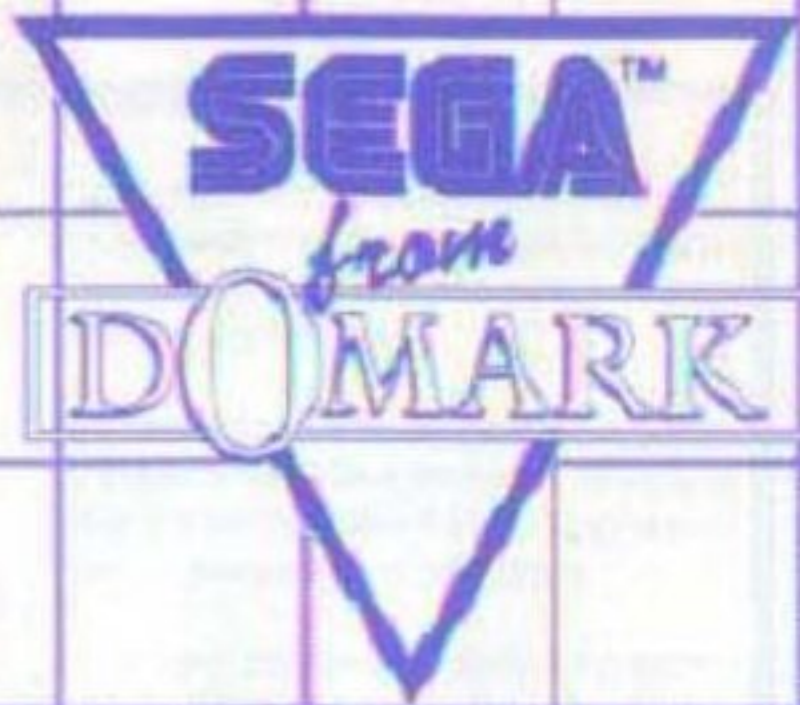


*Trivial Pursuit*TM

GENUS EDITION



SEGATM
Master SystemTM

**INSTRUCTION
MANUAL**

THIS PRODUCT
is brought to you by

DOMARK

For all enquiries about this or any other Domark game,
please write or telephone our special
customer support department at Ferry House,
51-57 Lacy Road, Putney,
London SW15 1PR. Tel: 081 780 2224

WARRANTY

Domark reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

Domark makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTIE

Domark behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Verkündung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Domark gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verlässlichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garanzzeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

GARANTIE

Domark se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. Domark ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

Si le produit lui-même (c.à.d. non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rappez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

GARANZIA

La Domark si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La Domark non fornisce garanzie espresse o implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

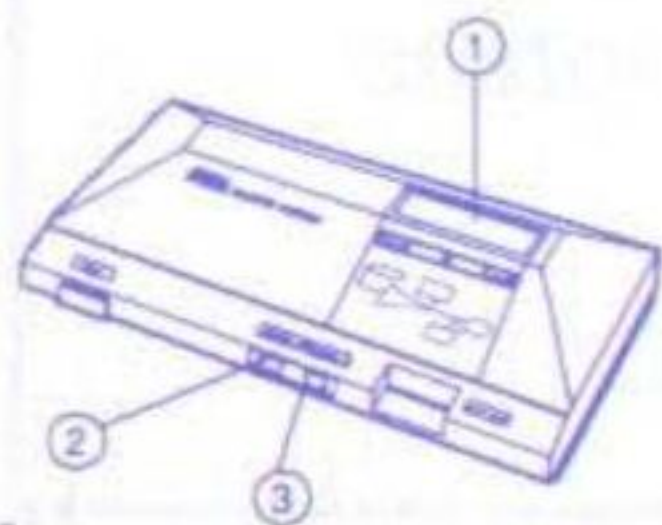
Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the Power Switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

- 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.
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.

- 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.
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.

- 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.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

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

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



The aim of the game is to collect a full set of different coloured "wedges" by moving around the board and answering trivial questions in 6 different categories.

HOW TO PLAY

The rules are simple. Each player starts from the centre position on the board. With a roll of the die you move around the board, collecting a wedge from each category by landing on the positions at the end of each spoke of the wheel on the board and correctly answering a question in that category. The first person to collect a wedge from each category and to return to the centre to correctly answer a question randomly selected from any category by the other player(s), wins the game. To help you keep track of your progress, each wedge collected is shown in your playing piece.



Das Ziel des Spiels besteht darin, einen kompletten Satz verschiedenfarbiger "Kuchen" zu sammeln, indem man um das Brett herumläuft und Fragen zum Allgemeinwissen in 6 unterschiedlichen Kategorien beantwortet.

DIE SPIELREGELN

Die Regeln sind einfach. Jeder Spieler startet in der Mitte des Spielbretts. Du würfelst und bewegst dich über das Spielfeld. Immer wenn du auf einem Feld am Ende der "Radspeichen" landest und die Frage richtig beantwortest, erhältst du einen "Kuchen". Du brauchst einen für jede Kategorie. Wer zuerst alle sechs "Kuchen" erworben hat, wieder in der Mitte angekommen ist und dort eine Frage aus einer beliebigen, von den anderen Spielern bestimmten Kategorie beantwortet hat, gewinnt das Spiel. Damit du nicht die Übersicht verlierst, wird jeder "Kuchen", den du gewonnen hast, in deinem Spielstein angezeigt.

Le but du jeu est d'obtenir une série complète de portions de "camembert" de différentes couleurs. Pour cela, il faut se déplacer sur le jeu et répondre aux questions "triviales" de 6 catégories distinctes.

COMMENT JOUER

Les règles sont simples. Chaque joueur commence à partir de la case centrale. On lance le dé pour pouvoir avancer. Pour obtenir une portion de camembert, il faut être placé à l'extrémité d'un rayon de la roue et répondre correctement à la question de la catégorie correspondante. Le gagnant est celui qui le premier obtient une portion de chaque catégorie, retourne au centre, et répond correctement à une question d'une catégorie choisie par le ou les autre(s) joueur(s). Pour vous aider à savoir où vous en êtes, chaque portion obtenue apparaît sur votre pion.

El objetivo de juego es reunir una colección completa de pedazos de diferente color desplazándose por el tablero y contestando preguntas sobre 6 temas diferentes de Trivial.

COMO JUGAR

Las reglas son sencillas. Cada jugador empieza desde la posición central del tablero. Tras el dado y avanzas por el tablero al caer en las casillas que unen los radios a la rueda del tablero y si contestas correctamente la pregunta del tema en cuestión conseguirás el pedazo de dicho tema. Gana el juego la primera persona que consiga un pedazo de cada tema y que vuelva al centro y conteste correctamente una pregunta escogida al azar por el otro(s) jugador(es) sobre cualquier tema. Para ayudarte a recordar lo que has logrado hasta el momento cada pedazo conseguido aparecerá en tu ficha.

SUMMARY OF CONTROLS

- ① Directional Button (D Button)
- Press UP or DOWN to move the marker at the Start/Options screen.
 - Press LEFT or RIGHT to move the question bird and to cycle through move options.

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to select option settings.
- Press to throw the die.

③ Button 2

- Press to replay tunes (while timers running).
- Returns you to option screen (before die is thrown).

Pause Button (on the Console)

- Pause/Unpause
- Reset Button
- Restarts entire game

ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNG

- ①. Richtungsknopf (D-Knopf)
- OBEN oder UNTEN drücken, um die Markierung auf dem Start-/Optionsbildschirm zu bewegen.
 - LINKS oder RECHTS drücken, um den "Fragevogel" zu bewegen und durch die Bewegungsoptionen zu gehen.

② Knopf 1

- Zum Spielbeginn drücken.
- Drücken, um Optionen zu wählen.
- Zum Würfeln drücken.

③ Knopf 2

- Zum Wiederholen der Melodien drücken (während die Zeit läuft).
- Bringt dich zurück zum Optionsschirm (vor dem Würfeln).

Pausenknopf (auf der Konsole)

- Unterbrechen/Spiel wieder aufnehmen.
- "Reset"-Knopf
- Startet das Spiel ganz neu.

RESUME DE COMMANDES

- ①. Bouton directionnel (Bouton D)
- Appuyez vers le HAUT ou le BAS pour déplacer le marqueur sur l'écran Départ/Options.
 - Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour déplacer l'oiseau-question et faire défiler les options de jeu.

②. Bouton 1

- Commencer le jeu.
- Sélectionner les différents réglages.
- Lancer le dé.

③. Bouton 2

- Utilisez-le pour repasser un air musical (lorsque le chrono est en marche)

- Vous ramène à l'écran options (avant que le dé soit lancé).

Bouton Pause (sur la Console)

- Pauser/repandre le jeu.
- Bouton Reset
- Recommence le jeu depuis le début.

RESUMEN DE CONTROLES

- ①. Botón Direccional (Botón-D)
- Pulsar arriba o abajo para mover el marcador a la pantalla de Inicio/Opciones.
 - Pulsar izquierda o derecha para mover el pájaro de preguntas y para circular por las opciones.

②. Botón 1

- Pulsar para iniciar el juego.
- Pulsar para elegir la opción deseada.
- Pulsar para tirar el dado.

③. Botón 2

- Pulsar para volver a escuchar la música (mientras el cronómetro está en marcha).

- Te devuelve a la pantalla de opciones (antes de tirar el dado).

Botón de Pausa (en la consola)

- Pauser/Continúa.
- Botón de Reinicializar
- Reinicia el juego completamente.

STARTING THE GAME

You will first be presented with the title screen. Press button 1 to start the game.

The first option is to select the language version you require from the national flags. Move the question bird left and right using the joypad until he stands below the flag you require. Press button 1 to select this language.

You must now enter the names of the players. You may edit the names using up and down on the joypad to alter the letter, and left and right to move onto a different letter position, up to a maximum of 5 letters. Press button 1 when you have put the name in. The highlight bar will now automatically move down to enter the next name. Select EXIT when all the names have been entered.

Select EXIT from the lefthand menu and you will be presented with further options:

1. **EDIT NAMES:** This returns you to the names menu again.
2. **START GAME:** This begins the game.

SPIELSTART

Zunächst erscheint der Titelschirm. Zum Spielbeginn Knopf 1 drücken.

Mit der ersten Option wählst du anhand der Nationalflaggen die Version in der von dir gewünschten Sprache. Bewege mit dem Joypad den "Fragevogel" nach links und rechts, bis er unter der von dir gewünschten Flagge steht. Wähle diese Sprache mit Knopf 1.

Nun mußt du die Namen der Spieler eingeben. Du kannst sie verändern, indem du mit dem Joypad nach oben oder unten gehst, um die entsprechenden Buchstaben zu wählen, und nach rechts oder links, um auf eine bestimmte Buchstabenposition zu gelangen. Der Name darf bis zu 5 Buchstaben haben. Drücke Knopf 1, wenn du den Namen eingegeben hast. Die Markierung rutscht nun automatisch in die Zeile darunter, wo der nächste Name eingegeben werden soll. Wähle ABBRECHEN, wenn alle Namen eingegeben wurden.

Wähle nun ABBRECHEN vom Menü auf der linken Seite, um weitere Optionen zu erhalten:

- 1) **NAMEN ÄNDERN:** Damit kehrst du zum Namenmenü zurück.
- 2) **SPIEL STARTEN:** Damit beginnst du das Spiel.

COMMENCER LE JEU

Vous verrez d'abord apparaître l'écran générique. Appuyez sur le bouton 1 pour commencer le jeu.

La première option permet de sélectionner la langue que vous désirez, grâce aux drapeaux des différents pays. Déplacez l'oiseau-question vers la gauche ou vers la droite à l'aide du joypad, jusqu'à ce qu'il se trouve sous le drapeau voulu. Appuyez sur le bouton 1 pour sélectionner la langue correspondante.

Vous devez ensuite entrer les noms des joueurs. Pour modifier les noms, utilisez le joypad: haut et bas pour faire défiler les lettres, gauche et droite pour changer de position de lettre. Vous avez le droit à 5 lettres maximum. Appuyez sur le bouton 1 lorsque le nom est correctement inscrit. La barre de sélection passera automatiquement au nom suivant. Sélectionnez SORTIE une fois tous les noms entrés. Sélectionnez SORTIE sur le menu de gauche et vous obtiendrez les options suivantes:

- 1) **MODIFIER NOMS:** Vous ramène au menu noms.
- 2) **COMMENCER LE JEU:** Permet au jeu de démarrer.

INICIAR EL JUEGO

Primero aparecerá el título en la pantalla. Pulsa el botón 1 para empezar a jugar.

La primera opción es seleccionar a partir de las banderas nacionales el idioma que necesitas. Mueve el "pájaro de preguntas" (question bird) de izquierda a derecha haciendo uso del "pad" hasta que se encuentre debajo de la bandera que quieres. Pulsa el botón 1 para seleccionar ese idioma.

Ahora debes escribir los nombres de los jugadores. Puedes escribir los nombres (con un máximo de cinco letras) moviendo el pad de arriba a abajo para cambiar una letra, y de izquierda a derecha para pasar a otra letra. Pulsa el botón 1 cuando hayas escrito el nombre. La línea destacada se desplazará automáticamente hacia abajo para escribir el nombre siguiente. Selecciona EXIT cuando hayas escrito todos los nombres. Selecciona EXIT en el menú de la izquierda y aparecerán más opciones:

- 1) **EDITAR NOMBRES:** Esta opción te lleva de nuevo al menú de los nombres.
- 2) **INICIAR JUEGO:** Esta opción inicia el juego.

- NEW GAME:** This resets Trivial Pursuit when selected during a game – it is inactive at the very start.
- TIMER:** Press button 1 and use up and down and button 1 again to select the time limit for questions from 5 seconds to 9 minutes. The default time is 30 seconds.
- SQUARK:** Press button 1 to switch these sound effects ON or OFF.
- SCORE CHART:** This table displays all the currently entered players, their wedges, and a percentage score for each question category. Questions not yet attempted are blank. Press button 1 to exit.

Select **START GAME** to begin playing Trivial Pursuit.

- NEUES SPIEL:** Damit wird "Trivial Pursuit" neu begonnen, wenn du diese Option während eines Spiels wählst. Ganz am Anfang steht sie nicht zur Verfügung.
- UHR:** Drücke Knopf 1, gehe nach oben und unten und betätige wieder Knopf 1, um für die Beantwortung der Fragen eine Zeitbegrenzung zwischen 5 Sekunden und 9 Minuten einzugeben. Die vorgegebene Dauer ist 30 Sekunden.
- TON:** Knopf 1 drücken, um diese Soundeffekte EIN- oder AUSZUSCHALTEN.
- PUNKTETABELLE:** Auf dieser Tabelle sind alle momentan eingegebenen Spieler mit ihren "Kuchen" und einer Beantwortungsquote (in %) für jede Kategorie aufgelistet. Bei bisher nicht vorgekommenen Kategorien erscheint keine Angabe. Zum Abbrechen Knopf 1 drücken.

Wähle **SPIEL STARTEN**, um "Trivial Pursuit" zu beginnen.

- NOUVELLE PARTIE:** Cette option permet de recommencer le jeu depuis le début si vous la sélectionnez pendant une partie – elle est inactive au départ.
- CHRONO:** Appuyez sur le bouton 1, puis sur haut ou bas sur le joystick et enfin à nouveau sur le bouton 1 pour sélectionner la limite de temps pour répondre aux questions. Cette limite est comprise entre 5 secondes et 9 minutes. Le réglage par défaut est 30 secondes.
- COUAC:** Appuyez sur le bouton 1 pour activer ou désactiver les effets sonores.
- TABLEAU DES SCORES:** Ce tableau affiche tous les joueurs participant à la partie, les portions de camembert qu'ils possèdent, et un score en pourcentage pour chaque catégorie de questions. Si certaines catégories n'ont pas encore été tentées, elles resteront en blanc. Appuyez sur le bouton 1 pour sortir.

Sélectionnez **COMMENCER LE JEU** pour démarrer une partie de Trivial Pursuit.

- JUEGO NUEVO:** Esta opción reinicia el Trivial Pursuit cuando la seleccionas en el transcurso de una partida. No se puede utilizar al comienzo del juego.
- CRONOMETRO:** Pulsa el botón 1 y utiliza el pad hacia arriba y hacia abajo, y el botón 1 de nuevo para seleccionar el límite de tiempo para responder las preguntas, de 5 segundos a 9 minutos. El tiempo de penalización es de 30 segundos.
- GRAZNIDO:** Pulsa el botón 1 para conectar o desconectar estos efectos de sonido.
- TABLA DE PUNTUACION:** Esta tabla muestra todos los nombres que se han registrado para la partida, sus pedazos y un porcentaje de la puntuación adquirida para cada grupo de preguntas de cada tema. Las preguntas que todavía no se han intentado contestar están en blanco. Pulsa el botón 1 para salir.

Selecciona **INICIAR JUEGO (START GAME)** para empezar a jugar Trivial Pursuit.

PERFORMANCE						
	GEN	ENT	HEA	REL	GEN	REL
	XX	XX	XX	XX	XX	XX
BRIS	50	100	--	0	100	0
JAMES	0	--	--	--	--	100
GARY	0	--	--	0	100	--
JIM	0	100	100	0	--	--
	--	--	--	--	--	--
	--	--	--	--	--	--

PLAYING

Player One will now be asked to throw the die. Press button 1 and the die will automatically be thrown and the result displayed. Press button 1 to view your move options. These are indicated by flashing "ghost" counters. Press the joypad left and right to cycle through these positions. The question category will be displayed for each position in the bird box in the bottom right hand corner of the screen. Additionally, it is possible to BROWSE the board by pressing and holding down button 2 and using the directions on the joypad to scroll the entire board - this allows you to check on the positions of the different coloured wedge questions to plan your strategy. Release button 2 and press left or right to re-centre on a ghost position.

There are four types of positions to move to in the game: THROW AGAIN, NORMAL QUESTION POSITION, WEDGE QUESTION or the CENTRE.

1. **THROW AGAIN:** if you have selected a "THROW AGAIN" move, your counter will be moved to this point and you will be invited to throw the die again.



DAS SPIEL

Spieler 1 wird nun zum Würfeln aufgefordert. Wenn du Knopf 1 drückst, wird automatisch gewürfelt und das Ergebnis bekanntgegeben. Drücke wieder Knopf 1, um dir zeigen zu lassen, wohin du gehen kannst. Diese Felder werden durch blinkende "Geister"-Spielsteine angezeigt. Drücke den Joypad rechts oder links, um durch diese Positionen zu gehen. Die Fragekategorie für jede Position wird unten rechts auf dem Bildschirm in "Nistkasten" angegeben. Außerdem kannst du, wenn du Knopf 2 gedrückt hältst und die Richtung mit dem Joypad angibst, über das gesamte Spielbrett scrollen. Auf diese Weise kannst du die Positionen der verschiedenfarbigen "Kuchen"-Fragen überprüfen, um deine Strategie zu planen. Wenn du Knopf 2 loslässt und den Joypad links oder rechts drückst, kannst du eine der "Geister"-Positionen einnehmen.

Du kannst dich in diesem Spiel auf vier verschiedenartige Positionen bewegen: NOCH EINMAL WÜRFELN, NORMALE FRAGE (NORMAL QUESTION POSITION), "KUCHEN"-FRAGE (WEDGE QUESTION) oder MITTE (CENTRE).

- 1) **NOCH EINMAL WÜRFELN:** Wenn du dieses Feld gewählt hast, wird dein Spielstein dorthin gesetzt, und du wirst gebeten, noch einmal zu würfeln.

LE JEU

Le joueur 1 devra lancer le dé. Appuyez sur le bouton 1 et le dé sera automatiquement lancé. Le résultat sera affiché. Appuyez sur le bouton 1 pour visualiser les déplacements possibles. Les différentes positions sont indiquées par des pions qui clignotent. Appuyez sur gauche ou droite sur le joystick pour passer en revue ces positions. Pour chaque position, la catégorie sera affichée dans la case-oiseau au coin inférieur droit de l'écran. Il est également possible de REGARDER l'ensemble du jeu en maintenant enfoncé le bouton 2 et en utilisant les directions du joystick pour faire défiler tout le jeu. Cela vous permet de repérer les positions où l'on peut gagner les différentes portions de camembert et donc d'établir votre stratégie. Relâchez le bouton 2 et appuyez sur gauche ou droite pour vous recentrer sur l'une des positions qui clignotent.

Il y a quatre types de positions dans le jeu: RELANCER, QUESTION NORMALE, QUESTION "CAMEMBERT" ou le CENTRE.

- 1) **RELANCER:** Si vous sélectionnez un déplacement "RELANCER", votre pion sera placé à cette position et vous devrez relancer le dé.

COMO JUGAR

Ahora se le pedirá al jugador 1 que tire el dado. Pula el botón 1 y se tirará el dado y saldrá el resultado automáticamente. Pula de nuevo el botón 1 para ver tus opciones de movimiento. Estas están indicadas por unas fichas "fantasma" que se encienden y se apagan. Pula el pad de izquierda a derecha para moverte por esas casillas. El tema de cada pregunta aparecerá para cada casilla en el recuadro de la esquina inferior derecha de la pantalla. Además, es posible echarle un vistazo al tablero pulsando y manteniendo pulsado el botón 2 y usando las direcciones del pad para recorrer todo el tablero - esto te permite comprobar las preguntas con pedazo de las distintas casillas para poder planificar tu estrategia. Suelta el botón 2 y pulsa izquierda o derecha para retomar una posición fantasma.

En el juego hay cuatro tipos de casillas en las que puedes caer: VUELVE A TIRAR, POSICION DE PREGUNTA NORMAL, PREGUNTA CON PEDAZO o CENTRO.

- 1) **VUELVE A TIRAR:** Si has elegido la casilla "VUELVE A TIRAR", tu ficha se desplazará a esa posición y podrás tirar el dado de nuevo.

2) **NORMAL QUESTION:** Your counter will be moved to this point and you will now be asked a question.

3) **WEDGE QUESTION:** Your counter will be moved to this point and you will be asked a question which awards a wedge if answered correctly.

4) **CENTRE:** Your counter will be moved to this point and you will have the option of selecting any question category by using left and right on the joypad. Press button 1 to confirm your choice.

When you have selected the position you wish to move to, press button 1 to confirm.

QUESTIONS: The question master will walk off the screen and you will be presented with a question screen.

There are three different types of question screen:

1) **THE STUDY** – This is for standard questions.

2) **THE MUSIC ROOM** – This is for questions with music.

2) **NORMALE FRAGE:** Dein Spielstein wird auf dieses Feld gesetzt, und dir wird eine Frage gestellt.

3) **"KUCHEN"-FRAGE:** Dein Spielstein wird auf dieses Feld gesetzt, und dir wird eine Frage gestellt, für deren richtige Beantwortung du einen "Kuchen" erhältst.

4) **MITTE:** Dein Spielstein wird auf dieses Feld gesetzt, und du kannst eine beliebige Fragekategorie wählen, indem du mit Hilfe des Joypads nach rechts oder links gehst. Zur Bestätigung deiner Wahl Knopf 1 drücken.

Wenn du die Position, auf die du gehen möchtest, gewählt hast, drücke zur Bestätigung Knopf 1.

FRAGEN: Der Quizmaster verläßt den Bildschirm, und dir wird der Fragebildschirm gezeigt.

Es gibt drei verschiedene Fragebildschirme:

1) **DAS ARBEITSZIMMER:** Für die Standardfragen.

2) **DAS MUSIKZIMMER:** Für Fragen, zu denen ein Musikstück gehört.

2) **QUESTION NORMALE:** Votre pion sera placé à cette position et on vous posera une question.

3) **QUESTION CAMEMBERT:** Votre pion sera placé à cette position et on vous posera une question qui vous rapportera une portion de camembert si la réponse est juste.

4) **CENTRE:** Votre pion sera placé à cette position et vous aurez la possibilité de choisir une catégorie en utilisant gauche et droite sur votre joypad. Appuyez sur le bouton 1 pour confirmer votre choix.

Lorsque vous avez sélectionné la position à laquelle vous voulez aller, appuyez sur le bouton 1 pour confirmer.

QUESTIONS: Le maître de cérémonie traversera l'écran et vous verrez apparaître un écran questions.

Il existe trois types d'écrans questions:

1) **LE BUREAU** - pour les questions standard.

2) **LA SALLE DE MUSIQUE** - pour les questions avec musique.

2) **PREGUNTA NORMAL:** Tu ficha se desplazará a este lugar y se te hará una pregunta.

3) **PREGUNTA CON PEDAZO:** Tu ficha se desplazará a este lugar y se te hará una pregunta: se te premiará con un pedazo si la respondes correctamente.

4) **CENTRO:** Tu ficha se desplazará a este lugar y tendrás la opción de seleccionar una pregunta de un tema cualquiera moviendo el pad de izquierda a derecha. Pulsa el botón 1 para confirmar tu elección.

Cuando hayas seleccionado la casilla a la que quieres ir pulsa el botón 1 para confirmarlo.

PREGUNTAS: El "maestro de preguntas" (question master) desaparecerá de la pantalla y aparecerá una pregunta.

Hay tres tipos distintos de pantallas para preguntas:

1) **EL ESTUDIO** - Para las preguntas estándar.

2) **LA SALA DE MUSICA** - Para las preguntas con música.

3. **THE PROJECTION ROOM** – This is for questions with a picture.

You may get any one of these three rooms, irrespective of the question category you have selected.

The QM will give you your question, along with any associated music or picture. The timer (the snail) will then begin counting down. If you are answering a music question, it is possible to replay the tune again by pressing button 2 whilst the timer is running. When the snail reaches the "END", the answer will automatically be displayed. If you have answered the question before this time limit, press button 1 to reveal the answer. You will then be asked whether you got the answer correct or not. Use left on the joypad to highlight "YES", right to highlight "NO". Press button 1 to confirm. QM will then congratulate or commiserate you and then leave the room. Press and hold button 1 to make him run!

If you have answered correctly, you will be asked to throw the dice again and continue with the next question. If it was a wedge question that you answered correctly, you will be awarded that wedge (assuming you have not already won it).

3) **DER PROJEKTIONSRAUM** Für Fragen zu einem en Bild gehört.

Du kannst in jeden dieser Räume geführt werden, unabhängig von der gewählten Fragekategorie.

Der Quizmaster stellt dir eine Frage, wenn nötig mit dazugehöriger Musik oder einem Bild. Die Uhr (die Schnecke) beginnt jetzt den Countdown. Wenn du eine Frage mit Musik beantwortet hast, kannst du die Melodie noch einmal abspielen, indem du Knopf 2 drückst, bevor die Zeit abgelaufen ist. Wenn die Schnecke das "ENDE" erreicht, wird automatisch die Antwort gezeigt. Hast du die Frage vor Ablauf der Zeit beantwortet, drücke Knopf 1, um die Antwort abzurufen. Dann wirst du gefragt, ob du die Antwort gewußt hast oder nicht. Drücke den Joypad links, um "JA" zu markieren, und rechts, um "NEIN" zu markieren. Zur Bestätigung Knopf 1 betätigen. Daraufhin wird der Quizmaster seine Freude oder sein Bedauern ausdrücken und den Raum verlassen. Wenn du Knopf 1 drückst und festhältst, beeilt er sich sogar!

Hast du die Frage richtig beantwortet, wirst du aufgefordert, erneut zu würfeln und zur nächsten Frage überzugehen. Hast du eine "Kuchen"-Frage richtig beantwortet, wirst du mit dem entsprechenden "Kuchen" belohnt (falls du ihn nicht schon besitzt).

3) **LA SALLE DE PROJECTION** - pour les questions avec image.

Vous pouvez vous retrouver dans n'importe laquelle de ces trois pièces, quelle que soit la catégorie que vous avez sélectionnée.

Le maître de cérémonie vous posera la question, accompagnée parfois de musique ou d'images. Le chrono (l'escargot) commencera alors le compte à rebours. Si vous répondez à une question musicale, vous pouvez réécouter l'air en appuyant sur le bouton 2 avant la fin du compte à rebours. Lorsque l'escargot atteint la "FIN", la réponse sera affichée automatiquement. Si vous avez répondu à la question avant la limite de temps, appuyez sur le bouton 1 pour voir la réponse. On vous demandera alors si votre réponse était correcte. Appuyez sur gauche sur le joypad pour mettre en évidence "OUI", sur droite pour mettre en évidence "NON". Appuyez sur le bouton 1 pour confirmer. Le maître de cérémonie vous félicitera ou compatira avant de quitter la pièce. Maintenez le bouton 1 enfoncé pour le faire courir!

Si vous avez bien répondu, on vous demandera de relancer le dé et de continuer avec la question suivante. Si c'était une question camembert, vous gagnerez la portion correspondante (à condition que vous ne l'ayez pas déjà).

3) **LA SALA DE PROYECCIONES** - Para las preguntas con dibujos.

Puedes llegar a cualquiera de estas salas independientemente de la categoría de pregunta que hayas seleccionado.

El maestro de preguntas te hará la pregunta junto con la música o el dibujo asociado a ella. El cronómetro (el caracol) empezará entonces la cuenta atrás. Si vas a contestar un pregunta con música puedes volver a oír la melodía pulsando el botón 2 mientras el cronómetro está en marcha. Cuando el caracol llegue a "END" la respuesta aparecerá automáticamente. Si has contestado la pregunta antes de este límite de tiempo, pulsa el botón 1 para revelar la respuesta. Se te preguntará después si acertaste la pregunta o no. Mueve el pad hacia la izquierda para destacar "YES" y hacia la derecha para destacar "NO". Pulsa el botón 1 para confirmarlo. El maestro de preguntas te felicitará o expresará sus condolencias y a continuación saldrá de la sala. Pulsa el botón 1 y mantenlo apretado para hacerle correr.

Si has contestado correctamente, se te pedirá que vuelvas a tirar el dado y que sigas con la siguiente pregunta. Si la pregunta que contestaste correctamente era de pedazo, se te dará un pedazo (siempre y cuando no lo hayas conseguido ya).

If you got the answer incorrect, the next player will not take their turn, unless you are the only player entered in which case you will be able to continue alone.

OPTIONS SCREEN

To return to the options screen from the board, press button 2 BEFORE throwing the dice. (If button 2 is pressed AFTER the dice has been thrown, then this activates the BROWSE mode).

During the game, the options screen gives you all the earlier choices, with the exception that START GAME is now "RESUME GAME", and you have the option to select a "NEW GAME" with button 1 and reset all player scores and positions. If you "EDIT NAMES" you may rename players ("ENTER NAMES"), permanently remove players from the game ("PLAYER QUIT"), temporarily pause players ("PLAYER PAUSE") to then re-enter them later during the game ("PLAYER RETURN") for example if they leave the room for a short while but wish to resume their game later. To pause a player select "PLAYER PAUSE" with button 1, then move the highlight over the required player's name and press button 1. Their name is now marked with an asterisk to indicate that they will miss their goes. To re-enter them later, select "PLAYER RETURN" and move the highlight over the name and press button 1. The asterisk will now disappear. Select

War deine Antwort falsch, ist der nächste Spieler an der Reihe, es sei denn, du spielst allein. In diesem Fall machst du natürlich weiter.

OPTIONSBILDSCHIRM

Um vom Spielfeld zum Optionsschirm zurückzukehren, drücke Knopf 2, BEVOR gewürfelt wurde. (Wird Knopf 2 NACH dem Würfel betätigt, schaltest du stattdessen über das ganze Spielfeld.)

Während des Spiels stehen dir auf dem Optionsschirm alle vorherigen Optionen zur Verfügung. Nur "SPIEL STARTEN" heißt jetzt "SPIEL WIEDER AUFNEHMEN". Außerdem kannst du mit Knopf 1 ein "NEUES SPIEL" wählen und so die Punktzahlen und Positionen aller Spieler auf den Ausgangspunkt zurückstellen. Mit "NAMEN ÄNDERN" kannst du Spielern einen neuen Namen geben ("NAMEN EINGEBEN"), sie aus dem Spiel entfernen ("SPIELER STEIGT AUS") oder sie eine Pause einlegen lassen ("SPIELER SETZT AUS") um sie dann später wieder ins Spiel zu bringen ("SPIELER NIMMT WIEDER TEIL"). Dies ist nützlich, wenn ein Spieler z.B. für kurze Zeit den Raum verläßt, aber später wieder am Spiel teilnehmen möchte. Um den Spieler aussetzen zu lassen, wähle mit Knopf 1 "SPIELER SETZT AUS", ziehe die Markierung über den Namen des Spielers und drücke wieder Knopf 1. Sein Name wird daraufhin mit einem Sternchen

Si votre réponse est fautive, ce sera au tour du joueur suivant, à moins que vous ne soyez le seul à jouer, auquel cas vous pourrez continuer seul.

ECRAN DES OPTIONS

Pour retourner à l'écran des options à partir du jeu, appuyez sur le bouton 2 AVANT de lancer le dé. (Si vous appuyez sur le bouton 2 après le lancer de dé, le mode REGARDER sera activé).

Pendant le jeu, l'écran des options vous donne tous les choix décrits précédemment, à l'exception de "COMMENCER LE JEU", qui est alors remplacé par "REPRENDRE LE JEU". De plus, vous avez l'option de sélectionner une "NOUVELLE PARTIE" avec le bouton 1 et de remettre à zéro les scores et les positions des joueurs. Si vous choisissez "MODIFIER NOMS", vous pouvez rebaptiser les joueurs ("ENTRER NOMS"), éliminer de façon permanente certains joueurs ("JOUEUR QUITTE"), éliminer provisoirement certains joueurs ("JOUEUR PAUSE") puis leur faire reprendre le jeu ultérieurement ("JOUEUR REPREND"). C'est utile si, par exemple, un joueur quitte la pièce pendant un petit moment mais souhaite continuer à jouer plus tard. Pour éliminer un joueur provisoirement, sélectionnez "JOUEUR PAUSE" avec le bouton 1, puis placez la barre de sélection sur le nom du joueur voulu et appuyez sur le bouton 1. Un astérisque

Si fallaste la pregunta entonces le tocará al siguiente jugador, a menos de que seas tú el único jugador, en cuyo caso podrás seguir solo.

PANTALLA DE OPCIONES

Para regresar desde el tablero a la pantalla de opciones pulsa el botón 2 ANTES de tirar el dado (si pulsas el botón 2 DESPUES de tirar el dado la modalidad de "echar un vistazo" se activará).

Durante la partida la pantalla de opciones te da todas las opciones que aparecerán al principio con la excepción de "NICIAR JUEGO" (START GAME), que ahora será "REINICIAR JUEGO" (RESUME GAME), y además tienes la opción de seleccionar un "JUEGO NUEVO" (NEW GAME) con el botón 1 y así todas las puntuaciones y las posiciones de los jugadores se reanuda. Si "EDITAS NOMBRES" (EDIT NAMES), puedes cambiar el nombre de los jugadores, "ENTER NAMES"; eliminarlos de la partida permanentemente, "ABANDONO JUGADOR" (PLAYER QUIT). Si por ejemplo sales de la habitación por un rato pero quieres seguir jugando más tarde puedes darles un descanso temporalmente, "PAUSA JUGADOR" (PLAYER PAUSE) y reintrodúcelos más tarde durante la partida, "REGRESO JUGADOR" (PLAYER RETURN). Para retirar temporalmente a un jugador selecciona "PAUSA JUGADOR" con el botón 1, después

'RESUME GAME' To now return to the interrupted game.

WINNING THE GAME

Once a player has collected all 6 wedges, he must then return to the centre hub and land precisely on it. The other players will then be invited to select the question category for his player to answer - (press button 2 to view the performance screen to find his worst category!).

If this player answers correctly, then he has won the game! Press button 1 to play a new game. If he answers incorrectly, then he must move off the hub and attempt to land on it once again.

versehen, um anzuzeigen, daß er aussetzt. Um den Spieler später wieder ins Spiel zu bringen, wähle "SPIELER NIMMT WIEDER TEIL", ziehe die Markierung über den Namen und drücke Knopf 1. Daraufhin verschwindet der Stern. Mit "SPIEL WIEDER AUFNEHMEN" kannst du nun das unterbrochene Spiel fortsetzen.

GEWINNEN DES SPIELS

Sobald ein Spieler alle sechs "Kuchen" gesammelt hat, muß er zum mittleren Feld des Spielbretts zurückgehen und genau darauf landen. Daraufhin bestimmen die anderen Spieler die Kategorie der Frage, die der erste Spieler beantworten soll. (Durch Drücken von Knopf 2 könnt ihr auf der Punktetabelle sehen, in welcher Kategorie er am schwächsten ist.)

Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, hat er das Spiel gewonnen! In dem Fall Knopf 1 drücken, um ein neues Spiel zu beginnen. Ist die Antwort des Spielers falsch, muß er das mittlere Feld verlassen und versuchen, erneut darauf zu landen.

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 die wiederholte Projektion von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

apparaît alors à côté de son nom pour indiquer qu'il va marquer son tour. Pour que le joueur recommence à jouer un peu plus tard, sélectionnez "JOUEUR REPREND" et placez la barre de sélection sur le nom, puis appuyez sur le bouton 1. L'astérisque disparaîtra. Sélectionnez "REPRENDRE LE JEU" pour reprendre le jeu interrompu.

GAGNER LE JEU

Une fois qu'un joueur a obtenu les 6 portions de camembert, il doit rejoindre la case centrale. Les autres joueurs devront alors sélectionner une catégorie de questions pour ce joueur - (appuyez sur le bouton 2 pour visualiser l'écran performance et voir la catégorie où il est le plus mauvais!)

Si ce joueur donne la bonne réponse, il a gagné! Appuyez sur le bouton 1 pour commencer une nouvelle partie. Si le joueur donne une mauvaise réponse, il doit quitter le centre puis essayer d'y retourner à nouveau.

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

resalta el nombre de los jugadores requeridos y pulsa el botón 1. Sus nombres estarán marcados ahora con un asterisco para indicar que dejan pasar su turno. Para hacerles entrar en la partida más tarde, selecciona "REGRESO JUGADOR", resalta el nombre y pulsa el botón 1. El asterisco desaparecerá. Selecciona "REINICIAR JUEGO" para regresar a la partida interrumpida.

GANAR LA PARTIDA

Una vez que un jugador ha conseguido los 6 pedazos, tiene que regresar al eje central y caer justamente en él. A los otros jugadores se les pedirá que seleccionen el tema de la pregunta que este jugador tendrá que contestar (y pulsa el botón 2 y así podrás ver la pantalla de sus actuaciones para averiguar así en que tema está peor!). Si el jugador contesta correctamente, ¡ha ganado la partida! Pulsa el botón 1 para jugar otra partida. Si no contesta bien entonces tiene que abandonar el eje central e intentar caer en el otro vez.

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

WARNING: For owners of projection television. 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.

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.

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 getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas la mouiller!
 2. Ne pas la plier!
 3. Ne pas la soumettre à des chocs violents!
 4. Ne pas l'exposer au soleil!
 5. Ne pas l'abîmer!
 6. Ne pas la laisser à proximité d'une source de chaleur!
 7. Ne pas la 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.

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.



ALSO AVAILABLE FROM DOMARK

On Mega Drive

JAMES BOND.

On Master System

SUPER SPACE
INVADERS.

RAMPART.

PRINCE OF PERSIA.

On Game Gear

PRINCE OF
PERSIA.

SUPER SPACE
INVADERS.

**PLEASE READ THIS BOOKLET
VERY CAREFULLY**

**ANOTHER GREAT GAME
BROUGHT TO YOU BY**

DOMARK

**WATCH OUT FOR THIS LOGO
ON OTHER TITLES**

For all enquiries about this or any other Domark game, please write or telephone our special customer support department at Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR.
Tel: 081 780 2224

Sega is a trademark of Sega Enterprises, Ltd.
© 1992 Horn Abbot International Ltd. A Horn Abbot Game. Licensed by
Horn Abbot International Limited, owner of the trademark Trivial Pursuit.
Artwork and packaging © Domark Group Ltd.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd.,
Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.

This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd.
for play on the Sega Master System.
Printed in Japan.