CBS
ELECTRONICS

60-268201-71

2L2455

Cabbage Patch Kids™

ADVENTURES IN THE PARK



For use on UK (PAL) colour television sets

CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
Cartuccia Video Giocco per CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	**Page**	**3**
Spielanleitung in Deutsch	**Blatt**	**12**
Mode d'emploi en Français	**Page**	**21**
Nederlandse gebruiksaanwijzing	**Bladzijde**	**30**
Istruzioni in Italiano	**Pagina**	**39**

CBS is a trademark of CBS Inc.
ColecoVision is a trademark of Coleco Industries, Inc.

© 1984 CBS Inc. Cabbage Patch Kids™ © 1984 Appalachian Artworks, Inc. ADAM ™ is a trademark of Coleco Industries, Inc.

GAME DESCRIPTION

It's exercise time! Anna Lee, one of the Cabbage Patch Kids™, is warming up for a day of athletic adventure in the park – and she's taking you along! So stretch your muscles and get ready for a workout. This adventure is no picnic!

As you stroll through the park, you'll encounter obstacles they never told you about in the Cabbage Patch. You'll leap onto floating lily pads, jump over cabbages and bouncing balls, and hop over puddles so deep they could float a ship. And that's the easy part! By the time you get back to the Park's entrance, you'll know just what kind of physical shape you're really in. Are you ready for the workout?

GETTING READY TO PLAY

MAKE SURE THE CBS COLECOVISION® UNIT OR ADAM™ IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

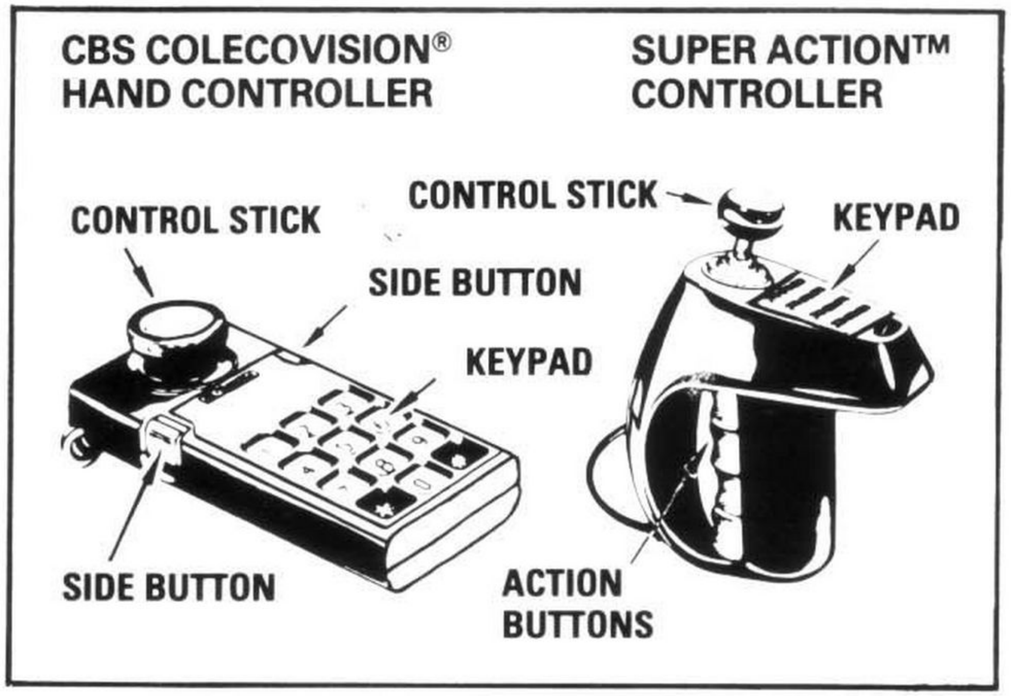
One-Player Game
Use the controller from Port 1.

Two-Player Game
Player 1 uses the controller from Port 1. Player 2 uses the controller from Port 2. Player 1 goes first. Each turn lasts until Anna Lee falls down.

Game Selection
Press the Reset Button. The Title Screen will appear on your TV. Wait for the Game Option Screen to appear. Press Keypad Button 1 to play the game by yourself. Press Keypad Button 5 to play the game with a friend.

- **For one or two players**
- **More than fifty screens**

USING YOUR CONTROLS



1. Control Stick: Push the Control Stick left to make Anna Lee move left. Push it right to make Anna Lee move right.

2. Keypad: Press Keypad Button 1 to play the game by yourself. Press Keypad Button 5 to play with a friend.

3. Side Button (CBS ColecoVision® Controller): Press either Play/Action Button to make Anna Lee jump or drop off a vine. Press the button while moving the Control Stick left or right to make Anna Lee perform a running jump in the selected direction.

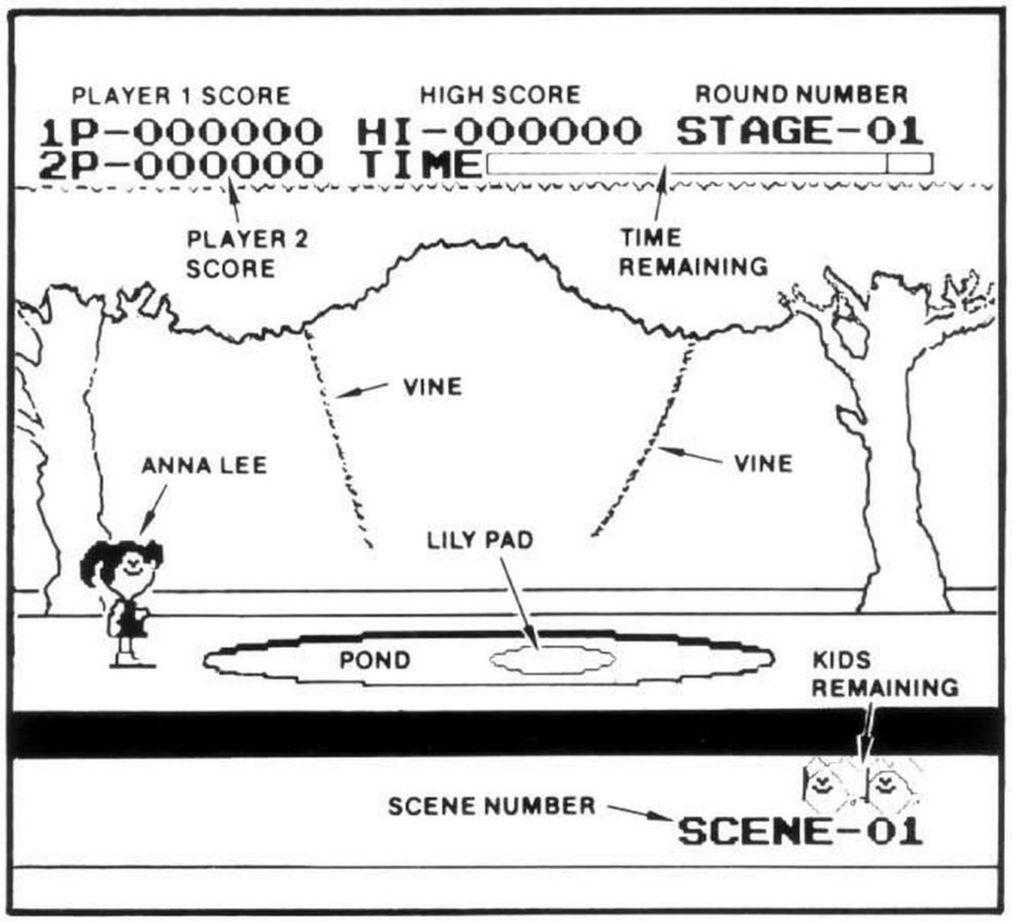
4. Action Button (Super Action™ Controller): Press the Yellow or Orange Action Button to make your Anna Lee jump or drop off a vine. Press the button while moving the Control Stick left or right to make Anna Lee perform a running jump in the selected direction.

Note: On the Super Action™ Controller, the Speed Roller and Purple and Blue Action Buttons are not used.

HERE'S HOW TO PLAY

Strolling through the park

Ah, sunshine! Fresh air! Enjoy it now because once you get into the park, you'll be too busy to notice. Move the Control Stick left or right to make Anna Lee walk away from the entrance and into the park.



Time is not on your side

Cabbage Patch Kids™ have to be back at the entrance to BabyLand Park before dark. When that blue bar at the top of the scene turns completely orange, you'll have to leave the park – so don't dawdle!

Big girls don't cry...

... but Cabbage Patch Kids™ do! When Anna Lee falls down she'll cry for a few seconds before getting back to the action. Can't really blame her, can you?

Leapin' lily pads!

That lily pad floating on the pond is your ticket to the other side. Wait until it floats close to shore, then press the Side Button or Action Button while moving the Control Stick toward it to jump right on. If that's too tough, press the button to grab a swinging vine. When the lily pad floats under you, press the button again to land on it.

Take a swing!

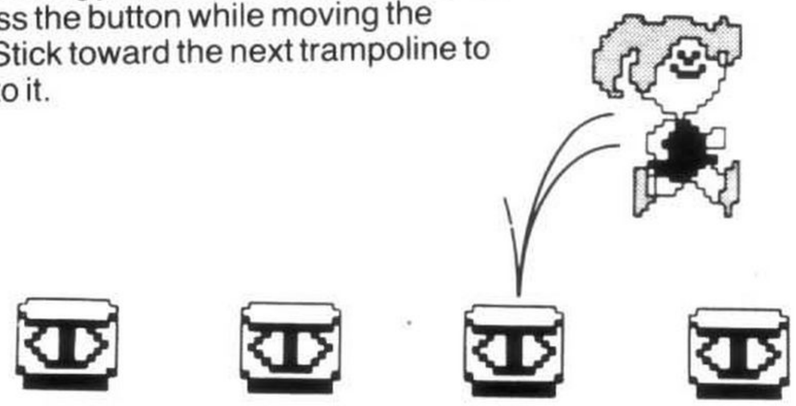
You can ride that lily pad clear across the pond and jump off when you get to the other side, or grab the next vine and jump off when you swing over solid ground. If you jump too soon, you'll be sorry – *and* all wet!

Ahead, a cabbage

This park sure has some pretty scenery, doesn't it? Don't get too absorbed in it, though, or you might trip over one of those cabbages. When you spot one in your path, press the button to hop over it.

Boinggggg!

Are those trampolines up ahead? It sure looks that way!
Take a running jump to land on the first one,
then press the button while moving the
Control Stick toward the next trampoline to
jump onto it.



The big apple

You can jump all you want before hopping onto the next trampoline. And if you happen to notice an apple in one of the trees overhead, press the button again (but don't move the Control Stick) and go for it! If Anna Lee grabs the apple, you earn extra points.

Hop, skip and jump

This one will really bowl you over! Press the button to jump over the rolling ball or you'll find yourself flat on your back. Getting tired yet?

Puddle muddle

Now we'll find out how good a jumper you **really** are!
This part of the park is filled with puddles – and
they're **very** deep.



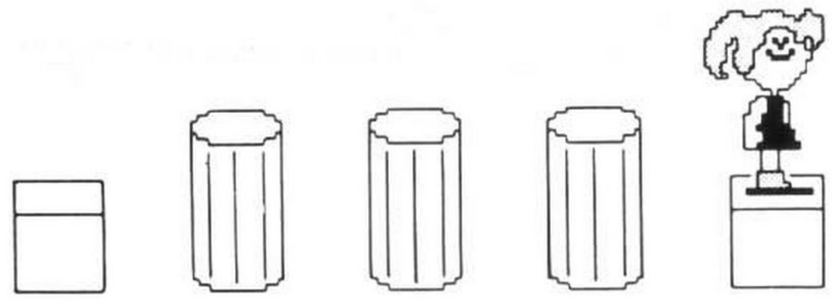
Press the button while moving the Control Stick toward the next puddle to jump from one dry spot to another.

Jump and jump again

You're in double trouble now! There's another cabbage in your path and those bouncing balls are heading straight for you. This is a job for high jumpers. Are you up to it?

Best kid on the block

This looks like fun! Press the button to jump onto the first block. Then press the button while moving the Control Stick toward the next block to jump onto it.



Time out

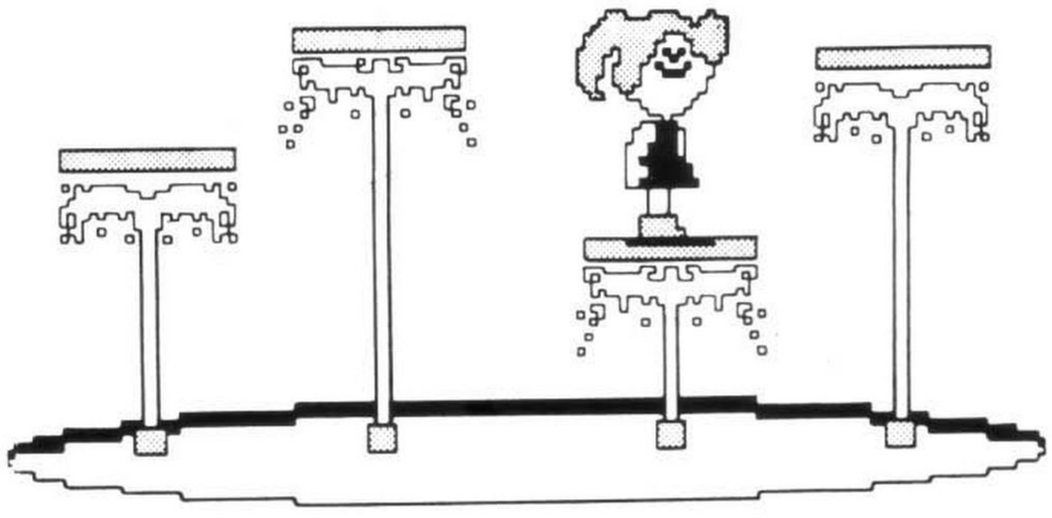
If you make it over the blocks, you're practically home free. When you get back to BabyLand Park entrance, give your weary muscles a rest. Your next stroll through the park won't be any easier! Don't rest too long, though. The timer is still ticking!

Poof!

Well, this is just dandy! To add to your troubles, the sky is raining dandelion puffs! Better keep your head up and watch out. This situation is **nothing** to sneeze at!

Fountains for youth

Kids from the Cabbage Patch can't resist playing in fountains! Press the button to leap onto the first one, then press it again while moving the Control Stick left or right to jump onto the next. Be careful, though. If you don't time your jumps just right, you'll end up doing the backstroke!



All fired up

How nice! Someone left a campfire burning for you. Unfortunately, the only way past is **over** it. Take a running leap and hope for the best. And don't pay any mind to that bee buzzing overhead. It won't sting now, but watch out for it later!

Holy mackerel!

There's something fishy about those puddles. Better look before you leap or the fish will catch **you!**

Up in a puff

It's back to the trampolines again. But there's more to it than jumping. This time, you'll be dodging falling dandelion puffs as you go.

This ride's a lily!

There's another pond ahead – and not a single vine in sight! It won't be easy, but you'll have to jump right onto that lily pad and ride it clear across. Good Luck!

Back-patting

If you make it back to the park entrance this time, you deserve a pat on the back. You're in excellent physical shape! But your workout's not over yet. Take a few deep breaths and hit the road again! Your stay in the park lasts until there are no more Kids left to play with. Let's see how long it takes!

Starting Over

When the game is over, you'll return to the Game Option screen. Are you up to another workout? If so, you can play the game again! There are more than 50 screens to cover!

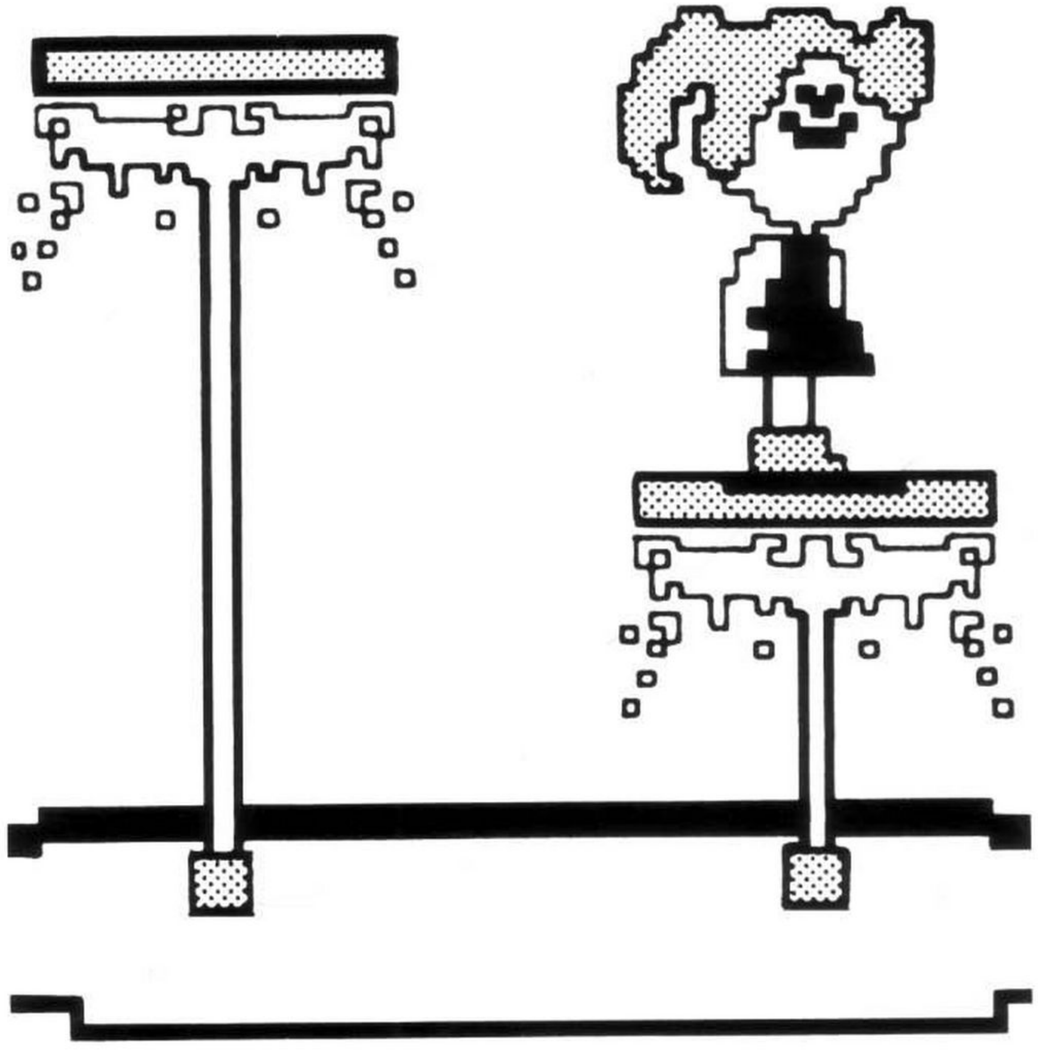
SCORING

Anna Lee's Action	Points
Grabbing vine	200
Landing on lily pad	200
Jumping over rock	100
Jumping on trampoline	100
Grabbing apple	200
Jumping over ball	50
Jumping over puddle	100
Jumping onto block	100
Jumping into fountain	200
Jumping over campfire	100

You start the game with three Cabbage Patch Kids™. A round is completed when you return to the BabyLand Park entrance. At the end of each round you receive a 2000-point Bonus Score. If the blue indicator has not turned completely orange by the time you complete a round, you'll earn even more points!
You earn one Bonus Kid when your score reaches 10,000 points, and another Bonus Kid for every 20,000 points thereafter.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing THE CABBAGE PATCH KIDS™ ADVENTURES IN THE PARK, but it's only the beginning! You'll find that this cartridge is full of special features that make the game exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!



SPIELBESCHREIBUNG

Zeit für's Training! Anna Lee, eins der Kuschel-Kinder™ macht sich warm für einen Tag voller Abenteuer im Park – und sie nimmt Dich mit! Also dehne Deine Muskeln und bereite Dich auf Dein Training vor. Dieses Abenteuer ist kein Picknick!

Wenn Du durch den Park läufst, begegnest Du Hindernissen, die Du im Kuschel-Land nie gesehen hast. Du springst auf schwimmende Seerosen, hüpfst über Kohlköpfe springende Bälle und Pfützen, die so tief sind, daß ein Schiff darauf schwimmen könnte. Und das ist der leichte Teil. Bis Du wieder am Parkeingang bist, weißt Du, wie gut Deine Kondition ist. Bist Du bereit?

VORBEREITUNG ZUM SPIEL

ACHTE DARAUF, DAß DIE CONSOLE BZW. ADAM™ AUSGESCHALTET IST – ON/OFF-SCHALTER AUF "OFF" – BEVOR DU EINE CASSETTE AUSWECHSELST.

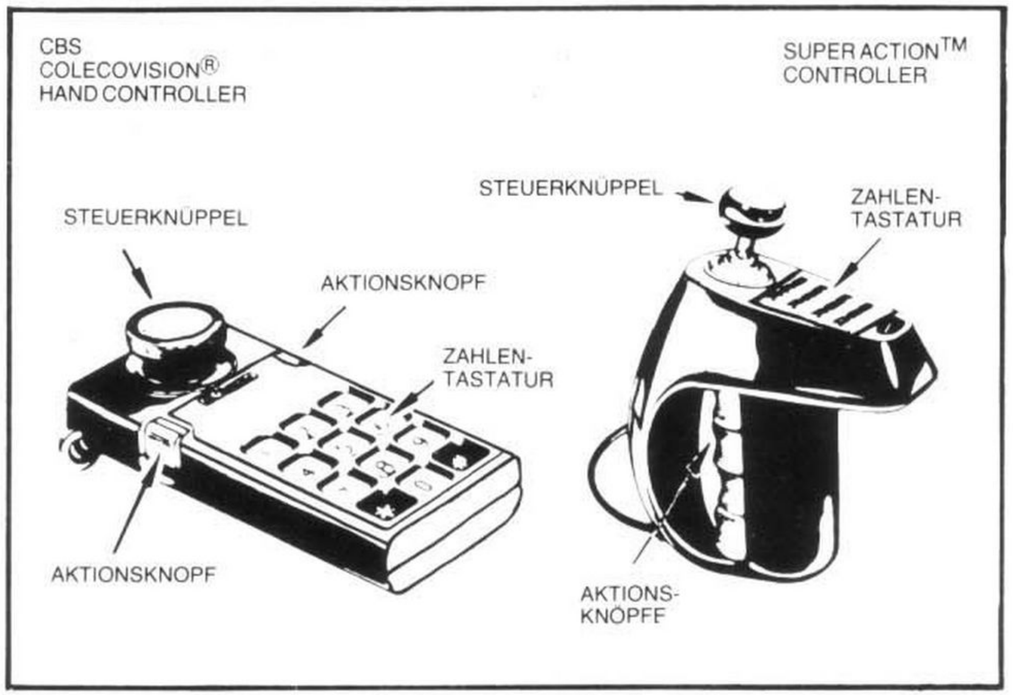
Ein Spieler
Benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1.

Zwei Spieler
Spieler 1 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 1. Spieler 2 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 2. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis Anna Lee hinfällt.

Spielwahl
Drücke den RESET-Schalter, und der Titel erscheint auf dem Bildschirm. Warte nun, bis die Spielwahl-Tabelle erscheint. Drücke Zahlentaste 1, um das Spiel alleine zu spielen. Drücke Zahlentaste 5, um das Spiel mit einem Freund zu spielen.

- **Für einen oder zwei Spieler**
- **Über 50 Spielszenen**

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



1. Steuerknüppel: Drücke den Steuerknüppel nach links, damit Anna Lee nach links läuft. Drücke ihn nach rechts, damit Anna Lee nach rechts läuft.

2. Zahlentastatur: Drücke Knopf 1, um das Spiel alleine zu spielen. Drücke Knopf 5, um mit einem Freund zu Spielen.

3. Aktionsknopf (Standard-Bedienungseinheit): Drücke einen Aktionsknopf, damit Anna Lee springt oder sich von einer Liane herunterfallen läßt. Drücke den Knopf, während Du den Steuerknüppel nach links oder rechts bewegst, damit Anna Lee einen Sprung in die gewünschte Richtung macht.

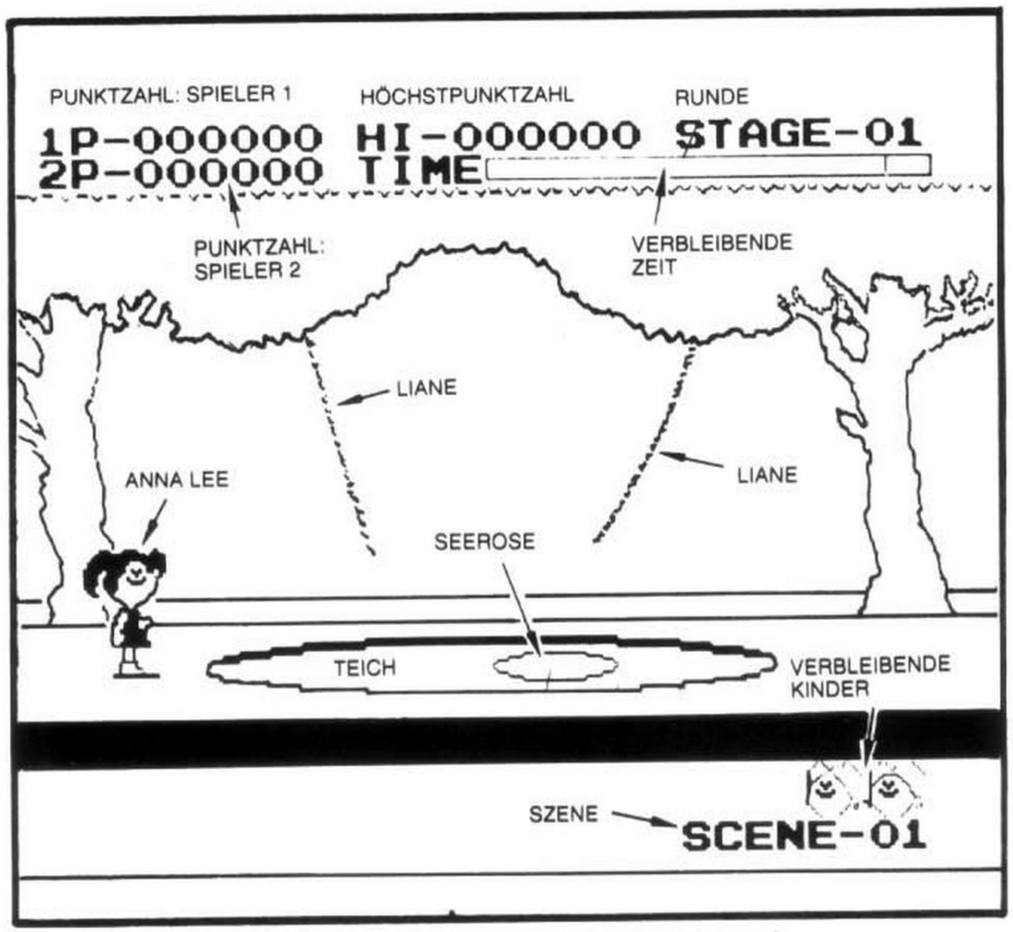
4. Aktionsknopf (Super Action™ Controller): Drücke den gelben oder orangefarbenen Knopf, damit Anna Lee springt oder sich von einer Liane herunterfallen läßt. Drücke den Knopf, während Du den Steuerknüppel nach links oder rechts bewegst, damit Anna Lee einen Sprung in die gewünschte Richtung macht.

Beachte: Beim Super Action™ Controller werden der Speed Roller und der lilafarbene bzw. der blaue Aktionsknopf nicht benutzt.

SO WIRD GESPIELT

Ein Spaziergang im Park

Ah, Sonnenschein! Frische Luft. Genieße sie jetzt, denn wenn Du im Babyland-Park bist, wirst Du zu beschäftigt sein, um sie zu bemerken. Bewege den Steuerknüppel nach links oder rechts, damit Anna Lee weg vom Eingang und in den Park läuft.



Die Zeit ist gegen Dich

Die Kuschel-Kinder™ müssen wieder am Eingang des Babyland-Parks vor Einbruch der Dunkelheit sein. Wenn der blaue Streifen oben auf dem Bildschirm orange wird, mußt Du den Park verlassen, also trödele nicht herum!

Große Mädchen weinen nicht...

... aber Kuschel-Kinder™ doch! Wenn Anna Lee hinfällt, weint sie ein paar Sekunden lang, bevor sie weiter läuft. Du nimmst es ihr nicht übel, oder?

Schwimmende Seerosen

Die Seerose, die auf dem Teich schwimmt, ist Deine Fähre zur anderen Seite. Warte, bis sie nahe am Ufer ist, dann drücke einen Aktionsknopf, während Du den Steuerknüppel in ihre Richtung drückst, und spring darauf. Wenn das zu schwierig ist, drücke den Knopf, um eine schwingende Liane zu ergreifen. Wenn das Seerosenblatt unter Dir schwimmt, drücke nochmals den Knopf, um darauf zu landen.

Schwing' mit!

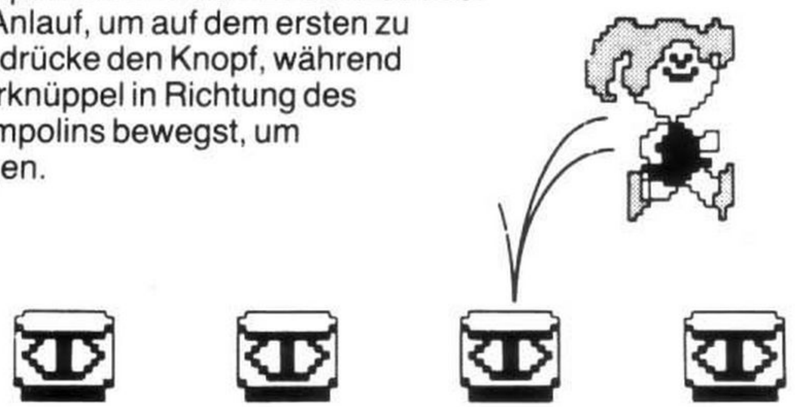
Du kannst auf der Seerose über den Teich fahren, dann abspringen, wenn Du das andere Ufer erreicht hast. Oder ergreife die nächste Liane und spring' ab, wenn Du über festem Boden schwingst. Wenn Du zu früh abspringst, wirst Du es bereuen – und noch ganz schön naß werden!

Sah ein Kuki einen Kohlkopf steh'n...

Dieser Park ist wirklich schön, nicht wahr! Aber paß' auf, sonst fällst Du noch über einen der Kohlköpfe. Wenn Du einen im Wege stehen siehst, drücke den Knopf, um darüber zu springen.

Boing!

Sind das Trampolins da vorne? Es sieht so aus! Nimm' einen Anlauf, um auf dem ersten zu landen. Dann drücke den Knopf, während Du den Steuerknüppel in Richtung des nächsten Trampolins bewegst, um draufzuspringen.



Der große Apfel

Du kannst so viel auf- und abspringen, wie Du willst, bevor Du auf das nächste Trampolin hüpfst. Und wenn Du zufällig einen Apfel in einem der Bäume über Dir siehst, drücke den Knopf nochmals (aber berühre den Steuerknüppel nicht) und greife danach. Wenn Anna Lee den Apfel kriegt, bekommst Du Bonus-Punkte.

Dreisprung

Das ist ja umwerfend! Drücke den Knopf, um über den rollenden Ball zu springen, sonst wirst Du bald flach liegen. Wirst Du schon müde?

Pfützen

Jetzt erfahren wir, wie gut Du **wirklich** springen kannst.
Dieser Teil des Parks is voller Pfützen –
und sie sind **sehr** tief.



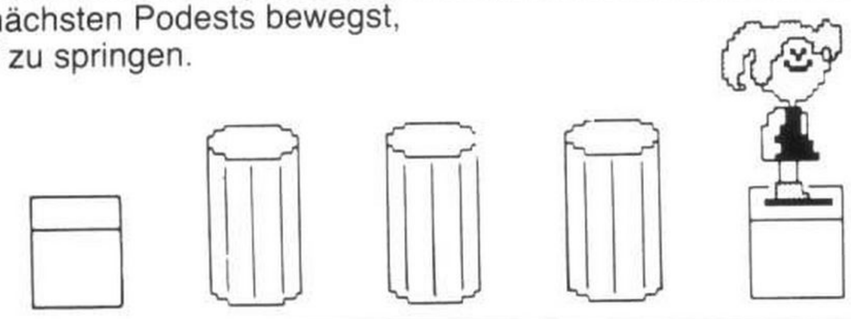
Drücke den Knopf, während Du den Steuerknüppel in Richtung der nächsten Pfütze bewegst, um von einer trockenen Stelle zur nächsten zu springen.

Doppelsprung

Jetzt hast Du den Salat! Noch ein Kohlkopf steht Dir im Wege, und die springenden Bälle kommen direkt auf Dich zu. Bist Du als Hochspringer gut genug?

Podest-Test

Das macht Spaß! Drücke den Knopf, um auf das erste Podest zu springen. Dann drücke den Knopf, während Du den Steuerknüppel in Richtung des nächsten Podests bewegst,
um darauf zu springen.



Ausruhen

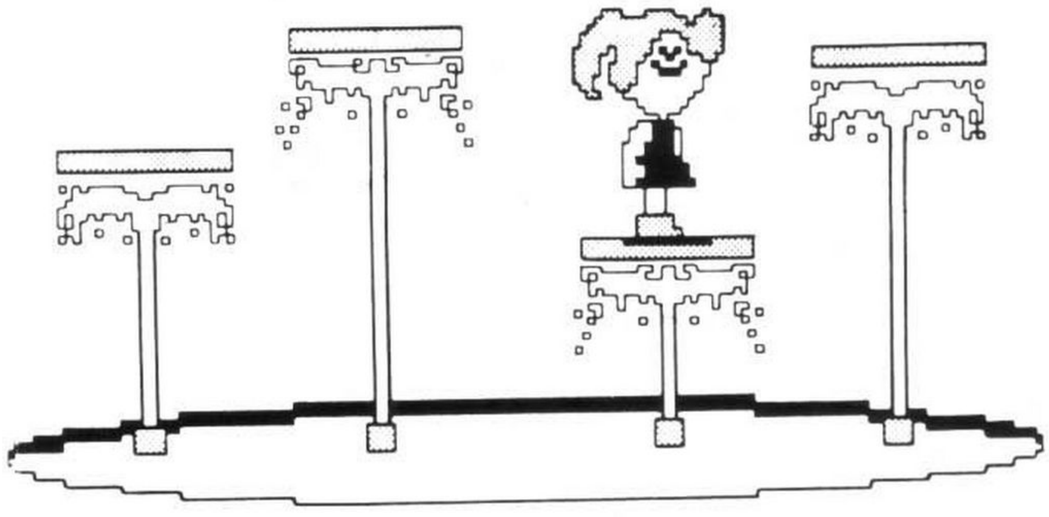
Wenn Du es über die Podeste geschafft hast, bist Du fast wieder zu Hause. Wenn Du wieder am Parkeingang bist, gönne Deinen müden Muskeln eine Ruhepause. Dein nächster Lauf durch den Park wird nicht leichter sein! Aber ruhe Dich nicht zu lange aus. Die Uhr läuft weiter!

Hatschi!

Gibt es das auch? Um alles nur noch schlimmer zu machen, regnet es jetzt Pusteblumen. Halte Deinen Kopf hoch und paß' gut auf.

Quellen der ewigen Jugend

Kinder aus dem Kuschel-Land können nicht widerstehen, in den Fontänen zu spielen. Drücke den Knopf, um auf die erste zu springen; dann drücke ihn nochmals, während Du den Steuerknüppel nach links oder rechts bewegst, um auf die nächste zu springen. Aber sei vorsichtig! Wenn Du Deine Sprünge nicht richtig abschätzt, machst Du bald Rückenschwimmen!



Schön aufgewärmt

Wie schön! Jemand hat ein Lagerfeuer für Dich brennen lassen. Leider ist der einzige Weg daran vorbei, **darüber** zu springen. Auf geht's, und drücke Dir die Daumen. Und ignoriere diese blöde Biene, die über Deinem Kopf summt. Sie wird jetzt nicht stechen, aber später mußt Du darauf achtgeben!

Heiliger Heilbutt!

Diese Pfützen sind sehr verdächtig! Schau' nach, bevor Du springst, sonst werden die Fische **Dich** fangen.

Puffblume

Zurück zu den Trampolinen. Aber nur Springen genügt nicht. Diesmal mußt Du fallenden Pusteblumen ausweichen, während Du springst.

Diese Fähre ist eine Seerose

Zum nächsten Teich – und keine Liane in Sicht! Es wird nicht leicht sein, aber Du mußt auf die Seerose springen und bis zum anderen Ufer damit fahren. Viel Glück!

Gratuliere!

Wenn Du es diesmal bis zum Parkeingang schaffst, verdienst Du einen Orden. Aber Dein Training ist noch nicht vorbei. Hole tief Atem und mache Dich wieder auf den Weg. Du bleibst solange im Park, bis es keine Kinder mehr gibt, mit denen Du spielen kannst. Mal sehen, wie lange es dauert!

Neubeginn

Wenn das Spiel zu Ende ist, erscheint die Spielwahltabelle wieder. Möchtest Du noch eine Trainingsstunde machen? Wenn ja, dann los! Es gibt über 50 Spielszenen.

PUNKTE

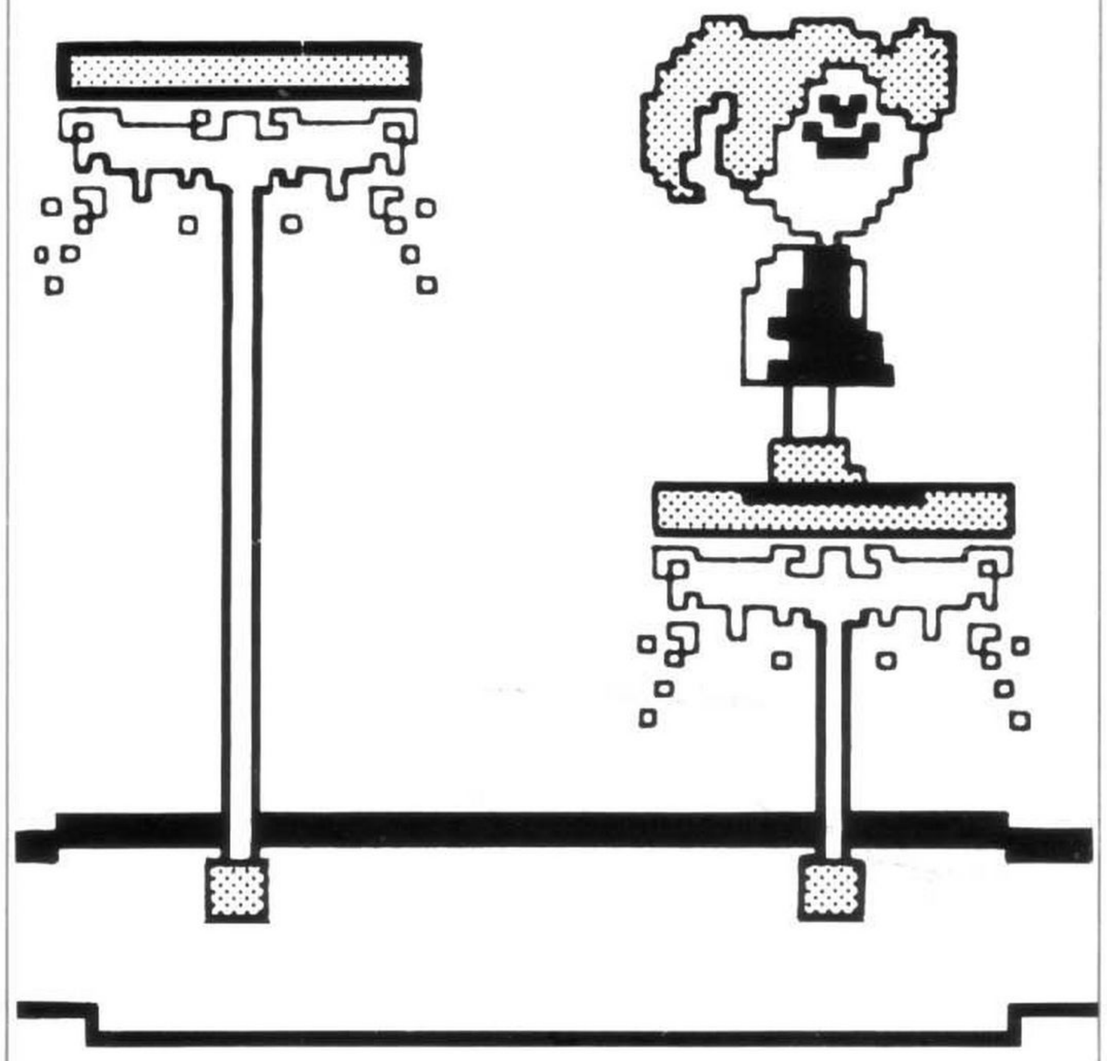
Anna Lee's Aktion	Punkte
Ergreifen einer Liane	200
Landen auf einer Seerose	200
Sprung über Stein	100
Sprung auf Trampolin	100
Ergreifen eines Apfels	200
Sprung über Ball	50
Sprung über Pfütze	100
Sprung auf Podest	100
Sprung in Fontäne	200
Sprung über Lagerfeuer	100

Du beginnst das Spiel mit drei Kuschel-Kindern™. Eine Runde ist beendet, wenn Du zum Babyland-Parkeingang zurückkehrst. Am Ende jeder Runde bekommst Du 2.000 Bonuspunkte. Wenn der blaue Anzeiger nicht ganz orange geworden ist, wenn Du eine Runde beendet hast, bekommst Du noch mehr Punkte.

Du bekommst ein Bonus-Kind, wenn Du 10.000 Punkte erreichst, und noch ein Bonus-Kind für jede zusatzlichen 20.000 Punkte danach.

SPAß AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um CABBAGE PATCH KIDS™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichen Techniken aus – und viel Spaß!



LE JEU

Inspirez! Expirez! Amandine est une Patouf® qui a du souffle: échauffement avant une promenade sportive dans le jardin d'enfants. Bien sûr Amandine vous entraîne avec elle! Alors, attention, respirez à pleins poumons et préparez-vous pour la promenade... Une promenade bucolique qui risque fort de se transformer en expédition hasardeuse.
En flânant dans le parc, des obstacles imprévus surgissent devant Amandine. Passer un étang à gué en sautant de nénuphar en nénuphar, sauter par dessus les choux et les racines traîtresses, éviter les balles qui rebondissent partout, et les frelons qui attaquent.
Un jeu d'enfant pour Amandine!
Toutes ces épreuves vous donneront une idée précise de vos capacités physiques car il faut vraiment tenir une forme exceptionnelle pour atteindre la sortie du parc.

PREPAREZ-VOUS A JOUER

Assurez-vous que votre console CBS-ColecoVision™ ou votre Chaîne microinformatique ADAM™ est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

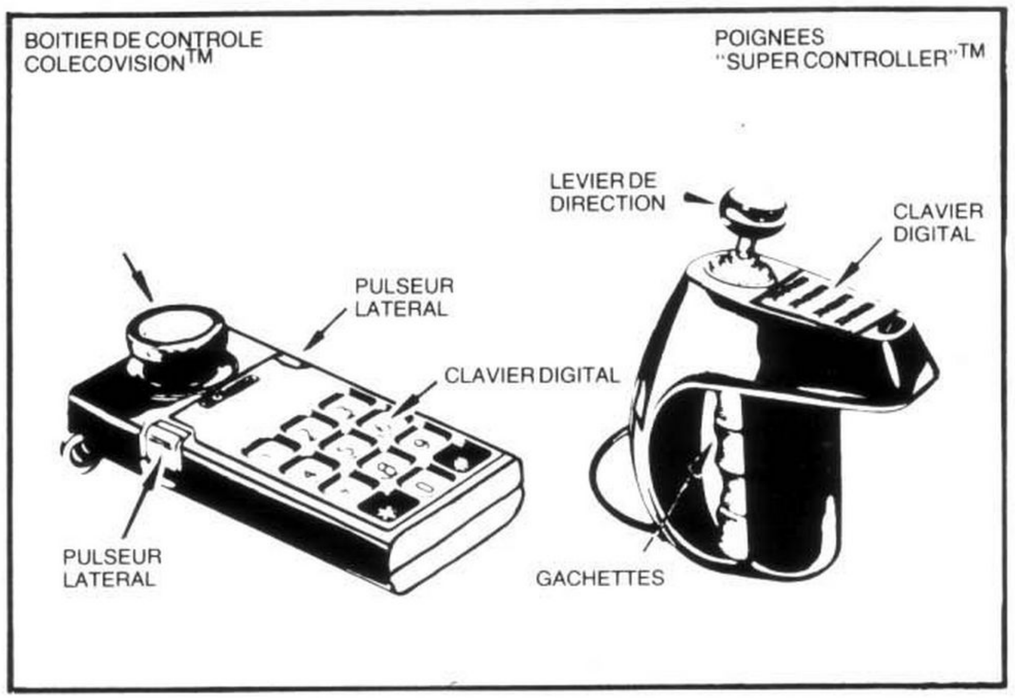
Un seul joueur:
Utilisez le boîtier de contrôle n° 1.

Deux joueurs:
Le joueur n° 1 utilise le boîtier n° 1, le joueur n° 2 le boîtier n° 2. Le joueur n° 1 commence et passe son tour dès qu'Amandine se retrouve à terre.

Sélection du jeu.
Appuyez sur RESET. Le titre du jeu apparaît sur l'écran suivi du tableau des options.
Appuyez sur le bouton n° 1 du contrôle si vous jouez seul, sur le n° 5 si vous jouez avec un ami.

- **Pour un ou deux joueurs.**
- **Plus de 50 tableaux.**

COMMENT UTILISER VOS MANETTES DE JEU



1: Levier de contrôle: Poussez le levier vers la gauche pour faire déplacer Amandine vers la gauche et inversement.

2: Touches du clavier: Appuyez sur 1 pour jouer tout seul, sur 5 pour jouer à deux.

3: Pulseurs latéraux: Appuyez sur un des deux pulseurs pour faire sauter Amandine ou lui faire attraper une liane. Pour qu'Amandine fasse un saut en longueur, poussez le levier de contrôle dans la direction choisie et appuyez simultanément sur un des pulseurs.

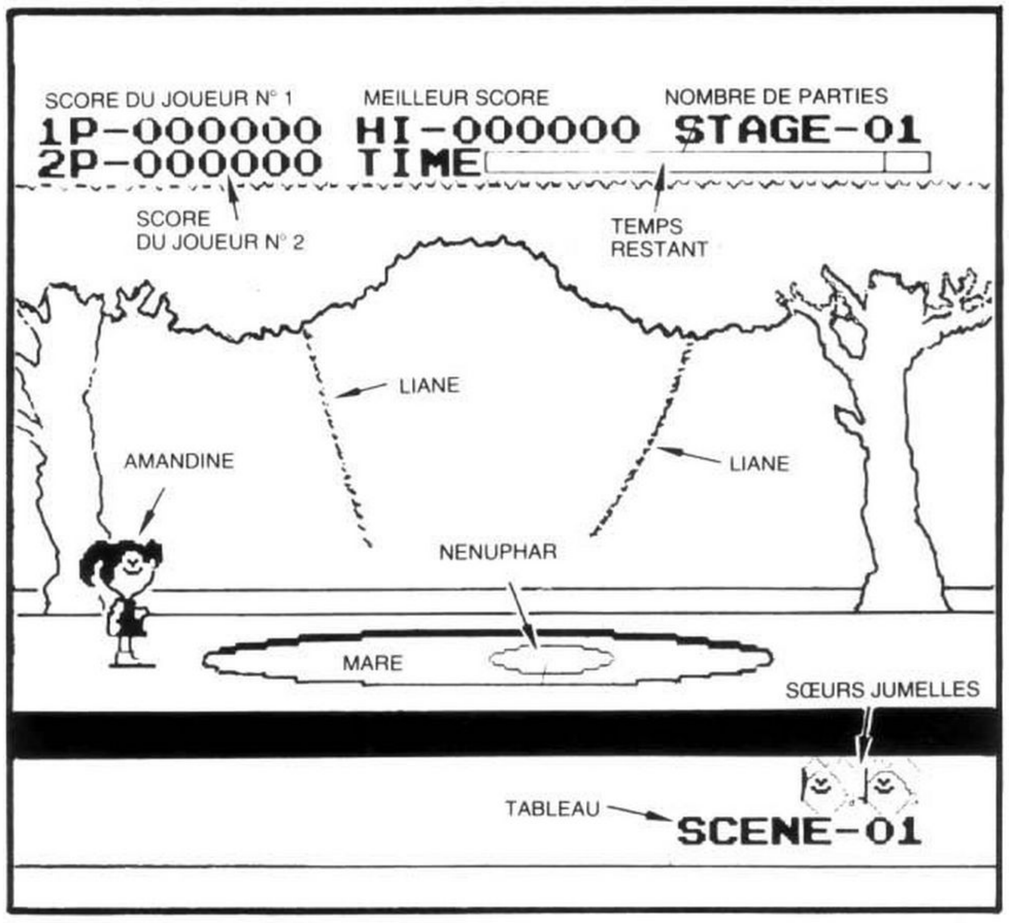
4: Super Controller™: Appuyez sur le bouton orange pour faire sauter Amandine.

Attention: avec les Supers Controllers™, les boutons violet et bleu ne sont pas utilisés.

COMMENT JOUER?

En flânant dans le jardin.

Vive le soleil! Vive le plein air!
Profitez-en car une fois à l'intérieur du jardin, vous serez trop occupé pour flâner. Manipulez le levier de contrôle pour faire passer Amandine d'un tableau à l'autre.



La nuit ne porte pas toujours conseil...

Toutes les Patoufs® doivent être de retour à l'entrée du jardin d'enfants avant la tombée de la nuit. Quand la barre bleue au-dessus du tableau vire complètement à l'orange, il faut quitter le jardin. Alors, ne flânez pas en chemin!

Les grandes filles ne pleurent pas...

Mais les Patoufs® elles, oui! Quand Amandine tombe par terre, elle pleure pendant quelques secondes avant de repartir en promenade. Comment lui en vouloir, c'est bien normal!

En équilibre sur un nénuphar...

Le nénuphar flottant sur la mare est le seul point d'appui pour passer sur l'autre rive. Selon le vent, il sera tout prêt du bord ou... très loin. Prenez votre élan et sautez sur le nénuphar. Si le nénuphar est trop loin, aidez-vous d'une liane.
Appuyez à nouveau sur le bouton quand le nénuphar passe sous vos pieds et laissez vous glisser doucement de la liane au nénuphar. Tout un art!

Amandine Tarzan

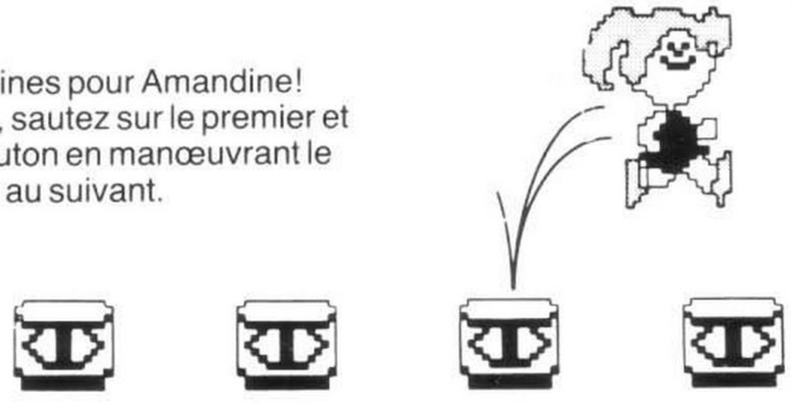
Avancer sur un nénuphar et accoster sur l'autre rive n'est pas toujours évident. Vous pouvez directement passer d'une rive à l'autre grâce aux lianes providentielles. Attention, ne sautez pas trop tôt. Ce serait tellement dommage, et vous seriez trempé jusqu'aux os!

Chou en vue!

Le jardin ne manque pas d'endroits charmants sans aucun doute. Mais, ne rêvez pas le nez en l'air car buter contre un chou est si vite arrivé! Quand ce gros légume vous barre la route, appuyez sur le bouton et sautez par-dessus.

Boinggggg!

Chic! Des trampolines pour Amandine!
Prenez votre élan, sautez sur le premier et appuyez sur le bouton en manœuvrant le levier pour passer au suivant.



Fruits de saison.

Prenez votre élan avant de vous élancer sur le trampoline suivant. Et si la belle pomme accrochée dans l'arbre vous tente, appuyez une nouvelle fois sur le pulseur (ne bougez pas le levier de contrôle) et attrapez-la. Si Amandine arrive à décrocher ce joli fruit, vous gagnez des points supplémentaires.

A vos marques, prêt, sautez!

Appuyez sur le bouton pour éviter les balles, ou vous risquez de vous retrouver par terre. Comment? Déjà fatigué!

Flaque floc!

Fini de s'amuser! Ce coin du jardin est plein de flaques d'eau et leur profondeur est insondable...
Appuyez sur le bouton en manœuvrant le levier pour garder les pieds au sec.

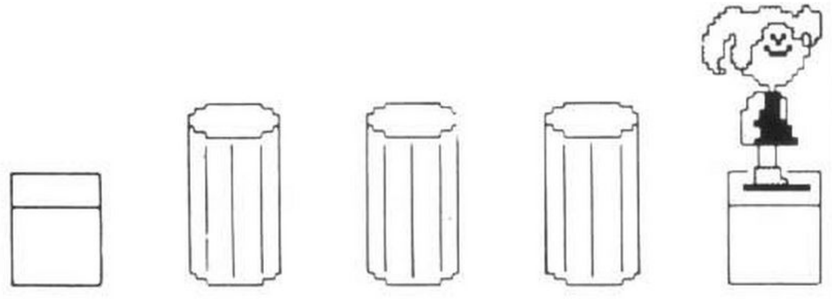


Saute-mouton!

Triple saut? Vous êtes dans les choux et les balles rebondissent de tous côtés. Un travail de haute voltige. Etes-vous sûr d'étre au niveau?

Le saut de la Patouf®!

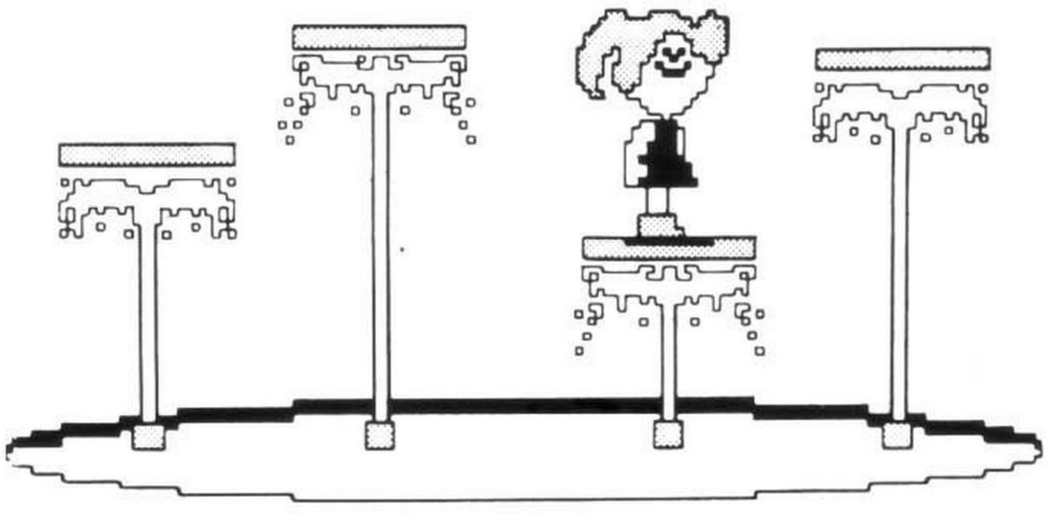
Comme c'est amusant! Appuyez pour sauter sur le premier bloc de pierre. Appuyez une nouvelle fois en manœuvrant le levier pour sauter sur le suivant. Et ainsi de suite. Après les blocs de pierre, vous êtes bientôt au bout de vos peines... Détendez-vous quelques secondes car le dernier tableau n'est pas facile. Ne perdez pas trop de temps car le tic-tac de l'horloge est toujours présent.



Pan sur la tête.
C'est tout à fait charmant. Pour compléter le tableau, des chataîgnes tombent des arbres. Mieux vaut ne pas les prendre sur la tête.

Fontaines de jouvance.
Les Patoufs® du jardin d'enfants ne résistent pas au plaisir de l'eau. Appuyez sur le bouton pour bondir sur la première fontaine et gardez l'équilibre... avant de sauter sur la suivante. Soyez prudent car vous risquez de tomber à l'eau la tête la première.

Toujours plus excitant!
Quelle imprudence, un promeneur a laissé un feu de camp allumé au milieu des bois. Le problème est qu'il faut **passer au-dessus** des flammes pour continuer la ballade! Prenez de l'élan et croisez les doigts. Pour l'instant, ne prêter pas attention à cette petite abeille bourdonnante au-dessus de vous. Elle est momentanément inoffensive... mais pas pour longtemps!



Flac dans les flaques!
Voici de nouveau des petites mares qu'il va falloir enjamber. Vous connaissez déjà! Alors allez-y. Mais attention, de frétillants petits gardons bondissent hors de l'eau pour couper l'élan d'Amandine... et la faire chuter.

Sous les chataîgners.
Retour aux trampolines, mais là encore surprise, les chataîgnes bien mûres et bien lourdes tombent comme s'il en pleuvait.

Revoilà les nénuphars
Voici une autre mare et aucune liane en vue... Pas facile! Vous devez sauter directement sur ce nénuphar et garder l'équilibre jusqu'à l'autre rive! Bonne chance!

La joie du retour.
Vous voilà revenu devant l'entrée, vous êtes en pleine forme... tant mieux car la promenade n'est pas tout à fait terminée...!
Reprenez votre souffle et en route! Vous et vos petites sœurs repartez à l'aventure dans les sous-bois. Tant que vous aurez bon pied bon œil, la promenade continuera!

En forme pour un nouveau départ?
Quand le jeu est terminé, l'écran vous propose de nouvelles options. Prêt pour une "promenade" encore plus sportive? En avant! Il existe plus de 50 tableaux. Un jardin inépuisable ou presque!

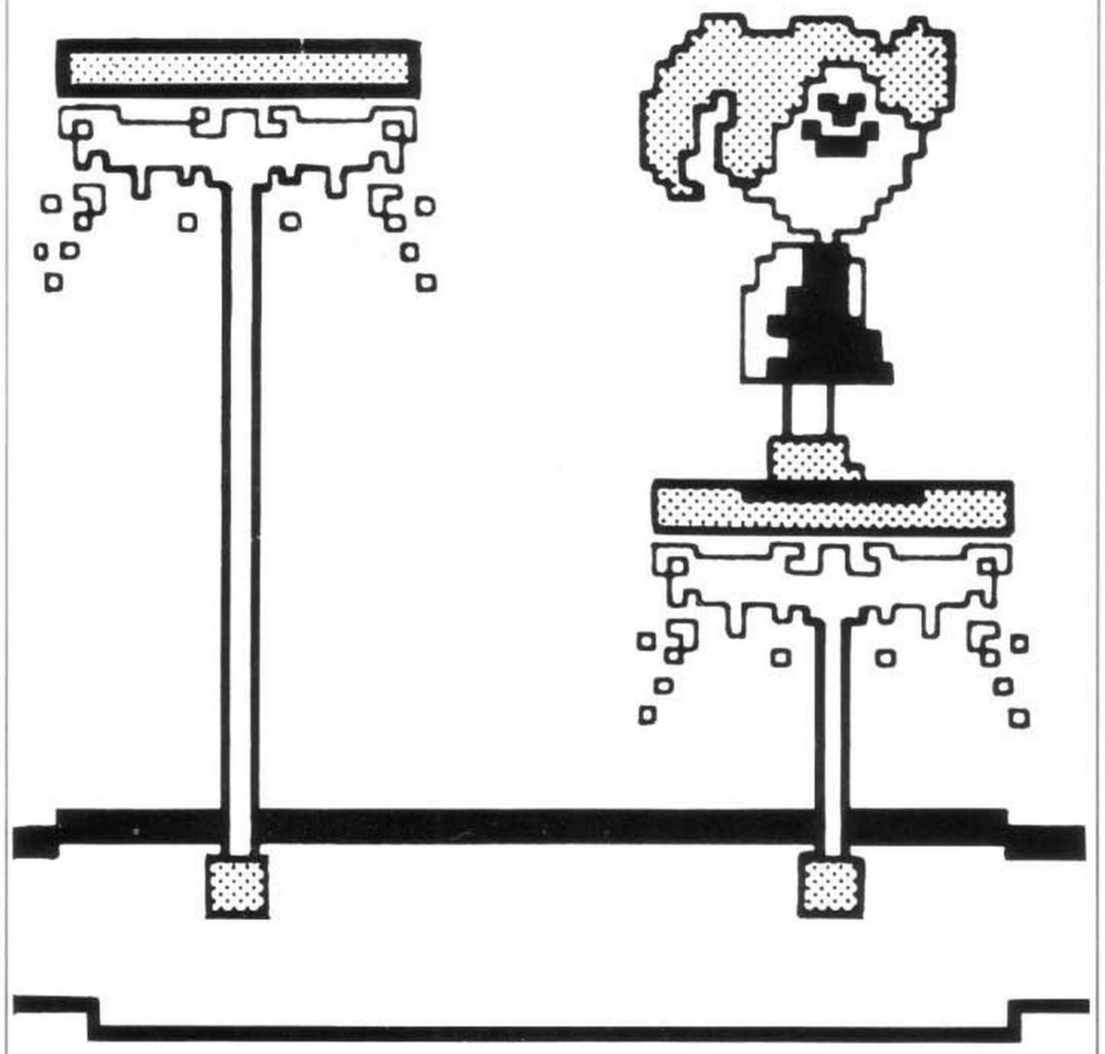
SCORES

Amandine en action	**Points**
Saisir une liane	200
Chevaucher un nénuphar	100
Sauter par dessus les rochers	100
Rebondir sur les trampolines	100
Cueillir une pomme	200
Sauter par dessus les balles	50
Sauter par dessus les flaques	100
Sauter de bloc en bloc	100
Sauter sur un jet d'eau	200
Sauter à travers le feu	100

Le jeu commence avec trois Patoufs®. Une partie est terminée lorsque vous retournez à l'entrée du jardin d'enfants. A chaque fin de partie, vous recevez un bonus de 2 000 points. Si le "chronomètre" est encore bleu (même un tout petit peu!) vous serez récompensé pour votre gain de temps.
Pour un score de 10 000 points, vous recevez une nouvelle sœur jumelle d'Amandine, et chaque 20 000 points, la famille s'enrichie d'une nouvelle Patouf®.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à AVENTURES AU JARDIN®. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!



SPELBESCHRIJVING

Het is trimtijd. ANNA LEE, een van de CABBAGE PATCH™ kinderen, gaat aan haar eerste rondje door BABYLAND PARK beginnen en je mag met haar mee. Zorg wel dat je in een goede conditie bent, want het kan best moeilijk worden.

Op je weg door het park kom je dingen tegen, waar je nog nooit van gehoord hebt en die je nog nooit gezien hebt. Je moet op een drijvend blad in een vijver springen. Aan lianen heen en weer slingeren. Over ballen en over diepe poelen springen. En je bent nu nog maar in het gemakkelijke stuk. Tegen de tijd dat je terug bent bij de park ingang weten we hoe het met je conditie gesteld is. Ben je klaar voor de eerste ronde?

HET SPEELKLAAR MAKEN

LET EROP DAT DE ON/OFF SCHAKELAAR OP HET CONSOLE ALTIJD OP "OFF" STAAT BIJ HET INBRENGEN EN UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE.

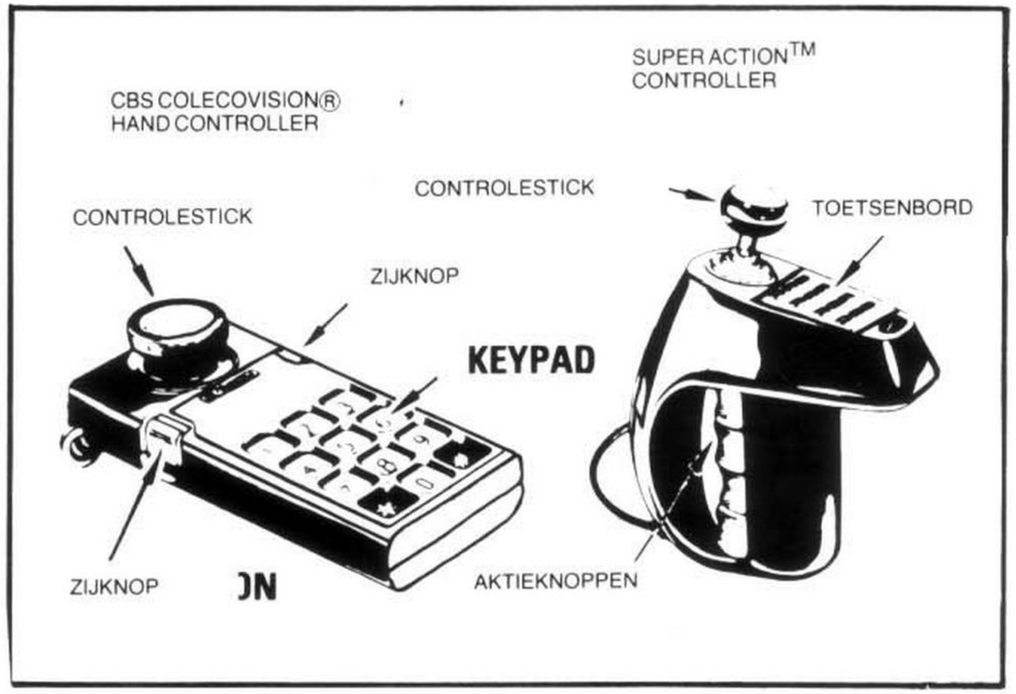
Spel voor één speler
Gebruik de controller uit vak 1.

Spel voor twee spelers
Speler 1 gebruikt de controller uit vak 1 en speler 2 de andere. Een beurt duurt tot het moment dat ANNA LEE op haar gezicht valt of zinkt.

Spelkeuze
Zet het console aan en het titelscherm van CABBAGE PATCH KIDS™ verschijnt nu op het scherm. Daarna komt het keuzescherm en kun je een keuze maken uit een spel voor één speler (vakje 1) of een spel voor twee spelers (vakje 5).

- **Keus uit meer dan 50 schermen**
- **Voor één of twee spelers.**

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS



Controlestick: Door de controlestick naar links of rechts te bewegen kun je ANNA LEE naar links of rechts laten lopen.

Toetsenbord: Door het indrukken van vakje 1 kun je het spel alleen spelen. Met vakje 5 kun je een spel voor twee kiezen.

De zijknoppen (Standaard hand controller): Door een van de zijknoppen in te drukken kun je ANNA LEE laten springen en kan ze ook de liaan loslaten. Als je de controlestick naar links of rechts beweegt en je drukt tegelijkertijd op de zijknop maakt ze een sprong in de aangegeven richting.

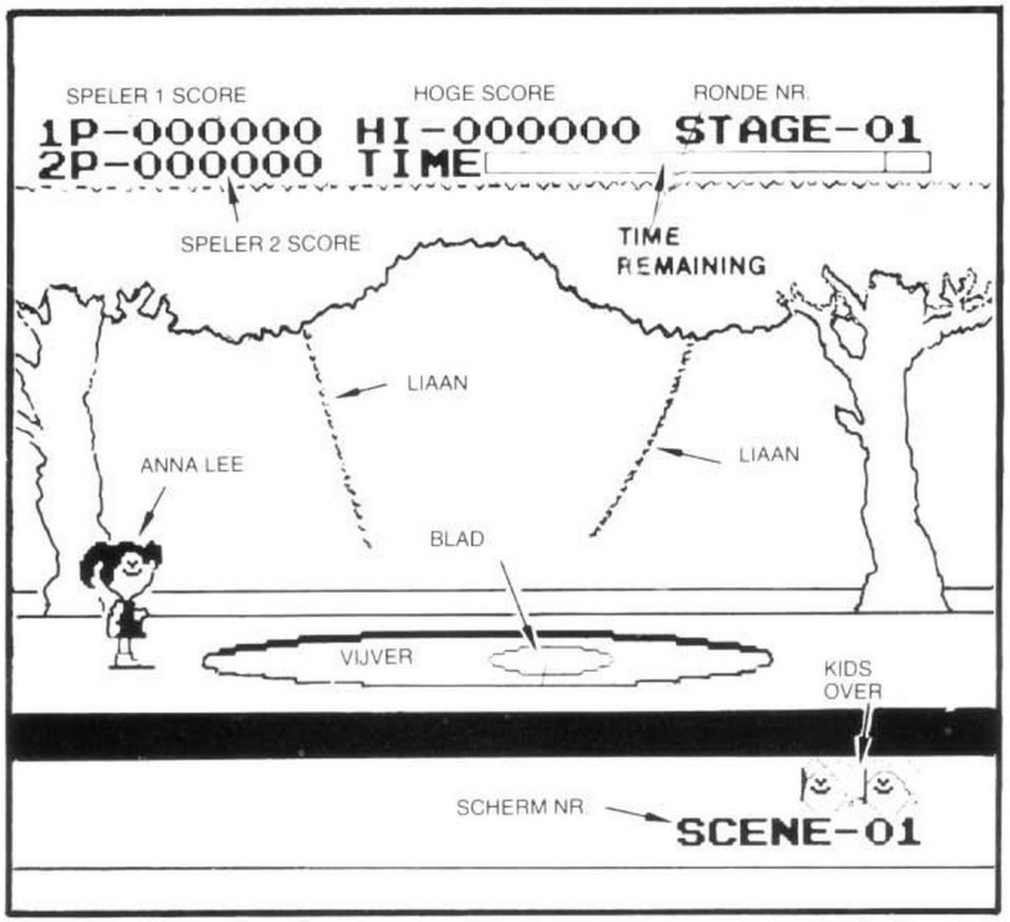
Aktieknoppen: (Super Action™ Controller): Met de gele en oranje knop kun je ANNA LEE laten springen naar en loslaten van de liaan. Voor springen naar links of rechts zie onder 3.

Attentie: Bij de Super Action™ Controller worden de paarse en blauwe knoppen en de roller niet gebruikt bij de CABBAGE PATCH KIDS™.

HET SPELEN

Een wandeling door het park

Prachtig weer om een wandeling door het park te gaan maken. Geniet er nu van, want straks ben je te druk om op het weer te letten. De controlestick naar rechts en ANNA LEE wandelt het park in.



Let op de tijd

'CABBAGE PATCH' kindertjes moeten weer terug zijn bij de ingang van het park vóór het donker wordt. Je moet dan ook letten op de blauwe balk bovenaan het scherm. Als deze balk helemaal oranje is moet je het park uit. Dus niet treuzelen!

Grote meisjes huilen niet...!

Je bent een keer op je gezicht gevallen, maar niet huilen!!! Je bent zelf de schuldige, geen probleem! Gewoon terug naar de actie!

Oversteek!!

Dat blad, dat midden in de vijver drijft, kan je helpen naar de overkant te komen. Wacht tot het dichtbij is, druk dan op de zijknop of de aktieknop, en spring!! Hou de controlestick in de richting, waarin je springen wilt. Als dit allemaal te moeilijk is, grijp dan een van de heen en weer zwaaiende lianen en probeer zo aan de overkant te komen.

Zwaaien, altijd maar zwaaien!

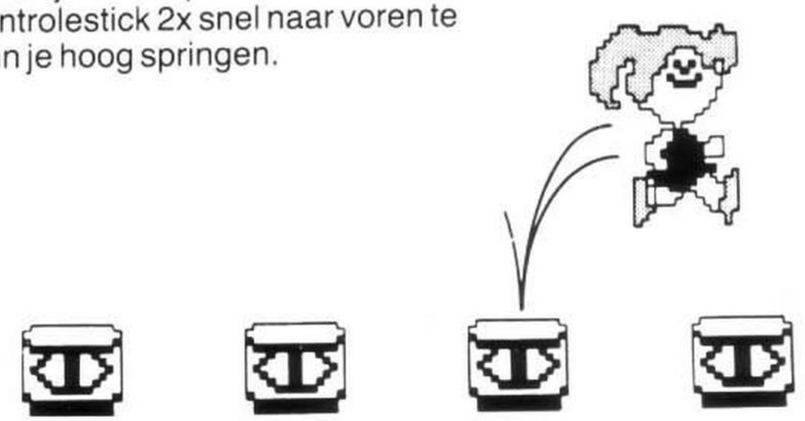
Je kunt via het blad naar de overkant varen, maar je kunt ook zwaaien. Als je niet op tijd de zijknop of de aktieknop indrukt ga je kopje onder. Opnieuw proberen!

Denk om de obstakels op je weg.

Let niet op de omgeving. Let op de weg. Als je iets vindt, spring er dan overheen en je kunt verder gaan.

De trampolines

Daar komen de trampolines. Neem een aanloop en spring op de eerste. Neem je aanloop goed, want anders ben je af! Gebruik je controlestick goed en de zijknop ook en je scoort punten.
Door de controlestick 2x snel naar voren te drukken kun je hoog springen.



"Big apple!!!"

Je bent nu bezig op de trampoline. Als je hoog wilt scoren moet je ook hoog springen. Als je bovenaan een appel ziet moet je via de controlestick hoog springen, pak de appel en je krijgt extra punten.

Lopen: ontwijken en springen

Let op: Ontwijk de bal, spring over de bal. Laat de bal rollen, maar blijf uit de buurt, want als de bal je raakt ben je af. Je bent toch nog niet moe?

Hoe goed kun je springen?

De echte springers komen nu naar voren. Dit deel van het park zit vol met hele diepe kuilen. Voor je het weet ga je kopje onder.



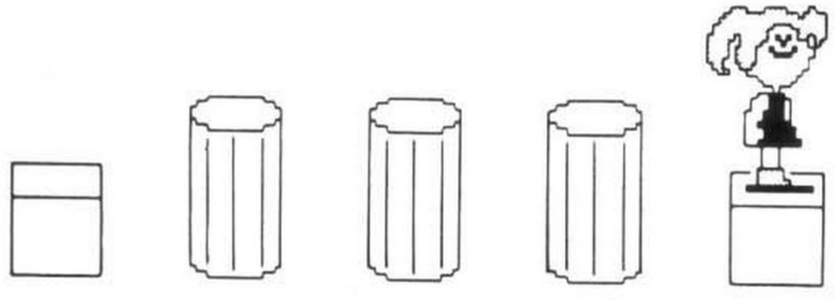
(Let erop dat je de zijknop of aktieknop gelijk met de controlestick beweegt om over de kuilen te komen).

Springen, steeds maar springen

Nu begint het echt menens te worden. Obstakels op je weg en die ballen blijven maar komen. Springen, hoog springen, anders is het gebeurd!

Je bent de beste!

Dit is leuk! Spring op het eerste blokje, druk op de aktieknop en beweeg de joystick en probeer het volgende blokje te halen. Moeilijk hé!



Even uitblazen

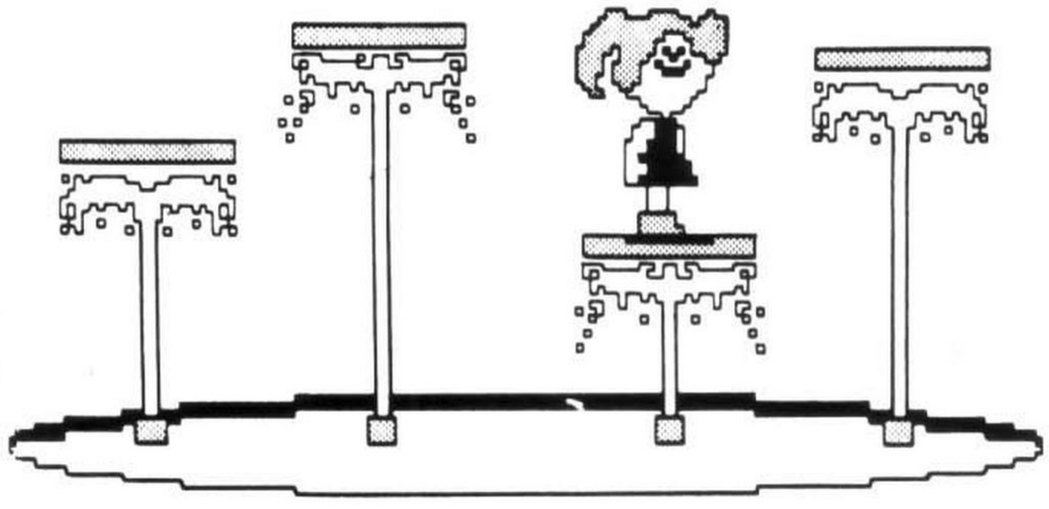
Je hebt nu de blokjes gehad en je bent er bijna. Terug naar waar je begonnen bent en dan mag je even uitrusten. Niet te lang, want dan word je maar lui en de tijd tikt door.

Leuk, erg leuk!

Zo leuk is 't nu ook weer niet! Paardebloemen komen naar beneden. Kijk uit, wijk uit. Want dit is niet gemakkelijk.

Fonteinen voor de jeugd!

De kindertjes uit CABBAGE PATCH kunnen geen weerstand bieden aan fonteinen! Druk op de aktieknop en spring bovenop de eerste. Druk nog een keer en probeer de tweede te halen. Let erop dat je op het juiste moment drukt, want anders val je tussen de fonteinen in en word je nat!



Bijlichten!
Dat is leuk! Iemand heeft een kampvuur voor je aangestoken. Helaas is de enige manier om er voorbij te komen er overheen! Neem een aanloop. Spring!, en hoop dat alles goed zal aflopen. Let niet op de zoemende bij boven je. Hij steekt nu niet, misschien later.

Hier klopt iets niet!
Die fonteinen lijken zo leuk, maar er klopt iets niet. Kijk uit voor je over de fonteintjes springt, want ze pakken je, de vliegende vissen!

Je hoofd in de wolken
Daar komen de trampolines weer, maar het is niet alleen springen! De paardebloemen blijven vallen, ontwijk ze en je blijft leven.

Overvaren
Daar is alweer een vijver. Er is geen liaan te bekennen dus je zult wel via het blad, dat in de vijver drijft, over moeten steken. Neem een aanloop, spring, en hoop er het beste van.

Prima gedaan.
Je bent weer terug bij de ingang van het park en dat is een prima prestatie. Je bent in goede conditie, maar het trimmen is nog niet gedaan. Haal even diep adem en begin aan een nieuwe toer door het park. Zolang er nog KIDS zijn om mee te spelen kun je in het park blijven.

Opnieuw beginnen
Zodra een spel uit is komt het keuzescherm terug op de TV. Je kunt nu weer opnieuw starten. Er zijn meer dan 50 schermen te gaan.

DE SCORE

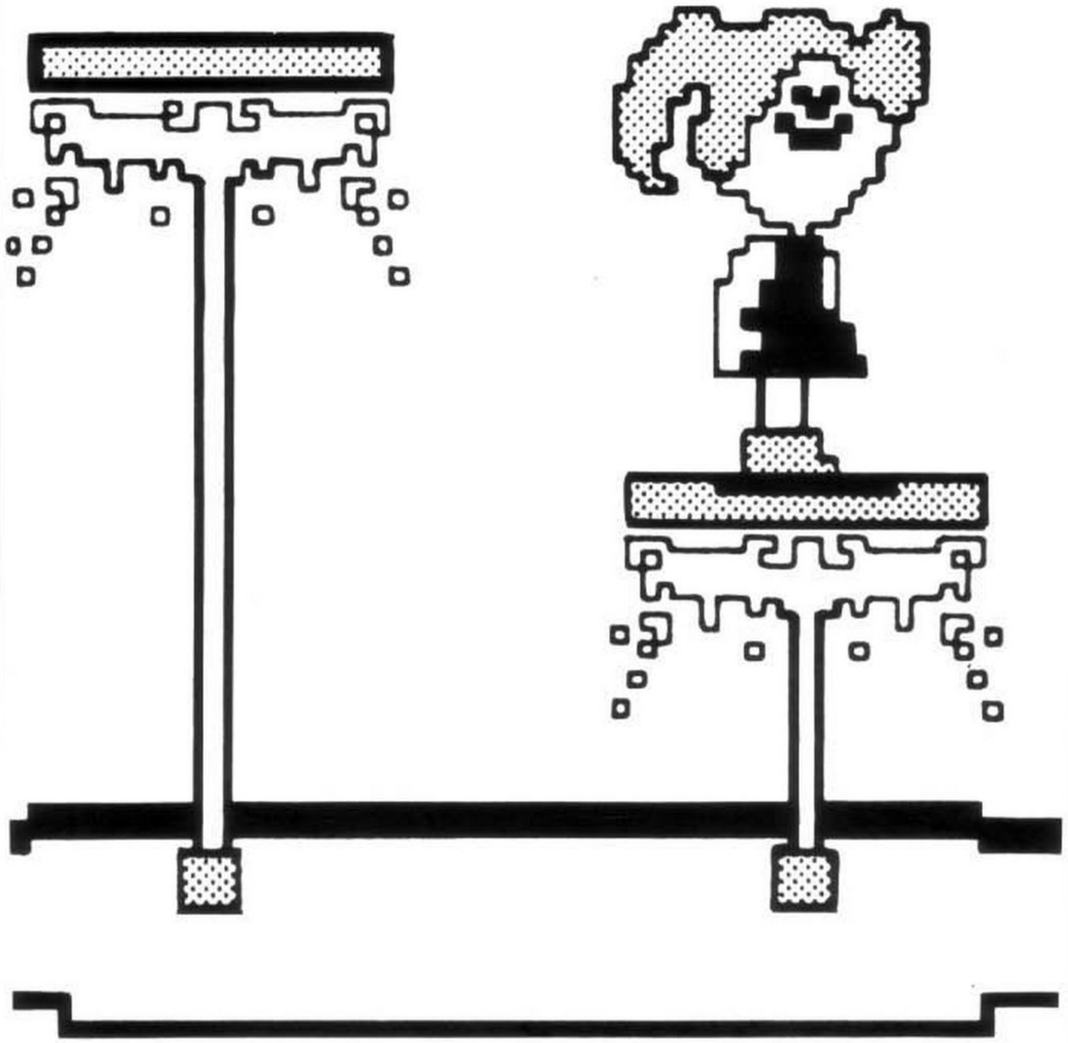
Anna Lee's aktie	Punten
Een liaan pakken	200 punten
Op een blad springen	200 punten
Over een rots springen	100 punten
Op de trampoline springen	100 punten
Een appel pakken	200 punten
Over een bal springen	50 punten
Over een poel springen	100 punten
Op een blok springen	100 punten
Op de fontein springen	200 punten
Over het kampvuur springen	100 punten

Je begint een spel met 3 CABBAGE PATCH KIDS™. Een ronde is om als je terug bent bij de ingang van BABYLAND PARK. Aan het eind van iedere ronde krijg je 2000 bonus punten. Als de blauwe balk bovenaan, aan het eind van de ronde, nog niet helemaal oranje is, krijg je nog meer punten.

Je krijgt een EXTRA KID op het moment dat je 10.000 punten haalt en daarna voor iedere 20.000 punten die erbij komen.

HET ONTDEKKEN

Met de gegevens uit dit instructieboekje kun je het spel CABBAGE PATCH KIDS™ avonturen in het BABYLAND PARK gaan spelen, maar het is slechts een begin! Er zijn nog veel meer mogelijkheden. Ontdek ze, experimenteer met verschillende technieken en je geniet iedere keer weer van dit spel.



DESCRIZIONE DEL GIOCO

E' tempo di fare un po' di esercizio! Anna Lee, una delle bambole nate sotto il cavolo, si sta scaldando per una giornata di avventure atletiche nel parco e vi porterà con sè! Stirate i vostri muscoli e preparatevi ad una faticata.
Questa avventura non sarà un Picnic.
Mentre correrete nel parco incontrerete ostacoli di cui non vi hanno mai parlato nel campo di cavoli. Salterete su ninfee galeggianti, scavalcherete cavoli e palle che rimbalzano e dovrete saltare pozzanghere cosi profonde che potrebbero contenere una nave. Questo poi non è altro che la parte più facile! Quando riuscirete a ritornare all'entrata del parco, vi sarete resi conto in che tipo di forma vi trovate. Siete pronti per la grande fatica?

ASSICURATEVI PRIMA DI INSERIRE O RIMUOVERE LA CARTUCCIA CHE L'APPARECCHIO CBS COLECOVISION O ADAM SIANO SPENTI.

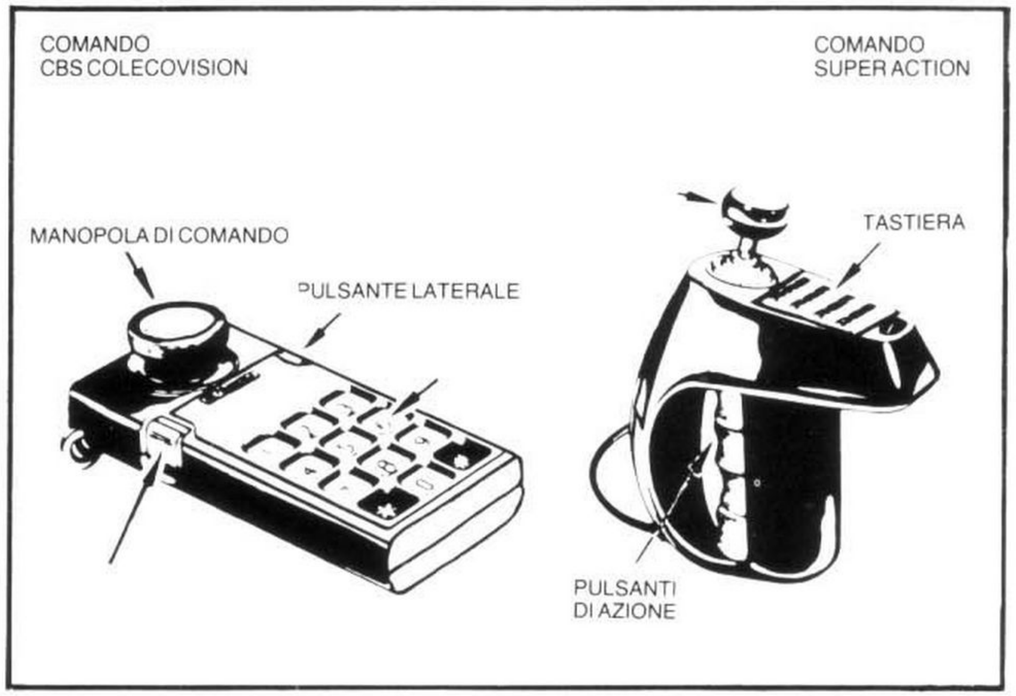
Gioco per un giocatore
Usate i comandi alla presa 1

Gioco per due giocatori
Il giocatore 1 usa il comando alla presa 1, il Giocatore 2 si collegherà alla presa 2. Il giocatore 1 inizia per primo. Ogni turno dura fino a che Anna Lee cade.

Selezione di gioco
Premete il pulsante RESET (azzeramento). Sul teleschermo comparirà il titolo, attendete che compaia lo schermo delle opzioni di gioco. Premete il tasto 1 per giocare da soli oppure premete il tasto 5 per giocare con un amico.

- **Per uno o due giocatori**
- **Più di cinquanta schemi**

COME USARE I COMANDI



1. Manopola di comando: Spostate la manopola di comando verso sinistra per far muovere Anna Lee a sinistra, e spingete a destra per farla muovere a destra.

2. Tastiera: Premete il tasto 1 per giocare da soli o premete il tasto 5 per giocare con un amico.

3. Pulsanti laterali (Comando CBS COLECOVISION): Premete uno qualsiasi dei pulsanti di gioco/azione per far saltare Anna Lee o per farla scendere da una liana. Premete il pulsante mentre spostate contemporaneamente la manopola di comando a destra o a sinistra per far eseguire a Anna Lee un salto in corsa nella direzione voluta.

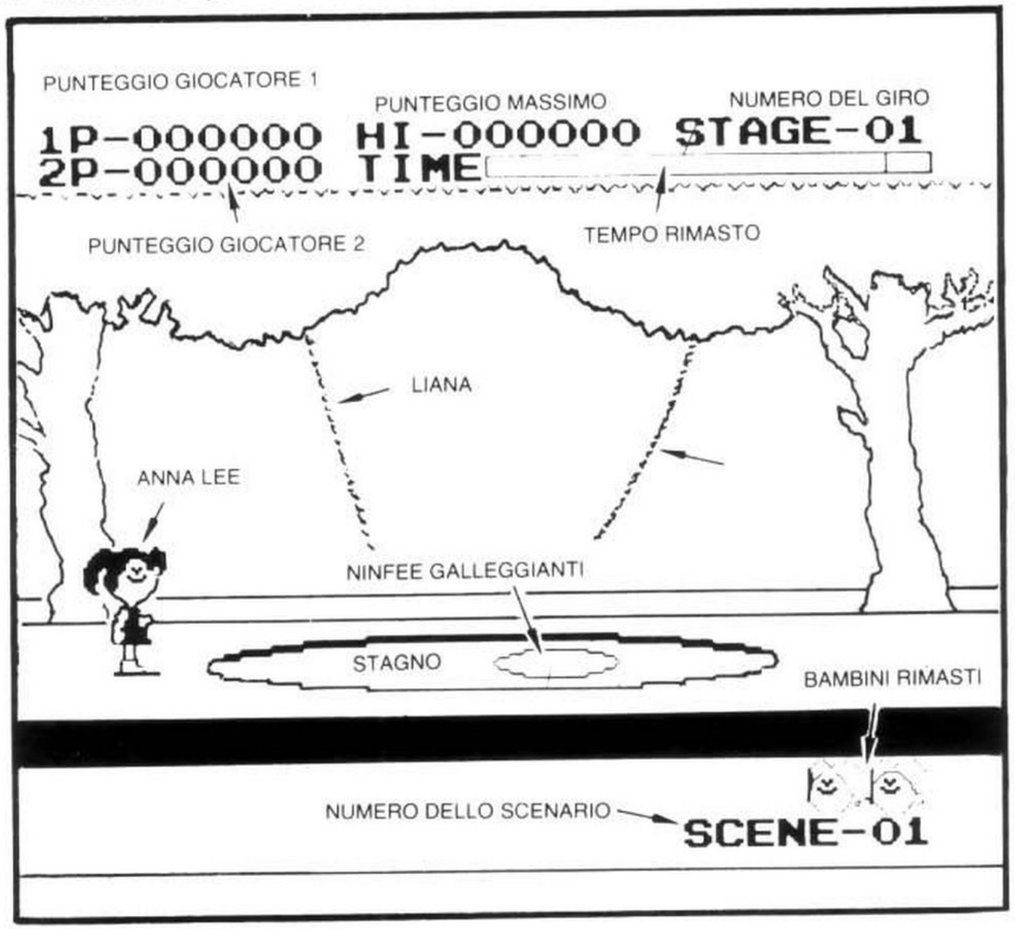
4. Pulsante di azione (Comando Super Action): Premete il pulsante giallo o arancione per far saltare Anna Lee o per farla scendere da una liana. Premete il pulsante mentre spostate la manopola di comando a destra o a sinistra per far eseguire ad Anna Lee un salto in corsa nella direzione desiderata.

Nota: Sul comando Super Action la sfera per la velocità ed i pulsanti blu e viola non vengono utilizzati.

ECCO COME SI GIOCA

Passeggiando nel parco

Che bel sole! Che aria fresca! Godeteveli adesso perche quando sarete entrati nel parco sarete troppo occupati per farlo. Spostate la manopola di comando a destra o a sinistra per far procedere Anna Lee dall'entrata nel parco.



Il tempo non è dalla vostra parte

I Cabbage Patch Kids devono essere di ritorno all'entrata del parco di BabyLand prima che sia buio. Quando la striscia blu in alto sullo schermo diventa completamente arancione, dovete uscire dal parco, non perdete tempo!

Le bambine grandi non piangono...

... ma i Cabbage Patch Kids sì! Quando Anna Lee cade si mette a piangere per qualche istante prima che si rimetta in moto.

Saltando le ninfee!

Le ninfee galleggianti sullo stagno sono il mezzo che adopererete per attraversare. Aspettate che galleggi vicino alla riva poi premete il pulsante laterale o il pulsante di azione mentre spostate la manopola di comando nella loro direzione così riuscirete a saltarci sopra. Se ciò è troppo difficile premete il pulsante per aggrapparvi ad una liana. Quando poi la ninfea galleggerà sotto di voi premete nuovamente il pulsante e ci cadrete sopra.

Fate l'altalena!

Potete attraversare lo stagno sopra la ninfea e quando arrivate sul lato opposto saltate sulla riva, altrimenti vi aggrappate ad un'altra liana e vi lasciate cadere quando state dondolando sopra la terra ferma. Se saltate troppo in fretta ve ne pentirete e farete un bagno!

Occhio al cavolo!

Questo parco ha proprio dei begli scenari, non è vero? Però attenzione a non farvi troppo distrarre altrimenti potreste inciampare in uno dei tanti cavoli. Quando ne incontrate uno sul vostro sentiero, premete il pulsante per saltarlo.

Boing...!

Ma ora che cosa appare? Sono forse delle pedane? Sembra proprio di sì! Fate un salto in corsa per salire sulla prima, poi premete il pulsante mentre spostate la manopola di controllo verso la prossima pedana per poterci salire.



La grande mela

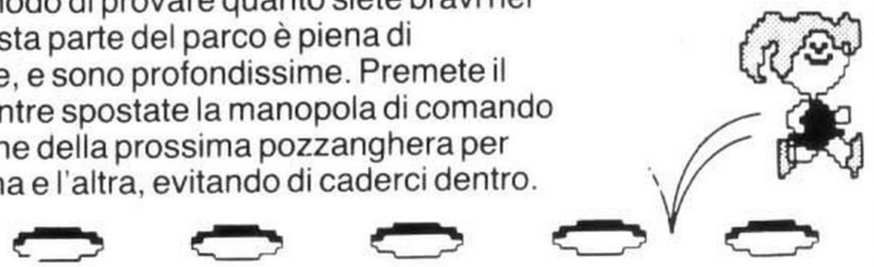
Prima di saltare sulle prossime pedane potete saltare quanto volete, e se vi capita di vedere una mela su una delle piante sopra di voi, premete ancora il pulsante (senza muovere la manopola di controllo) e cercate di afferrarla! Se Anna Lee prende la mela, guadagnate punti extra.

Saltellando, saltellando

Questo vi farà proprio impazzire! Premete il pulsante per saltare la palla che rotola davanti a voi altrimenti farete un ruzzolone. Siete già stanchi?

Le pozzanghere

Ora avrete modo di provare quanto siete bravi nel saltare! Questa parte del parco è piena di pozzanghere, e sono profondissime. Premete il pulsante mentre spostate la manopola di comando nella direzione della prossima pozzanghera per saltare tra una e l'altra, evitando di caderci dentro.



Saltate e saltate ancora

Adesso il problema è doppio! Ora incontrate ancora cavoli sul vostro cammino ed inoltre le palle continuano a rimbalzare verso di voi. Questo è un confronto per grandi saltatori, ci riuscirete?

La bimba più brava

Questo è divertente! Premete il pulsante per saltare sul primo blocco quindi premete il mulsante mentre spostate la manopola di comando verso il prossimo blocco e saltateci sopra.



Intervallo

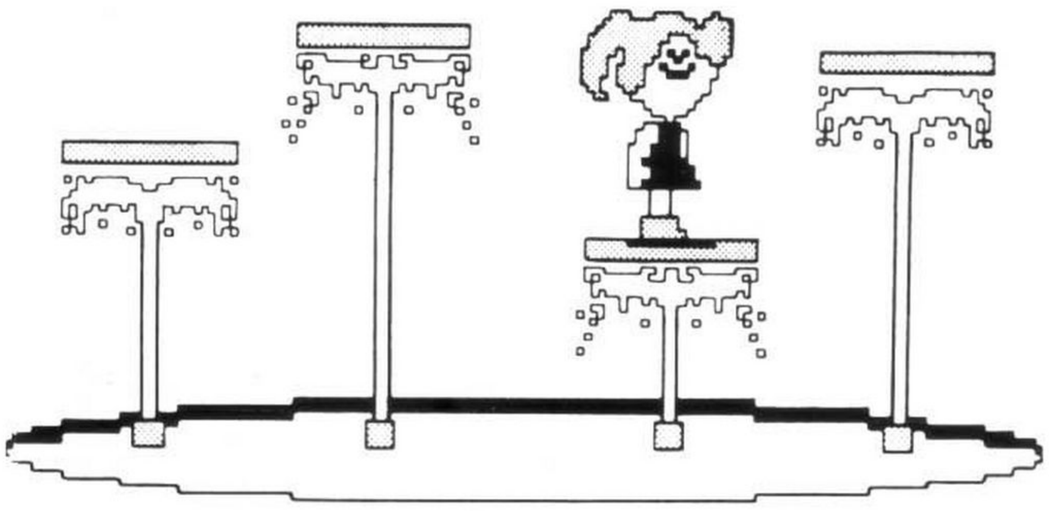
Se riuscite a farcela sui blocchi, siete praticamente arrivati in fondo sani e salvi. Ritornando all'entrata del parco di BabyLand riposate un po' i vostri muscoli stanchi. La prossima passeggiata certo non sarà più facile della prima! Non riposatevi troppo a lungo però, perchè il tempo continua a passare!

Pioggia di fiori

Che meraviglia! In aggiunta ai vostri guai incontrerete una pioggia di fiori dal cielo! Guardate attentamente e cercate di non farvi colpire. Questa situazione non è da sottovalutare!

Fontane della giovinezza

I Cabbage Patch Kids (i bambini nati sotto il cavolo) non sanno resistere a non giocare nelle fontane! Premete il pulsante per saltare sulla prima fontana e poi premete il pulsante un'altra volta spostando la manopola di comando verso la fontana più vicina saltandoci sopra. State attenti comunque, se non siete dei buoni tempisti nel saltare, finirete a fare un bel bagno!



Attenti al fuoco

Che bello! Qualcuno ha lasciato il fuoco da campo acceso per voi e l'unico modo per evitarlo è saltarlo. Fate un salto in corsa e sperate di farcela. Se vedete un'ape che vi ronza sulla testa, per ora non fateci caso: adesso non vi pungerà, ma fate attenzione più avanti!

Attenti ai pesci

C'è qualcosa di strano in quelle pozzanghere. Sarà meglio guardare bene prima di saltare altrimenti potreste essere morsicati dal pesce nascosto nell'acqua!

Salto tra i fiori

Eccovi ancora sulle pedane, ma non è sufficiente saltare questa volta; mentre procedete saltando, dovrete schivare i fiori che piovono dal cielo.

Questa è una passeggiata!

Vi trovate nuovamente di fronte ad uno stagno, ma questa volta non ci sono liane in vista! Non sarà facile, ma dovrete cercare di saltare su di una ninfea e di farvi trasportare fino all'altra sponda. Buona fortuna!

Congratulazioni!

Se riuscite anche questa volta a ritornare fino all'entrata del parco, meritate le migliori congratulazioni. Siete proprio in eccellente forma fisica! Certo le vostre fatiche non sono finite ancora; prendete fiato per qualche istante e riprendete il cammino. La vostra marcia nel parco durerà fino a che avrete bimbe con cui giocare. Vediamo quanto riuscirete a resistere!

Ricominciare daccapo

Al termine del gioco ritornerete allo schermo delle opzioni di gioco. Riuscirete a sopportare le fatiche di un altro giro nel parco? Se ve la sentite potete ricominciare a giocare! Ci sono più di 50 schemi da percorrere!

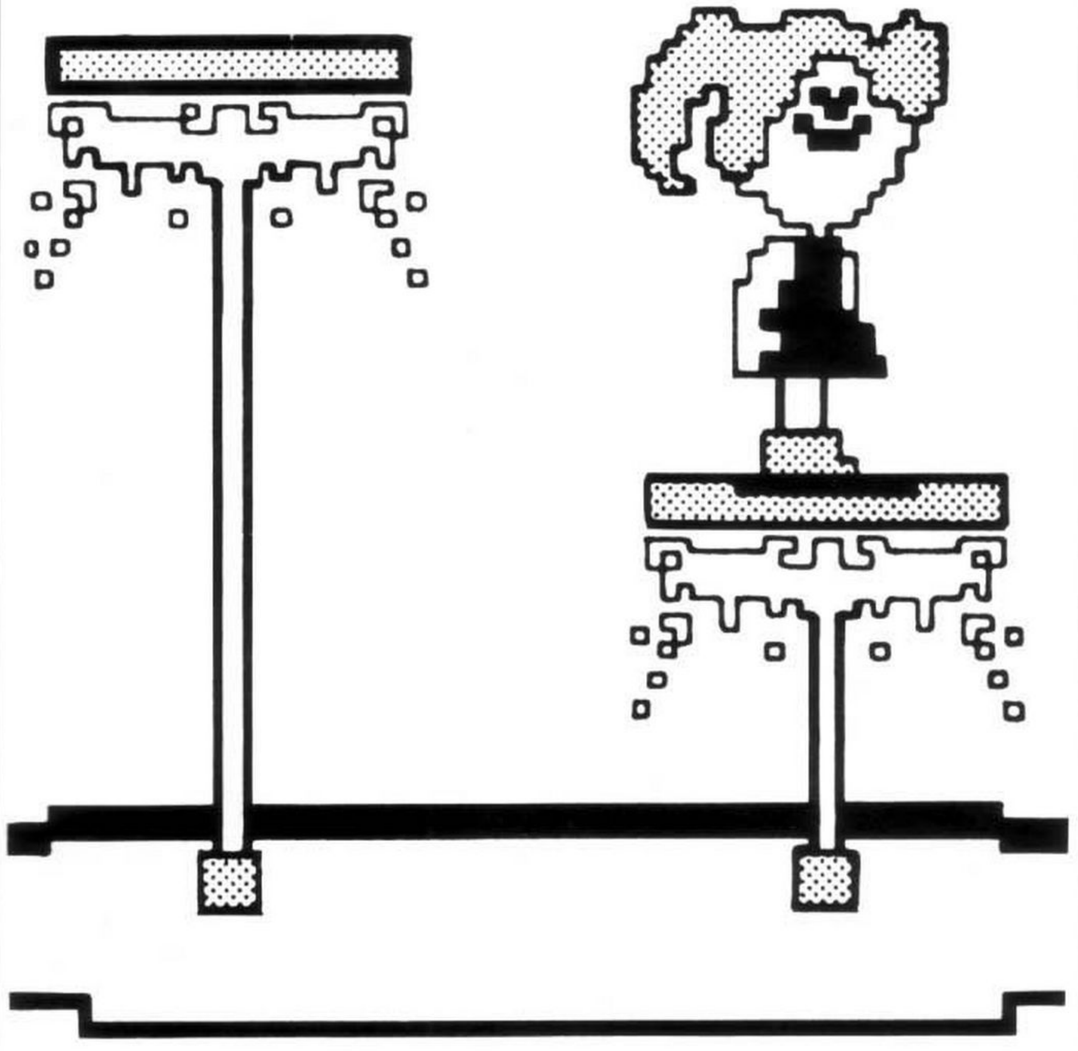
PUNTEGGIO

Azione di Anna Lee	Punti
Aggrapparsi alla liana	200
Saltare sulla ninfea galleggiante	200
Saltare le rocce	100
Saltare sulla pedana	100
Prendere una mela	200
Saltare la palla	50
Scavalcare le pozzanghere	100
Saltare sui blocchi	100
Saltare sulle fontane	200
Scavalcare il fuoco da campo	100

Il gioco inizia con tre Cabbage Patch Kids. Un giro completo viene completato quando riuscite ad arrivare all'entrata del parco di BabyLand. Al termine di ogni giro riceverete come premio 2000 punti di Bonus. Se l'indicatore di tempo blu non è ancora diventato completamente arancione al completamento di un giro, guadagnate ancora più punti!
Quando il punteggio raggiunge 10.000 punti, guadagnate una bimba extra e ne guadagnerete un'altra ad ogni 20.000 punti susseguenti.

COME PREPARARSI A GIOCARE

Questo manuale di istruzioni vi fornisce le informazioni di base necessarie ad iniziare il gioco THE CABBAGE PATCH KIDS ADVENTURES IN THE PARK, ma questo non è che l'inizio! Vi renderete conto che questa cartuccia contiene delle caratteristiche speciali che rendono, ogni volta che lo giocate, questo gioco sempre più affascinante. Sperimentate le diverse tecniche e buon divertimento!



COLECO Box Art

www.colecoboxart.com