

# **Amstrad Werner**

## **Game Description**

### **Werner – Le Jeu**

#### **Description du jeu**

**English – Français**

# Amstrad Werner

## THE FIVE MOST NORMAL GAMES IMAGINABLE!!!

- Disc: Run „Werner”  
Cassette: Run „Meier” – Run „Auto” – Run „Motorrad”  
Disc: „Full Programme”, Levels 2 to 5 are played successively in one run and the points are totalled.

### 1. Diddling with Werner

- Prerequisites: a good bit of knowledge of human nature, proneness to gambling, pretty good nerves.
- Aim of the game: you want to win!
- Number of players: 2 to ???
- What you need: 13 beer mats or some other rubbish like that:  
2 dice: mugs, aluminium cups or whatever else you've got.

First you stick 13 beer mats in the middle of the table. One of the players makes a start by placing the 2 dice on the „diddling mat” (beer mat, saucer or what have you) and turning the mug upside down on top of them. Then you pick up the whole affair and give it an artful shake. If you think you've achieved a good result, stop the shaking and lift the mug in such a way that no other player can see what's on the dice. Suppose it turns out like this: = 61.

(higher number of pips: tens lower number of pips: ones). The mug is now put over the dice again and is passed on the next player. Watch out: pass on with care, dice are not to be moved and changed! Since in the course of the game the player be-

side the first one has to outdo the former one in the number of pips on the dice or at least get the same result („keep up”), it might be necessary to cheat and lie: Supposing player B only throws this: = 31.

Since he has to get the same amount or even outdo player A, he puts on his most honest face and tells his opponent it was: = 62.

Player C may or may not believe it. If he believes it he has to get more pips or just as many when he throws the dice, so that is at least also: = 62. If he thinks that B lied to him, he can tell player B to lift the dice-cup, so that all players can see, what was really thrown. In this case player B would lose the set and would get as a penalty one the 13 beer mats from the middle of the table: now player B has to start the game again.

If player B had really got 62 instead of 31, player C would have to take the beer mat and start again. – But he didn't, so now player B has to start and then tell player C the result again. C may believe it or not, and so on and so forth, until there are not more beer mats left in the middle of the table.

If one of the players is so lucky as not to get any beer mats at all, he's the winner of this set. Otherwise, the game goes on and now (phase 2) the object is to get all your beer mats back in the middle. Whoever is the first to have none left has won. Watch out! „Understatement lying” is permitted. eg: player A throws snake-eyes (double 1):

passes it on to player B, who, crook that he is, throws double 6:

but tells player C that he's „keeping up”, ie, he's got doubles 1, too. Player C does not think this possible and therefore demands to see it. And, guess what – double 6 – understatement

lying is permitted. So, C gets a mat and has to start the game again.

For everybody's fun – but with no effect on the result of the game – you could also throw „blind“, ie. Shake the dice-box and pass it on without knowing yourself what number of pips is underneath – you're either lucky or you aren't.

Now, a speciality about „diddling“: The „diddle“ (21, „MEIBER“)

is the highest score you can get in this game, and it even counts above the doubles. „Keeping up“ with „diddle“ is not permitted, therefore this special rule: Supposing, player A tells B „diddle“, he has to take a mat or A has to put down a mat during phase 2 of the game. Once this has been done, nobody is allowed to peep at the dice, so you don't know whether A lied or not! Now B can start again. If B does not believe A had a „diddle“, A has to lift the dice-box so that all players can see the result. If A really threw a „diddle“, B has to take 2 mats or A may put down two during phase 2 of the game. These were the general rules of „diddle“. By using the video/computer game „Get Going, Werner“, you can include Werner in the party of „diddle“ players, and that works as follows:

The player who is sitting in front of Werner (A) types in his result on the keyboard, example: 63. The result comes up on the screen beside Werner. Now it's Werner's turn. He either believes what was thrown on the dice himself and tells us his result in a bubble, or he doesn't believe it and lifts his left thumb, which means that player A is to show his result. If the result was correct, on the right side of the screen a „penalty“ beer mat for Werner will come up (now you also have to take one of the 13 mats and place it on top of the terminal). If, however, player A



has got less than 63, he will get the beer mat and has so start the game again. Throw the dice, type in the result on the keyboard, and Werner continues: Example: he throws 65:

The next player may believe it or not. If he believes it, he has to „keep up” with or exceed him. If he thinks Werner's lying, he just has to press the up key. Then Werner will reveal what's under the mug.

## IMPORTANT

EVERY TIME A PLAYER GETS A PENALTY MAT, PRESS [SPACE]!!!

(2 PENALTY MATS: PRESS IT TWICE)

IF WERNER THROWS A DIDDLE DURING PHASE TWO OF THE GAME AND YOU BELIEVE HIM, THEN PRESS [SPACE] ONCE. IF WERNER WANTS TO SEE WHAT YOU'VE GOT [THUMBS UP] THE RESULT YOU REALLY HAD SHOULD BY TYPED IN.

YOU WANT WERNER TO LIFT THE MUG: CURSOR UP START OF THE GAME: THROW THE DICE AND TYPE THE RESULT [1 TO 6] OR [ENTER] – THEN WERNER WILL START!

V TO LEAVE THE GAME – DISC ONLY

## **2. Who will bring along the biggest bulk of bottles to the party?**

Action: Werner in his gigantic automobile fighting the realistic enemies in everyday life. Flying melons – hand drills gone wild – lack of fuel – boiling cooling water – vicious jack-in-the-box with the condensor – and the constantly lurking ignition key extractor are keeping Werner from taking his 4 crates of beer to a party. Defend yourself!

### **3. Werner's panic tour**

What are we taking with us on our tour? The stuff we need! However, in Werner's gigantic automile there is only room for 4 things at the same time. And I told him, Werner, now pick the right ones or you'll be in trouble. To move object pointer hold button down and move joystick. [Up = Drop] [Down = Select]

### **4. Assemble a motorbike, Werner will help you.**

Werner is assembling a motorbike to sell. On top, in the window, you see the parts from which you can choose [down]. To remove a part [up]. As soon as the machine is ready to go, press COPY or FIRE-Button. If "?" comes up on the screen, something must be missing. Then Werner mounts and wants to take off. To make matters difficult, however, Helmut and Bruno, the traffic cops appear and find faults with everything that's not „original“. Now you've got to try and put the motorbike back into its original state (time's ticking away). Hope you've assembled a good vehicle and find the right buyer.

### **5. Drive in the fog (disc only)**

Smashing weather, Werner is hauling down the road on his groovy motorbike. All of a sudden he ends up in a tunnel, then there's a wall of fog and loads of traffic. Who will save Werner from hospital = ? Steer as hard as you can, but don't break the joystick.

All games with joystick or cursor control.

# WERNER – Le Jeu

Le jeu „WERNER” inclut cinq niveaux que l'on peut sélectionner séparément; ce qui veut dire que contrairement aux autres jeux, vous n'avez pas à réussir le niveau précédent pour atteindre le suivant.

## **1. Un voyage en voiture à obstacles (en voiture)**

Werner est dans sa voiture. Sa voiture avance. Eh oui, c'est fait pour ça.

De temps en temps un melon volant fonce vers lui. S'il ne se baisse pas pour l'éviter, il perd une canette de bière (une vie). S'il ne va pas assez vite, une chignole volante arrive de derrière et perce le réservoir. Mais s'il garde une vitesse élevée en permanence, il n'aura pas assez d'essence pour arriver à destination.

Même si son réservoir se fait percer, il garde la possibilité de sauver la situation en bouchant rapidement le trou avec un morceau de chewing-gum, de façon à stopper la fuite d'essence.

De derrière vient le méchant „Jeckl”. Il arrive avec une énorme masse de goudronnage, avec laquelle on aplanissait les routes il y a longtemps. Là aussi, si Werner ne va pas assez vite, Jeckl déboulera de derrière et l'applatira lui et sa voiture. Il doit alors réparer les dégâts et il aura perdu un temps précieux et surtout la bière qu'il est censé amener à une fête. Dextérité et vitesse sont essentielles pour ce jeu; c'est un jeu qui plairait autant aux „Zappers” qu'aux Stratèges.

## **2. Deuxième voiture (Promenade paniquée)**

Dans ce tableau, Werner est de nouveau assis dans sa chère voiture; ici, il n'y a pas d'action, mais vous aurez à faire travailler vos petites cellules grises...

Le long de la route arrivent toutes sortes de choses. Il y en a environ 50, et Werner ne peut en embarquer que quatre. Vous vous rendrez compte au cours du jeu que vous avez tout intérêt à prendre le casque, sinon vous risquez d'être heurté par des cailloux volants. Si cela vous arrive, le jeu se finira. Il serait aussi particulièrement censé de prendre la lampe de poche, sinon vous ne verrez rien dans le tunnel, qui arrive un peu plus tard.

Vous avez aussi besoin d'essence, mais tant pis pour vous si vous ramassez les cigarettes allumées. Vous avez aussi besoin de la roue de secours, au cas où des clous se seraient répandus sur la route. Vous devez donc embarquer certains objets mais aussi les jeter par-dessus bord dès que vous n'en avez plus besoin. Un voyage à obstacles – pour ces gens qui adorent exercer leur patience et leur logique.

## **3. „Meiern” (Bluff Poker)**

Il existe un ancien jeu de dés appelé „Meiern”, dans certaines villes de province, on l'appelle aussi „Luegen” (mentir). Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, ce jeu se joue avec deux dés. Exemple: un joueur A jette un 3 et un 4 (cachés). Il dit à son adversaire „43”. B ne sait pas s'il faut ou non le croire. Si B le croit et jette un 4 et un 2, il a donc fait 42, un score plus faible que son adversaire, mais il doit obligatoirement faire mieux. C'est pourquoi il mentira et annoncera, par exemple „51”. A „ne croit pas” et demande à regarder les dés. B doit alors les dévoiler et comme il a menti, il marque un „mat bière” (c'est-à-dire un point négatif).



„Meier” est le plus haut score: 21. Il bat tous les autres scores, même 66.

Le jeu s'affiche à l'écran en deux versions différentes. Soit vous pouvez jouer seul avec Werner, et jouer ainsi pendant toute la nuit. Soit vous jouez à plusieurs (jusqu'à 8 joueurs) plus Werner qui tient le gobelet et les scores avec l'ordinateur.

Vous connaissez tous le dessin „Werner au Joystick”. Il en existe une autre version: „Werner au Gobelet”. Werner a l'air vraiment mignon lorsqu'il joue aux dés. De temps en temps il devient tout rouge, et à d'autres moments il cligne des yeux. Et ça a peut-être un rapport avec le mensonge...

#### **4. La construction de la moto (Assemblage Moto)**

Vous devez maintenant travailler dans les trois conditions suivantes:

- a) Toutes les pièces ne sont pas compatibles, par exemple certains cadres sont trop petits.
- b) Une fois le remontage fini, nos policiers „Helmut et Bruno” décideront s'ils laissent passer Werner à leur point de contrôle. Moralité, il ne faut pas que la moto que vous construirez soit trop folle. Mais attention, il ne faut pas non plus qu'elle soit trop simple et classique, car:
- c) Hoerni arrive et veut acheter la moto, mais il ne paiera rien si elle n'est que „un vulgaire amas de ferraille comme n'importe quelle moto”. Le joueur doit sélectionner les pièces qui s'affichent à l'écran, et monter la moto, pièce par pièce, mais il est difficile de programmer les désirs de Broesel (Werner) ainsi que ses fantasmes. Les programmeurs se sont arrachés les cheveux pour essayer d'utiliser toutes les possibilités de l'ordinateur pour faire de ce jeu le meilleur possible.

## **5. Un voyage à travers le brouillard (dans le brouillard)**

Werner est assis sur sa motocyclette.

Graphiques: consulter le livre „Tout Sur Werner” (dos de la couverture). Werner conduit tranquillement lorsque qu'il arrive à un tunnel, à travers lequel il est obligé de passer. Mais le brouillard se fait de plus en plus épais jusqu' à ce qu'on ne puisse pratiquement plus voir Werner. De temps à autres, l' écran devient gris et jaune et des lumières foncent sur lui et Werner doit les éviter. De plus, il y a des moments où vous ne pouvez voir les bords de la route, en revanche vous pouvez entendre son moteur, et le fracas à chaque fois qu' il s'écrabouille.

Il paraîtrait que ce niveau est infaisable! Qui sait?

Peut-être qu'un jour il y aura un concours d'organisé pour ce niveau.

