

# TEENAGE QUEEN

## AMSTRAD, AMSTRAD DISCO

### PRELIMINARES: SOLO VERSION CASSETTE

A lo largo del juego, el programa cargará ciertos archivos desde la cinta. Para facilitar este proceso es necesario localizar los diferentes archivos en la cinta:

- Enciende tu ordenador.
- mete la cinta con la cara A mirando hacia el cassette-
- Rebobínalo hasta el principio de la cinta.
- Pon el contador a cero.
- Teclea CAT en el teclado.
- Pulsa ENTER.
- Cada vez que aparezca un archivo denominado TEENAGEn.BIN (la n es un número entre el 0 y el 12), escribe el número del contador en el esquema que hay abajo.
- Haz lo mismo en la cara B de la cinta.

Archivo

Cara N.º del contador

TEENAGE0.BIN	.....
TEENAGE1.BIN	.....
TEENAGE2.BIN	.....
TEENAGE3.BIN	.....
TEENAGE4.BIN	.....
TEENAGE5.BIN	.....
TEENAGE6.BIN	.....
TEENAGE7.BIN	.....
TEENAGE8.BIN	.....
TEENAGE9.BIN	.....
TEENAGE10.BIN	.....
TEENAGE11.BIN	.....
TEENAGE12.BIN	.....

— Cuando pierdes un juego, el ordenador te pedirá que rebobines la cinta hasta el archivo de la pantalla anterior (el número en el contador de tu esquema).

Por ejemplo, si has conseguido llegar a la pantalla TEENAGE4.BIN y pierdes el juego, entonces el ordenador te pedirá que cargues la pantalla TEENAGE3.BIN. Entonces tendrás que rebobinar la cinta hasta el número indicado en tu esquema.

## CARGANDO Y EMPEZANDO EL JUEGO

### Amstrad PCP versión cassette

- Enciende tu ordenador, mete la cinta A en el cassette.
- Para los 664, 6128 y 464 con unidad de disco, teclea ITAPE (el símbolo I se consigue pulsando las teclas SHIFT y a al mismo tiempo).
- Luego pulsa CTRL y ENTER (las teclas al lado del teclado numérico).

### Amstrad versión disco

- Enciende tu ordenador y mete el disco en la unidad de disco.
- Teclea ICPM (para conseguir el I pulsa las teclas SHIT y a simultaneamente).

## EMPEZANDO EL JUEGO

Al empezar, cada jugador tiene 100 fichas para apostar. La primera apuesta (obligatoria) es de 5 fichas. Entonces se reparten cinco cartas. Los jugadores pueden ahora empezar a apostar.

## COMO JUGAR

Pon el cursor (las teclas cursor) en las opciones que quieras, y confírmalas con la barra espaciadora. También puedes usar las teclas función del F1 al F3 o las teclas del 1 al 3 en el teclado numérico. Estas teclas corresponden a la posición de la opciones en la pantalla, de izquierda a derecha.

STAY: Pasas.

RAISE: Subes la apuesta.

CALL: Iguales la apuesta. Cambias algunas de tus cartas (en la 1.ª vuelta) o ves las cartas de tu contrario (2.ª).

## CAMBIANDO CARTAS

Selecciona las cartas que quieres cambiar situando el cursor y confirmando con la barra espaciadora. También puedes usar las teclas del 1 al 5 en el teclado numérico o las teclas función del F1 al F5. Pulsa de nuevo la tecla para cancelar tu elección. Pulsa ENTER para confirmar tu elección. Para ver todas tus cartas pulsa ESC.

## VALORES DE LAS CARTAS

El orden es 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Ningún palo es superior a los demás.

Las combinaciones, de inferior a superior, son las que siguen:

1. PAREJA: Dos cartas del mismo valor (ejemplo, dos jotas).
2. DOBLES PAREJAS: Cada pareja tiene dos cartas del mismo valor.
3. TRIO: Tres cartas del mismo valor (ejemplo, tres nueves).
4. ESCALERA: Cinco cartas, de diferentes palos, cuyos valores forman una secuencia (ejemplo, 8, 9, 10, J, Q).
5. COLOR: Cinco cartas del mismo palo, cuyos valores no forman escalera.
6. FULL: Un trio y una pareja (ejemplo, tres jotas y dos 8).
7. POKER: Cuatro cartas del mismo valor (ejemplo, 4 reinas).
8. ESCALERA DE COLOR: Una secuencia de cinco cartas del mismo palo.

## REGLAS

En primer lugar, antes de repartir ninguna carta, es obligatorio realizar una apuesta de 5 fichas. El programa se encarga de esto. Se reparten cinco cartas a cada uno de los jugadores para empezar a jugar por turnos. Al jugador que le toque abrir, puede hacerlo apostando (BET) o no (STAY). El jugador que abre puede apostar de 5 a 25 fichas. El contrario puede abandonar inmediatamente (DROP), aumentar la apuesta (RAISE) o igualarla para cambiar algunas cartas (CALL). El cambio de cartas te da una idea de las cartas de tu contrario. Si cambia 2 cartas puede querer decir que tiene un trio. ¡Aunque también puede ser un farol!

Empiezan las apuestas de nuevo. Puedes dejar la iniciativa a tu contrario (STAY) o aumentar la apuesta (BET).

Se pueden dar entonces tres situaciones para todos los jugadores:

— Abandonas el juego (DROP) si piensas que las apuestas son demasiado elevadas para las cartas que tu tienes.

— Ves la mano de tu contrario (CALL) igualando su apuesta. Las cartas de ambos se

comparan para ver quien es el ganador.

— Aumentas la apuesta (RAISE) para presionar a tu contrario. Los faroles aparecen en esta etapa. Marcarse un farol significa intimidar al contrario para que abandone, dándole la impresión de que las cartas que tienes son mucho más fuertes de lo que realmente son.

## CASOS ESPACIALES

— Si ambos jugadores deciden pasar (STAY) en el primer turno, el juego se cancela y las cinco monedas obligatorias se quedan en el bote.

— Si los dos jugadores deciden pasar en el segundo turno, se comparan las cartas de ambos para ver quién es el ganador.

## STRIP POKER

Cada vez que ganes, tu contrario tiene que darte sus fichas (prendas de ropa). Quedarás encantado de la forma en que lo hace. Jocalyn Valain ha diseñado para tí unos gráficos espectaculares.