

GUIDE D'INSTRUCTION



Guide N° 17213A



No. 2682

AVENTURES DANS LE PARC

Faites une promenade dans le parc avec l'un des P'tits Bouts de Choux™! Pouvez-vous l'aider à revenir jusqu'à l'entrée du parc BabyLand™?

Importé par Coleco (Canada) Limitée

COLECO

L'HISTOIRE

C'est le temps de se mettre en forme! Anne-Louise, l'un des P'tits Bouts de Choux^{MD}, se réchauffe pour une journée d'aventure athlétique dans le parc. Comme elle vous a invité à l'accompagner, étirez vos muscles et préparez-vous à tout un programme d'entraînement. Cette aventure est loin d'être une partie de plaisir!

Tout au long de votre promenade dans le parc, vous rencontrerez des obstacles dont vous n'avez jamais entendu parler au carré de choux[®]. Vous bondirez sur les feuilles de nénuphars, sauterez par-dessus les choux et les ballons rebondissants et franchirez des flaques d'eau. Et il s'agit là de la partie facile du programme! Ce n'est qu'à votre retour du parc que vous connaîtrez votre véritable forme physique. Êtes-vous prêt à l'entraînement?

PRÉPARATION DU JEU

ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LA CONSOLE COLECOVISION^{MD} OU L'ORDINATEUR ADAM^{MD} EST ÉTEINT AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE.

Partie à un joueur

Utilisez le contrôleur de l'accès 1.

Partie à deux joueurs

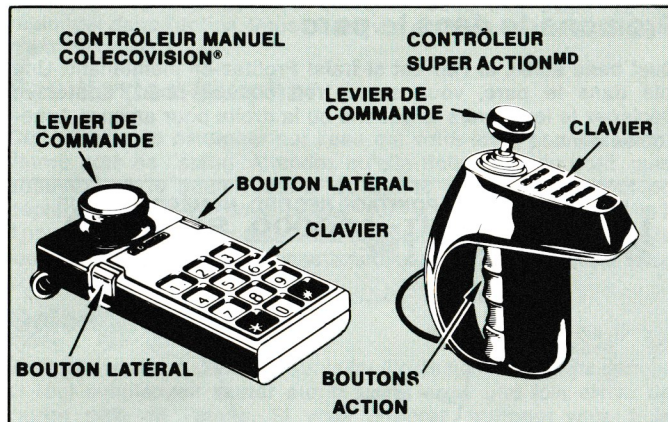
Le joueur 1 utilise le contrôleur de l'accès 1 et le joueur 2 celui de l'accès 2. Le joueur 1 commence et chaque tour dure jusqu'à ce que Anne-Louise tombe.

Choix du défi

Appuyez sur le bouton de réinitialisation. L'affichage-titre apparaîtra sur l'écran de votre téléviseur; suivra ensuite l'affichage des options de jeu. Appuyez sur la touche 1 pour une partie à un joueur ou sur la touche 5 si vous désirez jouer avec un ami.

- Pour un ou deux joueurs
- Plus de cinquante affichages

UTILISATION DES CONTRÔLEURS



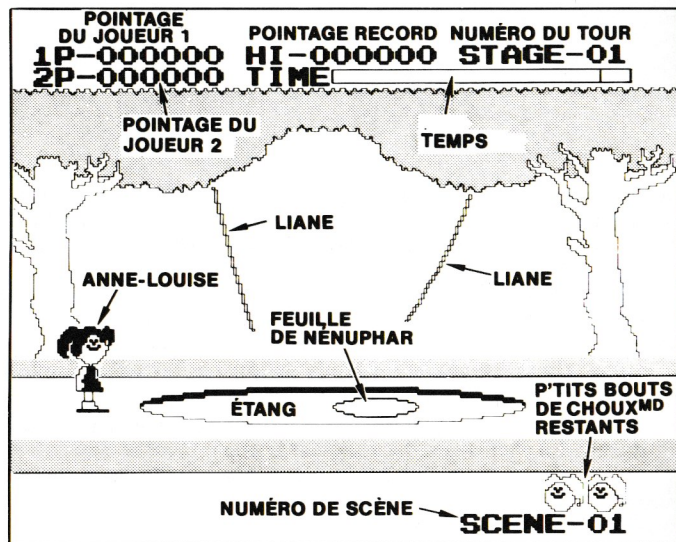
- 1. Levier de commande:** Poussez le levier vers la droite ou la gauche pour déplacer Anne-Louise dans la direction désirée.
- 2. Clavier:** Appuyez sur la touche 1 pour une partie à un joueur et sur la touche 5 si vous désirez jouer une partie avec un ami.
- 3. Bouton latéral (contrôleur ColecoVision[®]):** Appuyez sur l'un des boutons latéraux pour faire sauter Anne-Louise ou la faire descendre d'une liane. Appuyez sur le bouton tout en déplaçant le levier vers la gauche ou la droite pour permettre à Anne-Louise d'exécuter un saut en longueur dans la direction désirée.
- 4. Bouton action (contrôleur Super Action^{MD}):** Appuyez sur le bouton action jaune ou orange pour faire sauter Anne-Louise ou la faire descendre d'une liane. Appuyez sur le bouton tout en déplaçant le levier vers la gauche ou la droite pour permettre à Anne-Louise d'exécuter un saut en longueur dans la direction désirée.

Note: Le rouleau d'accélération et les boutons action, mauve et bleu, du contrôleur Super Action^{MD} ne sont pas utilisés dans ce jeu.

RÈGLES DU JEU

Promenade dans le parc

Quel beau soleil, et l'air est si frais! Profitez-en maintenant! Une fois dans le parc, vous serez trop occupé pour l'apprécier. Déplacez le levier vers la gauche ou la droite pour amener Anne-Louise dans le parc.



Tombée de la nuit

Les P'tits Bouts de ChouxMD doivent revenir à l'entrée du parc BabylandMD avant la tombée de la nuit. Lorsque la bande bleue dans le haut de l'écran tourne au orange, c'est qu'il est temps de quitter le parc. Surtout, ne vous amusez pas en chemin!

Les grandes filles ne pleurent pas ...

... mais les P'tits Bouts de ChouxMD, oui! Lorsque Anne-Louise tombe, elle pleure pendant quelques secondes avant de se replonger dans l'action. Vous ne pouvez pas vraiment lui en vouloir, n'est-ce pas?

Feuille de nénuphar

Cette feuille de nénuphar sur l'eau est votre billet pour atteindre l'autre côté de l'étang. Attendez qu'elle flotte près du bord, puis appuyez sur le bouton latéral ou sur le bouton action tout en déplaçant le levier pour sauter sur la feuille. Trop difficile? Appuyez sur le bouton pour vous agripper à une liane. Lorsque la feuille est au-dessous de vous, appuyez sur le bouton pour vous poser sur celle-ci.

Balancez-vous!

Vous pouvez vous déplacer sur la feuille de nénuphar sans danger et tout simplement sauter sur la terre ferme une fois arrivé de l'autre côté de l'étang. Si vous préférez, agrippez-vous à la prochaine liane et sautez sur le sol. Si vous sautez trop tôt, vous le regretterez et serez tout mouillé!

Chou en vue!

Ce parc a de très beaux paysages, n'est-ce pas? Ne vous laissez pas trop émerveiller, vous risqueriez de trébucher sur l'un de ces choux. Lorsque vous en voyez un sur votre chemin, appuyez sur le bouton pour sauter par-dessus.

Bongggggg!

Ces objets là-bas sont des trampolines. Faites un saut en longueur dans votre course pour rebondir sur la première trampoline, puis appuyez sur le bouton tout en poussant le levier dans la direction de la prochaine trampoline ... et bondissez!



La pomme

Vous pouvez rebondir autant que vous le désirez avant de passer à la prochaine trampoline. Si vous voyez une pomme dans l'un des arbres au-dessus de votre tête, appuyez sur le bouton à nouveau (ne déplacez pas le levier de commande) et cueillez-la pour obtenir des points supplémentaires.

Sautez, sautez, sautez!

Vous serez renversé! Appuyez sur le bouton pour sauter par-dessus le ballon, sinon vous vous retrouverez à plat sur le dos. Commencez-vous à sentir la fatigue?

Flaques d'eau

Nous allons maintenant voir si vous êtes véritablement un bon sauteur! Cette section du parc est remplie de flaques d'eau, et elles sont très profondes.



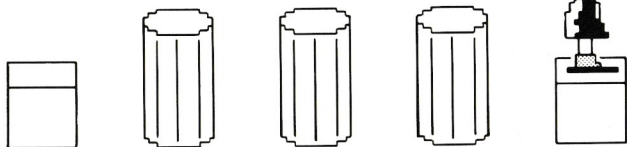
Appuyez sur le bouton tout en déplaçant le levier en direction de la prochaine flaque afin de sauter d'une partie sèche à une autre.

Sautez et sautez encore!

Vous faites face à deux obstacles à la fois maintenant: un autre chou se trouve sur votre chemin et une multitude de ballons se dirigent droit sur vous. Il faut sauter haut pour franchir ces obstacles. Êtes-vous à la hauteur?

Les blocs

Cette activité semble amusante. Appuyez sur le bouton pour sauter sur le premier bloc, puis appuyez sur le bouton tout en déplaçant le levier vers le bloc suivant pour sauter sur celui-ci.



Le temps est écoulé

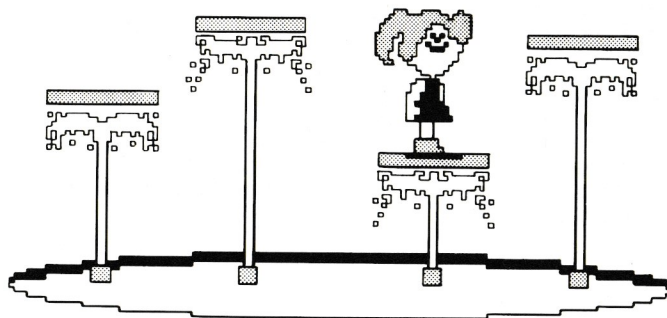
Si vous réussissez à franchir les blocs, c'est que vous approchez de l'entrée du parc BabyLand^{MD}. Une fois rendu, reposez vos muscles fatigués. Votre prochaine promenade dans le parc ne sera pas plus facile. Ne tardez pas trop à repartir, le chronomètre est toujours en marche!

Pouf!

C'est tout ce qui manquait! Le ciel pleut des aigrettes de pissenlits! Dans une telle situation, il faut garder la tête haute et faire attention.

Fontaines de jouvence

Les P'tits Bouts de Choux^{MD} adorent jouer dans les fontaines. Appuyez sur le bouton pour bondir sur la première fontaine. Appuyez à nouveau tout en déplaçant le levier vers la gauche ou la droite pour sauter sur la fontaine suivante. Si vous synchronisez mal votre saut, vous vous retrouverez le bec à l'eau!



Le feu de camp

Comme c'est gentil, quelqu'un a laissé brûler un feu de camp pour vous. Malheureusement, il faut que vous sautiez par-dessus pour continuer votre promenade. Faites un saut dans votre course et espérez des jours meilleurs. Ne faites pas trop attention à l'abeille qui bourdonne au-dessus de votre tête. Elle ne vous piquera pas maintenant, mais méfiez-vous en plus tard.

Petit poisson deviendra grand ...

Ces flaques d'eau semblent louches. Regardez bien avant de passer par-dessus, un poisson pourrait **vous** prendre!

Pluie d'aigrettes

De retour aux trampolines! Mais cette fois-ci, vous devrez non seulement sauter, mais aussi éviter les aigrettes de pissenlits qui tombent en pluie.

La grande traversée

Vous voyez un autre étang au loin, mais sans l'ombre d'une seule liane. Ça ne sera pas facile de sauter sur la feuille et parvenir de l'autre côté de l'étang. Bonne chance!

Félicitations!

Vous pourrez vous féliciter si vous réussissez à revenir à l'entrée du parc une deuxième fois consécutive. Bravo! Vous êtes en excellente condition physique. Respirez profondément et repartez. Vous restez dans le parc jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de P'Tits Bouts de Choux^{MD} avec qui jouer. Voyons pendant combien de temps encore vous persisteriez!

Pour recommencer

À la fin de votre partie, vous reviendrez à l'affichage des options de jeu. Êtes-vous prêt à entreprendre un autre programme d'exercices? Si oui, jouez une autre partie! Il y a plus de 50 différents affichages.

POINTAGE

Action	Points
S'agripper à une liane	200
Se poser sur une feuille de nénuphar.....	200
Sauter par-dessus une roche	100
Sauter sur une trampoline.....	100
Cueillir une pomme	200
Sauter par-dessus un ballon	50
Sauter par-dessus une flaque.....	100
Sauter sur un bloc.....	100
Sauter dans une fontaine	200
Sauter par-dessus un feu de camp.....	100

Vous commencez la partie avec trois P'tits Bouts de Choux^{MD}. Vous terminez un tour lorsque vous revenez à l'entrée du parc BabyLand^{MD}. À la fin de chaque tour, vous recevez 2 000 points primes. Si la bande bleue n'est pas complètement orange au moment où vous avez terminé un tour, vous gagnez encore plus de points!

Vous gagnez un P'tit Bout de Chou^{MD} en prime lorsque votre pointage atteint 10 000 points, puis un autre à chaque 20 000 points subséquents.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instruction présente les notions de base sur la manière de jouer au P'TITS BOUTS DE CHOUX^{MD} — AVENTURES DANS LE PARC, mais il ne s'agit là que d'un début. Vous découvrirez que cette cartouche offre une multitude de caractéristiques spéciales afin de faire de cette cartouche un jeu toujours plus excitant. Essayez de nouvelles techniques de jeu et amusez-vous!

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'œuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'avec une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limitée, 3700 St-Patrick, Montréal, Québec, Canada H4E 1A2 — Service à la clientèle — Électronique. S'il est prouvé que votre cartouche a été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur et de ce fait, n'est pas couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme. S'il est prouvé que la cartouche a été endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à : **Coleco (Canada) Limitée**
3700 St-Patrick
Montréal, Québec, Canada
H4E 1A2
Service à la clientèle — Électronique

COLECO

© 1984 P'tits Bouts de Choux^{MD} est une marque déposée et sous licence de Original Appalachian Artworks, Inc., Cleveland, Géorgie, É.-U. Tous droits réservés.

Programmation & audio-visuel basés sur un jeu créé par et sous licence de Konami Industry Co., Ltd. Fabriqué par Coleco Industries Inc.

ColecoVision[®] est une marque déposée enregistrée de Coleco (Canada) Limitée. ADAM^{MD} est une marque déposée de Coleco (Canada) Limitée.

© 1984 Coleco (Canada) Limitée. Tous droits réservés.

Imprimé au Canada

COLECO

© 1984 Cabbage Patch KidsTM is a trademark of and licensed from Original Appalachian Artworks, Inc., Cleveland, Georgia, U.S.A. All Rights Reserved.

Program & Audiovisual based upon a game created by and licensed from Konami Industry Co., Ltd. Manufactured by Coleco Industries, Inc.

ColecoVision[®] is a registered trademark of Coleco (Canada) Limitée. ADAMTM is a trademark of Coleco (Canada) Limitée

© 1984 Coleco (Canada) Limitée All Rights Reserved.

Printed in Canada.

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!

90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLECO (CANADA) LIMITEE, Customer Service — Electronics, 3700 St-Patrick, Montreal, Quebec, Canada H4E 1A2.

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

SERVICE POLICY

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLECO (CANADA) LIMITEE.

Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

All returns must

be directed to: **Coleco (Canada) Limitee**
Customer Service — Electronics
3700 St-Patrick
Montreal, Quebec,
Canada H4E 1A2

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 200-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 big apple

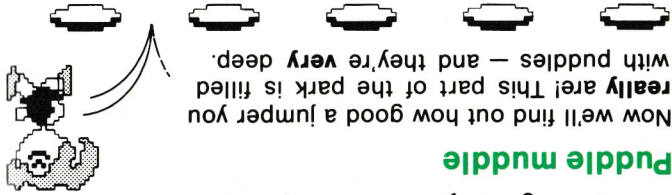
You can jump all you want before hopping onto the next trampoline. And if you happen to notice an apple in one of the trees overhead, press the button again (but don't move the Control Stick) and go for it! If Anna Lee grabs the apple, you earn extra points.

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 lying 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.



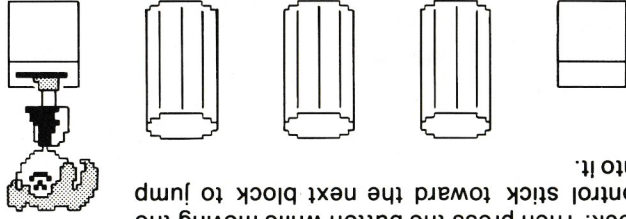
Press the button while moving the Control Stick toward the next puddle to jump from one dry spot to another.

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

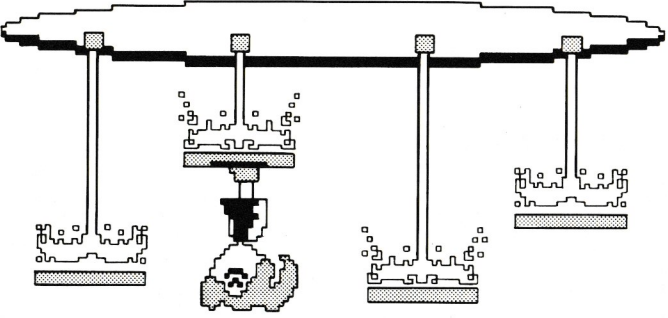
If you make it over the blocks, you're practically home free. When you get back to BabyLand Park entrance, give your weary muscles a rest. Your next stroll through the park won't be any easier! Don't rest too long, though. The timer is still ticking!

Pooft!

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!



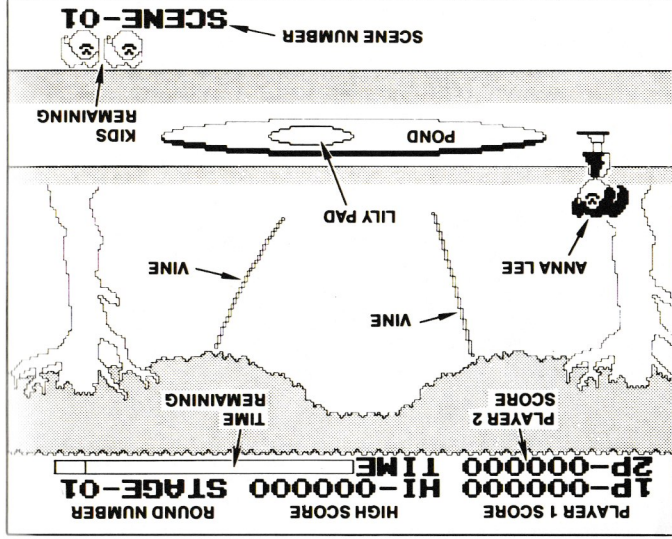
All fired up

Uh — Oh! 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 buzz-ing overhead. It won't sting now, but watch out for it later!

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 well!

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.



WHAT'S THE STORY?

It's exercise time! Anna Lee, one of the Cabbage Patch Kids™, is warming up for a day of athletic adventures 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. And that's the easy part! By the time you get back to the Park 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 COLECOVISION® UNIT OR ADAM™ IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

One-Player Game

Use the controller from Port 1.

Two-Player Game

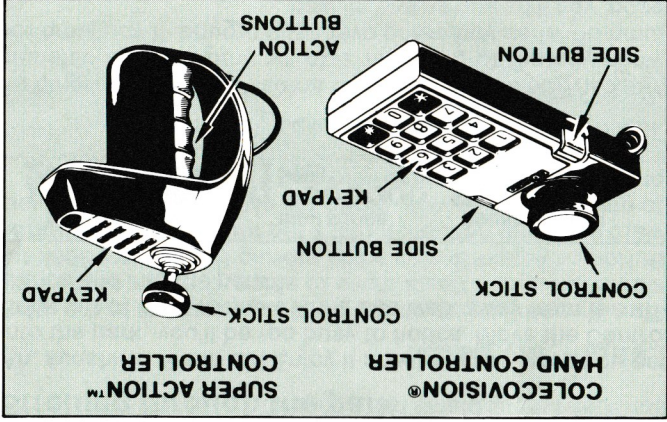
Player 1 uses the controller from Port 1. Player 2 uses the controller from Port 2. Player 1 goes first. Each turn lasts until Anna Lee falls down.

Choosing up

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 (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 low 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.

CARTRIDGE INSTRUCTIONS



Guide No 17213A

No. 2682

ADVENTURES IN THE PARK

Take a stroll through the park with one of the Cabbage Patch Kids[™]! Can you help them get back to the BabyLand Park[™] entrance?
Imported by Coleco (Canada) Limitée

COLECO