

ATARI[®] 2600[™]

BIG BIRD'S EGG CATCH[™] +

FOR AGES 3-7



+ Indicates trademark of MUPPETS, INC.

* Indicates trademark of CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP

◊ Indicates trademark of CHILDREN'S TELEVISION WORKSHOP

BIG BIRD'S EGG CATCH™+

English	2
Français	7
Deutsch	12
Italiano	17
Español	22

Extra activities

Petits jeux supplémentaires

Extra-Aktivitäten

Attività extra

Actividades extras

28



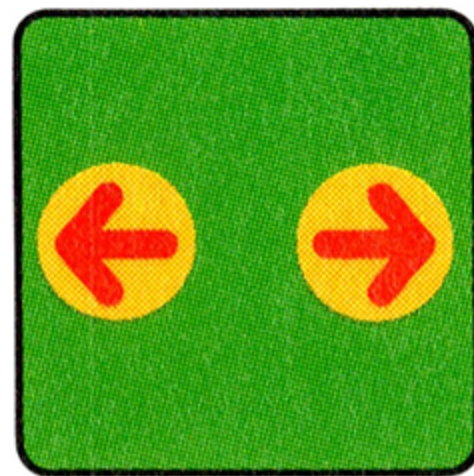
This Video Game Product was developed by ATARI, INC. and the CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP.
© 1983 Atari, Inc./Children's Computer Workshop, Inc. All Rights Reserved. Graphics and Layout © 1983
Atari, Inc. All Rights Reserved. Muppet Characters © 1983 MUPPETS INC. All Rights Reserved.
Featuring the JIM HENSON™# SESAME STREET™ MUPPET™# characters
* Indicates trademark of CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP, INC.
o Indicates trademark of CHILDREN'S TELEVISION WORKSHOP.
+ Indicates trademark of MUPPETS, INC.
Indicates trademark of HENSON ASSOCIATES, INC.



ENGLISH

Note to Parents

BIG BIRD'S EGG CATCH provides children with a fun way to practice important pre-reading and problem solving skills.



As you play BIG BIRD'S EGG CATCH with your child, you can reinforce these learning skills by talking about the game. Say things like, "Where do you think the egg is going to come out now?" and, "Can you make Big Bird move to the left (or right)?" Encourage your child to talk about the game also.

1. Following the eggs as they move down the chutes requires children to carefully focus their visual attention.

2. In order to anticipate the egg's path, children must distinguish that path from distracting elements.

3. Learning to use the arrows on the controller gives children experience with print symbols that they will need to use in school.

4. Using the arrows also gives children practice with hand-eye co-ordination and the relational concepts of *left* and *right*.

As you read this manual, from time to time, you will see this symbol:



The symbol will be followed by suggestions to help you and your child get the most fun out of playing BIG BIRD'S EGG CATCH.



Setting Up



Use your ATARI KIDS' CONTROLLER to play BIG BIRD'S EGG CATCH. Plug the controller into the LEFT CONTROLLER jack at the back of your game console. In two-player games, players take turns using the controller.



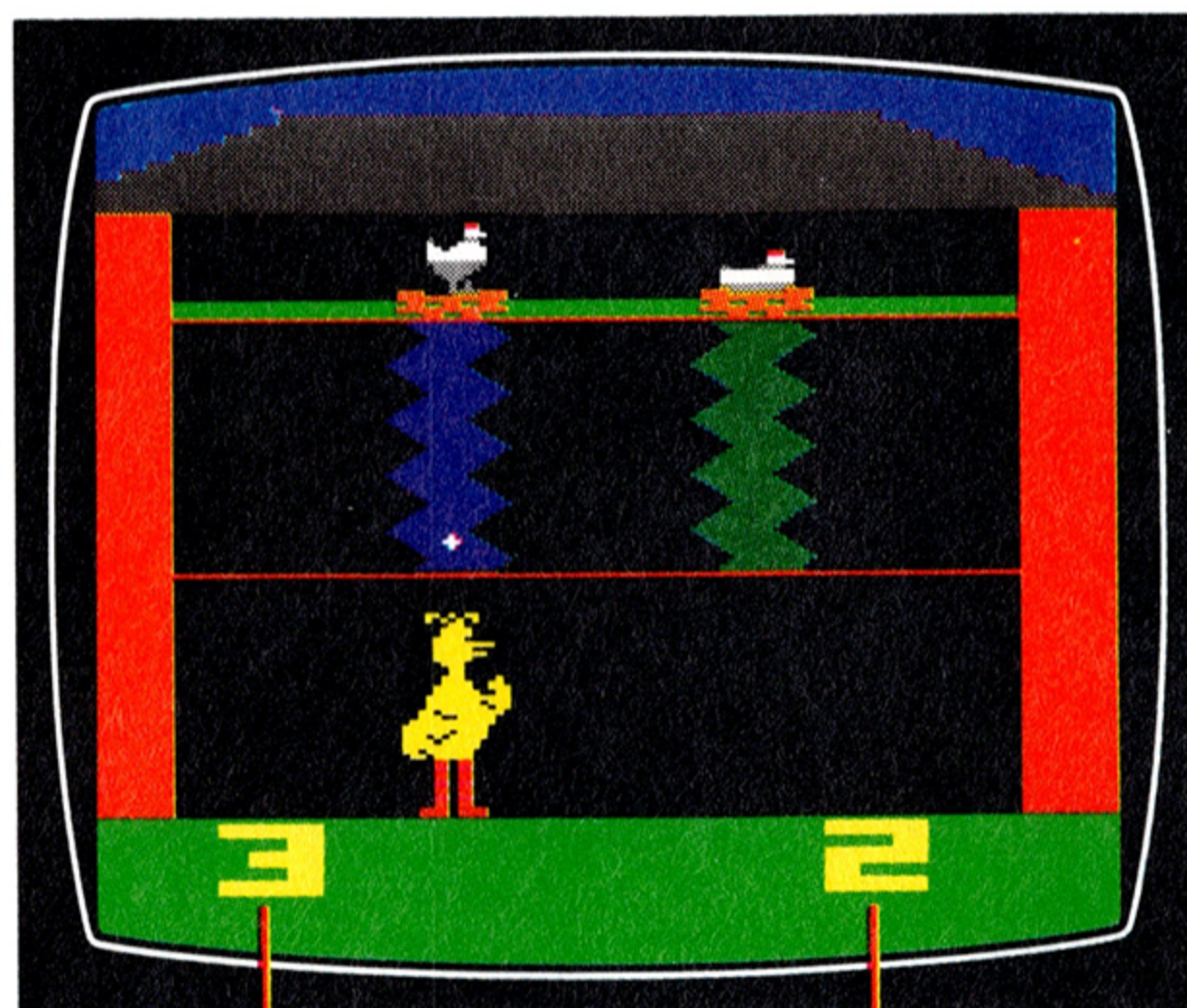
A BIG BIRD'S EGG CATCH overlay is included for your controller keypad. This colorful overlay will help your children select the appropriate buttons during game play. Slip the overlay tabs into the slots at the top and bottom of the keypad.

Console Switches

Use the **GAME SELECT** switch to choose one of ten exciting games (see GAME VARIATIONS). Press **GAME SELECT** until the game number and the number of players you want appear on the screen.

Press **GAME RESET** to start the game or to start a game over during play.

The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.



GAME
NUMBER

NUMBER
OF PLAYERS

NOTE: Always turn the console **POWER** switch **OFF** before inserting or removing an Atari Game program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your Atari Video Computer System™ game.

Game Play



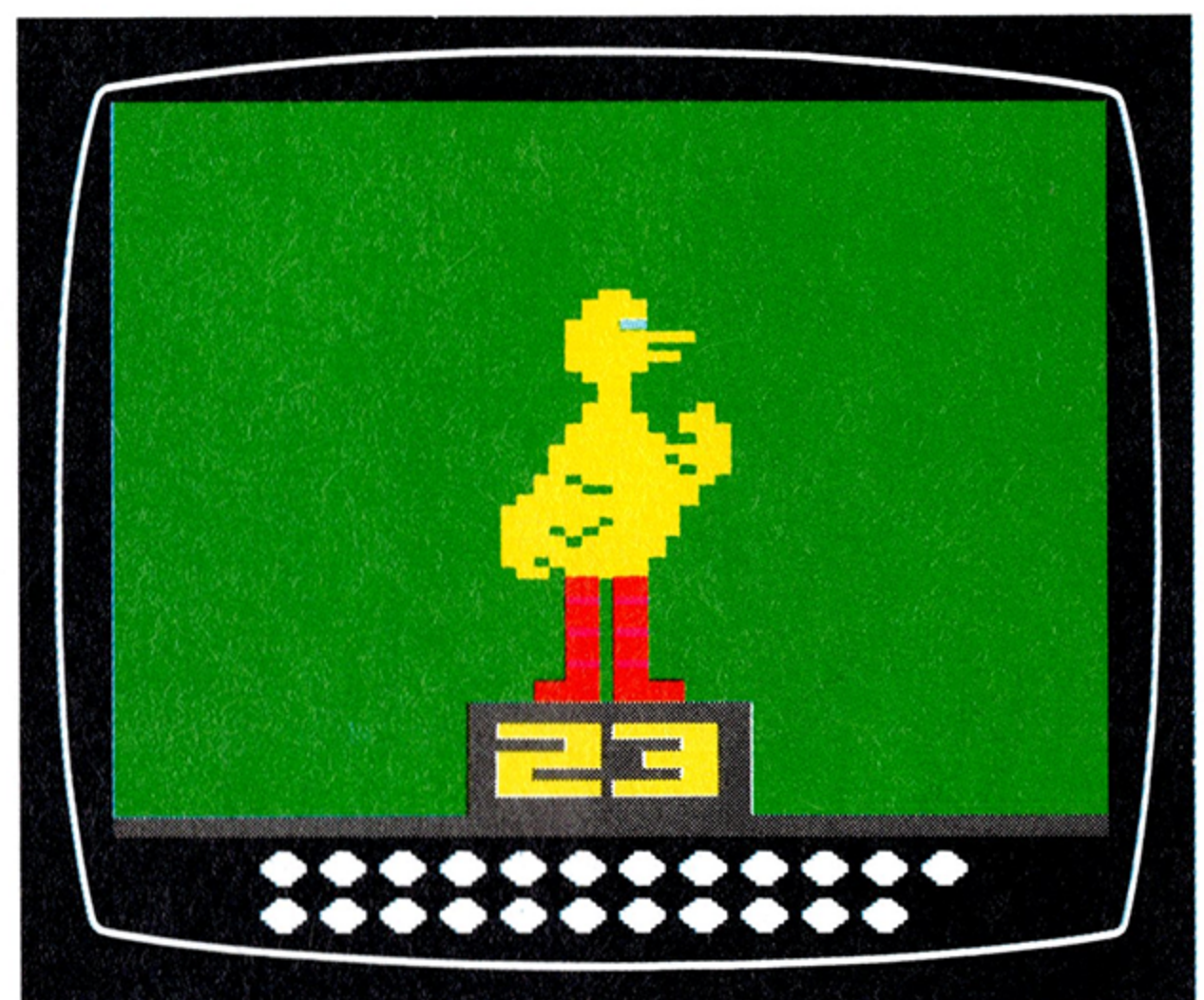
Big Bird needs your help! He promised to count eggs at the County Egg Fair, but he never guessed he'd have to catch them first! Help Big Bird catch eggs as fast as the hens can lay them. Your score at the bottom of the screen counts the eggs as you catch them.

Big Bird's Egg Count

At the end of each game, Big Bird counts out the eggs he's caught, one by one. Help him count the eggs as they line up at his feet!

Catching Eggs

Each time a hen stands up, she lays an egg. To move Big Bird right or left under the egg chutes, press the arrow on your keypad overlay that points in the direction you want to go. Big Bird must catch the egg in the basket on his head.



Game Variations



BIG BIRD'S EGG CATCH contains ten game levels. Each new game level is designed to be more challenging than the last. After reading the game descriptions below, use the GAME TABLE on the back of this booklet for quick reference.

Note: In all games, game play speeds up and the chute patterns change in the later rounds of the game.

Game 1: Practice Game for One Player

Game 1 is a practice game designed to help players learn to use the arrows on the keypad. When you press an arrow, Big Bird automatically centers himself under the nearest chute in that direction.

In this game, Big Bird counts his eggs after each round. The hens lay three eggs in the first round, six eggs in the second, and twelve eggs in the third.



In the practice game, children may need some help getting started. Ask your child, "Which way does Big Bird need to go to catch the egg? Show me with your finger."

Games 2 and 3:

In these games, the eggs roll down three, then four egg chutes. In Game 2, the chutes are straight; in Game 3 they zigzag. As in Game 1, your eggs are counted at the end of each round, and Big Bird centers himself automatically under the chutes.

Games 4, 5, and 6:

Now the hens lay 12 eggs in every round: watch for the golden egg in every dozen! Golden eggs glow as they come down the chutes, and are worth five regular eggs when you catch them. Big Bird doesn't count his eggs until the end of the game: so with three rounds and three golden eggs, he could end up with as many as 48 eggs!



Children may need some help learning how to center Big Bird under the chutes. If your child has difficulty say, "Look carefully, is Big Bird under the chute?"

Game 7:

Game 7 begins with five broken eggs displayed on the screen. Each time you miss an egg, one of the broken eggs disappears. Each time you catch a golden egg, another broken egg appears on the screen. When all the broken eggs are gone, Big Bird counts his eggs and the game ends.

Note: The screen will show up to twelve broken eggs at a time.



Game 8:

In this game, you'll have to keep a close watch on the hens, because the eggs are invisible until they fall out of the chutes! As in Game 7, you get one golden egg in every dozen, and the game ends when all your broken eggs disappear.

Games 9 and 10:

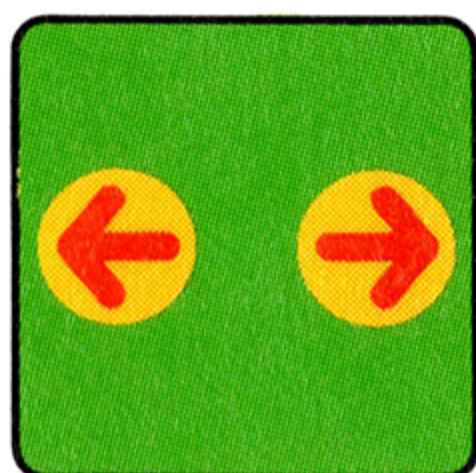
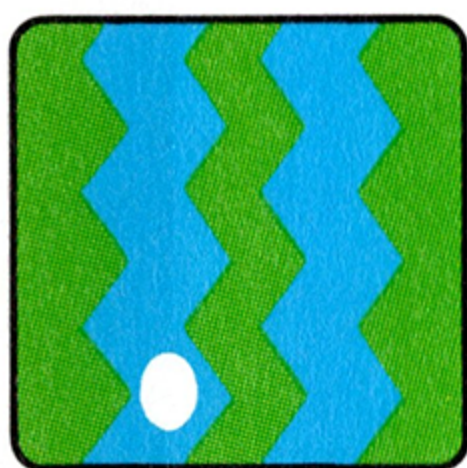
Now you'll really have Big Bird racing, because while the hens are laying, the chutes are shrinking! That means that you'll have to remember the chute patterns in order to know where the eggs will fall. And in Game 10, the chute patterns change before each egg is laid!





Note aux parents

BIG BIRD'S EGG CATCH donne aux enfants l'occasion d'apprendre, par le jeu, à interpréter des symboles et à résoudre des problèmes.



1. Pour suivre le parcours des œufs dans les glissières des pondoirs, l'enfant doit fixer toute son attention visuelle.

2. Afin de prévoir le parcours de l'œuf, l'enfant est obligé de se concentrer sur ce parcours sans se laisser distraire par aucun des autres éléments du jeu.

3. Grâce à l'emploi des flèches sur l'unité de commande, l'enfant se familiarise avec les symboles, ce qui lui sera utile au cours de son éducation scolaire.

4. L'utilisation de ces flèches développe aussi chez l'enfant la coordination entre la vision et le réflexe manuel ainsi que l'apprentissage de la notion de **droite** et de **gauche**.

Quand vous jouerez au BIG BIRD'S EGG CATCH avec votre enfant, vous pourrez renforcer l'apprentissage de ces diverses compétences en discutant du jeu avec lui. Vous pouvez, par exemple, lui faire deviner d'où l'œuf va sortir, et lui demander de faire bouger Big Bird vers la droite ou vers la gauche. Vous pouvez également encourager votre enfant à discuter du jeu avec vous.

En lisant ce manuel vous rencontrerez de temps à autre le symbole imprimé:



Ce symbole sera suivi de conseils qui vous aideront à faire de BIG BIRD'S EGG CATCH le plaisir éducatif incontesté des petits et des grands.

Préparation



Servez-vous, pour ce jeu, de la COMMANDE KIDS d'ATARI. Branchez la commande sur la prise jack de gauche située au dos de votre console. Dans les parties à deux, les joueurs jouent tour à tour en se servant de la même commande.

Commutateurs de la console

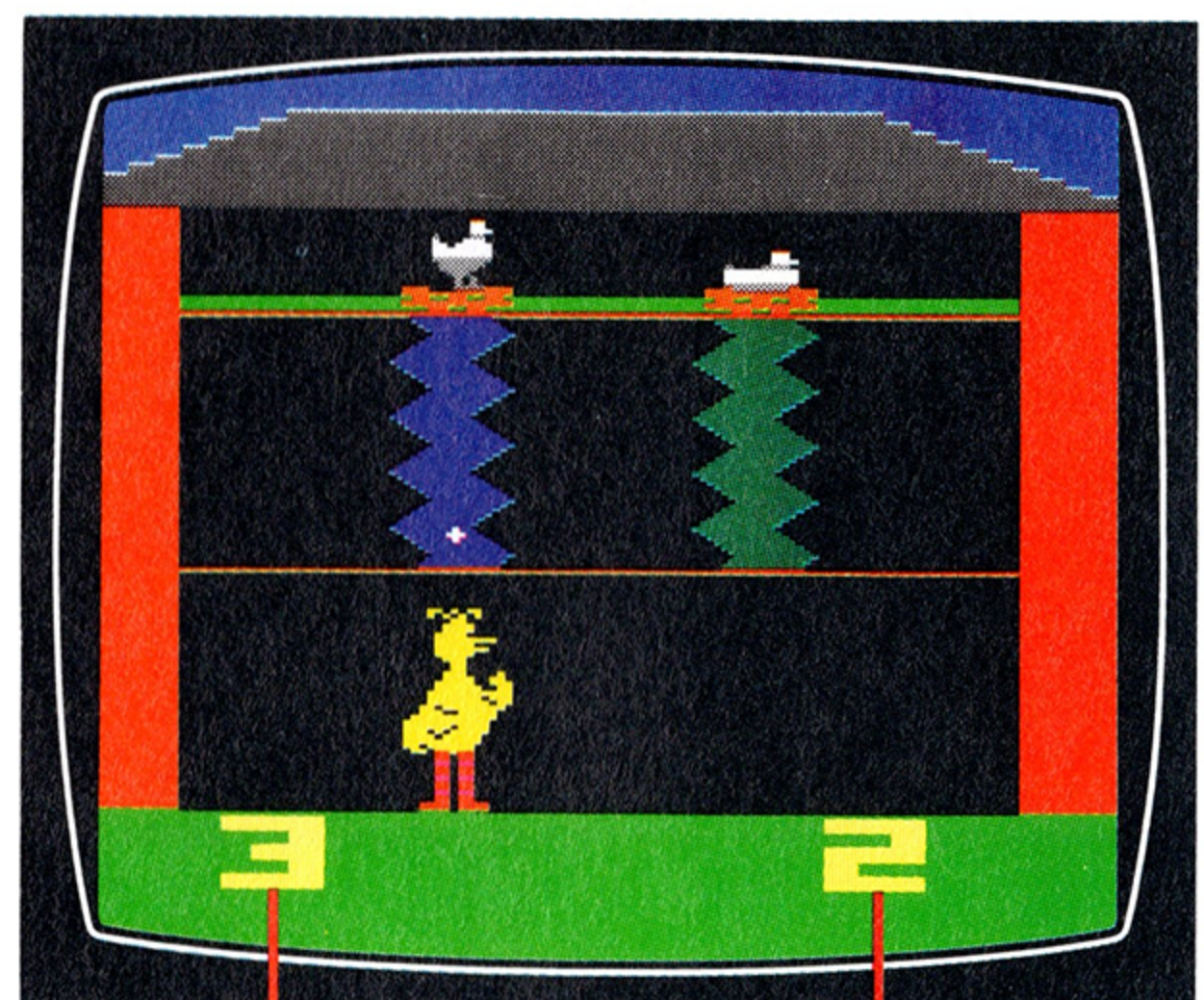
Utilisez le sélecteur **GAME SELECT** pour choisir une des dix variations (voir VARIANTES DE JEU). Appuyez sur **GAME SELECT** jusqu'à ce que le numéro du jeu et le nombre de joueurs souhaités apparaissent sur l'écran.

Appuyez sur **GAME RESET** pour commencer ou recommencer la partie.

Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne sont pas utilisés dans ce jeu.



Une plaquette de jeu multicolore est livrée avec cette cassette. Elle aidera les enfants à choisir les boutons appropriés pendant le jeu. Glissez les pattes de la plaquette dans les fentes inférieures et supérieures du clavier.



NUMERO
DE JEU

NOMBRE
DE JOUEURS

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo ATARI 2600^{MC}.

Le jeu



Big Bird a besoin de votre aide! Il a promis de compter des œufs à la Foire aux œufs, mais il ne s'est pas rendu compte qu'il devait d'abord les attraper! Aidez Big Bird à attraper les œufs aussitôt que les poules les pondent. Votre score, figurant au bas de l'écran, indique le nombre d'œufs au fur et à mesure que vous les attrapez.

L'attrapage des œufs

Chaque fois qu'une poule se lève sur ses pattes, elle pond un œuf. Pour faire bouger Big Bird à droite ou à gauche sous les glissières du pondoir, appuyez sur la flèche située sur la plaque de jeu qui indique la direction où vous voulez aller. Big Bird doit attraper l'œuf dans le panier placé sur sa tête.

Comptez les œufs de Big Bird!

A la fin de chaque partie, Big Bird compte, un par un, les œufs qu'il a ramassés. Aidez-le à compter ses œufs à mesure qu'ils s'alignent à ses pieds!



Variantes de jeu



Le jeu BIG BIRD'S EGG CATCH se présente en dix variantes. Chacune d'entre elles présente un niveau de difficulté différent, les niveaux allant croissant. Après avoir lu la description des variantes ci-dessous, consultez le TABLEAU DES JEUX au dos de cette brochure pour en faciliter la prompte référence.

Remarque: Dans toutes les variantes, la vitesse du jeu s'accélère et le parcours des œufs varie dans les dernières manches.

Variante 1: Jeu pour débutants (pour un seul joueur)

La variante 1 permet au joueurs de s'entraîner à se servir des flèches sur la plaquette de jeu. Quand vous appuyez sur une flèche, Big Bird se place automatiquement sous la glissière la plus proche de la direction indiquée.

Au cours de cette variante, Big Bird compte ses œufs après chaque manche. Les poules pondent trois œufs dans la première manche, six dans la seconde et une douzaine dans la troisième.



Dans la variante 1, il se peut que les enfants aient besoin d'aide pour commencer. Demandez à votre

enfant de vous dire et de vous montrer dans quelle direction Big Bird doit aller pour attraper l'œuf.

Variantes 2 et 3:

Au cours de ces variantes, les œufs descendent par trois, puis quatre glissières. Dans la variante 2, les glissières sont en ligne droite; dans la variante 3, elles sont en zigzag. Comme dans la variante 1, vos œufs sont comptés à la fin de chaque manche, et Big Bird se place automatiquement sous les glissières.

Variantes 4, 5, et 6:

Maintenant, les poules pondent douze œufs à chaque manche: faites attention, guettez l'œuf d'or qu'il y a dans chaque douzaine! Les œufs d'or brillent quand ils descendent des glissières, et valent cinq œufs ordinaires quand vous les attrapez. Big Bird ne compte pas ses œufs avant la fin de la partie: donc, en trois manches et avec trois œufs d'or, il pourrait attraper jusqu'à 48 œufs!



Peut-être votre enfant aura-t'il besoin d'aide pour placer Big Bird sous les glissières. Si c'est le cas, veillez à ce qu'il s'assure que Big Bird soit bien placé.

Variante 7:

Au début de la variante 7, on voit apparaître sur l'écran cinq œufs cassés. Chaque fois que vous manquez un œuf, un des œufs cassés disparaît. Chaque fois que vous attrapez un œuf d'or, un autre œuf cassé apparaît sur l'écran. Une fois que tous les œufs cassés ont disparu, Big Bird compte ses œufs, et la partie est finie.

Remarque: Un maximum de douze œufs cassés peuvent figurer en même temps sur l'écran.



Variante 8:

Dans cette variante, il faudra que vous observiez bien les poules, parce que les œufs ne sont pas visibles avant qu'ils ne tombent dans les glissières! Comme dans la variante 7, il y a un œuf d'or par douzaine d'œufs, et la partie se termine quand tous les œufs cassés ont disparu.

Variantes 9 et 10:

Maintenant, il va vraiment falloir que Big Bird se démène, parce que, quand les poules sont en train de pondre, les glissières s'estompent.

Il faudra donc que vous vous rappeliez du parcours de la glissière pour savoir où l'œuf va tomber. Et dans la variante 10, le parcours de la glissière change avant que chaque œuf ne soit pondu!

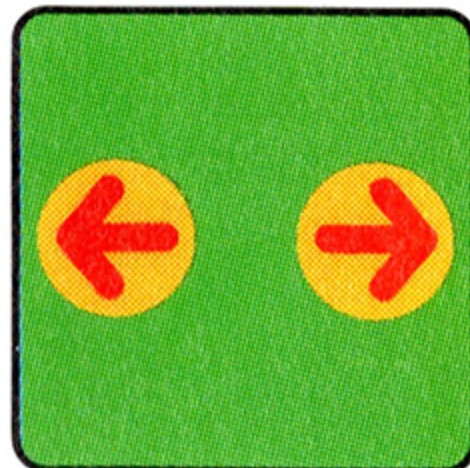




DEUTSCH

Hinweis für die Eltern

BIG BIRD'S EGG CATCH ist ein Lernspiel für Kinder zur Übung und Entwicklung der Vorschul-Lese- und Problemlösungsfertigkeiten.



1. Indem das Kind die durch die Rutsche fallenden Eier beobachtet, wird die visuelle Konzentration geschult.

2. Um die Bahn, auf der sich das Ei bewegt, zu folgen, muß das Kind die Bahn von anderen Elementen unterscheiden lernen.

3. Die Anwendung der Pfeile auf der Steuerung sind eine Vorbereitung auf spätere, in der Schule angewandte Zeichen.

4. Das Benützen der Pfeile schult ferner die Koordination zwischen Augen und Händen und dem **Rechts-** und **Links-**Verhältnis.

Im Verlauf des BIG BIRD'S EGG CATCH-Spieles kann dieser Lernvorgang durch Unterhaltung unterstützt werden. Beispielsweise kann das Kind gefragt werden, an welcher Stelle das Ei wohl erscheinen wird, oder ob es Big Bird nach rechts oder links gehen lassen kann. Das Kind soll angehalten werden, sich an der Unterhaltung zu beteiligen.

Beim Lesen dieses Handbuches werden Sie hie und da dieses Zeichen finden:



Dem Zeichen folgt ein Hinweis, wie Sie und Ihr Kind das BIG BIRD'S EGG CATCH-Spiel am interessantesten gestalten können.

Vorbereitung



Benützen Sie Ihre ATARI KIDS'-STEUERUNG, um dieses Spiel zu spielen. Stecken Sie die Steuerung in die linke Steuerungsbuchse an der Rückwand Ihres Grundgerätes. In Spielen für zwei Spieler wechseln sich die Spieler in der Anwendung der Steuerung ab.



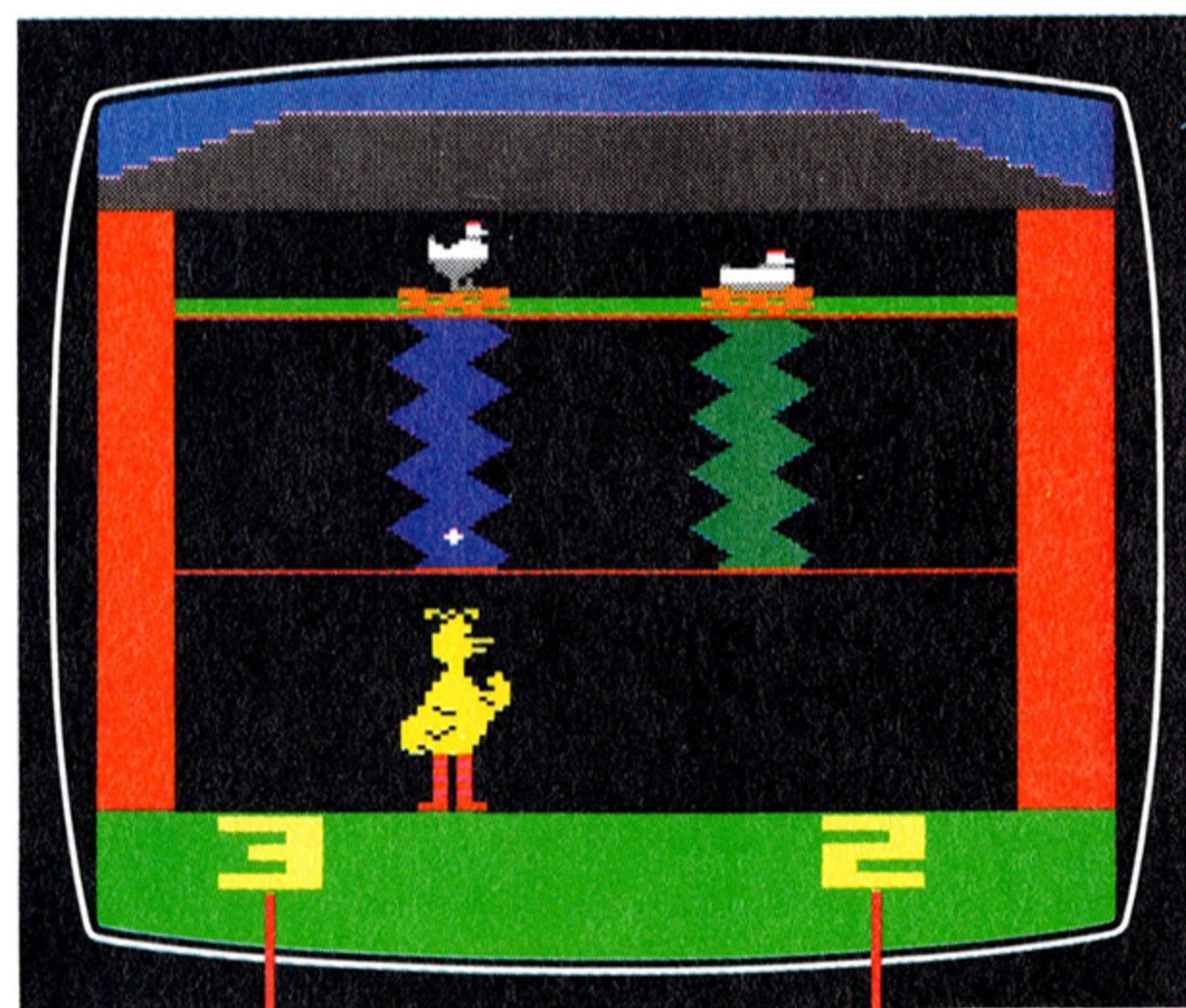
Sie finden in diesem Spiel eine Tastaturschablone. Diese farbige Schablone hilft Ihrem Kind, die entsprechenden Tasten während des Spiels zu wählen. Schieben Sie die Schablonenklappen in die Spalten oben und unten an Ihrer Tastatur.

Konsolenschalter

Benützen Sie den **GAME SELECT** Schalter um eine von zehn Spielstufen zu wählen (siehe SPIEL-VARIATIONEN). Drücken Sie **GAME SELECT** bis die gewünschte Spielnummer links unten am Bildschirm erscheint. Die Nummer rechts zeigt die Anzahl der Spieler an.

Drücken Sie **GAME RESET**, um mit dem Spiel zu beginnen oder während des Spieles neu zu beginnen.

Die **DIFFICULTY** Schalter werden in diesem Spiel nicht benützt.



SPIELNUMMER

SPIELERANZAHL

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

Spiel



Big Bird braucht Hilfe! Er versprach, auf dem Jahrmarkt Eier zu zählen, war jedoch völlig überrascht, als er hörte, daß er diese Eier erst auffangen müsse! Nun muß Big Bird geholfen werden, die Eier so schnell zu fangen, wie sie von den Hennen gelegt werden. Die Spielstandsanzeige am unteren Bildschirm zeigt die aufgefangenen Eier an.

Auffangen der Eier

Jedes mal, wenn eine Henne aufsteht, legt sie ein Ei. Um Big Bird entweder nach rechts oder links unter die Eier-Rutsche zu bringen, den der gewünschten Richtung entsprechenden Pfeil auf der Tastaturschablone drücken. Big Bird fängt die Eier im Korb auf seinem Kopf.

Big Birds große Eierzählung

Am Ende eines Spieles zählt Big Bird die Eier, die er aufgefangen hat — eins nach dem andern. Und dabei muß ihm geholfen werden!



Spielvariationen



Das BIG BIRD'S EGG CATCH-Spiel hat zehn Spielvarianten. Jede Variation ist etwas schwieriger als die vorhergehende. Nach genauem Durchlesen der nun folgenden Erläuterung kann später die SPIELTABELLE am Ende dieses Büchleins als Leitfaden dienen.

Hinweis: In allen Spielen nimmt die Geschwindigkeit zu, und die Form der Rutsche ändert sich in den letzten Spielrunden.

1: Übungsspiel für einen Spieler

Spiel 1 ist ein Übungsspiel zum Erlernen der Anwendung der Pfeile auf der Steuerung. Wird ein Pfeil gedrückt, begibt sich Big Bird automatisch in der entsprechenden Richtung unter die nächstliegende Rutsche.

In diesem Spiel zählt Big Bird nach jeder Runde die Eier. Die Hennen legen in der ersten Runde drei, in der zweiten Runde sechs, und in der dritten Runde zwölf Eier.



Für das Übungsspiel benötigen Kinder am Anfang eine gewisse Hilfestellung. Diese kann gegeben werden, indem das Kind bei-

spielsweise aufgefordert wird, mit dem Finger auf die Richtung zu weisen, in die Big Bird gehen muß, um das Ei aufzufangen.

Spiele 2 und 3:

In diesem Spiel rollen die Eier erst drei, dann vier Rutschen hinunter. Im Spiel 2 sind die Rutschen gerade; im Spiel 3 sind sie in Zick-Zack Form. Wie auch in Spiel 1, werden die Eier nach jeder Runde gezählt, und Big Bird begibt sich automatisch unter eine Rutsche.

Spiele 4, 5, und 6:

Nun legen die Hennen in jeder Runde 12 Eier: Aufpassen! In jedem Dutzend ist ein goldenes Ei! Goldene Eier leuchten auf, wenn sie auf der Rutsche rollen, und sind 5 normale Eier wert, werden sie gefangen. Big Bird zählt seine Eier am Ende des Spieles: mit nur drei Runden also, und drei goldenen Eiern kann man 48 Eier erlangen!



Um Big Bird unter eine Rutsche zu plazieren, braucht das Kind anfänglich vielleicht Unterstützung; man kann es darauf aufmerksam machen, genau zu überprüfen, ob sich Big Bird tatsächlich unter der Rutsche befindet.

Spiel 7:

Spiel 7 beginnt mit fünf zerbrochenen Eiern auf dem Bildschirm. Jedesmal, wenn ein Ei nicht aufgefangen wird, verschwindet ein zerbrochenes Ei. Jedesmal, wenn ein goldenes Ei aufgefangen wird, erscheint ein weiteres zerbrochenes Ei auf dem Bildschirm. Sind alle zerbrochenen Eier verschwunden, zählt Big Bird seine Eier, und das Spiel ist beendet.

Hinweis: Auf dem Bildschirm sind jeweils zwölf zerbrochene Eier abgebildet.



Spiel 8:

In diesem Spiel müssen die Hennen genau im Auge behalten werden. Ihre Eier sind solange unsichtbar, bis sie aus den Rutschen fallen. Wie im Spiel 7 befindet sich auch hier in jedem Dutzend Eier ein goldenes Ei, und das Spiel ist aus, wenn alle zerbrochenen Eier verschwunden sind.

Spiele 9 und 10:

Und hier wird Big Bird recht gehetzt! Während die Hennen legen, verkleinert sich die Rutsche! Das bedeutet, daß sich die Form der Rutsche gut eingepreßt werden muß, um zu wissen, wo die Eier hinfallen. Und in Spiel 10 verändern sich die Rutschen bevor eine Henne ein Ei legt!

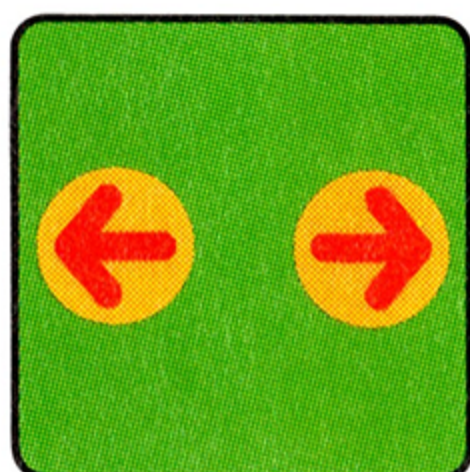
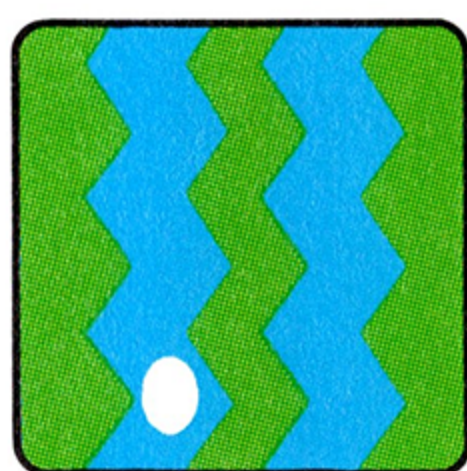




ITALIANO

Nota ai genitori

BIG BIRD'S EGG CATCH permette ai bambini di sviluppare le loro facoltà d'osservazione e di deduzione e li aiuta ad imparare divertendosi.



1. Per seguire le uova che scendono negli scivoli i bambini devono concentrare la loro attenzione visiva.

2. Per prevedere il percorso dell'uovo, i bambini devono distinguere il percorso dagli altri elementi che li distraggono.

3. Imparando ad usare le frecce sul comando, i bambini fanno pratica con dei simboli di cui si dovranno servire a scuola.

4. Usando le frecce i bambini eserciteranno la loro coordinazione mano-occhio ed impareranno a mettere in relazione i concetti di **destra** e **sinistra**.

Mentre giocate BIG BIRD'S EGG CATCH col vostro bambino, potrete dar maggior risalto agli aspetti educativi se parlate del gioco. Per esempio potreste dire: «Da che parte pensi che uscirà l'uovo adesso?», oppure: «Sei capace di spostare Becco Giallo a sinistra (o a destra)?» Incoraggiate il bambino a parlare anche lui del gioco.

Nella lettura di questo libretto d'istruzioni ci si imbatte a volte nel segno seguente:



Il segno sarà seguito da suggerimenti che aiuteranno genitori e bambini a trarre il massimo divertimento dal gioco BIG BIRD'S EGG CATCH.

Preparazione



Usate il COMANDO KIDS di ATARI in questo gioco. Inserite il comando nella presa di sinistra sul retro dell'unità base. Nei giochi a due, i giocatori si alternano nell'uso del comando.



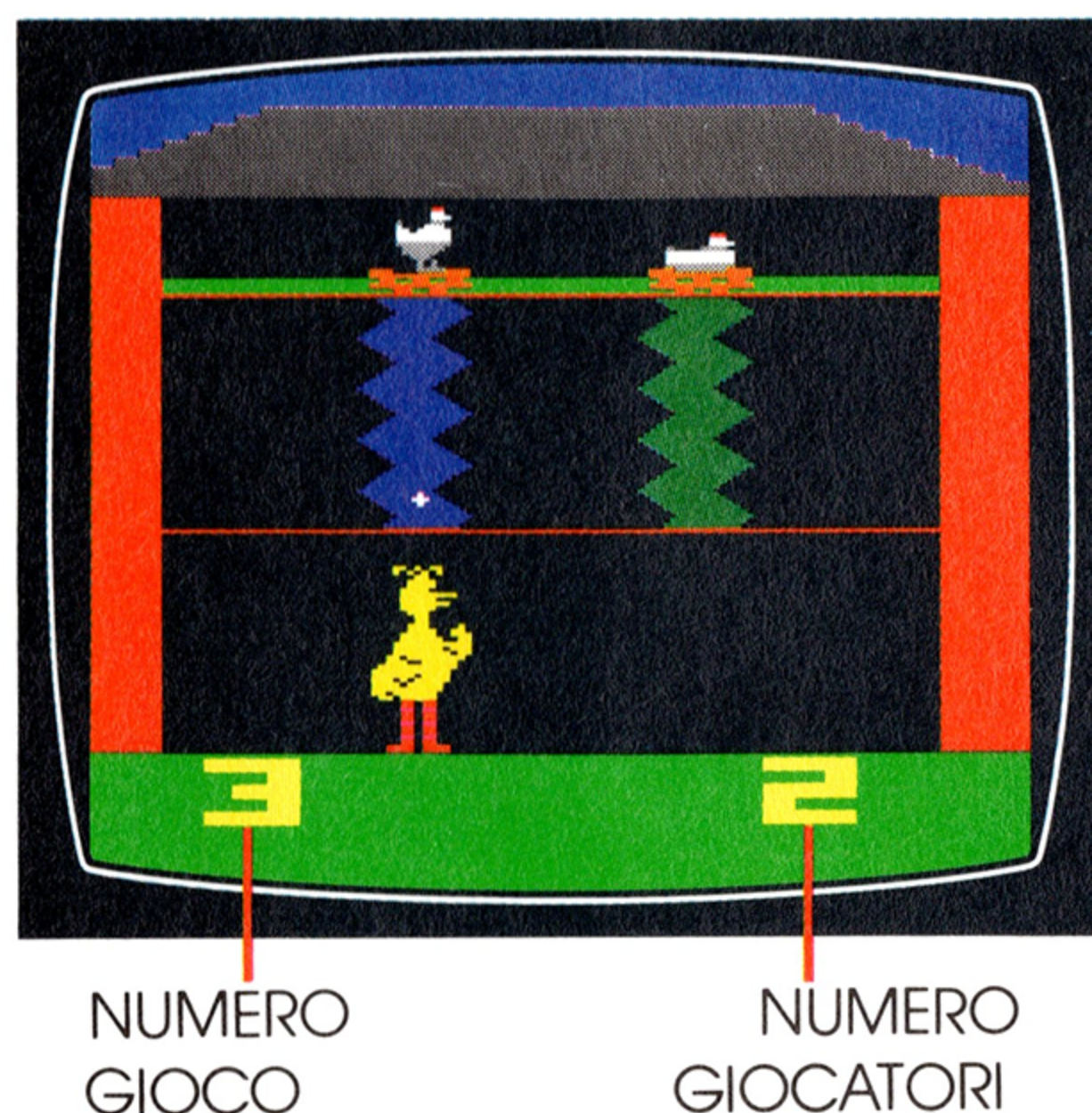
Viene fornito un cartellino a sovrapposizione per la tastierina del comando. Questo pittoresco cartellino aiuterà il vostro bambino nello scegliere i pulsanti giusti nel corso del gioco. Infilate le alette del cartellino nelle fessure sopra e sotto la tastierina.

Commutatori della console

Usate il conmutatore **GAME SELECT** per scegliere uno dei dieci varianti di gioco (vedi VARIANTI DEL GIOCO). Premete **GAME SELECT** finchè il numero di gioco desiderato non appaia in basso a sinistra dello schermo televisivo. Il numero sulla destra indica il numero di giocatori.

Premete **GAME RESET** per cominciare a giocare o per ricominciare da capo durante il gioco.

Non si fa uso de commutatori **DIFFICULTY** in questo gioco.



Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durat utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

Il gioco



Becco Giallo ha bisogno del tuo aiuto! Ha promesso di contare le uova alla Fiera regionale delle uova, ma non s'era immaginato che avrebbe dovuto anche acchiapparle! Aiuta Becco Giallo ad afferrare le uova appena le galline le depongono. Il punteggio in basso allo schermo conta le uova man mano che tu le acchiappi.

Come acchiappare le uova

Le galline fanno un uovo ogni volta che si alzano. Per spostare Becco Giallo verso destra o verso sinistra sotto gli scivoli, premi la freccia sul cartellino a sovrapposizione che indica la direzione in cui vuoi muoverti. Becco Giallo deve acchiappare l'uovo col cestino che ha sulla testa.

Becco Giallo conta le uova

Alla fine di ogni gioco Becco Giallo conta le uova che ha prese, uno ad uno. Aiutalo a contare le uova che gli si allineano ai piedi!



Varianti del gioco



Il gioco BIG BIRD'S EGG CATCH consiste di dieci varianti, di cui ognuna è più difficile della precedente. Dopo aver letto le descrizioni che seguono, usa la TABELLA DI GIOCO sul retro di questo libretto per un riferimento rapido.

Nota: In tutte le varianti il ritmo si fa più rapido e le forme degli scivoli cambiano man mano che il gioco prosegue.

Variante 1: Gioco d'esercitazione (per un solo giocatore)

La variante 1 è un gioco d'allenamento concepito in modo da aiutare i giocatori ad imparare l'uso delle frecce sul cartellino a sovrapposizione. Quando premi una freccia, Becco Giallo automaticamente si piazza sotto lo scivolo più vicino da quella parte.

In questa variante Becco Giallo conta le proprie uova dopo ogni ripresa. Le galline depongono tre uova nella prima ripresa, sei nella seconda e dodici nella terza.



Nella partita d'allenamento può darsi che i bambini abbiano bisogno di aiuto per cominciare. Chiedete al bambino: «Da che parte deve andare

Becco Giallo per acchiappare l'uovo? Mostramelo col dito.»

Varianti 2 e 3:

In questi giochi le uova rotolano giù per tre, poi quattro scivoli. Nella variante 2 gli scivoli sono dritti; nella variante 3 sono a zigzag. Come nella prima variante, le uova vengono contate alla fine di ogni ripresa e Becco Giallo si piazza automaticamente sotto gli scivoli.

Varianti 4, 5, e 6:

Adesso le galline fanno 12 uova in ogni ripresa: attento all'uovo d'oro che si trova in ogni dozzina! Le uova d'oro scintillano mentre scendono per lo scivolo e valgono quanto cinque uova normali se le acchiappi. Becco Giallo non conta le proprie uova fino alla fine della partita: per cui in tre riprese e con tre uova d'oro, si potrebbe ritrovare con ben 48 uova!



Può darsi che i bambini abbiano bisogno di aiuto per imparare a centrare Becco Giallo sotto gli scivoli. Se il bambino ha delle difficoltà, dategli: «Fa bene attenzione, Becco Giallo si trova proprio sotto lo scivolo?»

Variante 7:

La variante 7 comincia con cinque uova rotte sullo schermo. Ogni volta che non riesci a prendere un uovo, una delle uova rotte scompare. Ogni volta che afferri un uovo d'oro, un'altro uovo rotto appare sullo schermo. Quando tutte le uova rotte sono sparite, Becco Giallo conta le proprie uova e la partita finisce.

Nota: Lo schermo può mostrare fino ad un massimo di dodici uova rotte alla volta.



Variante 8:

In questa variante dovrai fare molta attenzione alle galline, perchè le uova sono invisibili finchè non escono dagli scivoli! Come nella variante 7, c'è un uovo d'oro per dozzina ed il gioco termina quando tutte le tue uova rotte sono tutte scomparse.

Varianti 9 e 10:

Adesso dovrai far correre Becco Giallo per davvero, perchè mentre le galline fanno le uova gli scivoli si restringono! Il che significa che ti dovrai ricordare le forme degli scivoli per indovinare dove cadrà l'uovo. E nella variante 10, le forme cambiano prima che le uova vengano deposte!

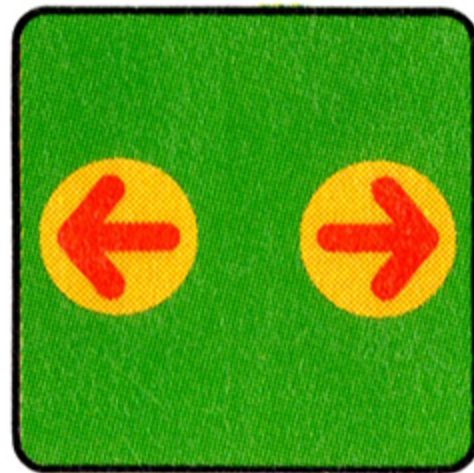




ESPAÑOL

Aviso a los padres

El juego BIG BIRD'S EGG CATCH brinda a los niños un medio divertido de desarrollar sus facultades de observación y deducción, así como de resolución de problemas.



1. Para seguir los huevos que descenden de las canaletas, los niños deben concentrar su atención visual.
2. Para anticipar el camino que seguirán los huevos, los niños deben distinguir este camino de los elementos de distracción.
3. Los niños, mientras aprenden a utilizar las flechas en la unidad de control, se practican en el uso de los símbolos impresos, lo que les será de utilidad en la escuela.
4. Al utilizar las flechas, los niños también se practican en coordinar los movimientos de las manos/ojos y relacionar los conceptos de **derecha** e **izquierda**.

Mientras usted juega BIG BIRD'S EGG CATCH con su niño, trate de reforzar estos aspectos educativos hablando del juego. Por ejemplo, puede decirle: "¿De qué parte crees que saldrá el huevo ahora?" y, "¿Puedes hacer que Pajarón se mueva hacia la izquierda (o derecha)?" Estimule al niño a que también hable del juego.

A medida que usted va leyendo este manual, encontrará ocasionalmente este símbolo:



Este símbolo irá seguido por sugerencias que servirán de ayuda para que usted y su niño se diviertan lo máximo posible con BIG BIRD'S EGG CATCH.

Preparación



Para este juego utilice el CONTROL KIDS de ATARI. Conecte el control al enchufe izquierdo en la parte trasera de la consola. En los juegos para dos jugadores, éstos se turnan en el uso del control.



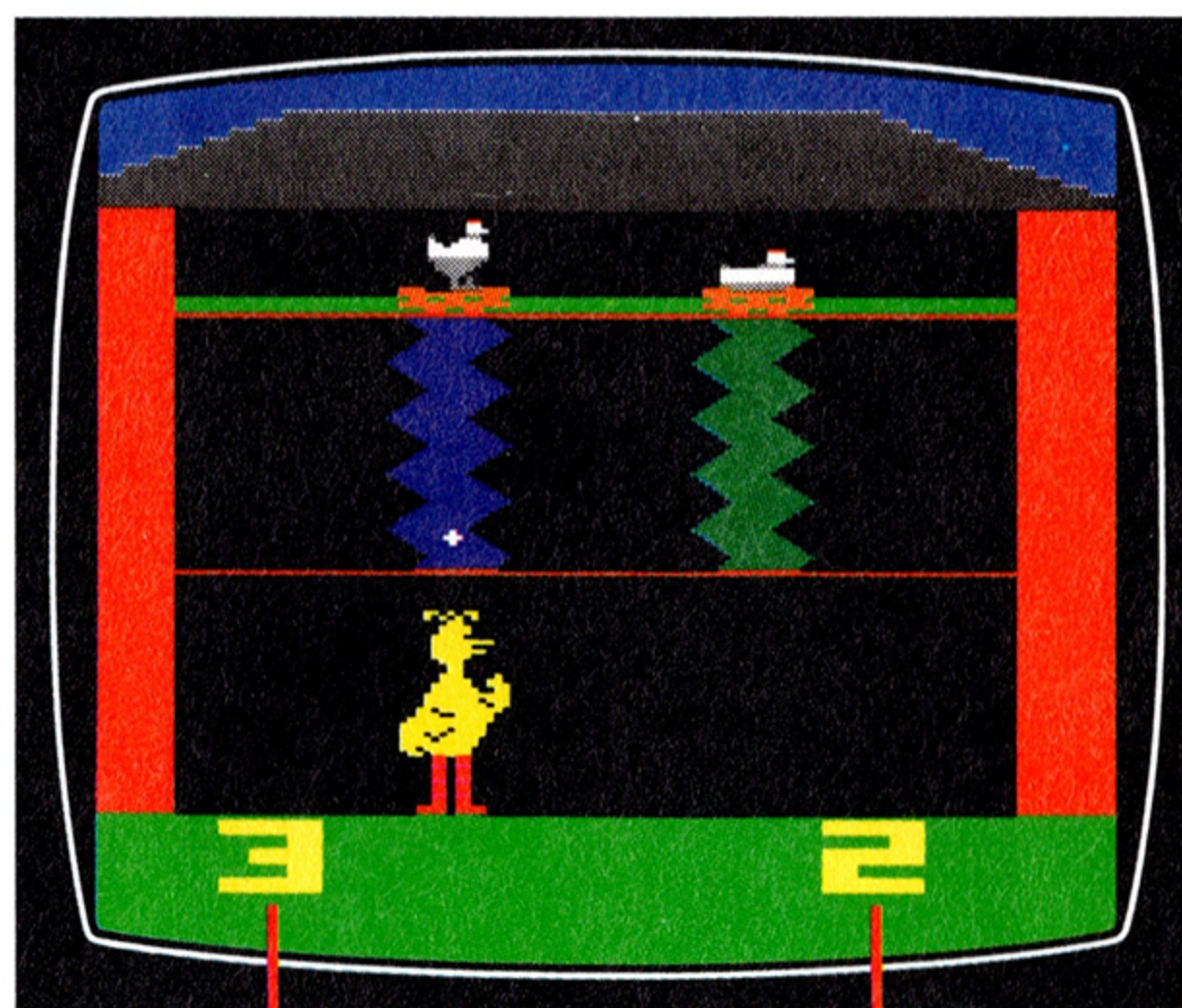
Este juego va acompañado de una tarjeta de juego que se coloca sobre el teclado. Esta pintoresca tarjeta ayudará al niño a seleccionar los botones apropiados durante el juego. Inserte las aletas de la tarjeta en las ranuras provistas en la parte superior e inferior del teclado.

Conmutadores de la consola

Use el conmutador **GAME SELECT** para seleccionar uno de los diez niveles de juego (vea **VARIANTES DEL JUEGO**). Oprima **GAME SELECT** hasta que aparezca en la parte inferior de la pantalla el número del juego y el número de jugadores que desee.

Oprima **GAME RESET** para iniciar el juego o para reiniciar el juego en cualquier momento.

Los conmutadores **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.



NUMERO
DEL JUEGO

NUMERO
DE JUGADORES

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

El juego



¡Pajarón necesita la ayuda de usted! Prometió que contaría los huevos en la Feria de los Huevos, pero nunca se imaginó que tendría que recogerlos primero. Ayude a Pajarón a recoger los huevos tan rápidamente como los ponen las gallinas. La puntuación de usted, que aparece en la parte inferior de la pantalla, va contando los huevos a medida que usted los va recogiendo.

Recogida de los huevos

Las gallinas ponen huevos cada vez que se ponen en pie. Para mover a Pajarón hacia la derecha o izquierda debajo de las canaletas de huevos, oprima la flecha sobre la tarjeta de juego que indica el sentido en que desee moverse. Pajarón debe recoger el huevo en la canasta que lleva encima de la cabeza.

La cuenta de los huevos de Pajarón

Al final de cada juego, Pajarón cuenta, uno por uno, los huevos que ha recogido. Ayúdele a contar los huevos que se alinean ante sus pies.



Variantes del juego



El juego BIG BIRD'S EGG CATCH contiene diez variantes del juego. Cada nueva variante es más retadora que la anterior. Utilice la TABLA DE JUEGOS al final de este librito que le servirá de guía rápida.

Nota: En todos los juegos, el ritmo se hace más rápido, y las formas de las canaletas cambian en los juegos más avanzados.

Juego 1: Juego de práctica para un solo jugador

El Juego 1 es un juego de práctica y tiene el fin de ayudar a los jugadores a que aprendan a usar las flechas en el teclado. Cuando usted oprime una flecha, Pajarón se centra automáticamente bajo la canaleta más cercana a la dirección indicada por la flecha.

En este juego, Pajarón cuenta los huevos recogidos después de cada partida. Las gallinas ponen tres huevos en la primera partida, seis huevos en la segunda, y doce huevos en la tercera.



En el juego de práctica, es posible que los niños necesiten ayuda al principio. Pregúntele al niño: "¿Hacia

dónde tiene que moverse Pajarón para recoger el huevo? Muéstremelo con el dedo."

Juegos 2 y 3:

En estos juegos, los huevos descienden rodando a lo largo de tres, luego cuatro canaletas. En el Juego 2, las canaletas son rectas; en el Juego 3, las canaletas son zigzagueantes. Al igual en el Juego 1, los huevos se cuentan al final de cada partida, y Pajarón se centra automáticamente debajo de cada canaleta.

Juegos 4, 5, y 6:

Ahora las gallinas ponen 12 huevos en cada partida: ¡esté alerta para descubrir el huevo de oro en cada docena! Los huevos de oro fulguran mientras descienden de las canaletas, y tienen el valor de cinco huevos normales cuando usted los recoge. Pajarón no cuenta los huevos hasta el final del juego: así pues, con tres partidas y tres huevos de oro, ¡podría reunir hasta 48 huevos!

Juego 7:

El Juego 7 comienza con la aparición de cinco huevos rotos en la pantalla. Cada vez que usted no recoge un huevo, desaparece uno de los huevos rotos. Cada vez que usted recoge un huevo de oro, aparece en la pantalla otro huevo roto. Cuando han desaparecido todos los huevos rotos, Pajarón cuenta sus huevos y el juego se termina.

En la pantalla pueden aparecer hasta doce huevos rotos a la vez.



Juego 8:

En este juego, ponga mucha atención en las gallinas, pues los huevos son invisibles hasta el momento en que caen por las canaletas. Como en el Juego 7, las gallinas ponen un huevo de oro por cada docena, y el juego se termina cuando todos los huevos rotos han desaparecido.

Juegos 9 y 10:

Ahora, Pajarón tendrá que moverse a gran velocidad, pues mientras las gallinas ponen huevos, las canaletas se está acortando. Esto significa que usted tendrá que recordar las formas de las canaletas para saber dónde caerán los huevos. Y, en el Juego 10, las formas de las canaletas cambian antes de que las gallinas pongan los huevos.



Follow the egg.

Which hen laid the egg? Draw a line from the egg through the chute to the chicken who laid the egg.

Suivez l'œuf!

Quelle poule a pondu l'œuf? Tracez une ligne, passant par une glissière, allant de l'œuf à la poule qui l'a pondu.

Dem Ei nachgehen.

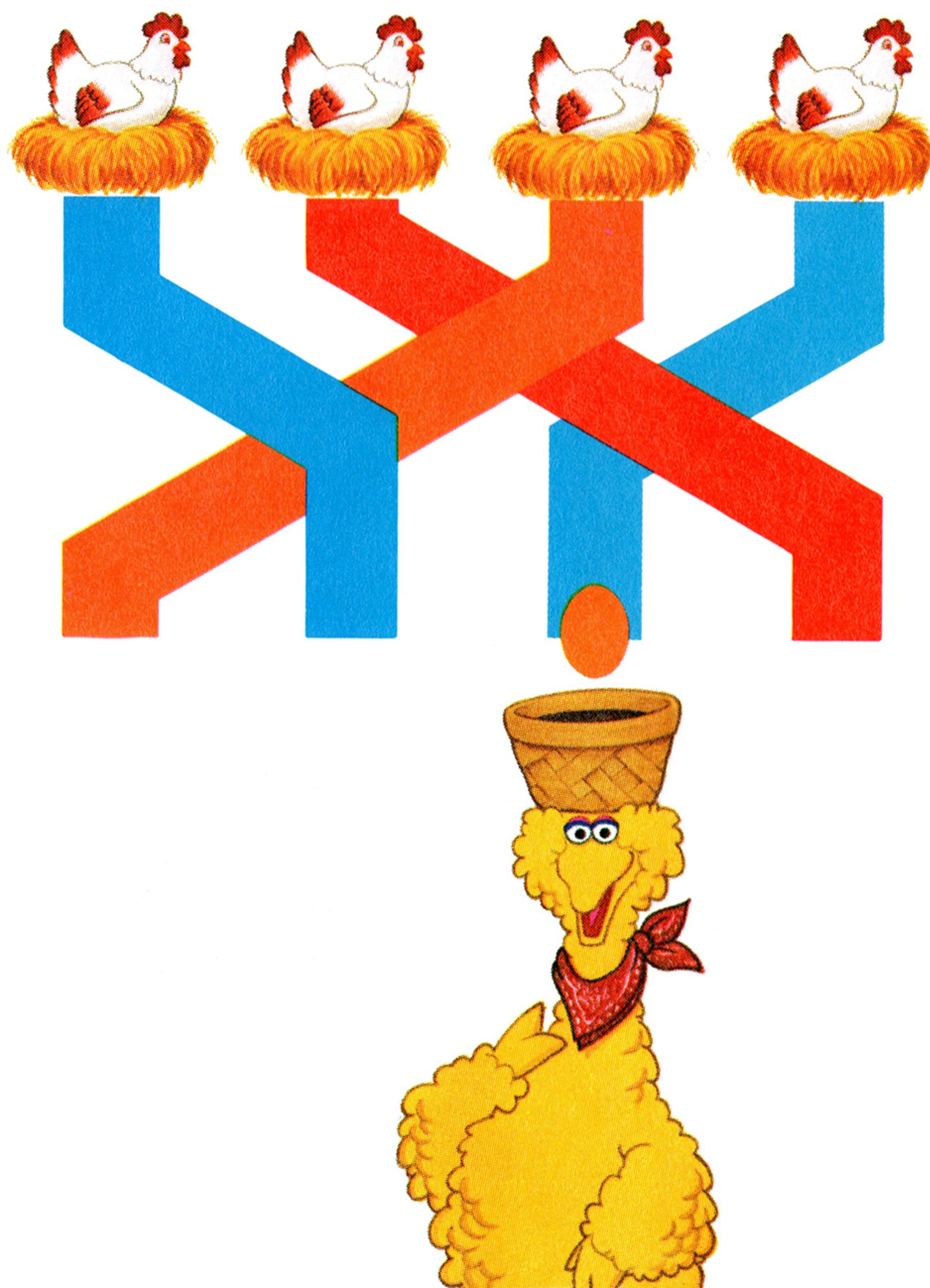
Welche Henne hat das Ei gelegt? Von dem Ei durch die Rutsche zu der Henne, die das Ei gelegt hat, eine Linie ziehen.

Segui l'uovo.

Quale gallina ha fatto l'uovo? Traccia una riga dall'uovo fino alla gallina che lo ha fatto, passando per lo scivolo.

Siga el huevo.

¿Qué gallina puso el huevo? Trace una línea desde el huevo a lo largo de la canaleta hasta la gallina que puso el huevo.



What hatched from the egg?

This egg just hatched. Draw a picture of what you think popped out. Color the picture.

Qu'est-ce qui vient d'éclore de cet œuf?

Cet œuf vient d'éclore. Dessinez ce qui, d'après vous, vient d'en sortir. Coloriez ce dessin.

Was ist aus dem Ei geschlüpft?

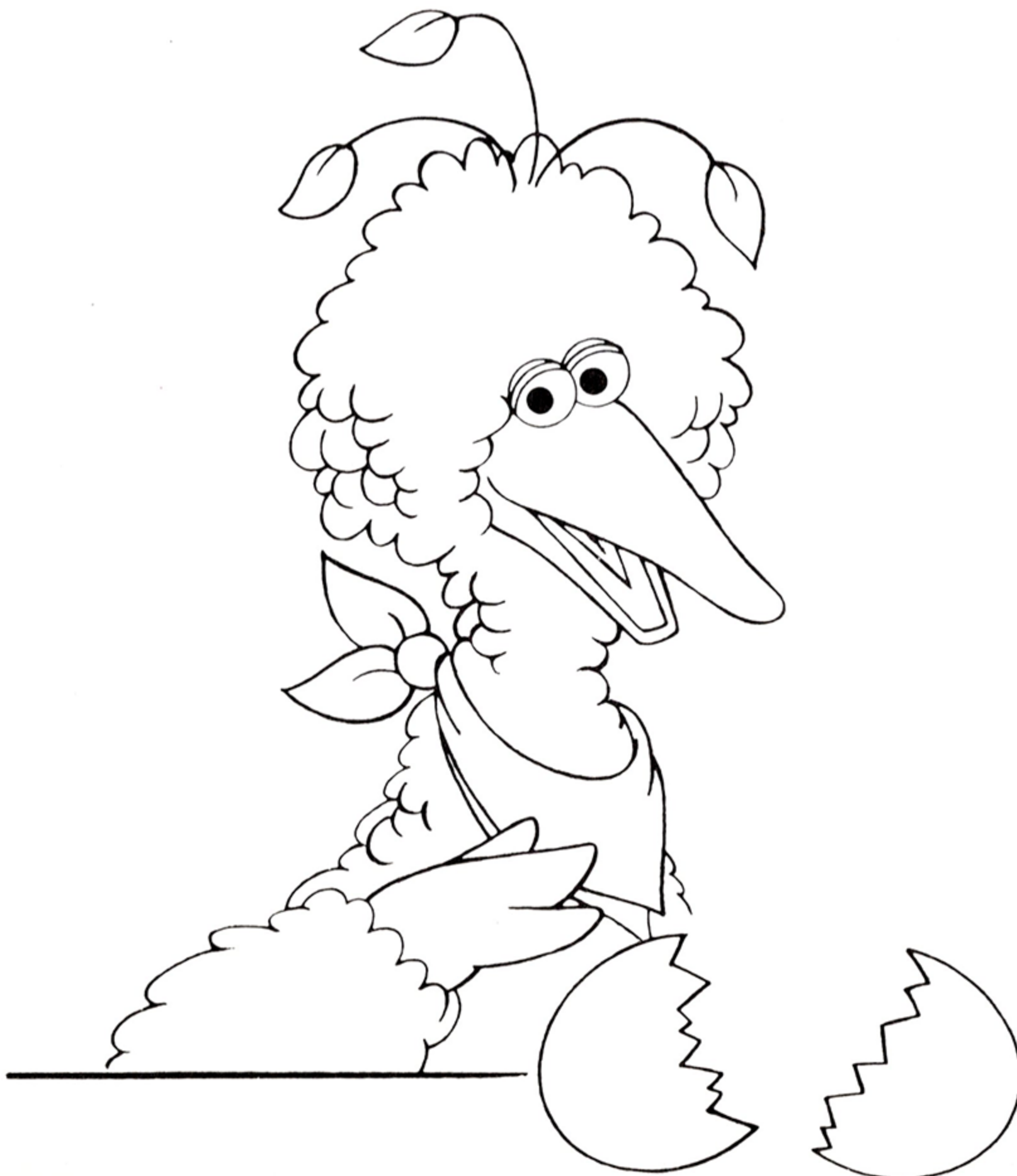
Dieses Ei wurde gerade ausgebrütet. Was kam wohl raus? Davon bitte ein Bild malen. Das Bild anmalen.

Cosa è uscito dall'uovo?

Questo uovo si è appena schiuso. Disegna quello che secondo te è uscito dall'uovo. Colora il disegno.

Que es lo que salio del huevo?

Este huevo acaba de abrirse. Trace un dibujo de lo que usted cree que salió del huevo. Pinte el dibujo con lápices de colores.



Which hen is different?

Look. There are five hens in the barnyard. Four of these hens are the same. One is different. Which one is different?

Quelle poule est differente des autres?

Regardez. Il y a cinq poules dans la cour de ferme dont quatre sont identiques et une différente. Laquelle?

Welche Henne ist anders?

Fünf Hennen sind im Hühnerstall. Vier dieser Hennen sind gleich. Eine Henne ist anders. Welche ist anders?

Quale gallina è diversa?

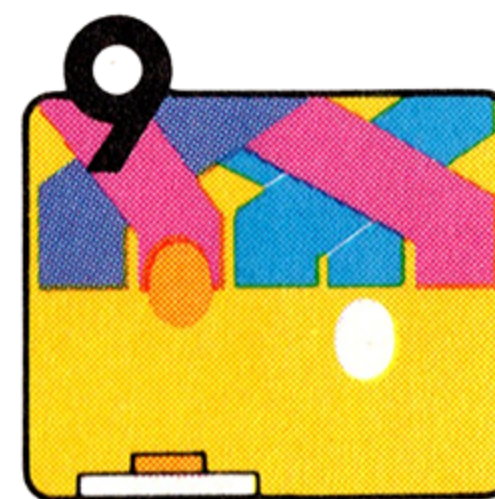
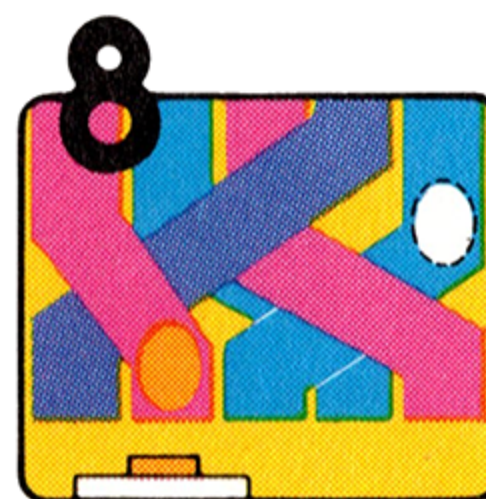
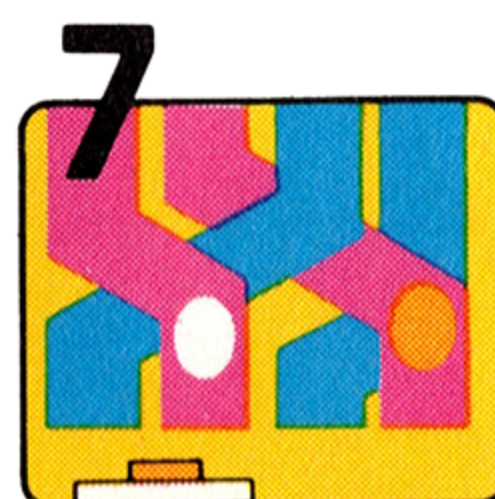
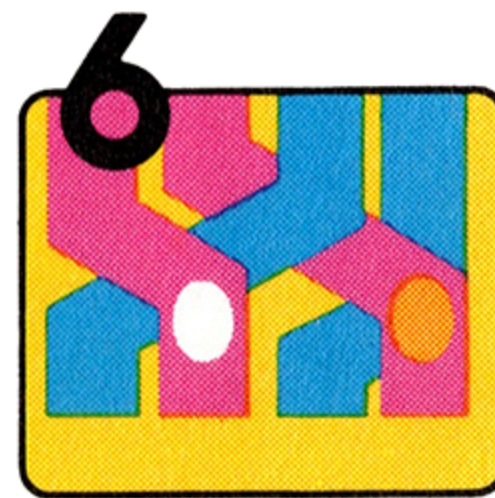
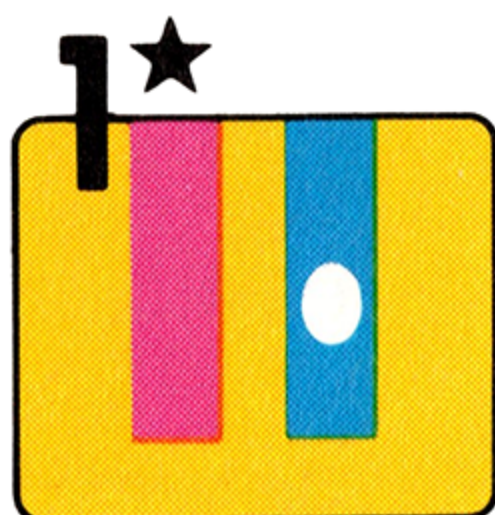
Guarda. Ci sono cinque galline sull'aia. Quattro delle galline sono uguali. Una è diversa. Qual'è diversa?

Cual de las gallinas es diferente de las demas?

Veamos. Hay cinco gallinas en el corral. Cuatro de las gallinas son iguales. Una es diferente. ¿Cuál es la diferente?



Game Table
Tableau des jeux
Spieltabelle
Tabella di gioco
Tabla de juegos



Golden egg - 5 points
Oeuf d'or - 5 points
Goldene Eier - 5 Punkte
Uovo d'oro - 5 punti
Huevo de oro - 5 puntos



Invisible eggs
Oeufs invisibles
Unsichtbare Eier
Uova invisibili
Huevos invisibles



Broken egg limit
Maximum d'œufs cassés
Maximum zerbrochener Eier
Massimo di uova rotte
Máximo de huevos rotos

- ★ One player only
- ★ Un seul joueur
- ★ Ein Spieler allein
- ★ Un solo giocatore
- ★ Solo un jugador



ATARI, INC. International Division, 1312 Crossman Ave.
P.O. Box 61657 Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.
CO19787-104 REV. A PRINTED IN U.S.A ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.
Graphics and Layout © 1983 Atari, Inc. All Rights Reserved. Imprimé à U.S.A.

A Warner Communications Company