nicht benutzen.
- Bedenken Sie: Wenn Sie einen Spieler verlieren, sind auch die bis dahin gesammelten Schlüssel und Sterne verloren.
- Verschwenden Sie keine Zeit, denn am Ende eines schnell und erfolgreich beendeten Spielabschnitts wartet ein Zeitbonus auf Sie.

## Conseils utiles

- Observez le comportement des bandits. Il vous sera plus facile de les vaincre.
- Donald peut atteindre des endroits surélevés en sautant sur les bandits.
- Donald ne peut pas utiliser le marteau ou le frisbee pendant qu'il nage.
- Souvenez-vous: quand vous perdez un joueur, vous perdez également toutes les clés ou les étoiles que vous possédez.
- Ne perdez pas de temps! Si vous terminez une scène rapidement, vous obtenez un bonus de temps.

## Sugerencias para el juego

- Aprenda cómo se mueven los diferentes malvados. De esta forma será más fácil derrotarlos.
- Donald podrá alcanzar lugares elevados rebotando sobre los malvados.
- Donald no podrá emplear el martillo ni platillos mientras esté nadando.
- Recuerde: cuando pierda un jugador, también perderá las llaves y estrellas que haya adquirido.
- ¡No gaste tiempo! Si finaliza una etapa con suficiente rapidez, obtendrá puntos extra.

## Suggerimenti per la caccia al decimo

- Imparate come si muovono i diversi maligni. Sarà più facile distuggerli.
- Paperino può raggiungere posti più alti facendo fuori i mostriattoli.
- Paperino non può usare il martello o il frisbee quando sta nuotando.
- Ricordate: quando perdete un giocatore, perdete anche qualsiasi chiave o stella abbiate raccolto.
- Non perdete tempo! Se finite un livello abbastanza velocemente, ottenete dei Premi Tempo.

## Lyckopengsfinnarknep

- Lär dig hur de olika fienderna rör sig så blir det lättare för dig att besegra dem.
- Kalle kan nå upp till platser högt upp om han tar hjälp och hoppar på fiender.
- Kalle kan inte använda sin hammare eller frisbee medans han simmar.
- Kom ihåg: när du förlorar en spelfigur förlorar du också alla de nycklar och stjärnor du plockat upp.
- Slösa inte med tid! Om du klarar av en speletapp fort nog får du extrapoäng TIME BONUS för den tid som återstår.

## Tips voor een dubbeltje

- Leer snel hoe alle vijanden bewegen. Dan kun je ze makkelijker verslaan.
- Donald kan op hoge plaatsen komen door op vijanden te springen.
- Donald kan tijdens het zwemmen de hamer of de frisbee niet gebruiken.
- Let op: Als je een leven verliest, verlies je ook alle sleutels en sterren die je had.
- Verspil geen tijd! Als je snel klaar bent in een land, krijg je een tijdbonus.

## Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega 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.

**WARNING:** For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



## Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
  - ② Nicht knicken!
  - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
  - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
  - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
  - ⑥ Vor Hitze schützen!
  - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
  - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
  - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
  - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

**WARNUNG:** Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



## Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega 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 précaution 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.

**AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

## Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

### Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- \* Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

**AVISO:** Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



## Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

### Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- \* Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

**ATTENZIONE:** Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

## Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

### Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
- ② Får ej vikas!
- ③ Får ej utsättas för stötar!
- ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
- ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
- ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
- ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- \* Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

**WARNING!** Gäller projektmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.



## Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

### Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot er niet hard tegenaan!
- ④ Stel hem niet bloot aan het direkte zontlicht!
- ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
- ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- \* Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

**WAARSCHUWING:** Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.



**SEGA**

Printed in Japan