

```
10 REM ***** RAUF-RUNTER *****
20 REM Copyright 1985 by Berthold Freier und IDEA Verlag GmbH
30 REM
40 GOSUB 10000 : DEFINT B-O,Q-Z : GOSUB 1600
50 GOTO 300
100 REM ***** Wuerfel *****
110 CLS #2
120 GOSUB 1700 : LOCATE 15,25 : PRINT STRING$(25,CHR$(128));
130 W=INT(RND*6)+1
140 IF W=1 THEN PRINT #2,e$ : PRINT #2,b$
150 IF W=2 THEN PRINT #2,c$;e$;d$;
160 IF W=3 THEN PRINT #2,c$;b$;d$;
170 IF W=4 THEN PRINT #2,a$;e$;a$;
180 IF W=5 THEN PRINT #2,a$;b$;a$;
190 IF W=6 THEN PRINT #2,a$;a$;a$;
200 GOSUB 800
210 RETURN
300 REM ***** Spielzug *****
310 FOR SP=1 TO N :PRINT 3:s$=s$(SP) : GOSUB 1500 : NEXT SP : SP=1 : PEN 1
320 LOCATE 1,23 :PRINT STRING$(10,CHR$(128)):LOCATE 1,23: PRINT N$(SP);:LOCATE 1
,24 : PRINT "würfelt:":LOCATE 5,25:PEN 3:PRINT s$(SP):PEN 1:GOSUB 110
330 FL=-1 :PEN 1: GOSUB 1500
340 PS(SP)=PS(SP)+W
350 IF PS(SP)=8 THEN PS(SP)=19
360 IF PS(SP)=17 THEN PS(SP)=11
370 IF PS(SP)=32 THEN PS(SP)=47
380 IF PS(SP)=49 THEN PS(SP)=31
390 IF PS(SP)=54 THEN PS(SP)=77
400 IF PS(SP)=63 THEN PS(SP)=41
410 IF PS(SP)=70 THEN PS(SP)=87
420 IF PS(SP)=83 THEN PS(SP)=73
```

```

430 IF PS(SP)>90 THEN GOTO 500
440 FL=0 : s$=s$(SP) :PEN 3: GOSUB 1500
450 SP=SP+1 : IF SP>N THEN SP=1
460 FOR t=1 TO 3000 : NEXT t
470 GOTO 320
500 REM ***** Gewinner *****
510 CLS : FOR t=1 TO 1000 : NEXT t
520 LOCATE 3,5 : PEN 2 : PRINT NS(SP);" hat gewonnen !"
530 LOCATE 3,8 : PRINT "Herzlichen Glückwunsch !" : GOSUB 600
540 LOCATE 3,20 :PEN 1: PRINT "Noch ein Spiel (J/N)?"
550 g$=INKEYS
560 IF g$="" THEN GOTO 550
570 IF g$="J" OR g$="j" THEN RUN
580 LOCATE 3,24 : PEN 3 : PRINT "Auf Wiedersehen !"
590 PEN 1 : BORDER 1 : INK 0,1 : INK 1,24 : INK 2,20 : INK 3,6 : CLS : END
600 REM ***** Ehrung *****
610 SOUND 1,358,50
620 SOUND 1,319,50
630 SOUND 1,358,50
640 SOUND 1,426,50
650 SOUND 1,379,25
660 SOUND 1,358,25
670 SOUND 1,319,50
680 SOUND 1,284,50
690 SOUND 1,358,50
700 RETURN
800 REM ***** Pause *****
810 SOUND 1,426,20
820 SOUND 1,284,20
830 SOUND 1,379,20
840 SOUND 1,284,20
850 SOUND 1,426,40
860 RETURN
900 REM ***** Spielfeld *****
910 CLS
920 Z=1 : ZY=0
930 X=1
940 Y=1
950 LOCATE X,(Y+ZY)
960 IF Z=1 THEN PRINT STRING$(3,CHR$(143))
970 IF Z=0 THEN PRINT STRING$(3,CHR$(207))
980 Y=Y+1
990 IF Y<4 THEN GOTO 950 ELSE X=X+3 : Z=1-Z
1000 IF X<39 THEN GOTO 940 ELSE ZY=ZY+3
1010 IF ZY<21 THEN GOTO 930
1100 REM ***** Leitern *****
1110 L1=25 : L2=3 : e$=CHR$(151)+CHR$(207)+CHR$(157) : LZ=1
1120 LOCATE L1,L2
1130 PRINT CHR$(151);CHR$(143);CHR$(157)
1140 FOR U=1 TO 3
1150 LOCATE L1,(L2+U)
1160 PRINT e$
1170 NEXT U
1180 LZ=LZ+1
1190 IF LZ=2 THEN L1=4:L2=6 : GOTO 1120
1200 IF LZ=3 THEN L1=16:L2=12 : GOTO 1120
1210 IF LZ=4 THEN L1=22:L2=18 : GOTO 1120
1300 REM ***** Rutschen *****
1310 R1=13 : R2=2 : RZ=1
1320 LOCATE R1,R2 : PRINT CHR$(215);CHR$(213);
1330 LOCATE (R1+1),(R2+1) : PRINT CHR$(215);CHR$(213);
1340 LOCATE (R1+2),(R2+2) : PRINT CHR$(223);CHR$(213);
1350 LOCATE (R1+3),(R2+3) : PRINT CHR$(215);
1360 RZ=RZ+1
1370 IF RZ=2 THEN R1=31 : R2=8 : GOTO 1320
1380 IF RZ=3 THEN R1=10 : R2=11 : GOTO 1320
1390 IF RZ=4 THEN R1=28 : R2=17 : GOTO 1320
1400 REM ***** Zielfeld *****
1410 LOCATE 37,1 : PEN 3 : PRINT STRING$(3,CHR$(238))

```

```

1420 LOCATE 37,2 : PRINT STRING$(3,CHR$(238))
1430 LOCATE 37,3 : PRINT STRING$(3,CHR$(238))
1440 PEN 1
1450 RETURN
1500 REM ***** Spielsteine setzen *****
1510 A=P(PS(SP))
1520 I=FIX(A)
1530 J=ROUND((A-I)*100)
1540 B=PS(SP)
1550 IF FL AND B/2=INT(B/2) THEN S$=CHR$(207)
1560 IF FL AND B/2<>INT(B/2) THEN S$=CHR$(143)
1570 LOCATE I,(J-2+SP) : PRINT S$:
1580 RETURN
1590 END
1600 REM ***** Spielanleitung *****
1610 CLS : MODE 1 : INK 3,6
1620 LOCATE 10,1 :PEN 3:PRINT "R A U F - R U N T E R":PEN 1
1630 LOCATE 1,3
1640 PRINT "Bei diesem Spiel gewinnt, wer zuerst dasZielfeld rechts oben erreicht hat."
1650 PRINT : PRINT "Es wird links unten gestartet, jeder würfelt und darf um diese Augenzahl wei-terziehen."
1660 PRINT : PRINT "Leitern helfen beim schnellen Hochkommen": PRINT : PRINT "Rutschen aber werfen zurück."
1670 PRINT:PRINT "Ich wünsche Dir viel Glück !"
1680 GOSUB 1700
1690 GOTO 1740
1700 PEN 2:LOCATE 15,25:PRINT "Bitte eine Taste drücken!":PEN 1
1710 F$=INKEY$
1720 IF F$="" THEN GOTO 1710
1730 RETURN
1740 DIM P(92)
1750 BORDER 4 : INK 0,4 : INK 1,26 : INK 2,15 : INK 3,24
1760 RANDOMIZE TIME
1800 REM ***** Spielereingaben *****
1810 CLS : LOCATE 3,5 : INPUT "Wieviele Spieler (1-3)";N
1820 IF N<1 OR N>3 THEN PRINT "Bitte nur 1 bis 3 Spieler !":GOTO 1800
1830 FOR NZ=1 TO N :PRINT: PRINT "Name des Spielers Nr";NZ; : INPUT N$(NZ)
1840 IF N$(NZ)="" THEN PRINT "Bitte keine anonymen Spieler !":GOTO 1830
1850 IF LEN(N$(NZ))>10 THEN PRINT "Bitte nicht mehr als 10 Buchstaben !":GOTO 1830
1860 NEXT NZ
1870 IF N<3 THEN PRINT:INPUT "Darf ich mitspielen (J/N)";NCS ELSE GOTO 1890
1880 IF N<3 AND NCS="J" OR NCS="j" THEN N=N+1:N$(N)="CPC 464"
1890 FOR R=1 TO N :PS(R)=1 : NEXT R : S$(1)=CHR$(203) : S$(2)=CHR$(202) : S$(3)=CHR$(233)
1900 REM ***** Initialisierung *****
1910 FOR I=1 TO 13
1920 P(I)=(I*3-1)+0.2
1930 NEXT I
1940 T=24
1950 FOR I=26 TO 14 STEP -1
1960 P(I)=(I-T)+0.17
1970 T=T-4
1980 NEXT I
1990 FOR I=27 TO 39
2000 P(I)=(I-26)*3+0.14-1
2010 NEXT I
2020 T=50
2030 FOR I=52 TO 40 STEP -1
2040 P(I)=(I-T)+0.11
2050 T=T-4
2060 NEXT I
2070 FOR I=53 TO 65
2080 P(I)=(I-52)*3+0.08-1
2090 NEXT I
2100 T=76
2110 FOR I=78 TO 66 STEP -1
2120 P(I)=(I-T)+0.05

```

```
2130 T=T-4
2140 NEXT I
2150 FOR I=79 TO 91
2160 P(I)=(I-78)*3+0.02-1
2170 NEXT I
2180 GOSUB 900
2200 REM ***** Wuerfel *****
2210 WINDOW #2,12,14,23,25
2220 PAPER #2,1 : PEN #2,0
2230 a$="O O"
2240 b$=" O "
2250 c$="O  "
2260 d$="  O"
2270 e$="   " : RETURN
```