

Smurf™, Smurfette™ und Gargamel™ sind Warenzeichen  
von Peyo, © 1982.

## WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registrierkarte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen – bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen – Verzögerungen entstehen könnten.

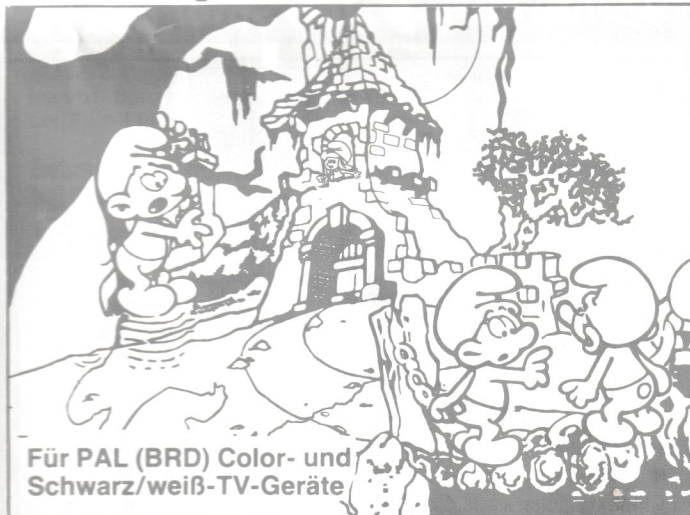
**CBS**  
ELECTRONICS

aus dem Hause

ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3

**SMURF**<sup>TM</sup>

## Spielanleitung



Für PAL (BRD) Color- und  
Schwarz/weiß-TV-Geräte

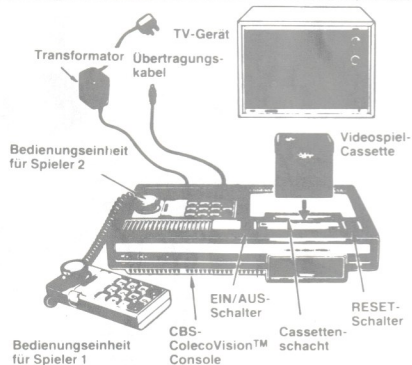
Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS  
nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™  
Videospiel-Computer

**CBS**  
ELECTRONICS

## Spielbeschreibung

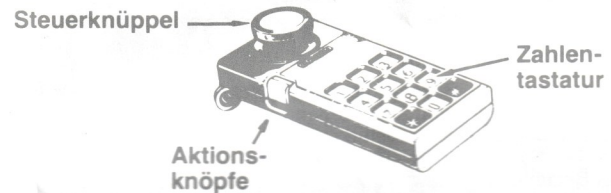
In diesem Spiel für Groß und Klein ist der kleine Schlumpf auf einer Rettungsmission unterwegs, um seine Schlümpfin zu retten, die von Gargamel™ entführt wurde und auf seinem Schloß gefangengehalten wird. Um sie zu befreien, muß er rennen, springen, sich ducken, über gefährliche Felder und durch Wälder und Höhlen laufen. Er muß angriffslustigen Habichten, Spinnen und Fledermäusen ausweichen, die vom bösen Gargamel™ geschickt wurden. Schaffst Du es, die Schlümpfin zu retten?

## Vorbereitung zum Spiel



- Schließe die Console mit dem Übertragungskabel am TV-Gerät an.
- Schließe den Transformator an der Console an.
- Verbinde den Transformator mit einer 220 V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf Kanal 3 oder 4 im VHF-Bereich ab.
- **Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – auf "OFF" beim EIN/AUS-Schalter –, bevor Du eine Cassette wechselst.**

## GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



**BEACHT:** Bei einem Spieler wird die Bedienungseinheit aus Fach 1 benutzt. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

### Gebrauch der Zahlentastatur und des Steuerknüppels bei SMURF™

- 1. Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du Dein Spiel vorher auswählen. Wenn Du nach einem Spiel \* drückst, kannst Du das gleiche Spiel wiederholen. Wenn Du nach einem Spiel # drückst, erscheint wieder die Spielwahl-Tabelle auf dem Bildschirm.
- 2. Steuerknüppel:** Mit dem Steuerknüppel kannst Du den Schlumpf vor- und rückwärts laufen, sich ducken und springen lassen.  
**Laufen:** Bewege den Steuerknüppel nach links oder rechts und der Schlumpf wird in die gewünschte Richtung laufen.  
**Ducken:** Wenn Du den Steuerknüppel zu Dir ziehst, wird der Schlumpf sich ducken.  
**Springen:** Drücke den Steuerknüppel nach vorn, wenn er steht – und er wird auf der Stelle springen. Wenn Du unmittelbar nach einem Sprung den Steuerknüppel noch einmal nach vorn drückst, wird der Schlumpf einen großen Sprung nach vorn machen. Wenn Du etwas länger wartest, macht er einen kleinen Sprung vorwärts. Wenn er während dem Laufen springt, macht er nur kleine Sprünge vorwärts. Aber sei schnell, sonst springt er nur auf der Stelle.

### **BEACHT:**

Die Aktionsknöpfe werden bei SMURF™ nicht eingesetzt.

## So wird gespielt

**BEACHTE:** Bei zwei Spielern wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein Schlumpf hinfällt.

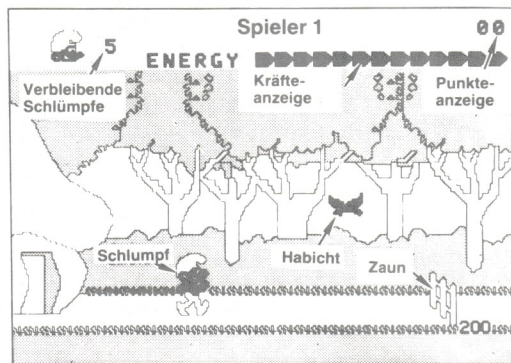
### Du hast die Wahl

Drücke auf den "Reset"-Knopf. Der Titel des Spieles erscheint auf dem Bildschirm und anschließend die Spielwahl-Tabelle. Diese Tabelle enthält eine Auflistung von Spielmöglichkeiten – numeriert von 1-8. Suche Dein Spiel aus und drücke die entsprechende Zahl auf der Bedienungseinheit. Schwierigkeitsgrade 1 und 5 sind die leichtesten Spiele, speziell für Anfänger und kleinere Kinder. Hier wird der Schlumpf nicht angegriffen und man braucht auch nicht auf den Kräfteanzeiger zu achten. Wenn Du etwas Übung hast, versuche die anderen Schwierigkeitsgrade 2-4 (für 1 Spieler) und 6-8 (für 2 Spieler).

### Die Schlümpfin wurde entführt

Nachdem Du Dein Spiel gewählt hast, erscheint der Schlumpf auf dem Bildschirm. Die Schlümpfin wird in Gargamels™ Schloß gefangen gehalten. Um sie zu befreien, mußt Du sehr weit gehen (nach rechts). Lasse den Schlumpf durch Wälder und über Felder gehen, über Straßen und durch Höhlen, bis er zum Spukschloß gelangt.

#### Schlumpf zu Hause



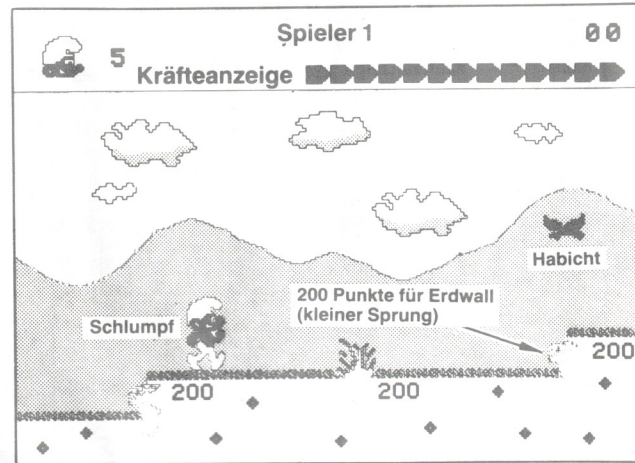
## Habichte, Spinnen und Fledermäuse!

Gefährliche Habichte, Spinnen und Fledermäuse, die vom bösen Gargamel™ abgerichtet wurden, versuchen, den Schlumpf daran zu hindern, seine Schlümpfin zu retten. Wenn diese Tiere auftauchen, muß der Schlumpf sich ducken, darüberspringen oder wegnennen.

### Die lange Reise des Schlumpfes

Der kleine Schlumpf auf seinen flinken Füßen muß allen Arten von Gefahren ausweichen. So zum Beispiel Zäunen, Steilhängen, Erdwällen, spitzen Grashalmen und Stalagmiten (in der Höhle). Versuche die verschiedenen Techniken für große und kleine Sprünge herauszufinden, um alle Hindernisse zu überwinden. Während der Schlumpf in Richtung Schloß läuft, bekommst Du Punkte, wenn er über die Hindernisse springt. Aber wenn er zurückläuft, zu seinem Haus, bekommt er für die Sprünge keine Punkte. Wenn der Schlumpf hinfällt oder von einem der angreifenden Tiere erwischt wird, ist er aus dem Spiel. Dann muß der nächste Schlumpf auf Rettungsmission gehen.

#### Über Flur und Feld: Überall lauert Gefahr



## Schlumpfkräfte

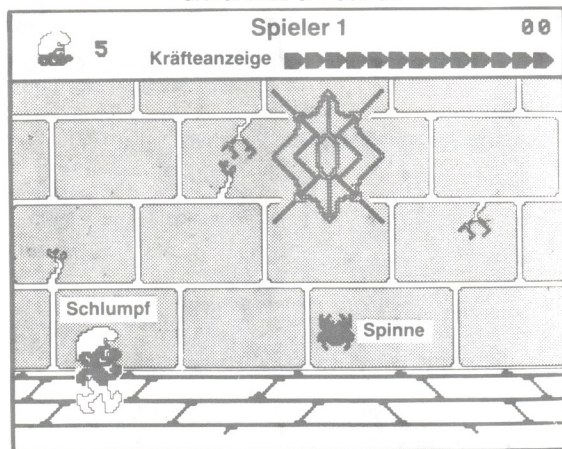
Achte auf die Kräfteanzeige. Wenn der Schlumpf müde wird, kannst Du es dort ablesen. Immer wenn der Schlumpf in eine neue Landschaft eintritt (auf ein Feld, in den Wald oder in die Höhle), oder wenn er das Schloß erreicht hat, fühlt er sich sofort wieder besser und die Kräfteanzeige zeigt wieder neue Energievorräte an.

Bedenke aber, daß der Schlumpf nur Energie bekommt, wenn er eine NEUE Landschaft betritt und nicht, wenn er irgendeine Landschaft mehrmals durchläuft. Je schneller der Schlumpf das Schloß erreicht, desto mehr Energie-Bonus-Punkte bekommst Du. Wenn die Kräfte des Schlumpfes vollkommen verzehrt sind, wird er zu müde und fällt um.

## Die Befreiung der Schlümpfin

Nach einer langen Reise erreicht der Schlumpf endlich Gargamel's™ Schloß. Was für ein fürchterlicher Ort. Spinnen lauern an der Wand und warten nur auf den Schlumpf. Kannst Du ihm helfen, die Schlümpfin aus diesem fürchterlichen Schloß zu befreien? Nur noch ein toller Sprung und Du hast sie befreit!

### GARGAMEL'S™ Schloß



## Spiel-Ende und Neubeginn

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Deine Schlümpfe hingefallen sind. Dann bekommst Du auch den endgültigen Punktestand angezeigt.

Um das gleiche Spiel zu wiederholen, drücke \*. Wenn Du # drückst, erscheint die Spielwahl-Tabelle auf dem Bildschirm.

**BEACHT:** Der "Reset"-Schalter löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann eingesetzt werden, um ein neues Spiel zu beginnen oder auch bei einer Fehlfunktion.

## Punkte

### Tätigkeiten des Schlumpfes

### Punkte

Zäune überspringen .....	200
Felsvorsprünge, Erdwälle und spitzes Gras überspringen .....	200 – 300
Stalagmiten überspringen (Höhle) .....	200 – 300
Auf den Totenkopf springen (Schloß) .....	300
Rettung der Schlümpfin .....	10.000

Jedesmal, wenn der Schlumpf einen neuen Landschaftsabschnitt betritt, bekommst Du Energie-Bonus-Punkte. Je schneller der Schlumpf einen Abschnitt durchquert, desto mehr Punkte erhältst Du. Für jedes Spiel erhältst Du 5 Schlümpfe.

## Spaß am Entdecken

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