

**JUEGOS DE PUB. CARGA DEL JUEGO.** **Comodore:** En la version de casete pulsa simultaneamente SHIFT y RUN-/STOP y a continuacion pon en marcha la cinta. En la version de disco, escribe LOAD"8",8,1 y pulsa RETURN. **Amstrad:** En la version de disco, ejecuta RUN "DISK". Para cinta, pulsa simultaneamente CTRL y la tecla ENTER (INTRO) pequena y pon en marcha el casete. Si tienes un 612B y utilizas la version de cinta, antes de realizar la operacion anterior debes escribir !TAPE y pulsar RETURN. **Spectrum:** Escribe LOAD"8" y pulsa ENTER. Es posible probar cada juego, uno por uno, o TODOS LOS JUEGOS.

**Puntuacion:** En la opcion de TODOS LOS JUEGOS se proporciona un tanteo general. Cada juego sigue su propio sistema de puntuacion, como se describe mas adelante. **ORDEN:** Dardos, Billar, Domino, Futbolin, Black Jack, Poker, Bolos.

**DARDOS:** 501 o 301, final en doble y normal. Gana el mejor de las 3 partidas.

F1 - selecciona 501/301. Joystick para apuntar y Fuego para lanzar (en Spectrum: Q, Arriba - A, Abajo - O, Izquierda - P, Derecha y ESPACIO, Lanzar).

**BILLAR RUJO:** Se juega con 8 bolas (7 blancas y una roja). La puntuacion obtenida con la bola roja se dobla. Hay que evitar: 1.- Que una bola atravesase la linea de partida; 2.- Fallar el golpe a la bola en juego; 3.-Tirar el bolo-seta (te deja sin puntos!). Despues de 10 minutos, las bolas coladas no vuelven al juego y se continua con las restantes. **Controles:** Commodore Arriba /Abajo/Izquierda/Derecha, situar la bola y Fuego para confirmar. Izquierda/Derecha, selecciona giro a izquierda/ derecha y Arriba/Abajo, selecciona giro arriba/abajo, Fuego para confirmar. Arriba/Abajo, potencia de tiro, Fuego para confirmar. Izquierda/Derecha, angulo de tiro, Fuego para tirar. Amstrad - Arriba/Abajo, situar la bola, RETURN para confirmar. Arriba/Abajo, angulo del taco. Izquierda/Derecha, fuerza del tiro. ESPACIO para tirar.

Spectrum - Q, Arriba. A, Abajo. O, Izquierda. P, Derecha.

**DOMINO:** El boton de disparo (ESPACIO) revela las fichas, de modo que asegurete que tu contrincante no est mirando. Reglas normales de juego a 3 partidas, con una libra para el ganador de cada una. **Comodore** - Fuego, revela fichas. Izquierda/Derecha, selecciona ficha. Fuego para confirmar. Arriba/Abajo -/Izda/Dcha, pone la ficha en la mesa. Cursor vertical, rota la posicion de la ficha. F1, cambia la ficha seleccionada. Amstrad - ESPACIO para comenzar (y revelar las fichas del jugador 1).Izquierda-/Derecha, selecciona ficha. RETURN para confirmar. Arriba/Abajo/Izda/Dcha, pone la ficha en la mesa. RETURN para confirmar. ESPACIO, rota la posicion de la ficha. F1, cambia la ficha seleccionada. **Spectrum** - R, revela las fichas. S, selecciona ficha. Cursor Izda/Dcha /Arriba/Abajo, mover ficha. H/V, pone la ficha en horizontal o vertical. P, confirma la posicion de la ficha. M, pantalla de menu si/no.

**FUTBOLIN:** 3 partidas a 7 bolas, con una libra para el ganador de cada partida.

**Comodore** - Arriba/Abajo, mueve los jugadores arriba/abajo.

Izquierda/Derecha, tira y vuelve a la posicion de disparo. Amstrad - Jugador 1, joystick 1. Jugador 2, joystick 2. Spectrum - Jugador 1: 1, Arriba; Q, Abajo; 2, Tirar; CapsShift, Prepararse para el tiro. Jugador 2: O, Arriba; O, Abajo; M, Tirar; SymbolShift, Prepararse para el tiro. (o joystick).

**BLACK JACK:** F1 para subir la apuesta (de 1 a 4 libras). Despues de la carta 2, S=No mas cartas, T=Otra carta, B=Apuesta. RETURN para ver la carta 2

**POKER:** Con los numeros del 1 al 5 se marcan las cartas elegidas ESPACIO para repartir las cartas - (RETURN en Amstrad).

**BOLOS:** Commodore - 5 juegos, cada uno de ellos con una libra para el ganador. 10 bolas por juego. 10 puntos por bolo acertado. Boton de fuego o ESPACIO. Amstrad - 10 puntos por bolo. 200 punto por un pleno. ESPACIO para tirar. Al mejor de tres partidas. Spectrum - Como Commodore, con cualquier tecla para tirar.