

---

P A R K E R   B R O T H E R S

---



The logo for 'Mr. Do's Castle' is rendered in a stylized, bubbly font. 'MR. DO!' is in a smaller, outlined font, with 'DO!' being significantly larger and featuring a star on the dot of the 'O'. 'S' is also in a bubbly font. Below this, the word 'Castle' is written in a large, bold, black font with a white outline. A small 'TM' trademark symbol is located to the right of the word 'Castle'.

---

R            U            L            E            S

---

FOR ATARI HOME COMPUTERS™

---

MR. DO'S CASTLE is a trademark of Universal USA, Inc.  
Rules © 1984 Parker Brothers, Division of CPG Products Corp., Beverly, MA 01915.  
Printed in Canada.

---

## **Object**

---

To keep MR. DO! safe and moving to the next scene in his castle. To do this, help him eliminate as many unicorns as possible by either whacking them directly on the head with his hammer, or by hammering out floor blocks from above so they land directly on top of the unicorns.

---

## **Setting the Console Controls**

---

1. Place the cartridge firmly into the cartridge slot.
2. Turn the ON/OFF switch to ON.
3. Press the FIRE button on the joystick controller to begin play. Because this is a one-player game, the joystick controller should be plugged into jack #1.

To reset the game at any time, press the RESET key on the console, then the FIRE button. The game will begin again at Scene 1, Difficulty Level 1.

---

## **The Joystick**

---



Use your joystick to move MR. DO! through the castle. To make MR. DO! move left or right, move the joystick in those directions. To make MR. DO! climb up a ladder, push forwards on the joystick; to climb down, pull backwards.

---

## **The Fire Button**

---

Press the FIRE button any time you want MR. DO! to swing his hammer. You must press the FIRE button for each swing of the hammer.

---

---

## ***Playing***

---

This hammer-happy game begins as MR. DO! enters his humble home through the basement. With hammer in hand, he's ready to confront his invaders head on. Guide MR. DO! up and down ladders, down hallways – even drop him off landings or through openings in the floor. But above all, keep him a safe distance from all these deadly unicorns. One bite and he's a goner!

---

## ***The Screen***

---

In this game, there are 8 different scenes (or screens) – each one somewhere in MR. DO!'s Castle. In each scene, there are 7 floors in the castle, including the top and basement floors.

To the immediate right of the castle, you'll see a set of numbers. These numbers represent your score. Beneath your score you'll see a number indicating the scene being played. Below the scene number, you'll see a number of bars indicating the number of MR. DO!'s remaining. Finally, below the bars, letters in the word, "EXTRA" will appear whenever you earn a Bonus Letter.

---

## ***Those Pesky Unicorns***

---

Whether they're red, blue, or green – these unicorns are all deadly. And they're all after MR. DO!. But there's a few things about each colour unicorn you'll find helpful:

### **Red Unicorns**

You'll meet these hot little guys first. But not to worry – you should have little trouble eliminating them. On levels 1 and 2, if any unicorns are standing on a block, you can whack them directly on the head with your hammer. Or, on any level, drop blocks onto them. Even slow them down by hammering them through openings in the floor once they've become trapped in a hole. The catch is: shortly after you've eliminated all but the last red unicorn, you'll hear a change in the background music and – POOF – he'll turn blue and double in number!

### **Green Unicorns**

You'll notice that green unicorns are a bit more feisty than red unicorns, though not as tricky as blue ones. So be prepared.

---

### **Blue Unicorns**

Blue unicorns are the nastiest of them all, and they're known to "clone" around. That is, they have the power to split into two separate unicorns. One final note: blue unicorns are also a bit more hard-headed than the other colour unicorns - which means you can't knock them through holes in the floors!

Each time you eliminate a unicorn, you earn points **DEPENDING UPON THE NUMBER OF FLOORS THEY FALL THROUGH OR** (see **Scoring** section). When you eliminate **all** unicorns in a particular scene, you automatically advance to the next scene.

**NOTE:** On rare occasions, the unicorns may not find their way to MR. DO! When MR. DO! proceeds to a different floor, however, they'll be back in hot pursuit!

---

### **Bonus Letter Unicorns**

Unlike the rest of the unicorns in MR. DO!'s Castle, these critters run **AWAY** from MR. DO! instead of running after him. That's because you earn Bonus Letters for each one you clobber. When you've collected all the keys in a scene, **AND** reached the door at the top of the castle, the unicorns will change to Bonus Letters. In the next few seconds, clobber as many Bonus Letters as possible with your hammer or with falling blocks. For each one you eliminate, you'll earn the corresponding letter in the word, "EXTRA." Spell EXTRA and you win an extra MR. DO! and advance to the next scene. **NOTE:** In each scene, you may not necessarily see all the Bonus Letters you need to spell "EXTRA." You may have to play through a few scenes in order to collect all the correct letters. When time is up, Bonus Letter unicorns will change back into normal unicorns.

---

### **MR. DO!'s Castle**

MR. DO!'s Castle is not your average home. But then, MR. DO! is not your average clown. In any case, as you move about the castle, you'll need to know the following things:

#### **Ladders**

For the most part, MR. DO! (and the unicorns) use the many ladders throughout the castle to travel to different levels. But the ladders at mid-floor are the ones to watch. These ladders swing left or right whenever

---

MR. DO! "kicks" them. Just guide MR. DO! over to the top of the swinging ladders. When his foot touches them, away they'll swing. You may want to swing ladders away from a particular floor when unicorns are hot on your heels!

### **Floor Blocks**

You'll notice that there are 7 floors in MR. DO!'s Castle - including the top and base floors - and that both MR. DO! and the unicorns can travel on any of them. However, the middle 5 floors (excluding the top and basement) are made up of several blocks featuring different items. These items are:

- **Cherries** - Cherries happen to be MR. DO!'s favourite treat. So, of course, his hallways are going to be filled with them. For each cherry block you knock out, you earn 20 points. Knock out all the cherry blocks in a scene and you'll automatically advance to the next scene.
- **Keys** - Keys are definitely the key here! MR. DO! must knock out all the blocks featuring keys if he's to open the door at the top of the castle and earn a chance to win Bonus Letters. For each key block you knock out, you earn 20 points.
- **Skulls** - Skulls mean trouble for these troublesome unicorns. You'll notice that in some cases, there are skulls at either end of a particular section of a floor. If there are unicorns stuck somewhere in the middle of that section, and you knock out BOTH skull blocks, that entire section will drop - and be replaced by a slatted bridge.  
This is a good way to eliminate several unicorns in one fell swoop. You earn 20 points for each skull block you knock out.
- **Unicorn's Blocks** - When these unicorns fall into a hole in any of the floors, they like to fill it in (so they won't get trapped the next time around)! You can still knock out these blocks at any time, earning 20 points for each.

---

### **Castle Door**

---

On the very top floor of the castle, directly in the centre, you'll see a door. When MR. DO!'s knocked out all the key blocks, the castle door will flash, meaning Bonus Letter unicorns are on the way. If MR. DO! reaches the door without being bitten, you'll earn bonus points - plus a chance to collect Bonus Letters!

---

## Game Difficulty

---

There are 8 different scenes and 16 different Difficulty Levels within MR. DO's Castle - each more difficult than the one before. In general, as you progress through the various scenes, the following things will happen:

- More unicorns will appear on screen
  - Unicorns will become more aggressive
  - Ladders and floor blocks will change positions.
- 

## End of Game

---

When you lose all of your MR. DO's, the game ends.

Refer to **SETTING THE CONSOLE CONTROLS** section to play again.

---

## Scoring

---

### Eliminating Unicorns

Red Unicorns & Bonus Unicorns Falling:

0 - 1 floor levels .....	500 points
2 floor levels .....	1000 points
3 floor levels .....	1500 points
4 floor levels .....	2000 points
5 floor levels .....	2500 points

Green Unicorns Falling:

0 - 1 floor levels .....	1000 points
2 floor levels .....	2000 points
3 floor levels .....	3000 points
4 floor levels .....	4000 points
5 floor levels .....	5000 points

Blue Unicorns Falling:

0 - 1 floor levels .....	1500 points
2 floor levels .....	3000 points
3 floor levels .....	4500 points
4 floor levels .....	6000 points
5 floor levels .....	7500 points

Knocking out floor blocks .....

Opening the castle door .....

1,500 points (scene 1)  
and 500 additional each successive scene (Maximum of 8000 points)

---

## **180-Day Limited Warranty**

---

PARKER BROTHERS warrants, subject to the conditions below, that if the components of this product prove defective because of improper workmanship or material during the period of 180 days from the date of original purchase, PARKER BROTHERS will repair the product or replace it with a new or repaired unit, without charge, or will refund the purchase price.

### **CONDITIONS:**

- 1. Proof of Purchase:** The retail sales receipt or other proof of purchase must be provided.
- 2. Proper Delivery:** The product must be shipped, prepaid, or delivered to PARKER BROTHERS, 7883 Keele Street, Concord, Ontario L4K 1B7. Attention: Customer Service Dept. for servicing, either in the original package or in a similar package providing an equal degree of protection.
- 3. Unauthorized Repair, Abuse, etc.:** The product must not have been previously altered, repaired or serviced by anyone other than PARKER BROTHERS; the product must not have been subjected to an accident, misuse or abuse.

### **REPAIRS AFTER EXPIRATION OF WARRANTY:**

If the product malfunctions after the 180-day warranty period, you may ship the product prepaid and enclosed with a cheque or money order for \$10.00 to Parker Brothers. Parker Brothers will, at its option, subject to the conditions above, repair the product or replace it with a new or repaired unit, subject to availability of parts. If replacement units or repaired parts are not available, the \$10.00 payment will be refunded.

EXCEPT TO THE EXTENT PROHIBITED BY APPLICABLE LAW, ALL IMPLIED WARRANTIES MADE BY PARKER BROTHERS IN CONNECTION WITH THE PRODUCT, INCLUDING THE WARRANTY OF MERCHANTABILITY, ARE LIMITED IN DURATION TO A PERIOD OF 180 DAYS FROM THE DATE OF ORIGINAL PURCHASE AND NO WARRANTIES, WHETHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING THE WARRANTY OF MERCHANTABILITY, SHALL APPLY TO THIS PRODUCT AFTER SAID PERIOD. SHOULD THIS PRODUCT PROVE DEFECTIVE IN WORKMANSHIP AND MATERIAL, THE CONSUMER'S SOLE REMEDY SHALL BE SUCH REPAIR, REPLACEMENT OR REFUND AS IS HERIN ABOVE EXPRESSLY PROVIDED, AND UNDER NO CIRCUMSTANCES SHALL PARKER BROTHERS BE LIABLE FOR ANY LOSS OR DAMAGE, DIRECT OR CONSEQUENTIAL, ARISING OUT OF THE USE OF, OR INABILITY TO USE, THIS PRODUCT.

www.parker.com



---

P A R K E R   B R O T H E R S

---

**MR. DO!'S**  
**Castle**<sup>MC</sup>

---

R   È   G   L   E   S

---

POUR LES ORDINATEURS DOMESTIQUES ATARI<sup>MC</sup>

---

MR. DO!'S CASTLE est une marque de commerce de Universal USA, Inc.  
Règles © 1984 Parker Brothers, Division of CPG Products Corp., Beverly, MA 01915.  
Imprimé au Canada.

---

## **But du jeu**

---

Garder MR. DO! sain et sauf et le déplacer à la prochaine scène dans son château. Pour y arriver, vous devez lui aider à éliminer le plus grand nombre possible d'unicorns soit en leur assénant des coups de marteau directement sur la tête ou en faisant tomber, à l'aide d'un marteau, des carreaux de plancher directement sur eux.

---

## **Pour monter le tableau de contrôle**

---

1. Placez la cartouche fermement dans la cavité à cartouche.
2. Tournez le commutateur MARCHÉ/ARRÊT (ON/OFF) à MARCHÉ (ON).
3. Pour commencer le jeu poussez le bouton FEU (FIRE) sur le levier de commandes. Comme ceci est un jeu à un joueur, le levier de commandes doit être brancher dans la prise n° 1.

Pour recommencer le jeu en tout temps durant la partie, poussez la touche REMISE EN JEU (RESET) sur le tableau de contrôle, ensuite le bouton FEU (FIRE). Le jeu recommencera à nouveau à la scène 1, niveau de difficulté 1.

---

## **Le levier de commandes**

---

Utilisez votre levier de commandes pour déplacer MR. DO! dans le château. Pour déplacer MR. DO! à gauche ou à droite, déplacez votre levier de commandes dans ces directions. Pour faire monter MR. DO! dans une échelle, poussez le levier de commandes vers l'avant, et pour lui faire descendre une échelle tirez vers l'arrière.

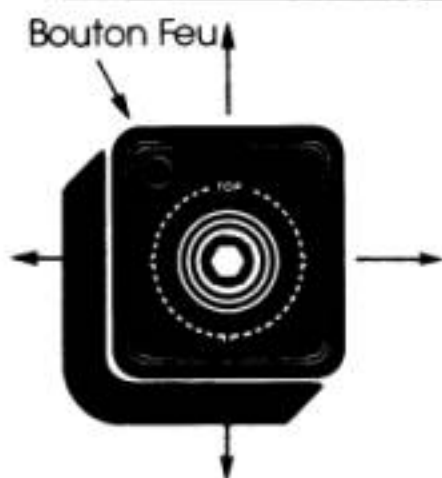
---

## **Le bouton feu**

---

Poussez le bouton Feu (Fire) chaque que vous voulez que MR. DO! donne un coup de marteau. Vous devez pousser le bouton Feu (Fire) pour chaque coup de marteau.

---



---

## **Pour jouer**

---

Ce jeu fascinant de coups de marteau commence lorsque MR. DO! entre dans son humble demeure par le sous-sol. Avec son marteau en main, il est prêt à affronter les envahisseurs de front. Guidez MR. DO! sur les échelles, pour les monter ou descendre, dans les couloirs, et vous pouvez même le faire tomber de paliers ou dans les ouvertures dans le plancher. Mais, quoiqu'il arrive, assurez-vous que MR. DO! soit toujours à une bonne distance de ces unicorns mortels. Une seule mordée, et il est bel et bien fini!

---

## **L'écran**

---

Dans ce jeu, il y a 8 scènes différentes (ou écrans), et chaque scène se situe quelque part dans le château de MR. DO! Dans chaque scène, le château comprend 7 planchers, y compris le plancher du haut et le sous-sol.

À la droite immédiate du château, vous verrez un ensemble de numéros. Ces numéros représentent votre pointage. Dessous votre pointage, vous verrez un numéro, et ce numéro indique la scène de jeu présentement jouée. Dessous le numéro de scène, vous verrez un nombre de barres qui indiquent le nombre de MR. DO!s qui vous reste. Finalement, dessous les barres, des lettres du mot "EXTRA" apparaîtront chaque fois que vous gagnez une lettre-boni.

---

## **Ces mesquins unicorns**

---

Qu'ils soient rouges, bleus ou verts, ces mesquins unicorns sont tous mortels. Et de plus ils sont tous après la peau de MR. DO! Mais voici quelques renseignements concernant chaque unicolor de couleur qui vous seront utiles:

### **Les unicorns rouges**

Vous rencontrerez ces piquants mesquins en premier. Mais ne vous inquiétez-pas car vous aurez vite fait de vous en débarrasser. Si, aux niveaux 1 et 2, des unicorns se trouvent sur un carreau, assommez-les directement sur la tête à l'aide de votre marteau. Ou encore, et ce à n'importe quel niveau, faites tomber un carreau sur leur tête. Ralentissez-les en les martelant dans des ouvertures dans le plancher une fois qu'ils sont pris dans un trou. Toutefois prenez garde, car une fois que vous aurez réussi à éliminer tous les unicorns sauf un, vous entendrez la musique d'arrière-plan changer, et le dernier unicolor tournera au bleu et se doublera pour devenir deux unicorns!

### **Les unicorns verts**

Vous remarquerez que les unicorns verts sont encore plus vivaces que les unicorns rouges, mais pas aussi astucieux que les bleus. Alors prenez garde.

---

### **Les unicornes bleus**

Les unicornes bleus sont les plus méchants de tous, et de plus ils sont capables de se copier, c'est-à-dire, devenir deux au lieu d'un. Une remarque finale: les unicornes bleus ont aussi la tête un peu plus dure que les autres unicornes de couleur, ce qui veut donc dire que vous ne pouvez pas les marteler dans les trous dans les planchers!

Chaque fois que vous éliminez un unicolore, vous gagnez des points DÉPENDANT DU NOMBRE DE PLANCHERS QU'ILS TRAVERSENT LORSQU'ILS TOMBENT OU (Voir la section **POINTAGE**). Lorsque vous réussissez à éliminer **tous** les unicornes dans une scène particulière, vous avancez automatiquement à la prochaine scène.

**REMARQUE:** Il peut arriver, même si très rarement, que des unicornes ne réussissent pas à atteindre MR. DO! Mais une fois que MR. DO! passe à un plancher différent cependant, prenez garde car ils reviendront de plus belle à sa poursuite!

---

### **Les unicornes à lettres-bonis**

Au contraire des autres unicornes dans le château de MR. DO!, ces créatures se **SAUVENT** de MR. DO! au lieu de lui courir après. C'est parce que vous gagnez des lettres-bonis pour chacun d'entre eux que vous assommez. Une fois que vous avez réussi à ramasser toutes les clés dans une scène, **ET** avez atteint la porte qui se trouve au sommet du château, les unicornes se transformeront en lettres-bonis. Pendant les prochaines quelques secondes vous devez assommer le plus grand nombre de lettres-bonis possible à l'aide de votre marteau ou de carreaux tombants. Pour chaque lettre-boni que vous éliminez, vous gagnerez la prochaine lettre du mot "EXTRA". Réussissez à épeler EXTRA et vous gagnez un MR. DO! supplémentaire et de plus vous avancez à la prochaine scène. **REMARQUE:** Dans chaque scène, il se peut que vous ne voyez pas nécessairement toutes les lettres-bonis dont vous avez besoin pour épeler le mot "EXTRA". Il se peut que vous ayez à jouer quelques scènes avant de pouvoir ramasser toutes les bonnes lettres. Lorsque le temps est écoulé, les unicornes à lettres-bonis reviendront à leur état normal.

---

### **Le château de MR. DO!**

Le château de MR. DO! n'est pas une demeure ordinaire. Mais il ne faut pas non plus oublier que MR. DO! n'est pas non plus votre bouffon ordinaire. De toute façon au fur et à mesure que vous vous déplacez dans le château, vous devrez savoir certaines choses:

#### **Les échelles**

La plupart du temps MR. DO! (et les unicornes) utilisent les nombreuses échelles éparpillées un peu partout dans le château, pour voyager à différents niveaux. Mais vous devez porter une attention toute particulière aux échelles à mi-plancher. Ces échelles peuvent se balancer à gauche ou à droite chaque fois

---

que MR. DO! les "frappe". Guidez MR. DO! jusqu'au dessus des échelles qui se balancent et lorsque son pied les touche, vous verrez qu'elles se balancent. Il se pourrait que vous vouliez balancer des échelles d'un certain plancher de façon à ce qu'elles ne soient pas là lorsque les unicornes vous courent après archarnement!

### **Carreaux de planchers**

Vous remarquerez qu'il y a 7 planchers dans le château de MR. DO!, y compris le plancher de dessus et le sous-sol, et que MR. DO! et les unicornes peuvent se déplacer sur n'importe lequel d'entre eux. Cependant, les 5 planchers du milieu (à l'exception du plancher de dessus et celui du sous-sol), sont fabriqués de carreaux qui comportent plusieurs articles:

- **Les cerises.** Les cerises sont en fait ce que MR. DO! préfèrent le mieux. Naturellement, ses couloirs en seront remplis à capacité. Pour chaque carreau de cerise que vous faites tomber vous gagnez 20 points supplémentaires. Faites tomber tous les carreaux de cerises dans une scène et vous avancez automatiquement à la prochaine scène.
- **Les clés.** Les clés sont en fait la clé du problème dans ce jeu. MR. DO! doit faire tomber tous les carreaux illustrant des clés s'il veut ouvrir la porte au sommet du château et gagner ainsi une chance de recevoir une lettre-boni. Pour chaque carreau de clés que vous faites tomber, vous gagnez 20 points.
- **Les crânes.** Les crânes causeront de gros problèmes à ces ennuyeux unicornes. Vous remarquerez que dans certains cas, il y a des crânes aux deux extrémités d'une section particulière de plancher. S'il y a des unicornes au milieu de cette section, et que vous faites tomber les DEUX carreaux de crânes, la section toute entière tombera et sera remplacée par un pont à planchettes. Ceci est une excellente façon d'éliminer plusieurs unicornes en un seul bon coup. Vous gagnez 20 points pour chaque carreau de crâne que vous faites tomber.
- **les carreaux d'unicornes.** Lorsque les unicornes tombent dans un trou dans un des planchers, ils aiment bien s'assurer que ce trou est bel et bien rempli (de façon à ce qu'ils ne se fassent pas prendre à nouveau la prochaine fois). Vous pouvez faire tomber ces carreaux en tout temps et gagner 20 points pour chaque carreau que vous faites tomber.

---

### **La porte du château**

---

Au plancher de dessus du château, et directement au centre de celui-ci, vous verrez une porte. Au début de chaque scène, les unicornes pénétreront dans le château par cette porte. Mais lorsque MR. DO! aura réussi à faire tomber tous les carreaux de clés, la porte du château clignotera, ce qui indique que des lettres-bonis sont en chemin. Si MR. DO! réussit à atteindre la porte sans se faire mordre, vous gagnerez des points-bonis, ainsi qu'une chance de ramasser des lettres-bonis!

---

## Difficulté de jeu

---

Il y a 8 scènes différentes et 16 niveaux de difficulté dans le château de MR. DO!, et chacun est plus difficile que le précédent. Généralement, au fur et à mesure que vous progressez dans les différentes scènes, les choses suivantes se produiront:

- Un plus grand nombre d'unicornes apparaîtra sur l'écran
  - Les unicornes deviendront plus agressifs
  - Les échelles et carreaux de plancher changeront de positions
- 

## Fin de la partie

---

La partie se termine lorsque vous perdez tous vos MR. DOIs.

Pour jouer à nouveau, référez-vous à la section **POUR MONTER LE TABLEAU DE CONTRÔLE**.

---

## Le pointage

---

### Éliminer les unicornes

*Faire tomber les unicornes rouges et les unicornes bonis*

0 - 1 niveaux .....	500 points
2 niveaux .....	1 000 points
3 niveaux .....	1 500 points
4 niveaux .....	2 000 points
5 niveaux .....	2 500 points

*Faire tomber les unicornes verts*

0 - 1 niveaux .....	1 000 points
2 niveaux .....	2 000 points
3 niveaux .....	3 000 points
4 niveaux .....	4 000 points
5 niveaux .....	5 000 points

*Faire tomber les unicornes bleus*

0 - 1 niveaux .....	1 500 points
2 niveaux .....	3 000 points
3 niveaux .....	4 500 points
4 niveaux .....	6 000 points
5 niveaux .....	7 500 points

<i>Faire tomber des carreaux de plancher</i> .....	20 points chacun
<i>Ouvrir la porte du château</i> .....	1 500 points (scène 1)
	et 500 points additionnels chaque scène successive
	(Maximum de 8 000 points)

---

## **Garantie limitée de 180 jours**

---

PARKER BROTHERS garantit, selon les conditions décrites ci-dessous, que si l'un des éléments de ce produit s'avère défectueux à cause d'une main-d'œuvre ou de matériaux défectueux durant une période de 180 jours après la date d'achat originale, PARKER BROTHERS réparera ou remplacera le produit avec un nouveau produit ou un produit réparé, sans frais, ou remboursera le prix d'achat.

### **CONDITIONS:**

1. Preuve d'achat: Le talon d'achat au détail ou autres preuves d'achat doivent être fournis.
2. Livraison du produit: Le produit doit être expédié prépayé ou livré à PARKER BROTHERS, 7883, Keele St., Concord, Ontario; L4K 1B7 à l'attention du service aux consommateurs, soit dans son emballage original ou un emballage semblable qui lui procurera un degré équivalent de protection.
3. Réparations non autorisées, abus, et autres: le produit ne doit pas avoir été changé, réparé ou avoir fait l'objet de service de qui que ce soit autres que PARKER BROTHERS auparavant; le produit ne doit pas avoir fait non plus l'objet d'accident, d'abus ou d'utilisation abusive.

### **RÉPARATIONS APRÈS L'EXPIRATION DE LA GARANTIE:**

Si ce produit s'avère défectueux après la période de garantie de 180 jours, vous pouvez envoyer le produit prépayé et inclure un chèque ou mandat poste au montant de 10\$ à l'ordre de Parker Brothers. Parker Brothers, et ce, à sa seule discrétion, réparera ou remplacera le produit avec un élément nouveau ou réparé et assujetti aux conditions décrites ci-dessus ainsi qu'à la disponibilité des pièces. Si le remplacement et/ou les pièces requises ne sont pas disponibles, le paiement de 10\$ sera remboursé.

SAUF DANS LES CAS INTERDITS PAR LES LOIS APPLICABLES, TOUTES GARANTIES SOUS ENTENDUES OFFERTES PAR PARKER BROTHERS CONCERNANT LE PRODUIT, Y COMPRIS LA GARANTIE DE COMMERCIALISATION, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE 180 JOURS DE LA DATE D'ACHAT ORIGINALE; ET AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU SOUS-ENTENDUE, Y COMPRIS LA GARANTIE DE COMMERCIALISATION, NE S'APPLIQUERONT À CE PRODUIT APRÈS UNE TELLE PÉRIODE. SI CE PRODUIT S'AVÈRE DÉFECTUEUX EN MAIN-D'ŒUVRE OU MATÉRIAUX, LE CONSOMMATEUR N'AURA DROIT QU'AUX RÉPARATION, REMPLACEMENT OU REMBOURSEMENT TEL QUE DÉCRIT EXPRESSÉMENT CI-DESSUS; ET PARKER BROTHERS N'ACCEPTERA POUR QUELQUES RAISONS QUE CE SOIT LA RESPONSABILITÉ POUR TOUTE PERTE OU DOMMAGE, DIRECTS OU INDIRECTS, PROVENANT DE L'UTILISATION DU PRODUIT OU DE L'INCAPACITÉ DE L'UTILISATION DU PRODUIT.

THE PARKER CORPORATION

