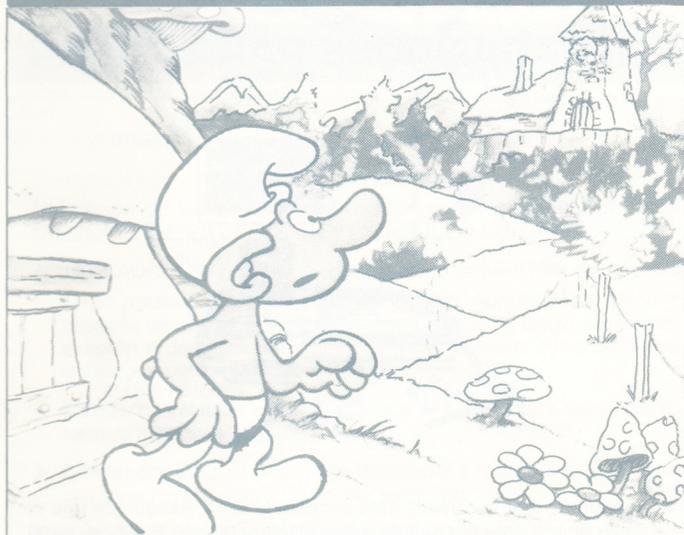


**CBS**  
ELECTRONICS

CBS is a trademark of CBS Inc.  
ColecoVision is a trademark of Coleco Industries, Inc.  
©1983 CBS Inc. Pitufo™, Pitufita™ y Gargamel™ ©1982 Peyo

# PITUFO

™ Peyo



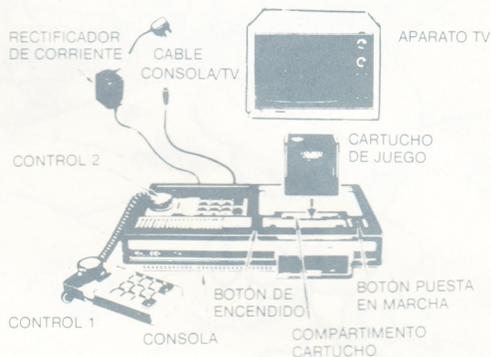
INSTRUCCIONES DE JUEGO

**CBS**  
ELECTRONICS

## DESCRIPCION DEL JUEGO

En el juego "RESCATE DE PITUFO™ EN EL CASTILLO DE GARGAMEL™", el traicionero Gargamel™ ha capturado a la amada de PITUFO™ y la ha encerrado en su laboratorio. Para liberarla, el ágil PITUFO™ tiene que correr, saltar y abrirse camino a través de bosques, campos y cavernas peligrosas. ¿Escápese de los fantasmales halcones, murciélagos y arañas que ha enviado Gargamel™. Puede usted rescatar a la amada de PITUFO™?

## PREPARANDOSE PARA JUGAR



- Asegúrese que la consola está conectada al TV. Asegúrese que el cable de red está enchufado a la consola. Enchufe la clavija a una toma de corriente de 220 Volt. (Corriente alterna).
- El televisor debe conectarse y el juego debe sintonizarse a un canal libre del televisor.
- Para jugar un sólo jugador con PITUFO™ ponga el control de mano 1 en la toma posterior del compartimento de la consola donde se alojan. Para dos jugadores, utilice ambos controles.
- **ASEGURESE QUE EL EQUIPO CBS COLECOVISION ESTA DESCONECTADO (Interruptor en OFF) ANTES DE INTRODUCIR O QUITAR EL CARTUCHO.** Dé al botón de encendido después de introducir el cartucho.

## USO DE SUS CONTROLES



Utilización de los botones del teclado y mando de control para "RESCATE DE PITUFO™ EN EL CASTILLO DE GARGAMEL™"

- 1. TECLADO:** Los botones 1-8 del teclado le permiten escoger un juego optativo antes de empezar a jugar. Apretando el botón \* después de un juego, le permite repetir el mismo juego; apretando el botón # después de un juego, le permite volver a la pantalla de los juegos optativos.
- 2. Mando de control:** Utilice la palanca de control para hacer correr, saltar o agacharse a Pitufo™.
- 3. Corriendo:** Empuje la palanca de control a la izquierda o la derecha para llevar a Pitufo™ en esa dirección.
- 4. Agachándose:** Empuje la palanca de control hacia abajo para hacer que Pitufo™ se agache.  
**Saltando:** Empuje la palanca de control hacia arriba para hacerle saltar los obstáculos. Empújela **INMEDIATAMENTE** hacia arriba después de saltar para asegurarse de que Pitufo™ de un **gran** salto adelante. Si espera un poquito más, él dará un salto **pequeño** hacia adelante.

**NOTA:** Los pulsadores laterales no se utilizan para el RESCATE DE PITUFO™ EN EL CASTILLO DE GARGAMEL™.

# INSTRUCCIONES DE JUEGO

## La elección es suya

Apriete el botón de inicio de juego (reset) y aparecerá en su TV el título de (PITUFO™). Espere a que aparezcan en la pantalla la lista de opciones de juego. Seleccione uno apretando el botón del número correspondiente, en cualquier teclado de los mandos de control.

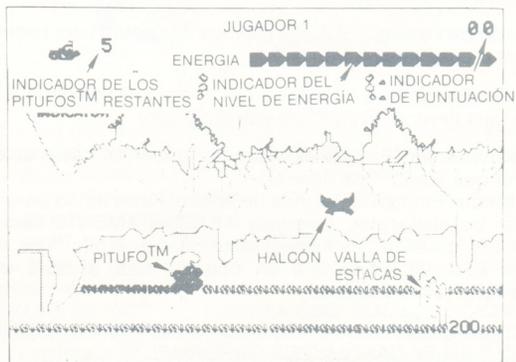
Las opciones de juego 1 y 5 son versiones fáciles pensadas especialmente para principiantes y niños muy jóvenes. No hay seres que atacan y no tienen que preocuparse por mantener el nivel de energía de Pitufo™ alto. Cuando usted vaya mejorando el juego, pruebe con otro de los niveles más difíciles (opciones 2, 3, 4, 6, 7 u 8).

## Han Capturado a Pitufita™

Después de haber escogido una opción de juego, aparece Pitufo™. Han capturado a Pitufita™ y está atrapada en el castillo de Gargamej™. Para salvarla, salga corriendo hacia el castillo de Gargamej™ que está muy lejos, a la derecha.

Lleve a Pitufo™ a través de campos, bosques y cavernas para llegar hasta el espantoso castillo.

LA CASA DE PITUFO™



## ¡Halcones, arañas y murciélagos!

Los espantosos halcones, arañas y murciélagos adiestrados por el maléfico Gargamej™ tratan de detener a Pitufo™ en su deseo de llegar hacia su objetivo. Cuando estos seres aparecen, Pitufo™ tiene que escabullirse, saltar o huir para zafarse de ellos.

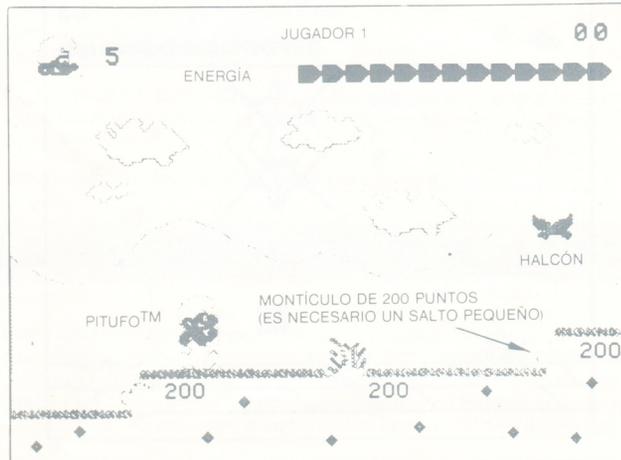
## La aventura del viaje

Los ágiles pies de Pitufo™ tienen que hacerle salvar toda clase de peligros, tales como vallas, terraplenes, montículos, plantas espinosas y afiladas estalagmitas (en la caverna). Aprenda a dar los saltos del tamaño justo (grande o pequeño) para poder salvarlos todos.

Mientras Pitufo™ viaja hacia el castillo, consigue puntos cuando salta sobre cualquier obstáculo. Pero si retrocede hacia su casa, no los consigue.

Recuerde que si Pitufo™ se cae al saltar o es abatido por un ser atacante, queda eliminado. Entonces, otro Pitufo™ tiene que iniciar el rescate.

EN EL CAMPO: ¡ PELIGRO!



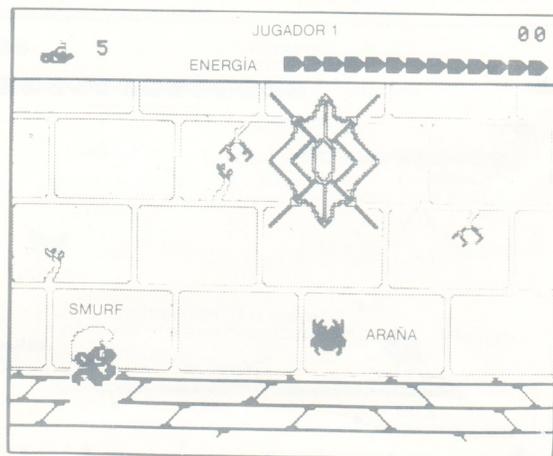
## Mantenga la energía de Pitufo™

Vigile el indicador de energía en su pantalla. Le indicará que Pitufo™ se cansa y se desanima algunas veces, mientras viaja. Pero cuando Pitufo™ penetra en un campo nuevo (bosque, campo o caverna) o cuando entra en el castillo, se empieza a sentir mejor y su nivel de energía vuelve hasta el máximo. Acuérdesse que la energía de Pitufo™ vuelve solamente cuando llega a un terreno NUEVO, pero no cuando va otra vez sobre el mismo terreno. Y cuanto más deprisa va hacia el castillo mejor se siente y más energía consigue usted. Si se le agotan las energías a Pitufo™, se cansa demasiado, y cae.

## Liberando a la amada

Finalmente, Pitufo™ llega al castillo de Gargamel™. Pero ¡que lugar tan siniestro! Las arañas acechan en la oscuridad, luego saltan sobre Pitufo™. ¿Puede ayudar a Pitufo™ a salir victorioso de este horripilante castillo?

DENTRO DEL CASTILLO DE GARGAMEL™



## Fin del juego y volver a empezar

El juego termina cuando todos sus Pitufos™ han caído. En ese momento, la pantalla muestra su puntuación final.

Apriete el botón \* para volver a jugar la misma opción de juego de Pitufos™. Apriete el botón # para volver a la lista de opciones.

**NOTA:** El botón de carga de programa (reset) de la consola "limpia" el sistema. Puede utilizarse para empezar a jugar un nuevo juego en cualquier momento, y puede utilizarse también en caso de mal funcionamiento del juego.

## PUNTUACION

Pitufo™	Puntos marcados
Salto de vallas (bosques) .....	200
Salto de montículos, terraplenes y espinos (campo).....	200-300
Salto de estalagmitas (caverna).....	200-300
Salto sobre la calavera (castillo).....	300
Rescate de Pitufita™ .....	10.000

Cada vez que Pitufo™ deja una nueva sección del campo, gana energía. Cuanto más deprisa termina Pitufo™ la sección del campo, ¡más puntos consigue!

Usted dispone de cinco Pitufos™ para cada juego.

## LA DIVERSION DE DESCUBRIR

Las instrucciones le proporcionarán la información básica que necesita para empezar a jugar con PITUFOTM; pero ¡eso es sólo el comienzo! Se encontrará con que este cartucho está lleno de posibilidades para hacer que Pitufo™ sea más emocionante cada vez que usted juega. ¡Pruebe con diferentes técnicas y disfrute del juego!