

NES-CH-FAH

# YOSHI'S COOKIE

TM★

*MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING*



*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*



## **ATTENTION**

### **A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR**

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nous vous remercions d'avoir le jeu "Yoshi's Cookie"<sup>TM</sup>\* pour votre console Nintendo Entertainment System<sup>TM</sup>.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y référer par la suite.

## TABLE DES MATIERES

JONGLONS AVEC YOSHI <sup>TM</sup> .....	4
LES COMMANDES .....	6
MANIPULATIONS DE BASE .....	7
DEMARRONS .....	9
ETABLISSEONS LES PARAMETRES .....	9
MODE UN JOUEUR .....	11
LES SCORES .....	12
MODE AFFRONTEMENT (VS) .....	13
ATTAQUEZ VOTRE ADVERSAIRE AVEC SUCCES .....	14

### Conseils d'utilisation

- 1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
- 2) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche de jeu et/ou la console.
- 3) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
- 4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
- 5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche de jeu dans votre console.

**Remarque :** Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

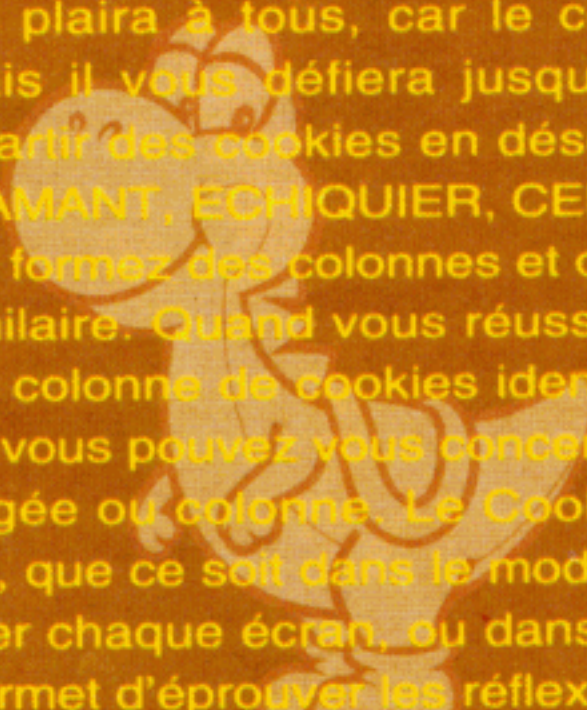
TM et ® sont des marques déposées de Nintendo Co.,Ltd.

© 1993 Nintendo Co.,Ltd.

\*1992. 1993 Nintendo. Licensed from Bullet proof Software, Inc.

# JONGLONS

## AVEC YOSHI™



Yoshi's Cookie est un jeu de stratégie au rythme effréné qui plaira à tous, car le concept en est simple, mais il vous défiera jusqu'à la dernière étape ! A partir des cookies en désordre (CŒUR, FLEUR, DIAMANT, ECHIQUIER, CERCLE et la tête de YOSHI), formez des colonnes et des rangées au modèle similaire. Quand vous réussissez une rangée ou une colonne de cookies identiques, celle-ci disparaît et vous pouvez vous concentrer sur la prochaine rangée ou colonne. Le Cookie "Yoshi" est très spécial, que ce soit dans le mode 1 joueur où il faut terminer chaque écran, ou dans le face à face qui vous permet d'éprouver les réflexes d'un copain. Comme le Cookie Yoshi est la pièce maîtresse dans les deux modes, utilisez-le avec circonspection afin de pas vous enliser dans une situation inextricable.



CŒUR



FLEUR



DIAMANT



ECHIQUIER



CERCLE



YOSHI

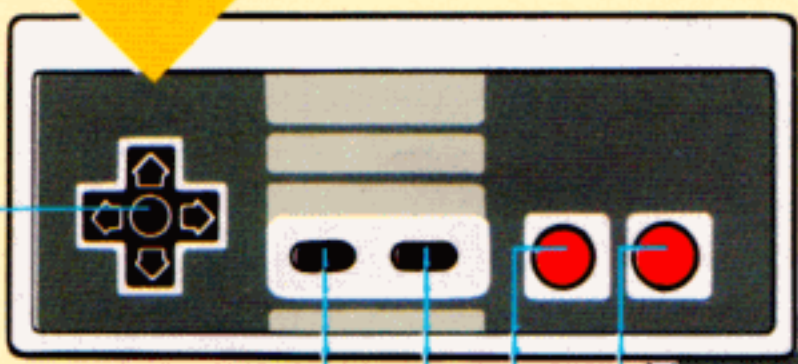


# LES COMMANDES

\* Utilisez la manette n°1 quand vous jouez seul. Utilisez les manettes n°1 et n°2 quand vous jouez contre un adversaire.



Manette n°1



Manette multidirectionnelle

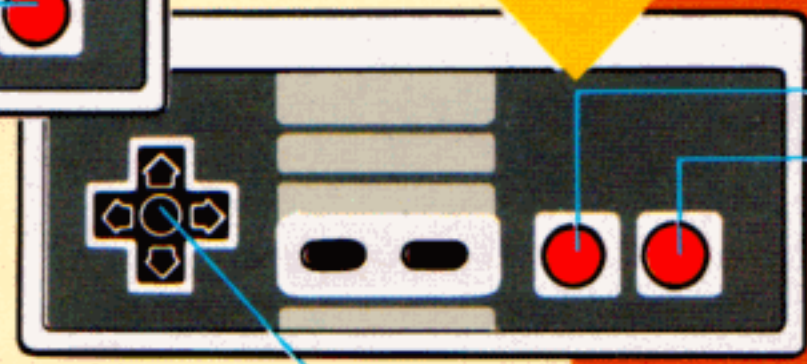
Bouton SELECT

Bouton START

Bouton A

Bouton B

Manette n°2



Bouton B

Bouton A

Manette multidirectionnelle

# MANIPULATIONS DE BASE

## Bouton START :

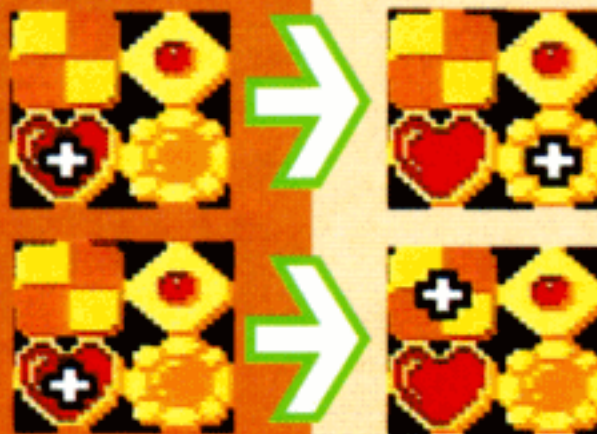
- (1) Appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu.
- (2) Appuyez sur ce bouton en cours de partie pour faire une pause (les cookies disparaîtront de l'écran et le message "PAUSE" s'affichera). Appuyez de nouveau sur START pour reprendre la partie.

## Manette multidirectionnelle :

Utilisez les flèches de la manette pour amener le curseur (+) dans la zone de jeu.

### Exemples

- (1) Appuyez sur Droite de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur dans cette direction.
- (2) Appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur dans cette direction.





## CONSEIL DE YOSHI

Imaginez les cookies aux bords extrêmes des rangées et des colonnes, comme étant côte à côte. Par exemple, si vous déplacez vers le haut un des cookies supérieurs, il apparaîtra au bas de la colonne verticale. De même, si vous déplacez un des cookies de droite sur la droite, il apparaîtra sur le côté gauche de la rangée horizontale.

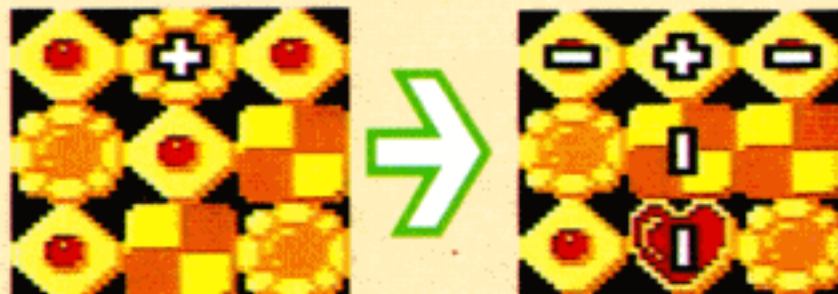


## Bouton A

Maintenez le bouton A enfoncé et utilisez les flèches de la manette multidirectionnelle pour déplacer les cookies d'un rang à un autre.

### Exemple (1) :

Maintenez le bouton A enfoncé et appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle pour déplacer le cookie sélectionné et le curseur (+), et ainsi créer une rangée de Cookies Diamant.



### Exemple (2) :

Maintenez le bouton A enfoncé et appuyez sur Droite de la manette pour déplacer le cookie choisi et éliminer une rangée de Cookies Cœur.



## Bouton B :

Dans le mode 1 joueur, vous pouvez utiliser ce bouton pour accélérer la chute des cookies qui apparaissent.

# DEMARRONS !

Insérez correctement la cartouche dans votre Nintendo Entertainment System (NES). Mettez votre console NES sous tension (ON). Utilisez soit la manette multidirectionnelle, soit le bouton SELECT pour choisir le mode 1-P (1 joueur) ou le mode VS (Affrontement). Appuyez ensuite sur START pour afficher l'écran Menu.



Ecran Menu

Mode 1 joueur

Round

Vitesse

Type de musique



## Round 1 à 10

Indique le niveau de difficulté du jeu. Utilisez soit la manette multidirectionnelle, soit SELECT pour décider de l'ampleur du challenge.



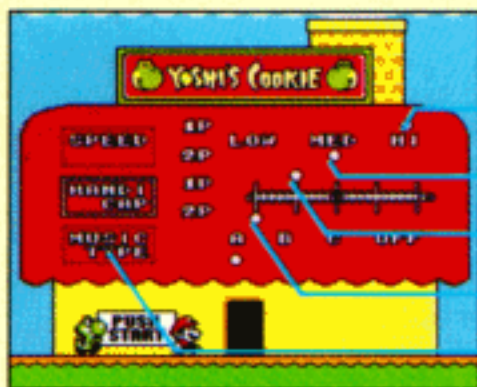
## Vitesse : **LOW** (lente), **MED** (moyenne), **HI** (rapide)

Permet de modifier la vitesse à laquelle les cookies arrivent à l'écran.



## Type de musique : **A, B, C, ou OFF** (sans accompagnement)

Choisissez votre bande sonore. Sélectionnez "OFF" pour arrêter la musique.



### Ecran Menu (Mode Affrontement : Vs)

Vitesse du temps du joueur n°1

Vitesse du temps du joueur n°2

Handicap du joueur n°1

Handicap du joueur n°2

Type de musique



## Vitesse du temps : **LOW** (lente), **MED** (moyenne), **HI** (rapide)

Dans le mode Affrontement, chaque joueur règle individuellement sa jauge de vitesse de temps. Tirez parti de cette fonction pour handicaper les joueurs aguerris.



## Handicap : **0 à 20**

Vous permet, dès le départ, de donner un avantage à un joueur moins expérimenté.

\* Appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour sélectionner les éléments que vous désirez ajuster. Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette pour régler chacun des niveaux. Lorsque vous avez fini d'utiliser l'écran Menu, appuyez sur START pour démarrer la partie.

# MODE 1 JOUEUR

Le but de ce mode est d'aligner -verticalement ou horizontalement- des cookies identiques jusqu'à ce que les lignes et les colonnes ainsi formées disparaissent. De temps à autre, le très spécial Cookie Yoshi va apparaître. Comme c'est un Joker, vous pouvez l'associer à n'importe quel autre cookie ! Débarrassez-vous de tous les cookies à l'écran afin de terminer l'étape. Quand vous avez terminé 10 étapes, vous passez au round suivant. Cependant, le jeu se termine si la pile de cookies atteint les bords de l'écran.



## ECRAN DE JEU



Nombre de cookies éliminés depuis le dernier Cookie Yoshi

# LES SCORES

La meilleure façon de marquer des points, c'est d'éliminer des colonnes et des rangées. Si vous pouvez vous débarrasser d'une longue rangée ou enlever plusieurs rangées à la fois, votre score n'en sera que meilleur. Un bonus vous est attribué si un Cookie Yoshi se trouve dans la rangée ou la colonne dont vous vous défaites.

Rangée de 2 cookies 10 pts	Rangée de 4 cookies 40 pts	Rangée de 6 cookies 160 pts
Rangée de 3 cookies 20 pts	Rangée de 5 cookies 80 pts	Rangée de 7 cookies 320 pts

## CONSEIL DE YOSHI

A chaque fois que vous éliminez 15 cookies identiques, vous recevez en bonus un Cookie Yoshi. Pour vous repérer, utilisez la courbe située dans le coin inférieur droit de l'écran. Si vous réussissez à terminer le round n°10, Mario en personne viendra vous remettre un message.



Deux rangées en même temps

Le score de la 1ère rangée + le score de la 2ème rangée  $\times 2$

Trois rangées en même temps

Le score des deux 1ères rangées + le score de la 3ème rangée  $\times 4$

Quatre rangées en même temps

Le score des trois 1ères rangées + le score de la 4ème rangée  $\times 8$

⋮

⋮

\* Quand vous ôtez deux rangées ou deux colonnes en même temps, les rangées inférieures et les colonnes de droite disparaissent en premier.

# MODE AFFRONTEMENT (VS)



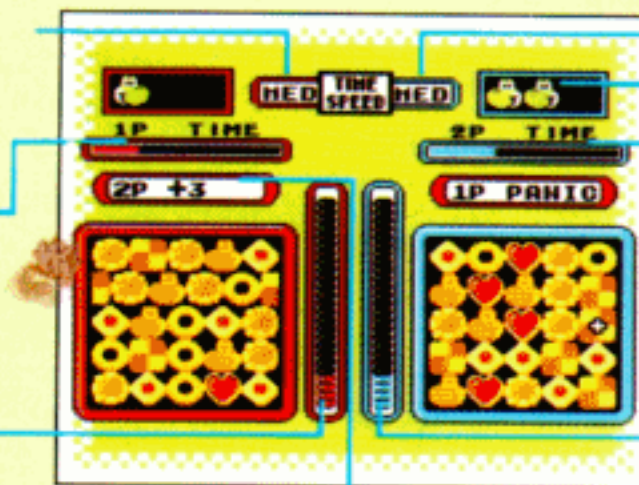
Sur une grille 5 X 5, vous devez arranger des cookies identiques verticalement ou horizontalement. Votre compteur de points monte avec chaque rangée ou colonne que vous enlevez. Le vainqueur est celui qui remplit son compteur le premier. De plus, le jeu est fini si vous ne parvenez pas à éliminer une colonne ou une rangée avant le temps imparti. Pour chaque jeu gagnant, vous recevez un Point Yoshi. Le premier joueur à recevoir 3 Cookies Yoshi remporte la partie.

## ECRAN DE JEU

Vitesse de la jauge de temps du joueur n°1

Jauge de temps du joueur n°1

Compteur de points du joueur n°1



Vitesse de la jauge de temps du joueur n°2

Points Yoshi

Jauge de temps du joueur n°2

Compteur de points du joueur n°2

Affiche l'événement à venir si une ligne de Cookies Yoshi est éliminée.

## ATTAQUEZ VOTRE ADVERSAIRE AVEC SUCCES

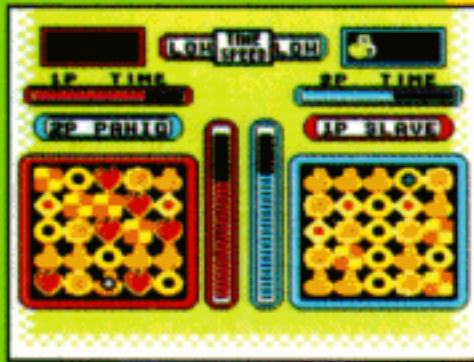
Quand vous vous mesurez à un adversaire, le Cookie Yoshi n'a pas la valeur d'un Joker. Un Cookie Yoshi va apparaître chaque fois que vous éliminez une rangée ou une colonne de cookies identiques. Dès que vous créez une ligne de 5 Cookies Yoshi, l'événement affiché dans la case juste au-dessus du tableau de jeu se produira.

## AFFICHAGES

<b>-7</b>	7 pts seront défalqués du compteur de points
<b>-3</b>	3 pts seront défalqués du compteur de points
<b>+3</b>	Ajoute 3 pts au compteur de points
<b>PANIC !</b>	Brouille les cookies sur l'écran d'un joueur déterminé
<b>BLIND</b>	Un bouclier vient s'interposer sur le centre de l'écran d'un joueur déterminé
<b>SLAVE</b>	Permet à l'attaquant de prendre le contrôle du curseur de l'adversaire

\* 1P (Joueur n°1) ou 2P (Joueur n°2) s'affichera aussi pour indiquer quel est le joueur affecté par ces événements.

## Exemple 1



Si le joueur n°1 réussit une rangée ou une colonne de Cookies Yoshi quand "2P PANIC" est affiché...



...Les cookies du joueur n°2 seront brouillés.

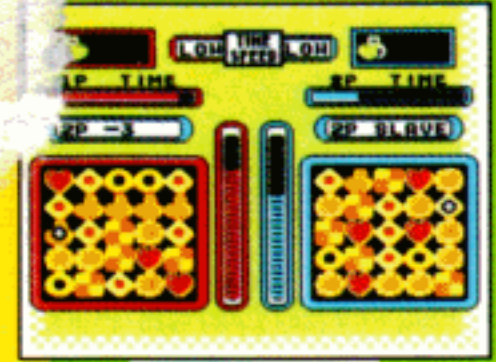
Comme la case d'affichage dessus du champ de jeu change un peu au hasard, il est possible que, sans le vouloir, vous vous fassiez du tort et que vous aidiez votre adversaire. Pour éviter cela, gardez toujours un œil sur cette case pendant que vous utilisez vos Cookies Yoshi.



# ATTAQUE REUSSIE



## Exemple 2



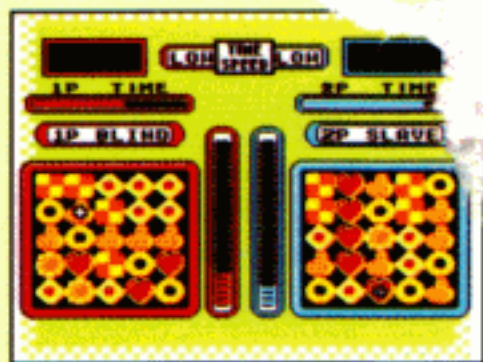
Si le joueur n°1 réussit une rangée ou une colonne de Cookies Yoshi quand "2P-3" est affiché...



...Trois points seront défalqués du compteur du joueur n°2.



## Exemple 1



Si le joueur n°1 réussit une rangée ou une colonne de Cookies Yoshi quand "1P BLIND" est affiché...



...Son propre écran (1P) sera temporairement encombré.



# ATTAQUE RATEE

## Exemple 2



Si le joueur n°1 réussit une rangée ou une colonne de Cookies Yoshi quand "2P+3" est affiché...



...3 points seront ajoutés au compteur du joueur n°2.



# MEMO



[0493NSF]

FRANCE SEULEMENT  
**GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

**NINTENDO FRANCE** garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO** au **16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

**NINTENDO S.A.V.**  
**BP 797**  
**95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55**. Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493NSB]

**BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT**  
**GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**

**Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

**NINTENDO REPAIR SERVICE**  
Trade Mart, B.P. 271  
1020 Bruxelles  
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

**POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU  
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO**

Les robots-mutants entravent votre progression ?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?  
Vous êtes bloqué dans un niveau ?  
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !  
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros  
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

**POUR NOUS CONTACTER :**

**EN FRANCE**

**(16 1) 34 64 77 55**

**DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H  
(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)**

ou 24H sur 24,

**3615 NINTENDO**

**EN BELGIQUE**

**02/478.92.08**

**DU LUNDI AU VENDREDI  
DE 14H A 18H**

[0493]



DISTRIBUTED BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
FABRIQUE AU JAPON

*Téléchargé sur  
Le Vieux Manuel*

*[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)*