

PUTT & PUTTER

SEGA

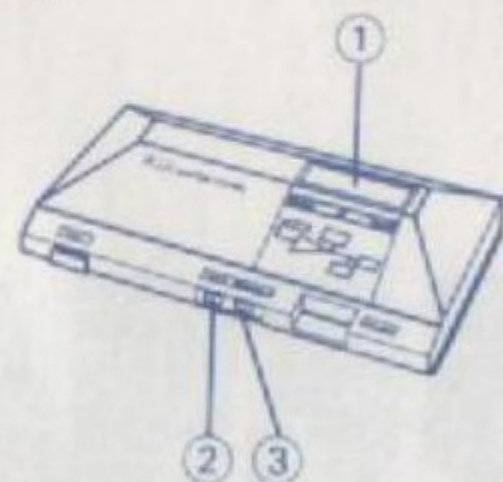
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
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 or two players.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



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. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Steuerpult 2 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 von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1
- ③ Steuerpult 2

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. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
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 ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
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 en 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 para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1
- ③ Controlador 2

Preparativi

1. Montare il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1. Per giochi di due giocatori, collegare anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicurarasi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo appare 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: Assicurarasi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1
- ③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1. Anslut också en kontakt till styrplatta 2 om du vill spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i fränslaget läge. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen 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 är avsett för en eller två spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplatta 1
- ③ Styrplatta 2

Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan. Sluit tevens controller 2 aan indien er 2 spelers zijn.
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 of twee spelers.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1
- ③ Controller 2

Wild and Wacky!

It's the best of pinball and golfing, the craziest miniature golf game anywhere! Fast-action pinball-style bumpers and bars, bank shots, treadmills and water hazards scary enough to frighten a sailor! Get your "sea legs" in the Practice Mode, then accept the challenge of the 1 Player game. Or do battle with a friend and see who can get through the course in the fewest strokes. A real test of patience and eye-hand coordination, and loads of fun!

Wild und verrückt!

Das verrückteste Miniatur-Golfspiel, das es je gab! Eine ideale Kombination zwischen Flipper-Spiel und Golf. Hindernisse und Stangen wie bei einem schnellen Flipper-Spiel, Banden-Schüsse, Tretmühlen und Wassergräben, die selbst einem Seemann das Fürchten lehren können! Machen Sie Ihre "Seebeine" startbereit, und nehmen Sie die Herausforderung zu einem Spiel allein gegen den Kurs an. Oder spielen Sie gegen einen Freund und stellen Sie fest, wer den Kurs mit den wenigsten Schlägen hinter sich bringt. Dieses Spiel stellt Ihre Geduld und die Koordination zwischen Augen und Hand wirklich auf eine harte Probe – und bringt viel Spaß!

Sauvage et farfelu!

C'est du golf; c'est du flipper. Le jeu de golf miniature le plus fou qui soit! Ça se joue vite, dans le style d'un flipper, avec ses butées de renvoi; mais les dangers des vagues sont là, qui peuvent effrayer un loup de mer. Faites-vous le pied marin en utilisant le mode d'apprentissage puis relevez les défis en jouant seul. Ou encore, battez-vous avec un ami pour atteindre la fin du parcours en un nombre de coups inférieur au sien. Un vrai test de patience et de coordination des yeux et des mains, mais aussi un bon moyen de se distraire.



¡Frenético y disparatado!

¡Con los mejores elementos del pinball y del golf, el juego de minigolf más loco del mundo! Parachoques y barras tipo pinball de rápida acción, golpes de banda, molinetes y obstáculos naturales suficientemente atemorizantes como para asustar a cualquier marinero. Acostúmbrate a la vida de a bordo en la Modalidad de Práctica y luego acepta el reto del juego con 1 Jugador. O sal a la batalla con un amigo y vean quién puede efectuar el recorrido con el menor número de golpes. ¡Una verdadera prueba de paciencia y coordinación visual y motriz y diversión a granel!

Divertente ed appassionante!

Il meglio del flipper e del golf nel più pazzo gioco di minigolf esistente! Rapide azioni tipo flipper, tiri di sponda, nastri trasportatori e rischiose trappole acquatiche. Allenatevi nel modo di allenamento e quindi accettate la sfida del gioco per 1 giocatore oppure sfidate un amico per vedere chi riesce a completare il percorso col minor numero di tiri. Una vera prova di pazienza, di coordinamento tra occhi e mani e tanto divertimento.

Vild och Galen

Det bästa från flipper och golf; det galnaste golfspelet någonsin. Hinder och snabba bumprar som i flipper, vallar, rörliga banor och vattenhinder hotande nog att skrämma en sjöman! Skaffa dig "sjövana" i övningsläget, och anta sedan utmaningen på den "riktiga" banan, alternativt spela mot en vän och se vem som tar sig genom banan med minst antal slag. Ett verkligt test av tålamod och öga-hand koordination – och massor av kull!

Wild en Wijs!

Flipperen en golfen tegelijk, een waanzinning midgetgolf spel! Snelle flipperbumpers, bunkers, draaimolens en waterhindernissen waar de grootste zeeman moeite mee heeft! Oefen je zeebenen in het oefenspel en speel daarna het 1 speler-spel. Of speel tegen een vriend en kijk wie de minste slagen nodig heeft om de baan af te leggen. Een test van geduld, oog-hand coördinatie en een heleboel plezier!



Take Control!

① D-Button

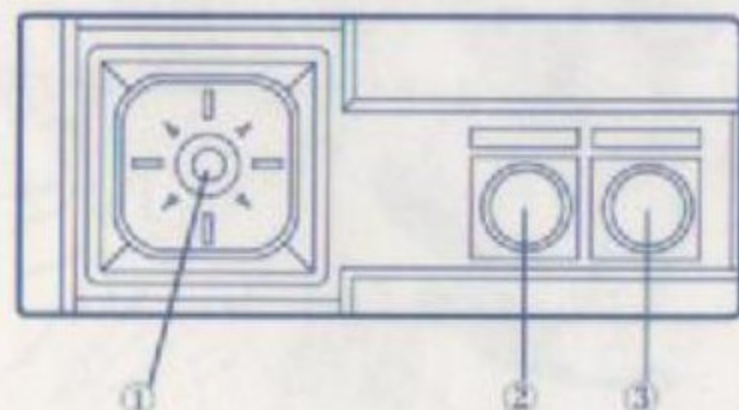
- Press up or down to move the marker in selection screens.
- Press in any direction to scan the entire area of the hole.
- Press in any direction to aim your next shot.
- Press in any direction to position the control bars.

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to cancel a setting.
- Press to enter a selection.

③ Button 2

- Press to start the game.
- Press to place your ball on the tee mat.
- Press to make a shot.



Steuerung

① R-Taste

- Nach oben oder unten drücken, um die Marke in der Auswahl-Bildschirmanzeige nach oben oder unten zu bewegen.
- In eine beliebige Richtung drücken, um das gesamte Gebiet eines Lochs zu prüfen.
- In eine beliebige Richtung drücken, um den nächsten Schlag zu zielen.
- In eine beliebige Richtung drücken, um die Leitstangen zu positionieren.

② Taste 1

- Drücken, um das Spiel zu beginnen.
- Drücken, um eine Einstellung zu löschen.
- Drücken, um eine gewählte Position einzugeben.

③ Taste 2

- Drücken, um das Spiel zu beginnen.
- Drücken, um Ihren Ball auf der Abschlagstelle zu plazieren.
- Drücken, um abzuschlagen.

Prenez les commandes!

① Bouton D

- Appuyez vers le haut ou vers bas pour déplacer le marqueur dans les écrans de sélection.
- Appuyez dans n'importe quelle direction pour examiner toute la surface du trou.
- Appuyez dans n'importe quelle direction pour diriger le coup suivant.
- Appuyez dans n'importe quelle direction pour positionner les barres de commande.

② Bouton 1

- Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.
- Appuyez sur ce bouton pour annuler une situation.
- Appuyez sur ce bouton pour valider une sélection.

③ Bouton 2

- Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.
- Appuyez sur ce bouton pour placer la balle sur le tee.
- Appuyez sur ce bouton pour jouer un coup.

¡Toma el control!

① Botón direccional (Botón D)

- Presiónalo hacia arriba o hacia abajo para mover el cursor en las pantallas de selección.
- Presiónalo en cualquier dirección para estudiar toda el área del hoyo.
- Presiónalo en cualquier dirección para dirigir tu siguiente golpe.
- Presiónalo en cualquier dirección para posicionar las barras de control.

② Botón 1

- Presiónalo para comenzar el juego.
- Presiónalo para cancelar un ajuste.
- Presiónalo para ingresar una selección.

③ Botón 2

- Presiónalo para comenzar el juego.
- Presiónalo para poner la pelota en el tee.
- Presiónalo para efectuar un golpe.

Prendete il comando!

① Pulsante direzione (pulsante D)

- Premete in alto o in basso per spostare il cursore nei vari schermi di selezione.
- Premete in qualsiasi posizione per vedere l'intera area della buca.
- Premete in qualsiasi posizione per dirigere il tiro successivo.
- Premete in qualsiasi posizione per posizionare le barre di controllo.

② Pulsante 1

- Premetelo per avviare il gioco.
- Premetelo per cancellare un'impostazione.
- Premetelo per introdurre una selezione.

③ Pulsante 2

- Premetelo per avviare il gioco.
- Premetelo per porre la pallina sul tee.
- Premetelo per eseguire un tiro.

Handkontrollen

① Styrplattan

- Flyttar markören i valrutorna.
- Överblickar hela arean av aktuellt hål.
- Siktar in nästa slag.
- Flyttar kontrollribborna.

② Manöverknapp 1

- Startar spelet.
- Fastställer ett val.
- Återkallar ett val.

③ Manöverknapp 2

- Startar spelet.
- Placerar bollen på utslagsplatsen.
- Slår iväg bollen.

De Besturing!

① R-toets

- Druk op omhoog of omlaag om de cursor op de keuzeschermen te bewegen.
- Druk hierop om de omgeving van de holes te bekijken.
- Druk hierop om je volgende slag te richten.
- Richt de Controle Staven hiermee.

② Toets 1

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om een instelling te veranderen.
- Druk hierop om een keuze in te voeren.

③ Toets 2

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om je bal op de tee te leggen.
- Druk hierop om de bal te slaan.

Special Techniques

- D-Button in any direction + Button 1 to "Speed-scan" the entire area of the hole.
- Button 1 + Button 2 to take a look at the Scorecard during play.

Getting Started

The Title screen follows the Sega logo. Press Button 1 or 2 to continue.

Select Mode

You can get started right away by selecting a 1 Player or 2 Player game, or try a few holes in the Practice Mode first. Place the marker next to your choice using the D-Button, and press Button 1 or 2 to enter your selection.

Note: All selections must be made using Control Pad 1.

The object of the game depends on the mode you select:



Besondere Techniken

- R-Taste in eine beliebige Richtung und dann Taste 1 drücken, um eine "Schnellprüfung" des gesamten Bereichs eines Loches durchzuführen.
- Taste 1 und Taste 2 drücken, um den Spielstand während des Spiels zu prüfen.

Spielvorbereitung

Dem Sega-Logo folgt die Titel-Bildschirmanzeige. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um das Spiel fortzusetzen.

Auswahl-Betriebsart

Sie können sofort beginnen, indem Sie ein Spiel mit einem oder zwei Spielern wählen oder zunächst einige Probeschläge in der Übungsbetriebsart (Practice Mode) durchführen. Stellen Sie die Marke mit der R-Taste neben Ihre Wahl, und drücken Sie Taste 1 oder 2, um diese einzugeben.

Hinweis: Alle Wahlvorgänge müssen mit dem Steuerpult 1 durchgeführt werden.

Das Ziel des Spiels hängt von der Betriebsart ab, die Sie gewählt haben:

Techniques spéciales

- Une pression sur le bouton D, dans n'importe quelle direction, et une pression sur le bouton 1 provoquent l'examen rapide du trou.
- Appuyez sur le bouton 1 et le bouton 2 pour jeter un coup d'oeil au tableau des scores tandis que vous jouez.

Pour commencer

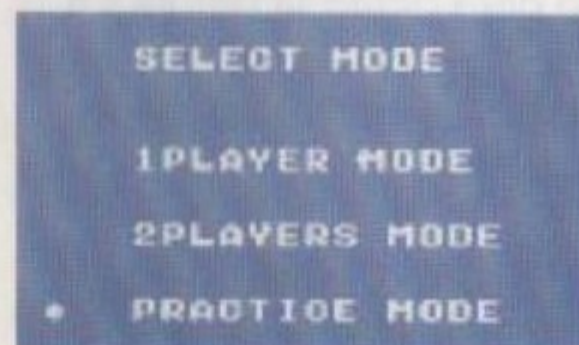
La page de titre suit le sigle Sega. Appuyez sur le bouton 1 ou le bouton 2 pour continuer.

Choisir le mode

Vous pouvez jouer sans attendre si vous choisissez 1 Player (un joueur) ou 2 Player (deux joueurs), mais vous pouvez également faire quelques essais en choisissant Practice (mode d'apprentissage). Au moyen du bouton D, placez le marqueur en regard du mode désiré puis appuyez sur le bouton 1 ou sur le bouton 2 pour valider votre choix.

Remarque: Toutes les sélections doivent être réalisées au moyen du pavé de commande 1.

Le but du jeu dépend du mode choisi:



Técnicas especiales

- El botón D en cualquier dirección + el Botón 1 para "acelerar el estudio" de toda el área del hoyo.
- El Botón 1 + el Botón 2 para ver la Tarjeta del Puntaje durante el juego.

Para comenzar

Luego del logotipo de Sega aparecerá la pantalla del Título. Presiona el Botón 1 ó 2 para continuar.

Selección de la modalidad

Puedes comenzar de inmediato el juego seleccionando 1 Jugador o 2 Jugadores o intentar primero unos pocos hoyos en la Modalidad de Práctica. Ubica el cursor cerca de la modalidad deseada utilizando el Botón D y presiona el Botón 1 ó 2 para ingresar tu elección.

Nota: Todas las selecciones deben realizarse utilizando el Panel de Control 1.

El objetivo de juego depende de la modalidad seleccionada:

Tecniche speciali

- Il pulsante D in qualsiasi posizione + il pulsante 1 per vedere rapidamente l'intera area della buca.
- Il pulsante 1 + il pulsante 2 per vedere la tabella dei punteggi durante il gioco.

Per iniziare

Lo schermo dei titoli segue il logo della Sega. Premete il pulsante 1 o 2 per continuare.

Modo di selezione

Potete iniziare subito il gioco selezionando il modo per 1 giocatore o per 2 giocatori oppure potete provare alcune buche nel modo di allenamento. Portate il cursore in prossimità della vostra selezione utilizzando il pulsante D e quindi premete il pulsante 1 o 2 per eseguire la vostra selezione.

Nota: Tutte le selezioni devono essere eseguite col pulsante D.

L'obiettivo del gioco dipende dal modo selezionato:

Speciella Tekniker

- Genom att trycka på Styrplattan i endera riktningen i kombination med Manöverknapp 1 snabböverblickas hela arean runt det aktuella hålet.
- Samtidigt tryck på Manöverknapparna 1 och 2 visar protokollet under spelets gång.

Starta spelet

Efter Segas logo följer titelscenen. Tryck på endera Manöverknapp 1 eller 2 för att fortsätta.

Speltyp

Du kan börja tävla direkt genom att välja "1 Player Mode" eller "2 Players Mode", eller först träna några hål i övningsläget - "Practice Mode". Flytta markören till önskat val med Styrknappen, och tryck sedan på endera av Manöverknapparna.

Observera: detta kan endast göras med Handkontroll 1.

Syftet med spelet varierar med valet:

Speciale Technieken

- R-toets in elke richting + Toets 1 om de hele hole snel te bekijken.
- Toets 1 + Toets 2 om tijdens het spel de scorekaart te bekijken.

Het Spel Starten

Na het Sega logo zie je het Titelscherm. Druk op Toets 1 of 2 om verder te gaan.

Select Mode

Je kunt meteen beginnen met een 1 Speler of 2 Spelers spel of je kunt eerst een paar holes oefenen in de Practice Mode. Maak je keuze met de cursor en de R-toets en druk op toets 1 of 2 om je keuze in te voeren.

Let op: Je moet alle keuzes met Controller 1 maken.

Het doel van het spel hangt af van de mode die je kiest:

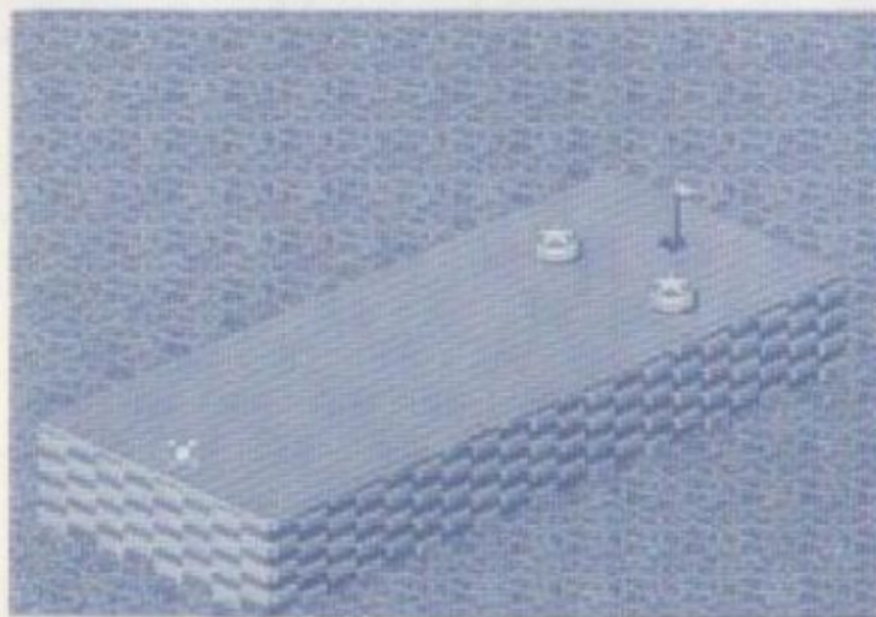
Practice: Get the feel of the game. Learn how to use the Power gauge, how to make bank shots, and how to devise a strategy for especially difficult holes (long holes, or holes with numerous obstacles or hazards).

1 Player: Finish all three stages and still have some balls left. You compete against the course.

2 Player: Get through one stage of the course in fewer strokes than the other player. You'll have plenty of chances to play dirty tricks on your opponent!

Playing the Game

After you've selected a mode, the hole marker appears, displaying the number of the following hole and its par rating. Scan the entire area around the hole and plan a strategy for getting the ball in the hole in the fewest number of strokes possible. Then move the white sight to the tee mat. Find the best place to start, and press Button 2 to place the ball.



Practice: Hier erhalten Sie ein Gefühl für das Spiel. Lernen Sie, wie man die Schlagstärken-Anzeige einsetzt, wie man Bandenschläge verwendet und wie man besondere Strategien entwickelt, um besonders schwierige Löcher (lange Löcher oder Löcher, bei denen zahlreiche Hindernisse oder Wassergräben vorhanden sind) erfolgreich zu überwinden.

1 Player: Bringen Sie alle drei Stufen hinter sich und versuchen Sie, noch einige Bälle übrig zu behalten. Sie spielen allein gegen den Kurs.

2 Players: Überwinden Sie eine Stufe des Kurses mit weniger Schlägen als der andere Spieler. Sie haben viele Möglichkeiten, Ihren Gegner zu überlisten!

Spielbeginn

Nachdem Sie eine Betriebsart gewählt haben, erscheint die Lochmarkierung und zeigt die Nummer des folgenden Lochs und dessen Par-Bewertung (festgesetzte Schlagzahl) an. Prüfen Sie das gesamte Gebiet um das Loch und planen Sie eine Strategie, um den Ball mit möglichst wenigen Schlägen in das Loch zu befördern. Bewegen Sie dann das weiße Sichtzeichen zur Abschlagstelle. Suchen Sie sich die beste Stelle zum Abschlagen aus und drücken Sie Taste 2, um den Ball zu plazieren.

Practice (mode d'apprentissage): Sentez le jeu. Apprenez à utiliser la jauge de puissance, à jouer en utilisant la bande, à élaborer une stratégie pour les trous particulièrement difficiles (les trous éloignés ou ceux dont vous êtes séparé par divers obstacles ou dangers).

1 Player (un joueur): Finissez les trois étapes tout en ayant encore quelques balles. Vous jouez contre le parcours.

2 Player (deux joueurs): Finissez chaque étape en moins de coups que l'autre joueur. Toutes les situations vous seront offertes de lui porter des coups en traître.

Pour jouer

Après avoir choisi le mode, le marqueur de trou s'affiche et indique le numéro du trou suivant et son par. Examinez la zone qui entoure le trou et étudiez le moyen de placer la balle dans le trou en jouant le plus petit nombre de coups. Cela fait, venez sur la partie blanche du tee. Recherchez la meilleure place pour commencer puis appuyez sur le bouton 2 pour placer la balle.

Práctica: Para tener una idea del juego. Aprende cómo usar el medidor de potencia, cómo efectuar golpes de banda y cómo idear una estrategia para hoyos muy difíciles (hoyos distantes o con numerosos obstáculos naturales y artificiales).

1 Jugador: Finaliza las tres etapas con algunas pelotas restantes.

Compites contra el campo de golf.

2 Jugadores: Termina una etapa del recorrido en un número menor de golpes que el otro jugador.

Tienes muchas oportunidades de hacerle algunas malas pasadas a tu rival.

Comencemos el juego

Una vez seleccionada la modalidad, aparece el cursor de hoyo, indicando el número del siguiente hoyo y el valor del par. Estudia toda el área alrededor del hoyo y planea una estrategia para introducir la pelota en el hoyo con el menor número de golpes posibles. Luego mueve la mira blanca al tee. Busca el mejor lugar para empezar y presiona el Botón 2 para poner la pelota.

Allenamento: Familiarizzatevi col gioco. Imparate ad utilizzare l'indicatore della potenza, ad eseguire tiri di sponda e ad inventare nuove strategie per buche particolarmente difficili (tiri lunghi o buche con numerosi ostacoli e rischi).

1 giocatore: Finite tutti e tre i livelli con ancora alcune palline in vostro possesso. La competizione è contro il percorso.

2 giocatori: Superate un livello del percorso con un numero di tiri inferiore a quello del vostro avversario. Vi sono moltissime occasioni per ostacolare il vostro opponente!

Inizio del gioco

Dopo aver selezionato un modo, la buca appare e viene visualizzato il numero della buca seguente assieme al suo numero di par. Guardate tutta l'area attorno alla buca ed escogitate un corso di azioni per portare la pallina in buca col minor numero possibile di tiri. Portate quindi il cursore bianco sul tee. Trovate la posizione migliore per partire e premete il pulsante 2 per posizionare la pallina.

Practice Mode: Skaffa en känsla för spelet. Lär dig att använda Styrkemätaren – "Power gauge", att valla bollar och att tänka ut en strategi för speciellt svåra hål (långa hål, eller hål med många hinder och faror).

1 Player Mode: Avsluta alla tre etapperna och ha bollar kvar.

Spelaren tävlar mot par för banan.

2 Players Mode: Klara av etappen med färre slag än motspelaren.

Många chanser ges att spela motståndaren allehanda fula tricks!

Börja spela

När val av spel gjorts visas hålmarkören med hålets nummer och par för hålet. Studera hela hålarean och bygg upp en strategi för att få bollen i hål med så få slag som möjligt. Flytta sedan det vita siktet till utslagsplatsen. Efter att ha bestämt den bästa placeringen, tryck på Manöverknapp 2 för att placera bollen.

Practice: Leer hier het spel. Kijk hoe je de Kracht Meter moet gebruiken, hoe je bepaalde slagen moet maken en bedenk hier bepaalde strategieën voor moeilijke holes (lange holes of holes met veel obstakels en hindernissen).

1 Player: Speel in alle drie de gebieden en probeer wat ballen over te houden. Jij speelt tegen de baan.

2 Players: Probeer in een gebied minder slagen nodig te hebben dan je tegenstander. Je hebt genoeg kansen om het hem behoorlijk moeilijk te maken!

Het Spel Spelen

Nadat je de mode gekozen hebt, zie je de gegevens van de hole. Je ziet het nummer en de par die voor die hole staat. Bekijk de hele omgeving rondom de hole en bedenk hoe je de bal in zo min mogelijk slagen in de put kunt krijgen. Zet daarna het witte vizier op de tee mat. Kies de beste beginplaats uit en druk op toets 1 of 2 om de bal neer te leggen.

You have another chance to scan the hole and plan your first shot. Press Button 2 and you'll see a golf ball repeatedly moving away from your own ball. This represents the path your ball would take if you were to hit it as it's aimed. To change the direction, press the D-Button. Press Button 2 to continue.

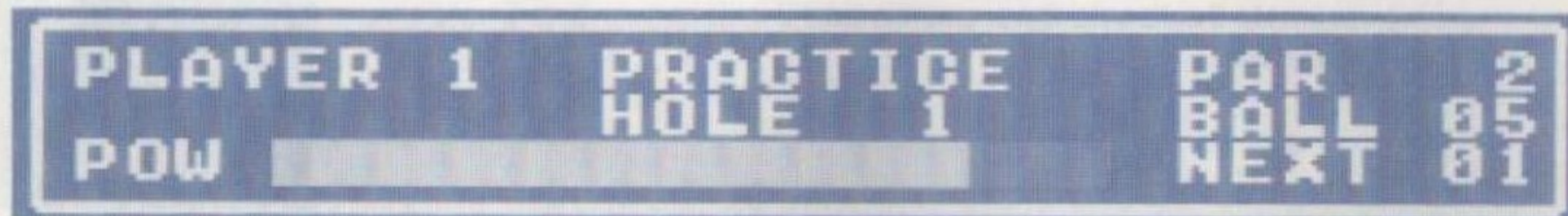
The Status window appears at the top of the screen. The Power gauge, the player currently preparing to take a shot, the number of the hole, the stage name (or Practice Mode indication), its par rating and the number of balls remaining are shown. Watch the Power gauge as the bar grows left to right and shrinks right to left. Press Button 2 to shoot when the bar is to the extreme right for highest power. Naturally there will be times when you don't need that much power, so try different power levels at various distances.

Sie haben noch eine weitere Gelegenheit, die Umgebung des Lochs zu prüfen und Ihren ersten Schlag zu planen. Drücken Sie Taste 2 und Sie sehen einen Golfball, der sich mehrfach von Ihrem eigenen Ball fortbewegt. Dieser zeigt den Weg an, den Ihr Ball nehmen würde, wenn er wie vorgesehen abgeschlagen würde. Um die Richtung zu verändern, drücken Sie die R-Taste. Drücken Sie dann Taste 2, um fortzufahren.

Das Spielstatus-Fenster erscheint an der Oberseite des Bildschirms. Die Schlagkraft-Anzeige (POW) des Spielers, der gegenwärtig einen Abschlag vorbereitet, die Nummer des Lochs, die Stufenbezeichnung (oder die Anzeige für Übungsbetriebsart), die Par-Bewertung des Lochs und die Anzahl der noch verbleibenden Bälle werden hier angezeigt. Beachten Sie die Schlagkraft-Anzeige, wenn sich der Anzeigebalken von links nach rechts ausdehnt und von rechts nach links verkürzt. Drücken Sie Taste 2, um einen Abschlag durchzuführen, wenn sich der Anzeigebalken zur Anzeige der höchsten Schlagkraft ganz rechts befindet. Natürlich gibt es Spielsituationen, wo Sie nicht soviel Schlagkraft benötigen. Versuchen Sie daher verschiedene Schlagkraft-Einstellungen bei verschiedenen Entfernungen.

Encore une fois vous avez la possibilité d'examiner le trou et de penser au coup. Appuyez sur le bouton 2 et vous verrez une balle de golf s'éloigner de votre balle. Elle indique le trajet que suivrait votre balle si vous la frappiez dans la direction actuelle. Pour modifier la direction, agissez sur le bouton D. Appuyez sur le bouton 2 pour continuer.

La fenêtre d'état s'affiche à la partie supérieure de l'écran. La jauge de puissance, le joueur qui se prépare à lancer une balle, le nombre de trous, le nom de l'étape (ou l'indication du mode d'apprentissage), son par et le nombre de balles restant en jeu sont indiqués. Observez la barre de la jauge de puissance; elle grandit de la gauche vers la droite, et diminue dans le sens inverse. Pour utiliser la puissance maximale, appuyez sur le bouton 2 lorsque la barre est à l'extrême droite. Bien sûr vous n'avez pas toujours besoin de la puissance maximale; faites des essais à différents niveaux de puissance et pour diverses distances.



Hay otra forma de estudiar el hoyo y planear tu primer golpe. Presiona el Botón 2 y verás una pelota de golf que sale de tu propia pelota y se aleja tomando la trayectoria que tendrá la pelota si efectúas el golpe tal cual lo planeado. Para cambiar la dirección, presiona el Botón D. Presiona el Botón 2 para continuar.

La ventana de Status aparece en la parte superior de la pantalla. Aquí aparecen el medidor de potencia, el jugador que se está preparando para efectuar un golpe, el número de hoyo, el nombre de la etapa (o indicación de Modalidad de Práctica), el valor del par y el número de pelotas restantes. Observa como la barra del medidor de potencia crece de izquierda a derecha y se acorta de derecha a izquierda. Presiona el Botón 2 para efectuar el golpe cuando la barra esté a la extrema derecha para lograr mayor potencia. Naturalmente, algunas veces no necesitarás tanta potencia, por eso prueba diferentes niveles de potencia a varias distancias.

Vi è un altro modo per decidere il primo tiro. Se premete il pulsante 2, vedrete una pallina da golf che si allontana ripetutamente dalla vostra pallina. Ciò rappresenta il percorso che la pallina segue se dovete colpirla nella direzione in cui essa è indirizzata. Per cambiare la direzione, premete il pulsante D. Premete il pulsante 2 per continuare.

Le indicazioni di stato appaiono sulla parte superiore dello schermo. Vengono visualizzati l'indicatore della potenza, il giocatore al tiro, il numero della buca, il nome del livello (oppure l'indicazione del modo di allenamento), il numero di par ed il numero di palline rimanenti. Osservate l'indicatore della potenza mentre esso cresce da sinistra a destra e cala da destra a sinistra. Premete il pulsante 2 quando l'indicatore raggiunge l'estrema posizione sulla destra per eseguire il tiro con la massima potenza. Naturalmente, vi sono dei casi in cui la massima potenza non è necessaria e perciò provate diversi livelli di potenza per le varie distanze.

En andra chans ges att överblicka hålet och planera första slaget. Om Manöverknapp 2 nedtrycks ses en boll upprepade gånger flyttas iväg från den egna bollen. Detta representerar den bana bollen tar om den slås ut som den nu är placerad. Tryck på Styrplattan för att ändra riktningen. Tryck på Manöverknapp 2 för att försätta.

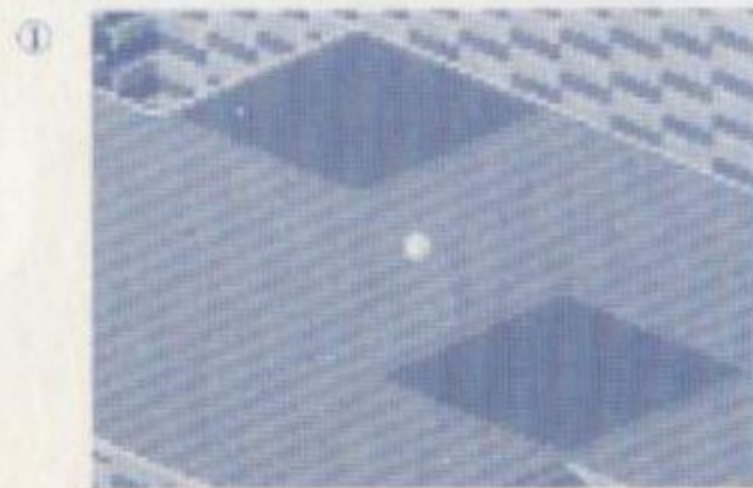
Statusrutan visas i den övre delen av bilden. Styrkemätaren, hålnummer, vilken spelares tur det är, etapp (alt. Practice Mode), hålets par och antalet kvarvarande bollar visas. Studera Styrkemätaren allteftersom den ökar från vänster till höger och minskar från höger till vänster. Tryck på Manöverknapp 2 när mätaren är längst till höger för kraftigast möjliga slag. Naturligtvis finns det tillfällen när så mycket styrka inte behövs, så prova varierande styrka vid olika distanser.

Je krijgt nog een kans om je eerste slag beter te bekijken. Als je op toets 2 drukt, zie je dat er een golfbal vanuit jouw eigen bal beweegt. Deze bal rolt in de richting waarin jouw bal ook zal gaan als je uit die positie in die richting slaat. Verander de richting met de R-toets of ga door met toets 2.

Aan de bovenkant van het scherm zie je het Status scherm. Je ziet de Kracht Meter, de speler die aan de beurt is, het nummer van de hole, de naam van het gebied (of PRACTICE), de par van de hole en hoeveel ballen je nog hebt. De Kracht Meter neemt toe naar rechts en neemt af naar links. Druk op toets 2 als de meter helemaal naar rechts staat om de hardste slag te maken. Soms heb je ook wat minder kracht nodig, dus probeer snel uit te vinden hoe de Kracht Meter werkt op verschillende afstanden.

Hazards and Obstacles

- ① **Water:** Golf balls don't float! If your ball goes into the water, you lose a shot. There are other obstacles that you can use to your advantage (or, in a two-player game, to your opponent's dismay).
- ② **Bound:** Hitting one of these bumper-like objects sends your ball way off course. Try to avoid them if possible. Hit the same bound three times, though, and it disappears!
- ③ **Stationary Bar:** This doesn't give your ball any extra momentum, and can be used to make bank shots.
- ④ **Control Bar:** This is a springy bar which you can move. Use it to propel your ball up long, steep inclines.
- ⑤ **Treadmill:** On some holes, you'll find treadmills that move continuously. Many of the treadmills can be turned on and off by using the appropriate switch. Watch out, because more often than not, getting caught on a moving treadmill guarantees you a wet ball and a high score for the hole.



Wassergräben und Hindernisse

- ① **Wasser:** Golfbälle schwimmen nicht! Wenn Ihr Ball ins Wasser fällt, verlieren Sie einen Schlag. Es gibt andere Hindernisse, die Sie zu Ihrem Vorteil einsetzen können (oder in einem Spiel für zwei Spieler, um Ihren Gegner zu behindern).
- ② **Prallpfosten:** Wenn Sie eines dieser einem "Bumper" beim Flipper-Spiel ähnlichen Objekte treffen, weicht Ihr Ball vom Kurs ab. Versuchen Sie diese daher weitgehend zu vermeiden. Wenn Sie jedoch denselben Prallpfosten dreimal treffen, verschwindet er!
- ③ **Stationäre Stange:** Diese gibt Ihrem Ball kein zusätzliches Beschleunigungs-Moment sondern kann dazu verwendet werden, Banden-Schüsse durchzuführen.
- ④ **Stange mit Flugweg-Beeinflussung:** Hierbei handelt es sich um eine gefederte Stange, die beweglich ist. Verwenden Sie sie dazu, Ihren Ball lange, steile Steigungen hinaufzuschießen.
- ⑤ **Tretmühle:** Bei einigen Löchern finden Sie Tretmühlen (bewegliche Flächen), die sich kontinuierlich bewegen. Viele der Tretmühlen können ein- und ausgeschaltet werden, indem Sie den entsprechenden Schalter betätigen. Aber Vorsicht! Sehr häufig werden Sie auf einer sich bewegenden Tretmühle festgehalten. Dies garantiert Ihnen einen nassen Ball und eine hohe Punktzahl an diesem Loch.

Dangers et obstacles

- ① **L'eau:** Une balle de golf ne flotte pas. Si votre balle atteint l'eau, vous perdez le coup. Il existe des obstacles dont vous pouvez profiter (et, dans le cas où vous jouez à deux, vous servir pour faire perdre votre adversaire).
- ② **Les butées de renvoi:** Si la balle touche une de ces butées, sa course est déviée. Dans la mesure du possible, tentez de les éviter ... ou au contraire heurtez-les trois fois pour qu'elles disparaissent!
- ③ **La barre immobile:** Elle ne transmet aucun puissance additionnelle à la balle mais peut être utilisée pour les coups par la bande.
- ④ **La barre de commande:** Elle est montée sur ressorts et peut être déplacée. Utilisez-la pour lancer votre balle à l'assaut des pentes longues et très inclinées.
- ⑤ **Le moulin:** Certains trous sont accompagnés d'un moulin en perpétuel mouvement. La plupart des moulins peuvent être arrêtés, ou mis en mouvement, grâce à l'interrupteur. Soyez attentif car le plus souvent un moulin en mouvement entraîne votre balle dans l'eau et augmente le score.



Obstáculos naturales y artificiales

- ① **Agua:** ¡Las pelotas de golf no flotan! Si se te cae la pelota al agua, perderás el golpe. Hay otros obstáculos que puedes usar para tu ventaja (o, en el caso de dos jugadores, para desaliento de tu rival).
- ② **Rebote:** El golpe contra uno de estos objetos tipo paragolpes manda tu pelota fuera del campo. Trata de evitarlos en lo posible. Si la pelota pega tres veces contra el mismo rebote, desaparece.
- ③ **Barra fija:** Esta no le da a tu pelota mayor ímpetu y puedes utilizarla para efectuar golpes de banda.
- ④ **Barra de control:** Esta es una barra elástica que puedes mover. Usala para impulsar tu pelota hacia arriba de pendientes largas y empinadas.
- ⑤ **Molinetes:** En algunos hoyos encontrarás molinetes que se mueven continuamente. Muchos de ellos pueden activarse y desactivarse mediante el interruptor apropiado. Obsérvalos, porque las más de las veces, quedar atrapado en un molinete móvil te garantiza una buena pelota y un alto puntaje para el hoyo.

Rischi ed ostacoli

- ① **Acqua:** Le palline da golf non galleggiano. Se la pallina entra nell'acqua perdete un tiro. Vi sono ostacoli che potete utilizzare a vostro vantaggio (oppure, in una partita con due giocatori, a svantaggio del vostro avversario).
- ② **Rimbalzi:** Se la pallina colpisce uno di questi oggetti essa viene spinta fuori dal suo percorso. Tentate di evitarli per quanto possibile. Essi comunque scompaiono quando vengono colpiti tre volte.
- ③ **Barra stazionaria:** Questa barra non dona alcun momento alla pallina ma può essere utilizzata per eseguire tiri di sponda.
- ④ **Barra di controllo:** Questa è una barra elastica che potete muovere. Utilizzatela per spingere la pallina lungo salite lunghe ed erte.
- ⑤ **Nastro trasportatore:** Presso alcune buche vi sono dei nastri trasportatori che si muovono continuamente. Molti di questi nastri possono essere attivati e disattivati utilizzando l'interruttore appropriato. Fate attenzione poichè, più spesso che non, un nastro trasportatore in movimento significa una pallina nell'acqua ed un alto punteggio per la buca.

Faror och hinder

- ① **Vatten:** Golfbollar flyter inte! Om bollen hamnar i vattnet går den förlorad. Andra hinder kan utnyttjas till spelarens fördel (eller till motspelarens nackdel).
- ② **Bumper:** När bollen träffar en av dessa skickas den ordentligt ur kurs. Försök, om möjligt, att undvika dem. Dock, om samma bumper träffas tre gånger försvinner den!
- ③ **Stationär ribba:** Ger inte bollen någon extra fart, och kan utnyttjas för att valla bollar.
- ④ **Kontrollribba:** Fjädrande, rörlig ribba som kan driva bollen upp för långa, branta motlut.
- ⑤ **Rörliga banor:** Vid vissa hål finns banor som ständigt är i rörelse. Många av banorna kan dock startas och stoppas genom att träffa rätt kontakt, men se upp! Efter att ha hamnat på en rörlig bana är det mer regel än undantag att sluta med en blöt boll och ett högt antal slag.

Hindernissen en Obstakels

- ① **Water:** Golfballen drijven niet! Als de bal in het water komt, verlies je een slag. Er zijn andere obstakels die je in jouw voordeel kunt gebruiken (of in een 2 spelers spel om je tegenstander tegen te zitten).
- ② **Bumper:** Als je bal dit voorwerp raakt, rolt hij de hele andere kant op. Probeer ze dus te ontwijken. Als je een bumper drie keer raakt, verdwijnt hij van het scherm.
- ③ **Vaste Staaf:** Je bal stuitert hier tegen terug, maar gaat niet sneller. Gebruik hem in je voordeel.
- ④ **Controle Staaf:** Je kunt deze staaf bewegen. Gebruik hem om je bal op hoge, steile hellingen te slaan.
- ⑤ **Draaimolen:** Op sommige holes staan bewegende draaimolens. De meeste draaimolens kun je met de juiste knop aan- en uitzetten. Pas wel goed op, want als je erin komt, wordt je bal snel nat en kost je dat extra slagen.



⑥ **Switch:** To activate a still treadmill or stop a moving one, aim your ball toward the switch and fire. If you're good, you might even be able to carom your ball into good position.

⑦ **Standing Bridge:** Before you can use this bridge to cross a water hazard, you must knock it down. Hit it with your ball once and it falls across the water. You can cross on your next shot.

⑧ **Moving Bridge:** Timing is everything when attempting to cross a moving bridge. Keep an eye on your Power gauge while watching the movement of the bridge. Unless your shot is timed perfectly with just the right amount of power, your ball will almost certainly end up in the water.

⑨ **Warps:** These appear at various spots along the course, and can be a blessing or a nightmare. To use them, hit the ball into the entrance, marked "In" and it returns to the course from the warp's exit, marked "Out." There are some times when you may not want to use the warps. Aim your shot carefully to steer clear of them. On other holes, you will find that there are multiple sets of warps. Figure out which set to use, because a wrong decision will cost you strokes!



⑧ **Schalter:** Um eine stehende Tretmühle einzuschalten oder eine sich bewegende auszuschalten, zielen Sie Ihren Ball auf diesen Schalter und schlagen ab. Wenn Sie besonders geschickt sind, kann es Ihnen sogar gelingen, Ihren Ball dabei in eine gute Position für den nächsten Schlag zu führen.

⑦ **Feste Brücke:** Ehe Sie diese Brücke dazu verwenden können, einen Wassergraben zu überwinden, müssen Sie sie herablassen. Schießen Sie sie einmal mit Ihrem Ball an, und sie fällt über das Wasser. Mit dem nächsten Schlag können Sie dann die Brücke überqueren.

⑧ **Bewegliche Brücke:** Wenn Sie versuchen, eine bewegliche Brücke zu überqueren, ist der richtige Zeitpunkt besonders wichtig. Behalten Sie Ihre Schlagkraft-Anzeige im Auge, während Sie die Bewegung der Brücke beobachten. Wenn es Ihnen nicht gelingt, mit perfektem Timing und mit genau der richtigen Kraft abzuschlagen, landet Ihr Ball mit Sicherheit im Wasser.

⑨ **Geheimwege:** Diese erscheinen an verschiedenen Stellen im Verlauf des Kurses und können sich entweder als Segen oder als Alptraum herausstellen. Wenn Sie sie benutzen wollen, schlagen Sie den Ball in den Eingang, der mit "IN" gekennzeichnet ist, und er kommt am Ausgang des Geheimgangs, der mit "OUT" gekennzeichnet ist, wieder heraus. Manchmal wollen Sie solche Geheimgänge nicht verwenden. Zielen Sie bei Ihrem Schuß sorgfältig, um sich von ihnen fernzuhalten. Bei einigen Löchern gibt es ganze Geheimgang-Gruppen. Finden Sie heraus, welchen Sie verwenden müssen, da Sie eine falsche Entscheidung wichtige Schläge kostet!

⑥ **L'interrupteur:** Pour mettre en mouvement un moulin, ou l'arrêter, visez et touchez l'interrupteur avec la balle. Si vous êtes adroit, vous pouvez même faire un carambolage et placer la balle au bon endroit.

⑦ **Le pont levant:** Avant de pouvoir utiliser ce pont pour traverser l'eau, vous devez l'abaisser. Frappez-le avec la balle puis passez de l'autre côté avec le coup suivant.

⑧ **Le pont mobile:** Une bonne synchronisation fait toute la différence lorsque vous tenterez de traverser un pont mobile. Observez la jauge de puissance tout en regardant le pont. Il faut que votre coup parte au bon moment et avec la force appropriée pour que la balle ne tombe pas dans l'eau.

⑨ **Les gauchissements:** Ils apparaissent en divers endroits et peuvent être un cauchemar autant qu'une bénédiction. Pour les utiliser vous devez lancer la balle de manière qu'elle touche l'entrée ("In"); elle revient alors sur la parcours par la sortie ("Out"). Il peut arriver que vous ne souhaitiez pas utiliser un gauchissement. Dans ce cas, visez soigneusement de manière à l'éviter. Certains trous sont accompagnés de plusieurs ensembles de gauchissements. Réfléchissez bien avant de jouer car toute erreur vous coûtera un grand nombre de coups.



⑥ **Interruptor:** Para mover o detener un molinete, dirige tu pelota hacia el interruptor y dispara. Si eres bueno, podrás inclusive hacer una carambola y ubicar tu pelota en una buena posición.

⑦ **Puente levantado:** Antes de poder usar este puente para cruzar el agua, debes derribarlo. Golpéalo con tu pelota una vez y caerá sobre el agua. Puedes cruzarlo en tu próximo golpe.

⑧ **Puente móvil:** Es necesario esperar el momento oportuno para intentar cruzar este puente. Vigila el medidor de potencia mientras miras el movimiento del puente. Si el golpe no es perfectamente oportuno con la cantidad justa de potencia, tu pelota irá a parar casi sin duda al agua.

⑨ **Curvaturas:** Aparecen en varios puntos del campo y pueden constituir una bendición o una pesadilla. Para usarlas, golpea la pelota hacia la entrada marcada "In" y ésta regresará al campo por la salida marcada "Out". En algunas oportunidades no querrás utilizar estas curvaturas. Apunta tu golpe cuidadosamente para evitar cualquier contacto con ellas. En otros hoyos encontrarás que hay varios conjuntos de curvaturas. Calcula bien qué conjunto usar porque una decisión equivocada te costará golpes.

⑥ **Interruttore:** Per attivare o disattivare il movimento di un nastro trasportatore, mirare verso l'interruttore e tirare la pallina. Con un buon tiro potete anche essere in grado di portare la pallina in una buona posizione.

⑦ **Ponte stazionario:** Prima di poter utilizzare questo ponte per attraversare un corso d'acqua è necessario colpirlo e farlo cadere. Colpitelo una volta per farlo cadere. Potete quindi attraversare col tiro successivo.

⑧ **Ponte mobile:** Per attraversare un ponte mobile la scelta del tempo è estremamente importante. Osservate l'indicatore della potenza assieme al movimento del ponte. Se il tiro non viene eseguito perfettamente con la giusta potenza, la pallina finirà quasi certamente in acqua.

⑨ **Buchi neri:** Questi appaiono in varie posizioni lungo il percorso e possono essere una benedizione o un incubo. Per utilizzarli, tirate la pallina nell'ingresso marcato con "In", e la pallina ritornerà sul percorso dall'uscita marcata "Out". In alcuni casi è meglio non utilizzare i buchi neri. Mirare con attenzione per evitarli. Su altre buche vi sono buchi neri multipli. Calcolate attentamente quali buchi neri utilizzare poiché una decisione sbagliata vi può costare dei tiri.

⑥ **Kontakt:** Skjut bollen mot en av dessa för att starta eller stoppa en av de rörliga banorna. En skicklig spelare kan få bollen att studsas ut till ett bra läge efteråt.

⑦ **Stående brygga:** Innan denna brygga kan utnyttjas för att korsa ett vattenhinder måste den knuffas omkull. Träffa den med bollen och bryggan faller över vattenhindret. Med nästa slag är det möjligt att korsa över.

⑧ **Rörlig brygga:** När det gäller att korsa över en rörlig brygga är tajming oerhört viktigt. Håll ett öga på Styrkemätaren såväl som på bryggan. Om inte slaget är perfekt tajmat med exakt rätt styrka kommer bollen med all sannolikhet att hamna i vattnet.

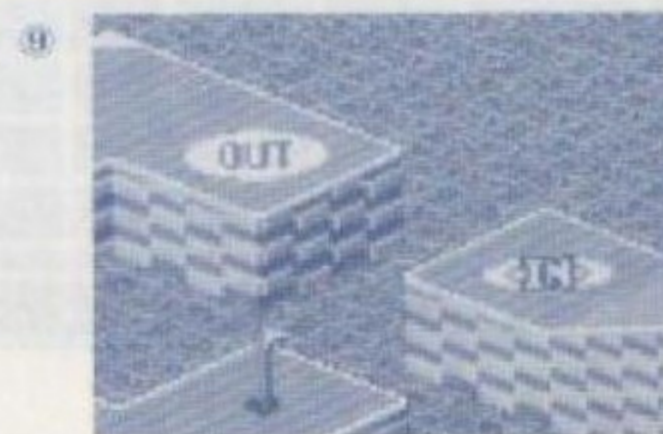
⑨ **"Warps":** Dessa dyker upp på olika platser utefter banan, och kan vara en välsignelse eller en mardröm. Utnyttja dessa genom att slå in bollen i ingångshålet märkt "In", och den kommer ut genom utgångshålet märkt "Out". Ibland är det säkrare att inte utnyttja dem dock. Sikta då noga för att undvika dem. Vid vissa hål finns det ett flertal "Warps". Finn ut vilken som är den rätta; ett felaktigt beslut kostar slag!

⑥ **Knop:** Om een draaimolen te laten stoppen of te laten draaien, moet je met de bal deze knop raken. Als je goed kunt spelen, rolt de bal misschien ook nog de goede kant op.

⑦ **Open Brug:** Voordat je met deze brug over het water kunt, moet je hem eerst omlaag stoten. Als je hem één keer raakt met je bal, valt hij plat en daarna kun je met je bal er overheen.

⑧ **Bewegende Brug:** Speel je bal op het juiste moment over deze brug, anders loopt het verkeerd af. Let goed op je Kracht Meter terwijl je de beweging van de brug bekijkt. Als je te hard of te zacht slaat of niet precies op het juiste moment, eindigt de bal meestal in het water.

⑨ **Warps:** Deze verschijnen op verschillende plaatsen op de baan en kunnen je geluk of ongeluk brengen. Mik de bal in de ingang waarop "IN" staat en hij komt dan er bij "OUT" weer uitrollen. Soms hoeft je er niet eens gebruik van te maken, mik er dan ruim om heen. Op sommige holes zijn zelfs meerdere warps. Kijk wel goed uit welke je gebruikt, want anders kan het je slagen kosten!



Practice Mode

The practice course consists of six holes. Each one has traits that resemble the holes on the real courses, but naturally the practice holes are a bit easier. Play this course as many times as you want, until you feel you're ready to take on the 1 and 2 player games.

1 Player Mode

It's you versus the course in this mode. Try to make the shots using as few balls as possible. If you use up your supply of golf balls before you finish the holes in that stage, you lose the game.

Between holes the Scorecard appears. The information displayed is as listed below:

- The current stage.
- The hole numbers.
- The number of balls remaining.

STAGE 1		BALL 5	
NO.	PAR	STROKE	SCORE
1	3	1	- 2
2	3	3	0
3	3	3	0
4	3	5	2
5	5	5	0
6	5	9	4
TOTAL	22	26	4

Übungs-Betriebsart

Der Übungs-Kurs besteht aus sechs Löchern. Jedes davon verfügt über Merkmale, die den Löchern des wirklichen Kurses entsprechen, aber natürlich sind die Übungslöcher etwas leichter. Spielen Sie diesen Kurs so häufig Sie wollen, bis Sie sich sicher fühlen, um in ein richtiges Spiel mit ein oder zwei Spielern zu gehen.

Spiel für einen Spieler

In dieser Betriebsart spielen Sie gegen den Kurs. Versuchen Sie, den Kurs mit so wenigen Bällen wie möglich zu überwinden. Wenn Sie alle Golfbälle aufgebraucht haben, ehe Sie am letzten Loch der Stufe sind, haben Sie das Spiel verloren.

Zwischen den einzelnen Löchern erscheint Ihr Datenblatt. Die angezeigten Informationen sind nachfolgend angegeben:

- Die gegenwärtige Stufe.
- Die Lochnummern.
- Die Anzahl der noch verbleibenden Bälle.

Le mode d'apprentissage

Le parcours d'apprentissage comprend six trous. Chaque trou ressemble, par ses caractéristiques, à un trou du parcours réel mais la difficulté est moindre. Jouez sur ce parcours autant de fois que vous le désirez et jusqu'à ce que vous vous sentiez d'attaque pour les parties à un ou deux joueurs.

Le mode à un joueur (1 Player Mode)

Dans ce cas, vous jouez contre le parcours. Essayez de n'utiliser qu'un nombre de balles aussi faible que possible. Si vous employez toutes les balles de golf avant de terminer une étape, vous perdez la partie.

Le tableau des scores s'affiche entre chaque trou. Voici ce qu'il indique:

- L'étape actuelle.
- Le nombre de trous.
- Le nombre de balles restant en jeu.

Modalidad de Práctica

El campo de práctica está compuesto por seis hoyos. Cada uno tiene caminos que recuerdan a los hoyos de los campos reales, pero naturalmente los hoyos de práctica son un poco más fáciles. Juega las veces que quieras hasta que te sientas listo para el juego de 1 y 2 jugadores.

Modalidad de 1 Jugador

En esta modalidad, tú juegas contra el campo. Trata de hacer los golpes utilizando la menor cantidad posible de pelotas. Si se acaba tu provisión de pelotas de golf antes de terminar con los hoyos de esta etapa, perderás el juego.

Entre hoyos aparece la Tarjeta de Puntaje. La información visualizada es la siguiente:

- La etapa actual.
- Los números de hoyos.
- El número de pelotas restantes.

Modo di allenamento

Il percorso di allenamento consiste di sei buche. Ciascuna possiede caratteristiche simili alle quelle delle buche del percorso reale ma naturalmente esse sono più facili. Giocate su questo percorso fino a che non vi sentite pronti a giocare nei modi ad 1 o a 2 giocatori.

Modo ad 1 giocatore

In questo modo la partita si svolge tra voi ed il percorso. Provate ad utilizzare il minor numero possibile di palline. Se finite le vostre palline prima di finire il percorso perdetevi la partita.

Tra una buca e l'altra appare la tabella dei punteggi. Le informazioni vengono visualizzate come indicato di seguito:

- Il livello attuale.
- Il numero di buche.
- Il numero di palline rimanenti.

Practice Mode

Övningsbanan består av sex hål. Vardera hålet påminner om hål på tävlingsbanan, men är naturligtvis något enklare. Spela så många rundor du känner att du behöver innan det är dags att prova på tävlingsbanan för en eller två spelare.

1 Player Mode

Tävla mot par för banan. Försök att använda så få bollar som möjligt. Om alla bollar använts innan etappens alla hål är avklarade är spelet förlorat, bokstavligen talat.

Mellan varje hål visas protokollet. Informationen som visas är:

- Etapp.
- Hålnummer.
- Antal kvarvarande bollar.

Practice Mode

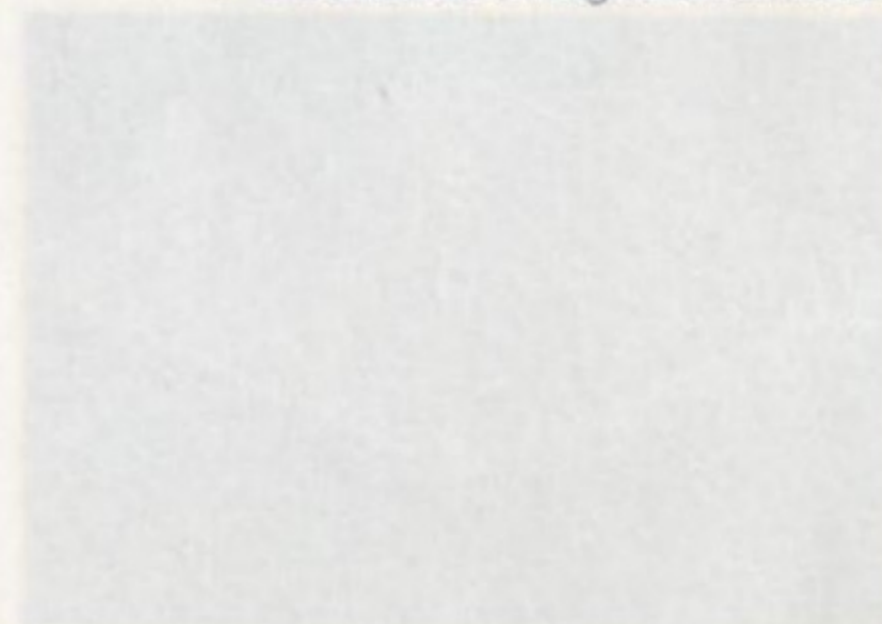
De oefenbaan heeft zes holes. Ze zien er net zo uit als de echte holes van het gewone spel, maar ze zijn alleen wat makkelijker. Speel in het begin veel in deze mode. Dan ben je echt goed voorbereid op de echte baan.

1 Player Mode

Hier speel je tegen de baan. Probeer de baan in zo weinig mogelijk slagen af te maken. Als je, voordat je de baan helemaal afgemaakt hebt, al je ballen verloren hebt, is het spel afgelopen.

Na elke hole verschijnt de scorekaart. Daarop zie je de volgende informatie:

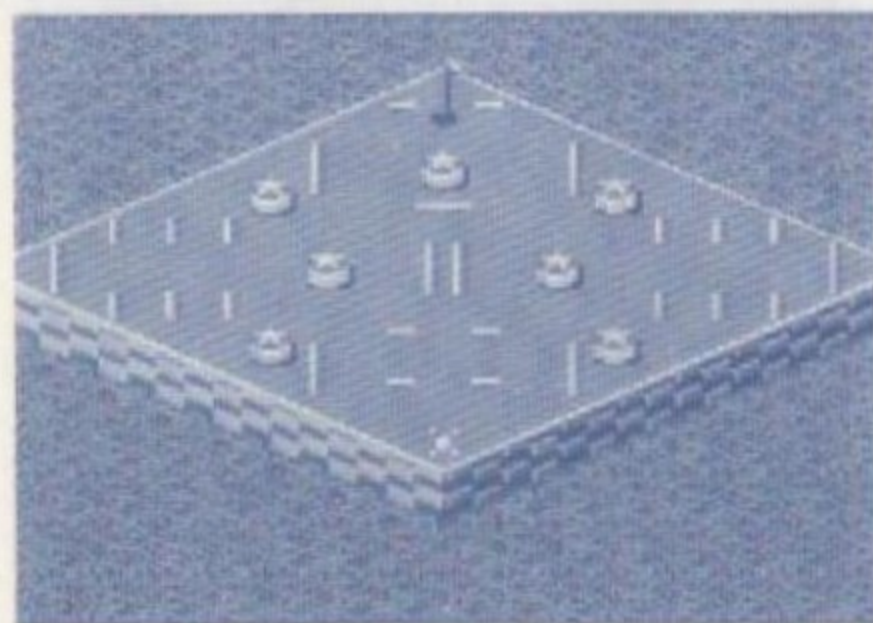
- Het huidige gebied.
- De hole nummers.
- Het aantal overgebleven ballen.



- The par rating for each hole in the stage.
- The number of strokes made on each previous hole.
- Your score on each hole.
- Your total score.

The course consists of eighteen holes, divided into three stages. You must get through each stage with balls remaining in order to advance to the next stage. Making it through all three stages without running out of balls means you've beaten the course!

Increase your supply of balls at the Bonus Stage. It appears after the first two stages. Scoring is done by hitting the bounds until they disappear (remember, they disappear after they've been hit three times), or by getting the ball in the hole. You gain one ball each time you put the ball in the cup or get rid of one bound. You have five chances to score, so aim carefully!



- Die Par-Bewertung für jedes Loch in dieser Stufe.
- Die Anzahl der Schläge, die bei jedem vorhergehenden Loch durchgeführt wurden.
- Die Punktwertung an den einzelnen Löchern.
- Ihre Gesamtpunktzahl.

Der Kurs besteht aus insgesamt 18 Löchern, die in drei Stufen unterteilt sind. Sie müssen es schaffen, mit Ihren verbleibenden Bällen durch jede Stufe zu gelangen, um bis zur nächsten Stufe vorzurücken. Wenn es Ihnen gelingt, alle drei Stufen zu überwinden, ohne daß Ihnen die Bälle ausgehen, haben Sie den Kurs besiegt!

Füllen Sie Ihren Ballvorrat in der Bonus-Stufe auf. Diese erscheint nach den ersten beiden Stufen. Sie erhalten zusätzliche Bälle, indem Sie die Prallpfosten treffen, bis diese verschwinden (erinnern Sie sich, daß diese verschwinden, nachdem sie dreimal getroffen wurden), oder indem Sie den Ball in das Loch schlagen. Sie erhalten jedesmal dann einen zusätzlichen Ball, wenn Sie den Ball ins Loch bekommen oder einen Prallpfosten beseitigen. Sie haben fünf Chancen, Zusatzbälle zu erringen. Zielen Sie also sorgfältig!

- Le par pour chaque trou de l'étape.
- Le nombre de coups pour chaque trou précédent.
- Votre score pour chaque trou.
- Votre score total.

Le parcours comporte dix-huit trous et il est divisé en trois étapes. À la fin des deux premières étapes et pour passer à l'étape suivante, vous devez encore disposer de balles. Franchir les trois étapes et posséder encore au moins une balle signifie que vous avez gagné.

Augmentez votre lot de balles lorsque vous êtes à l'étape Bonus. Elle suit les deux premières étapes. Pour marquer des points vous devez toucher une butée de renvoi et la faire disparaître (pour cela, il faut la toucher trois fois), ou mettre la balle dans le trou. Vous gagnez une balle chaque fois que vous placez la balle dans la coupe ou faites disparaître une butée de renvoi. Vous avez cinq chances de marquer des points; visez bien!

- El valor del par para cada hoyo de la etapa.
- El número de golpes hecho para cada hoyo previo.
- Tu puntaje en cada hoyo.
- Tu puntaje total.

El campo consiste de 18 hoyos, divididos en tres etapas. Debes pasar cada etapa con las pelotas restantes a fin de avanzar a la siguiente. Si pasas las tres etapas sin quedarte sin pelotas, habrás vencido al campo.

Aumenta tu provisión de pelotas en la Etapa Suplementaria. Aparece después de las dos primeras etapas. El puntaje se logra golpeando los rebotes hasta que desaparezcan (recuerda que desaparecen golpeándolos tres veces), o metiendo la pelota en el hoyo. Ganas una pelota cada vez que metes la pelota en el hoyo o eliminas un rebote. Tienes cinco oportunidades de ganar puntaje... ¡Apunta con cuidado!

- Il numero di par per ciascuna buca del livello.
- Il numero dei tiri eseguiti per ciascuna buca precedente.
- Il vostro punteggio per ciascuna buca.
- Il vostro punteggio totale.

Il percorso consiste di diciotto buche divise in tre livelli. Dovete superare ciascun livello con ancora delle palline avanzate per poter avanzare al livello successivo. Se riuscite a superare tutti e tre i livelli senza finire le palline avete vinto.

Aumentate il numero delle vostre palline con lo schermo bonus. Esso appare dopo i primi due livelli. I punti vengono ottenuti colpendo i rimbalzi fino a che non scompaiono (ricordate che essi scompaiono dopo essere stati colpiti tre volte) oppure mandando la pallina in buca. Potete guadagnare una pallina ogni volta che mandate la pallina in buca o quando fate scomparire un rimbalzo. Avete cinque possibilità e perciò mirate con attenzione.

- Varje håls par.
- Antalet slag som använts för de föregående hålen.
- Resultat för varje hål.
- Totalt resultat.

Banan består av arton hål, indelade i tre etapper. För att kunna avancera till nästa etapp måste varje etapp avklaras med bollar kvar. Att lyckas gå igenom alla tre etapperna med bollar kvar innebär att banan besegrats!

Öka på bollförrådet vid Bonusetappen. Denna dyker upp efter de två första etapperna. Bollar erhålles genom att träffa bumprarna tills de försvinner (tre träffar per bumper krävs), eller genom att slå ner bollen i hålet. En extra boll ges för var gång bollen hamnar i hålet eller när en av bumprarna fås att försvinna. Fem chanser att få nya bollar ges, så sikta noga!

- De par die voor elke hole in dat gebied staat.
- Het aantal slagen dat je op de afgelopen holes hebt gemaakt.
- Je score op elke hole.
- Jouw totale score.

Elke baan heeft achttien holes, verdeeld over drie gebieden. Je moet een gebied eerst afgemaakt hebben voordat je door mag naar het volgende. Als je na alle drie de gebieden nog ballen over hebt, heb je de baan verslagen!

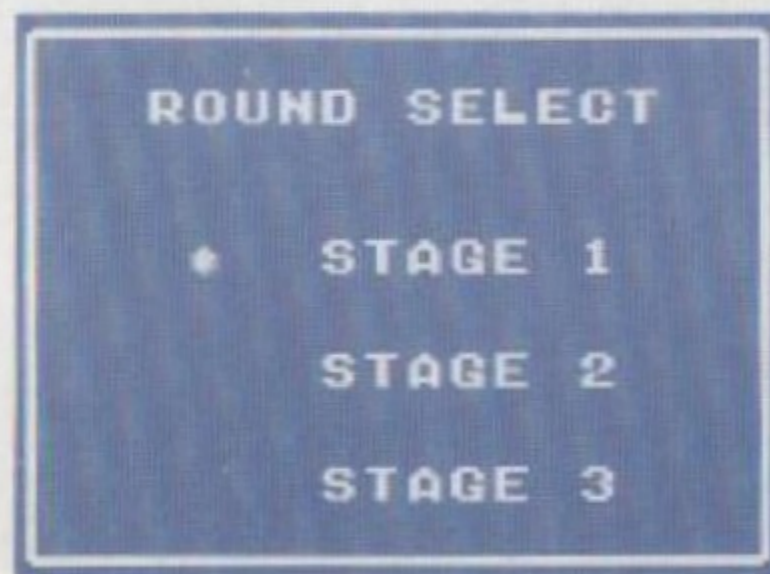
In het Bonus Gebied kun je extra ballen verdienen. Dit zie je na de eerste twee gebieden. Je kunt punten scoren door de bumpers weg te schieten (ze verdwijnen als je ze drie keer geraakt hebt), of door de bal in de put te schieten. Elke keer als er een bumper weggaat of je de bal in de put mikt, krijg je er een bal bij. Je heb maar vijf slagen, dus mik goed!

Head-to-Head

Choose any one of the three stages of the grueling Putt & Putter course. Place the marker next to your choice and enter it by pressing Button 2.

The player who gets through the six-hole stage in fewer strokes wins the competition. In this mode, anything goes! You can be nice and outfox the other player with inventive shots, or you can get down and dirty! The balls touch, so you might try knocking your opponent's ball off course or into the nearest water hazard. Or, if your opponent's ball is on a stopped treadmill, hit the appropriate switch and send his or her ball into the sea! Do anything you have to do to inflate your opponent's score!

The Scoreboard appears following each hole. Each player's score for each individual hole, and a running total for each player are displayed. Try to remember the difference in your scores as you play each hole. It might help you when forming a strategy for the hole.



Kopf an Kopf

Wählen Sie eine der drei Stufen des grausamen Putt & Putter-Kurses. Stellen Sie die Marke neben Ihre Wahl, und geben Sie diese mit einem Druck auf Taste 2 ein.

Der Spieler, der die sechs Löcher in der Stufe mit den wenigsten Schlägen überwindet, ist Sieger des Wettbewerbs. In dieser Betriebsart ist alles erlaubt! Sie können nett sein und den anderen Spieler lediglich mit erfinderischen Schüssen "austrixisen", oder Sie können gemein sein und ihn kräftigst behindern! Die Bälle können sich gegenseitig berühren, so daß Sie versuchen können, den Ball Ihres Gegners aus dem Kurs oder in den nächsten Wassergraben zu treiben. Oder wenn der Ball Ihres Gegners auf einer stehenden Tretmühle liegt, können Sie den entsprechenden Schalter betätigen und seinen oder Ihren Ball in die See schicken! Unternehmen Sie alles, was die Punktzahl Ihres Gegners erhöhen kann!

Nach jedem Loch erscheint eine Wertungstabelle. Die Punktwertung jedes Spielers für jedes einzelne Loch und eine Gesamtauswertung für jeden Spieler werden angezeigt. Versuchen Sie, sich beim Spielen jedes einzelnen Lochs an die Unterschiede Ihrer Punktwertung zu erinnern. Dies kann Ihnen dabei helfen, eine Strategie für das betreffende Loch zu finden.

Face-à-face

Choisissez l'une des trois étapes de Putt & Putter. Placez le marqueur en regard de votre choix et validez le choix en appuyant sur le bouton 2.

Le joueur qui franchit l'étape de six trous avec le plus petit nombre de coups, gagne la partie. Dans ce mode, tout est bon. Vous pouvez être gentil et battre votre adversaire par des coups bien pensés; mais vous pouvez aussi être une peau de vache! Vous pouvez tenter de modifier la trajectoire de la balle de votre adversaire pour qu'elle plonge dans l'eau. Ou bien, si la balle est sur un moulin immobile, vous pouvez appuyer sur le bouton qui convient pour le mettre en mouvement et envoyer sa balle à la mer. Faites tout ce que vous voulez pour augmenter le score de votre adversaire!

Le tableau des scores s'affiche après chaque trou. Il indique le score de chaque joueur pour chaque trou et les totaux. Gardez présent à l'esprit la différence des scores; cela peut vous aider dans l'élaboration d'une stratégie.

STAGE 1		P1 STROKE	P2 STROKE
NO.	PAR		
1	3	6	2
2	3	2	3
3	3	2	4
4	3	3	2
5	5	12	15
6	5		
TOTAL	22	25	26

Confrontación directa

Elige una de las tres etapas del reñidísimo campo Putt & Putter. Coloca el cursor cerca de tu elección e ingrésala presionando el Botón 2.

El jugador que cumple la etapa de 6 hoyos en el menor número de golpes, gana la competencia. En esta modalidad, todo vale. Puedes ser amable y vencer al otro jugador con golpes ingeniosos o puedes ser muy sucio. Las pelotas se tocan, entonces podrías tratar de golpear la pelota de tu rival para sacarla del campo o mandarla hacia el agua. O, si la pelota de tu rival está en un molinete detenido, golpea el interruptor apropiado y tirasela al mar. Haz todo lo que puedas para aumentar el número de golpes de tu rival.

La Tarjeta de Puntaje aparece después de cada hoyo. Se visualiza el puntaje de cada jugador por hoyo y el total acumulado de cada jugador. Trata de recordar la diferencia de puntajes mientras jugas cada hoyo. Te puede ayudar al planear una estrategia para el hoyo.

Testa a testa

Selezionate uno qualsiasi dei tre livelli del percorso. Portate il cursore vicino alla vostra selezione ed eseguite l'introduzione col pulsante 2.

Il giocatore che supera le sei buche del livello col minor numero di tiri vince la partita. In questo modo tutto è possibile. Potete vincere battendo il vostro avversario con tiri sofisticati oppure potete giocare duro. Le palline possono toccarsi e perciò potete provare a mandare la pallina del vostro avversario fuori percorso o nell'acqua. Oppure, se la pallina del vostro avversario si trova su di un nastro trasportatore, potete colpire l'interruttore appropriato per mandare la pallina nell'acqua. Fate tutto quello che è in vostro potere per fare aumentare il numero dei tiri del vostro avversario.

La tabella dei punteggi appare dopo ciascuna buca. Vengono visualizzati sia il punteggio del giocatore per ciascuna buca che il punteggio totale corrente di ciascun giocatore. Provate a ricordare le differenze nei punteggi mentre superate ciascuna buca. Ciò potrebbe essere di aiuto nell'escogitare la strategia vincente per il superamento della buca stessa.

Man mot Man

Välj en av etapperna på den krävande Putt & Putterbanan. Placera markören vid önskad etapp och tryck på Manöverknapp 2.

Den spelare som klarar av etappens sex hål med minst antal slag vinner tävlingen. I denna kamp är allt tillåtet! Du kan vara listig och utmanövrera din motspelare med påhittiga slag. Eller, du kan vara elak och gemen! Bollarna kan träffa varandra och därmed krockas ut från banan eller ner i sjön! Gör vad du kan för att försämra motspelarens resultat!

Protokollet visas efter varje avslutat hål. Båda spelarnas individuella resultat visas för varje hål, likväl som ett löpande resultat. Försök att komma ihåg resultatskillnaden vid varje hål. Detta kan hjälpa till att planera en strategi för hålet.

Tegen Elkaar

Kies één van de drie gebieden van de Putt & Putter baan. Zet de cursor naast je keuze en druk op toets 2.

De speler die met de minste slagen door de baan komt, is de winnaar. In deze wedstrijd mag alles! Je kunt aardig zijn en alleen maar slim spelen, maar je kunt ook gemeen zijn en je tegenstander pesten. Probeer dan met jouw bal de bal van je tegenstander in het water te mikken. Of zet de draaimolen aan als jouw tegenstander's bal erop ligt om die dan in het water te slingeren! Doe alles om de score van je tegenstander te verhogen!

Na elke hole zie je de scorekaart. Je ziet de score van beide spelers op elke hole en het puntentotaal van elke speler. Houd het verschil goed in de gaten, dan kun je een goede strategie ontwikkelen voor elke hole.

Rules & Regulations

- The scoring for Putt & Putter is as follows:

Albatross: -3 (3 strokes under the par rating for the hole)

Eagle: -2

Birdie: -1

Par: Even (your score matches the par rating)

Bogey: +1

Double Bogey: +2

Triple Bogey: +3 (3 strokes over the par rating for the hole)

- You can only go a certain number of strokes over par on one hole. When you're playing a one-player game and the par rating is, for example, 5, and your tenth shot still doesn't go in the hole, you'll be forced to "Give Up" and settle for 'five over.' The limit in a two-player match is ten strokes over par.

Spielregeln

- Die Punktwertung für Putt und Putter ist wie folgt:

Albatross: -3 (3 Schläge unter der Par-Wertung für das betreffende Loch)

Eagle: -2

Birdie: -1

Par: Gleich (Ihre Punktzahl entspricht der Par-Wertung)

Bogey: +1

Double Bogey: +2

Triple Bogey: +3 (3 Schläge über der Par-Wertung für das betreffende Loch)

- Sie können nur eine bestimmte Anzahl von Schlägen über die Par-Vorgabe eines Lochs hinausgehen. Wenn Sie allein spielen und die Par-Wertung z.B. 5 ist und Ihr zehnter Schuß immer noch nicht im Loch ist, werden Sie zur "Aufgabe" gezwungen und erhalten die Punktwertung "5 über Par". Die Grenze bei einem Spiel für zwei Spieler ist 10 Schläge über Par.

Règles du jeu

- La marque de Putt & Putter est la suivante:

Albatros: -3 (3 coups de moins que le par du trou)

Aigle: -2

Birdie: -1

Par: Egalité (votre score est égal au par)

Bogey: +1

Double Bogey: +2

Triple Bogey: +3 (3 coups de plus que le par du trou)

- Le nombre de coups au-dessus du par d'un trou ne peut pas dépasser certaines limites. Si vous jouez seul, si le par d'un trou vaut 5 et si votre dixième coup ne permet pas de mettre la balle dans le trou, vous serez obligé d'abandonner ("Give Up") et de payer pour un dépassement de cinq. Dans une partie à deux, la limite est dix coups au-dessus du par.

Reglamento

- El puntaje de Putt & Putter es el siguiente:

Albatross: -3 (3 golpes por debajo del valor del par para el hoyo)

Eagle: -2

Birdie: -1

Par: Igual (tu puntaje coincide con el valor del par)

Bogey: +1

Double Bogey: +2

Triple Bogey: +3 (3 golpes por encima del valor del par para el hoyo)

- Solamente puedes efectuar un cierto número de golpes por par en un hoyo. Cuando estás en la modalidad de 1 Jugador y el valor del par es, por ejemplo, 5, y tu décimo golpe aún no entra en el hoyo, te verás forzado a "abandonar" y convenir en aceptar "más de cinco". El límite en un juego de dos jugadores es de 10 golpes por par.

Regole del gioco

- I punteggi di "Putt & Putter" sono i seguenti:

Albatross: -3 (3 tiri in meno del numero di par)

Eagle: -2

Birdie: -1

Par: Pari (il numero di tiri è uguale al numero di par)

Bogey: +1

Double Bogey: +2

Triple Bogey: +3 (3 tiri in più del numero di par)

- Potete superare il numero di par di una buca di un certo numero di tiri soltanto. Quando giocate una partita con un solo giocatore ed il numero di par è, per esempio, 5 ed il vostro decimo tiro non entra in buca, sarete obbligati ad abbandonare ed accettare un punteggio di cinque sopra il par. Il limite in una partita con due giocatori è di dieci tiri sopra il par.

Regler & Bestämmelser

- Termen för antalet slag i Putt & Putter är:

Albatross: -3 (3 slag under par)

Eagle: -2

Birdie: -1

Par: Jämmt (lika med par för hålet)

Bogey: +1

Double Bogey: +2

Triple Bogey: +3 (3 slag över par)

- Det är endast möjligt att gå ett visst antal slag över par per hål. Om par för hålet är till exempel 5 och bollen inte går i hål i och med det tionde slaget, tvingas spelaren ge upp och acceptera "fem över par". Gränsen vid spel mellan två spelare är tio slag över par.

Regels en Voorschriften

- De score is bij Putt & Putter als volgt verdeeld:

Albatross: -3 (3 slagen onder de par van de hole)

Eagle: -2

Birdie: -1

Par: Gelijk (evenveel slagen als de par)

Bogey: +1

Double Bogey: +2

Triple Bogey: +3 (3 slagen boven de par van die hole)

- Je kunt maar een bepaald aantal slagen boven de par van de hole slaan. Als je bijvoorbeeld op een par 5 bij de tiende slag nog niet in de put bent, moet je het opgeven en krijg je "Vijf over". Bij het 2 spelers spel mag je maximaal 10 slagen boven par zitten.

- Getting the ball in the hole on your first shot is called a "Hole In One" and may be a Birdie or an Albatross, depending on the par rating for that particular hole. Nice shooting!
- You begin play in the Practice and 1 Player modes with a total of 5 balls. You can increase this total by getting the ball into the hole in less strokes than the par rating for the hole. If you get an Albatross, 3 balls are added to your total. If you end up with a Triple Bogey, you lose 3 balls. The game ends (Practice and 1 Player modes) when you run out of balls.

Winning Shots

- Play the Practice course until you can get through all six holes and still have balls remaining. Then you'll be ready for the challenge of the real game still to come!
- Examine the layout of each hole carefully. There may be more than one way to get to the hole.

- Wenn Sie den Ball bereits beim ersten Schlag ins Loch bekommen, wird dies als "Hole In One" bezeichnet und wird dann abhängig von der Par-Bewertung des betreffenden Lochs als Birdie oder Albatross gewertet. Hervorragender Schuß!
- Sie beginnen das Spiel in der Übungs-Betriebsart und der Betriebsart für einen Spieler mit insgesamt fünf Bällen. Sie können die Gesamtzahl erhöhen, wenn Sie den Ball mit weniger Schlägen ins Loch befördern, als die Par-Wertung des betreffenden Lochs vorschreibt. Wenn Ihnen ein Albatross gelingt, erhalten Sie drei zusätzliche Bälle. Wenn Sie mit einem Triple Bogey enden, verlieren Sie drei Bälle. Das Spiel endet (Übungs-Betriebsart und Spiel mit einem Spieler), wenn Sie keine Bälle mehr haben.

Hinweise für erfolgreiche Schläge

- Spielen Sie den Übungs-Kurs solange, bis Sie alle sechs Löcher meistern und immer noch Bälle übrig haben. Dann sind Sie den Herausforderungen gewachsen, die im richtigen Spiel auf Sie zukommen!
- Prüfen Sie die Anlage jedes einzelnen Lochs sorgfältig. Möglicherweise gibt es mehr als einen Weg, um zum Loch zu gelangen.

- Mettre la balle dans le trou au premier coup s'appelle un "trou en un" et peut être un Birdie ou un Albatros selon le par de ce trou. Il faut bien visé!
- Au moment où vous commencez la partie (mode d'apprentissage ou mode à un seul joueur), vous disposez de cinq balles. Vous pouvez augmenter ce nombre en mettant la balle dans le trou en moins de coup que ne le suppose le par. Si vous obtenez un Albatros, trois balles sont ajoutées au total. Si vous ne faites pas mieux qu'un Triple Bogey, trois balles vous sont retirées. La partie (mode d'apprentissage ou mode à un seul joueur) se termine lorsque vous n'avez plus de balles.

Coups gagnants

- Jouez sur le parcours d'apprentissage jusqu'à ce vous soyez en mesure d'atteindre le sixième trou et de disposer encore de balles. À ce moment-là seulement vous êtes prêt à affronter le parcours réel.
- Examinez attentivement la disposition de chaque trou. Plusieurs trajets sont parfois possibles.

- Si metes la pelota en el hoyo en tu primer golpe se llama "Hole In One" y puede ser un Birdie o un Albatross, dependiendo del valor del par para dicho hoyo. ¡Buen golpe!
- Comienza a jugar en las modalidades de Práctica o 1 Jugador con un total de 5 pelotas. Puedes aumentar este número metiendo la pelota en el hoyo en menos golpes que el valor del par para el hoyo. Si logras un Albatross, agregarás 3 pelotas al total. Si terminas con un Triple Bogey, pierdes 3 pelotas. El juego termina (modalidades de Práctica o 1 Jugador) cuando te quedas sin pelotas.
- Se la pallina dovesse entrare in buca col primo tiro, ciò viene chiamato "Hole In One" e può essere un Birdie o un Albatross a seconda del numero di par di tale buca. Un bel tiro!
- Nei modi di allenamento e ad 1 giocatore il gioco inizia con 5 palline. Potete aumentare questo numero inviando la pallina in buca con un numero di tiri inferiore al numero di par. Con un Albatross guadagnerete 3 palline. Se finite con un Triple Bogey, perdete 3 palline. La partita finisce (modi di allenamento e ad 1 giocatore) al termine delle palline.

Tiri vincenti

Golpes decisivos

- Juega en el campo de Práctica hasta que puedas hacer los 6 hoyos y aún te queden pelotas. Recién entonces estarás listo para el reto del juego verdadero.
- Estudia detenidamente la ubicación de cada hoyo. Puede existir más de una forma de meter la pelota en el hoyo.
- Allenatevi sul percorso di allenamento fino a che non siete in grado di superare tutte e sei le buche con ancora delle palline rimanenti. A questo punto sarete pronti per la partita vera e propria.
- Esaminare con attenzione la disposizione di ciascuna buca. Vi possono essere diversi modi per inviare la pallina in buca.

- Att lyckas få bollen i hål med det första slaget kallas "Hole In One". Det kan vara en Birdie eller en Albatross, beroende på par för hålet. Skickligt!
- I Practice Mode och 1 Player Mode börjas spelet med ett totalt antal av 5 bollar. Detta kan ökas genom att gå i hål med färre slag än par för hålet. En Albatross ger 3 extra bollar. En Triple Bogey, å andra sidan, leder till en förlust av 3 bollar. Spelet är över när bollarna är slut.
- Als je de bal er bij de eerste slag gelijk in slaat, heb je een "Hole In One" en kan dat een Birdie of een Albatross zijn, afhankelijk van de par van die hole. Gefeliciteerd!
- Bij het Oefen en 1 Speler spel begin je met vijf ballen. Je kunt extra ballen verdienen door minder slagen dan par op een hole te slaan. Als je dus een albatross slaat, krijg je er drie ballen bij. Maar bij een Triple Bogey verlies je wel drie ballen! Het spel is (bij het oefenen en voor 1 speler) afgelopen als je geen ballen meer hebt.

Vinnartips

- Träna på övningsbanan tills alla sex hålen klaras av med bollar i behåll. Tiden är då mogen att anta utmaningen som väntar på den "riktiga" banan.
- Studera varje hål noggrannt. Mer än en väg kan finnas till hålet.

Winnende Tips

- Blijf oefenen bij Practice totdat je alle zes holes af hebt en ook nog ballen over hebt. Dan ben je klaar voor het echte werk in de wedstrijd!
- Bekijk elke hole goed vantevoren. Je kunt op vele manieren naar de put.

- The placement of your ball on the tee mat is one of the most important choices you'll make. A bad placement can make the hole even tougher, and cost you strokes!
- Remember that the ball comes out of the warp travelling at the same speed and the same direction as it went in. Keeping the layout of the course in mind when playing the shot may save you from a few soggy golf balls.
- The course boundaries are useful in a variety of ways. When you see the flashing boundary marker, you know you can use it for a banking shot. If there isn't any marker, you know there's trouble. Also note that the boundaries sometimes overlap the treadmills. These positions may help you make an ace shot, or doom you to a "Give Up," so good luck!
- Wie Sie Ihren Ball auf die Abschlagstelle legen, ist für den Spielverlauf von höchster Wichtigkeit. Wenn Sie ihn schlecht plazieren, kann das Loch noch schwieriger für Sie werden und zusätzliche Schläge kosten!
- Denken Sie daran, daß der Ball aus dem Geheimgang mit derselben Geschwindigkeit herauskommt und in dieselbe Richtung fliegt, wie er hineingeflogen ist. Wenn Sie sich stets an den Aufbau des Kurses erinnern, ehe Sie den Schlag ausführen, kann Ihnen dies einige nasse Golfbälle ersparen.
- Die Grenzen des Kurses sind auf verschiedene Weise nützlich. Wenn Sie eine blinkende Grenzmarkierung sehen, wissen Sie, daß Sie sie für einen Bandenschuß verwenden können. Wenn keine Markierung vorhanden ist, wissen Sie, daß Probleme auf Sie warten. Beachten Sie auch, daß die Grenzen zum Teil die Tretmühlen überlappen. Diese Positionen können Ihnen dabei helfen, einen Spitzenschuß zu landen oder Sie zur "Aufgabe" zu zwingen. Also viel Glück!
- Le positionnement de la balle sur le tee est l'un des choix les plus importants que vous devez faire. Un mauvais positionnement peut augmenter la difficulté et vous coûter un grand nombre de coups!
- N'oubliez pas que la balle sort d'un gauchissement à la même vitesse et dans la même direction qu'au moment de l'entrée. Conserver à l'esprit la disposition du parcours peut vous éviter quelques balles perdues.
- Les limites du parcours sont utiles à plus d'un titre. Lorsque vous voyez clignoter le marqueur de la limite, vous pouvez l'utiliser pour un coup de bande. Si le marqueur est absent, vous êtes dans une mauvaise passe. Notez également que les limites chevauchent parfois les moulins. Ces positions peuvent vous aider à marquer un as ou, au contraire, à vous conduire à abandonner. Bonne chance!

- La colocación de la pelota en el tee es una de tus más importantes elecciones. ¡Un error en la colocación puede dificultar aún más el hoyo y costarte golpes!
- Recuerda que la pelota sale de la curvatura a la misma velocidad y en la misma dirección que entró. Recordar el trazado del campo mientras efectúas el golpe te puede salvar de algunas pelotas empapadas.
- Los límites del campo son útiles en diversas formas. Cuando veas el marcador de límite destellando, podrás utilizarlo para un golpe de banda. Si no hay ningún marcador, entonces tendrás problema. Ten en cuenta asimismo que los límites a veces se superponen a los molinetes. Estas posiciones pueden ayudarte a efectuar un golpe profesional o condenarte a "abandonar". ¡Buena suerte!
- Il posizionamento della pallina sul tee è una delle decisioni più importanti. Un posizionamento scorretto può rendere la buca ancora più difficile e costarvi dei tiri.
- Ricordate che le palline escono dai buchi neri alla stessa velocità e nella stessa direzione di quando sono entrate. Tenete presente il percorso quando tirate per evitare palline difficili.
- I confini del percorso sono utili in molti modi. Quando vedete un marchio di confine lampeggiante, usatelo per tiri di sponda. Se non vi fosse alcun marchio, fate attenzione. Osservate anche che a volte i confini si sovrappongono a nastri trasportatori. Queste posizioni possono favorire un buon tiro come obbligarvi all'abbandono. Buona fortuna!
- Placeringen på utslagsplatsen är ett av de viktigaste besluten att fatta. En mindre god placering kan göra hålet svårare och därmed kosta extra slag.
- Kom ihåg att bollen kommer ut ur en "Warp" med samma fart och riktning som den gick in med. Genom att tänka på banans uppläggnig när bollen slås iväg kan många blöta bollar besparas.
- Banans gränslinjer kan utnyttjas på ett flertal sätt. När en blinkande gränsmarkör ses kan den utnyttjas för att valla en boll. Om ingen markör ses kan du räkna med trubbel. Lägg märke till att gränslinjerna ibland överlappar de rörliga banorna. Dessa lägen kan hjälpa till att göra proffs-slag, men kan också döma spelaren till att behöva ge upp hålet, så lycka till!
- Kijk goed waar je je bal op de tee mat legt. Als je hem op een verkeerde plaats neerlegt, kan je dat veel slagen kosten!
- De ballen komen net zo snel en in dezelfde richting uit een warp als ze erin gespeeld worden. Kijk goed naar de baan voor je slaat, want anders kan het je heel wat ballen kosten.
- Je kunt de randen van de baan vaak gebruiken. Als je een stuk ziet knipperen, weet je dat je daar tegenaan kunt schieten. Als dat niet zo is, weet je dat je in moeilijkheden zit. Pas op, soms zitten er draaimolens achter. Deze plaatsen kunnen je helpen aan een lage score, maar ook het ongeluk brengen dat je het op moet geven. Veel geluk!

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.



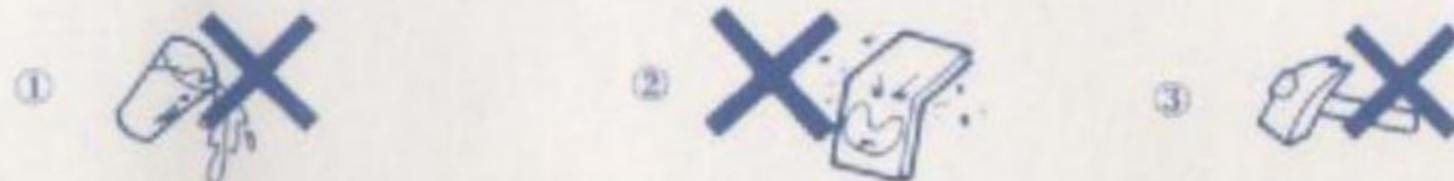
Handhabung der Kassette

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 Videospiele 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 vídeo 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 projektionsmottagare 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.



Handwritten text at the top of the page, possibly a title or header.

Handwritten text below the top header.

Handwritten text in the upper left section of the page.



Handwritten text in the lower left section of the page.

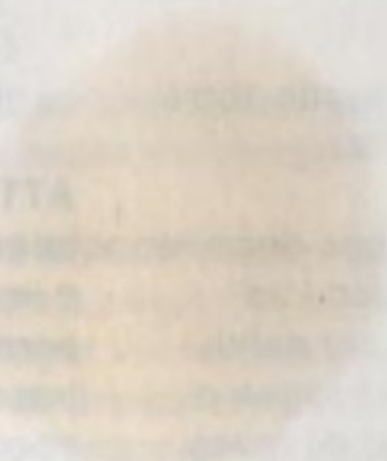
Handwritten text at the top of the right page, possibly a title or header.

Handwritten text below the top header on the right page.

Handwritten text in the upper right section of the page.

Handwritten text in the middle right section of the page.

Handwritten text in the lower right section of the page.



SEGA
Printed in Japan

