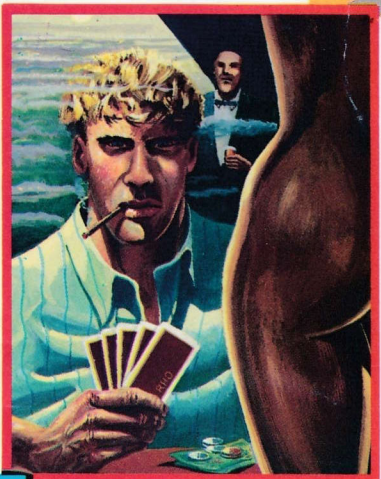


ERE
ERE INFORMATIQUE

AMST 323



CPC 464/664/6128



Tensions

**COLLECTION
SIMULATION**

Tensions

Dans l'atmosphère trouble d'une arrière-salle enfumée, vous poussiez votre "chip" sur la table. Le montant du pot atteint des sommets : la sueur perle au front de vos adversaires. Un tic nerveux agile tout coup l'un d'entre eux tandis que le pianiste se met à distiller un strop-blues des plus voluptueux. Une créature d'une sensualité rare se glisse dans la salle et conduit jusqu'à vous comme



une panthère. Gardez votre sang-froid... Tensions est un jeu de poker graphique animé, riche d'un choix de six joueurs aux stratégies différentes et d'une strip-teaseuse au déhanché incendiaire...



Made in France

ERE INFORMATIQUE

1986



AUTEUR : Régis Willm

Rappel des règles :

La "cave"(somme empruntée à la banque pour jouer), le blind -(mise minimale) et le sens de rotation du jeu sont fixés en début de partie.

Le donneur (qui distribue les cartes) et l'ouvreur (qui entame les enchères) se suivent autour de la table. A la fin de chaque tour, chacun passe son rôle au joueur suivant. Chaque joueur devient ainsi successivement ouvrier puis donneur.

Distribution des cartes :

Le donneur distribue 5 cartes une à une (la **main**). Sans prendre connaissance de son jeu, chaque joueur mise le **blind** . Les blinds, rassemblés au centre de la table, constituent le **pot**.

Ouverture du jeu :

Après "l'ouvreur" qui entame les enchères, les joueurs peuvent annoncer à tour de rôle :

- "**Parole**" : le joueur s'abstient mais se réserve le droit de participer aux enchères quand son tour de parler sera revenu.

Cas particuliers :

1. Si les quatre joueurs annoncent "Parole", le nouveau donneur redistribue les cartes. Le "blind" vient grossir le "pot". L'ouvreur exige comme "ouverture" minimale, la première "figure" (voir tableau des figures). Le joueur qui veut ouvrir peut posséder une figure de force supérieure.

2. Une "ouverture" supérieure à la précédente est exigée quand plusieurs tours de "parole" se suivent. Si elle atteint "2 paires d'AS", elle n'est plus fixée.

3. Après un tour de "parole", un joueur "couché" (qui a renoncé aux enchères et à sa mise) peut de nouveau miser à concurrence de la somme mise par ses adversaires.

TABLEAU DES COMMANDES

	BARRE ESPACE	ENTER	CHIFFRE + ENTER	AUTRE TOUCHE
TOUTES OPTIONS	s'utilise jusqu'à l'option	valide l'option		recommence le choix
CHANGEMENT DE CARTES	la carte est gardée	la carte est changée		recommence le choix au début
ENCHÈRES	couché/parole (en début de tour)	suivi/parole (en début de tour)	ouverture : mise	recommence le choix

**TOUCHES FLÉCHÉES : à la fin du tour
sauf bluff réussi :**

Montre le jeu du joueur indiqué
par la flèche.

indique le
jeu moyen du joueur indiqué
par la flèche à la fin de la partie.

SHIFT + 

Montre la première main indi-
quée par la flèche.

ESC : sortie prématurée de l'animation
strip.
ESC : sortie lorsque l'ordinateur joue
tout seul (s'arrête à la fin du tour en
cours).

- **"L'ouverture"** : le joueur mise une somme qui doit être inférieure au "pot" et à la plus petite "cave" en jeu. Le jeu est dit "ouvert".

Les enchères :

Le jeu "ouvert", les annonces possibles sont :

- "Se couche" : le joueur renonce aux enchères et perd ses mises.

- "Suivi"/"Pour voir" : le joueur mise, au total, la même somme que son prédécesseur. Il stoppe les enchères et demande à voir le jeu de ses adversaires.

- "Monte" ou "relance" : le joueur relance les enchères en misant plus que son prédécesseur. Il oblige le joueur suivant qui poursuit les enchères à miser plus que lui. Pour assurer la continuité du jeu, la mise doit être inférieure au "pot" et à la plus petite "cave" en jeu.

Fin du tour : Tous les joueurs annoncent "suivi" : les enchères sont closes. Les joueurs peuvent améliorer leur jeu en changeant une, deux, trois ou quatre cartes ("servi" = 0 carte). Changer 4 cartes ("wagon") n'est possible que si aucun joueur ne l'a fait auparavant. Les enchères reprennent sans ouverture fixée.

Détermination du gagnant :

Les joueurs restés dans la compétition comparent leur jeu. Celui qui possède le jeu le plus fort remporte la totalité des mises ("le pot") et montre son jeu. S'il ne reste plus qu'un joueur, il remporte le "pot" sans découvrir son jeu.

Bluff : élément essentiel du poker. Il consiste à intimider ses adversaires par de fortes mises de façon à les coucher sans dévoiler son jeu.

Élimination : le joueur qui a déjà bénéficié de sa "cave" de rattrapage auprès de la banque et qui l'a épuisée, est éliminé.

TABLEAU DES FIGURES

RIEN	Pas de figures particulières
PAIRE	2 CARTES/MÊME HAUTEUR
2 PAIRES	2 x PAIRE
BRELAN	3 CARTES/MÊME HAUTEUR
QUINTE (suite:séquence)	5 CARTES CONSÉCUTIVES (couleur indifférente)
COULEUR	5 CARTES/MÊME COULEUR
FULL	BRELAN + PAIRE
CARRÉ	4 CARTES/MÊME HAUTEUR
QUINTE FLUSH	QUINTE DANS LA MÊME COULEUR

REMARQUES :

- Dans un jeu de 32 cartes, la couleur est plus forte que le full ;
- Un tirage quinte et un tirage couleur sont des jeux dans lesquels il suffit de changer une carte pour obtenir une quinte ou une couleur.

Animation Strip-tease :

Surveillez le montant de votre cave.

A chaque fois que votre cave atteint (ou quitte) un multiple du montant fixé en début de jeu, vous pourrez admirer l'évolution de la stripteaseuse. en partie seulement, car la totalité de l'animation est réservée aux joueurs qui auront éliminé les trois adversaires. Huit scènes distinctes, pour le plaisir des yeux. Quand l'ordinateur joue tout seul ou qu'il y a plusieurs joueurs réels, l'animation strip-tease est supprimée.

Partie standard proposée en début de jeu :

- niveau joueur confirmé
- 4 joueurs (dont vous)
- 52 cartes - cave = 100 - blind = 1
- distribution des cartes une par une
- vitesse normale.