

# AMSTRAD



# ΤΑΒΛΙ

Το ακόλουθο πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα σε δύο παίκτες να παίξουν μεταξύ τους τάβλι στον AMSTRAD CPC 464. Είναι ένα εντυπωσιακό πρόγραμμα, που συνδυάζει υφάκ GGRAPHICS και ήχο. Μετά από μια σύντομη παρουσίαση, μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε «πάρτες», «ηλεκτρονική μηχανή» ή «φρέιγκα» οπότε, αφού περιμένετε για μισό λεπτό, το παιχνίδι αρχίζει. Τα ζάρια ρίχνονται αυτόματα την πρώτη φορά και όποιος παίκτης φέρει το μεγαλύτερο νομμένο παίξει πρώτος. Μπορείτε να μετακινήτε τα πούλια σας με το JOYSTICK ή με τα πλήκτρα του κέρσορα με τον ακόλουθο τρόπο.

Μετακινείτε τον δεικτή (κάτι σαν κέρσορα), που βρίσκεται μέσα στο τάβλι, πάνω απ' το πούλι που θέλετε να πάρετε, πατάτε το κουμπί του JOYSTICK (ή το πλήκτρο COPY), πηγαίνετε το πούλι στο σημείο που θέλετε και ξαναπατάτε το κουμπί. Αν, όταν παίζετε «πάρτες», θέλετε να χτυπήσετε κάποιο πούλι, τότε πρέπει ν' αφησάτε το δικό σας πάνω σ' αυτό που θέλετε να χτυπήσετε, και αυτό θα μετακινηθεί αυτόματα στην ανάλογη θέση. Μπορείτε να ρίξετε τα ζάρια με το space bar, και να μαζέψετε κάποιο πούλι τοποθετώντας το δεικτή πάνω σ' αυτό και πατώντας ENTER.

Το παιχνίδι τελειώνει αυτόματα αν ένας παίκτης μαζέψει όλα τα πούλια του, ή αν πλακωθεί μια «μόνα» (στο πλακωτό), οπότε εμφανίζεται το σκορ και το παιχνίδι σας ρυθιά αν θέλετε να ξαναπαίξετε. Αν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο πρώτος ή ο δεύτερος παίκτης θέλει να παρατηρήσει, πρέπει να πατήσει αντίστοιχα το 7 ή το 9 του αριθμητικού πληκτρολογίου, οπότε και πάλι τελειώνει το παιχνίδι.

**ΠΡΟΣΟΧΗ:** Ένας παίκτης δεν μπορεί να τοποθετήσει πάνω από δύο πούλια του στην ίδια θέση. Επίσης, στο «πλακωτό», για να τελειώσει το παιχνίδι όταν η μία «μόνα» έχει πλακωθεί, πρέπει η άλλη «μόνα» να έχει βγει. Αν πλακωθούν και οι δύο «μόνες», τότε το παιχνίδι είναι ισόπαλο.

## Δομή του προγράμματος:

- 10 - 110: Παρουσίαση
- 120 - 230: Ελληνικοί χαρακτήρες
- 240 - 280: Επιλογή
- 290 - 400: Σχεδιασμός της οθόνης

410 - 530: Έκκλιση του παιχνιδιού - αυτόματο ρίξιμο ζαριών.

540 - 640: Τοποθέτηση των πουλιών.

650 - 1360: Έλεγχος κίνησης.

1370 - 1670: Ρίξιμο ζαριών.

1680 - 1730: Ενδειξη για το ποιος παίκτης παίζει την κάθε στιγμή.

1740 - 1980: Σχεδιασμός ενός πουλίου.

1870 - 1920: Σχεδιασμός του δεικτή.

1930 - 2140: Μαζέψα των πουλιών.

2150 - 2220: Τέλος του παιχνιδιού.

2230 - 2350: Έλεγχος για τοποθέτηση των πουλιών στο «πλακωτό» και στο «φρέιγκα».

Καλή διασκέδαση!

Γιάννης Αβραήμ  
Φιλολογία 11 - 15 Κυψέλη  
Αθήνα 113 62  
8829169





```

CATE 1.1
380 ha=0:DIM a(4,14,12):DIM b(4,14,12):FOR h=60 TO 156 STEP 24:ORIGIN 128,h
:FOR v=0 TO 12:FOR x=0 TO 14:a(ha,x,v)=TEST(x#2,v#2):NEXT x:NEXT v:ha=ha+11
NEXT
390 ha=0:FOR h=60 TO 156 STEP 24:ORIGIN 128,378-h:FOR v=0 TO 12:FOR x=0 TO
14:b(ha,x,v)=TEST(x#2,v#2):NEXT x:NEXT v:ha=ha+1:NEXT
400 ORIGIN 108,190:DIM c(14,12):FOR v=0 TO 12:FOR x=0 TO 14:c(x,v)=TEST(x#2
,v#2):NEXT x:NEXT v:ORIGIN 500,190:DIM d(14,12):FOR v=0 TO 12:FOR x=0 TO 14
,d(x,v)=TEST(x#2,v#2):NEXT x:NEXT v:poles=10
410 LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(39):SOUND 1,127,-2,1,127,-2,1,127,-2,1,127,-2,1,
127,-2,1:SOUND 1,400,100,15,0,1:SOUND 1,300,100,15,0,1:SOUND 1,100,70,15,0,
1:FOR w=1 TO 2300:NEXT:FOR x=1 TO 6:LOCATE 11,1:PRINT"TO PAIXNIDI ARXIZEL"
":SOUND 5,320,20,15
420 FOR T=1 TO 400:NEXT:PRINT CHR$(17):FOR T=1 TO 200:NEXT:NEXT
430 LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(39):SYMBOL AFTER 32:LOCATE 9,1:PEN 3:PRINT"PLAY
ER 1":LOCATE 25,1:PRINT"PLAYER 2":LOCATE 12,2:PRINT pos:LOCATE 28,2:PRINT p
ob
440 IF win=0 THEN 480
450 IF win=1 THEN EVERY 40 GOSUB 1680
460 IF win=2 THEN EVERY 40 GOSUB 1710
470 GOTO 510
480 IF za=zb THEN GOSUB 1370:GOTO 480
490 IF za>zb THEN zz=1:EVERY 40 GOSUB 1680
500 IF za<zb THEN zz=2:EVERY 40 GOSUB 1710
510 IF PAIXNIDI="1" THEN GOTO 540
520 IF PAIXNIDI="2" THEN GOTO 590
530 IF PAIXNIDI="3" THEN GOTO 620
540 RESTORE 550:co=0:FOR x=1 TO 15:READ ku,vu,e,q:GOSUB 1740:(e,q)=1:NEXT
550 DATA 480,318,11,9,480,294,11,8,128,318,0,9,128,294,0,8,128,270,0,7,128,
246,0,6,128,222,0,4,248,80,4,0,248,84,4,1,248,108,4,2,330,80,6,0,330,84,6,1
,330,108,6,2,330,132,6,3,330,156,6,4
560 RESTORE 580:co=1:FOR x=1 TO 15:READ ku,vu,e,q:GOSUB 1740:(e,q)=1:NEXT
570 GOTO 640
580 DATA 480,60,11,0,480,84,11,1,128,60,0,0,128,84,0,1,128,108,0,2,128,132,
0,3,128,156,0,4,248,318,4,9,248,294,4,8,248,270,4,7,330,318,6,9,330,294,6,8
,330,270,6,7,330,246,6,6,330,222,6,5
590 RESTORE 600:FOR x=1 TO 3:co=1:READ ku,vu,e,q:GOSUB 1740:(e,q)=5:NEXT:F
OR x=1 TO 3:co=0:READ ku,vu,e,q:GOSUB 1740:(e,q)=5:NEXT
600 DATA 480,60,11,0,480,84,11,1,480,108,11,2,480,318,11,9,480,294,11,8,480
,270,11,7
610 GOTO 640
620 RESTORE 630:FOR x=1 TO 3:co=1:READ ku,vu,e,q:GOSUB 1740:(e,q)=5:NEXT
OR x=1 TO 3:co=0:READ ku,vu,e,q:GOSUB 1740:(e,q)=5:NEXT
630 DATA 128,60,0,0,128,84,0,1,128,108,0,2,480,318,11,9,480,294,11,8,460,27
0,11,7
640 FOR v=0 TO 10:FOR x=0 TO 11:down(x,v)=2:NEXT:NEXT:ku=480:vu=318:e=11:q=
9:GOSUB 1870:carv=1:s1=1:a2=2:a3=1:ENT 1,1,0,20,10,2,4:EW 1,1,0,20,10,2,4:
tone=INT(RND*300+50)
650 color=TEST(14,2):IF NOT INKEY(47)=0 THEN 710
660 IF start=1 THEN start=0:GOTO 700
670 IF zz=1 THEN zz=2 ELSE zz=1
680 IF zz=1 THEN a=REMAIN(1):EVERY 40 GOSUB 1680
690 IF zz=2 THEN a=REMAIN(1):EVERY 40 GOSUB 1710
700 GOSUB 1370
710 IF NOT (JOY(0)=4 OR INKEY(B)=0) THEN 780
720 SOUND 1,tone,60,15,1:GOSUB 2230
730 IF xu=128 THEN vvvvyyvvv=q:ON s1 GOSUB 1870,1930:ku=108:vu=190:q=10:e=
0:GOSUB 1870:ON s3 GOSUB 1920,1740 ELSE IF xu=108 THEN ON s1 GOSUB 1870,193
0:ku=500:e=1:GOSUB 1870:ON s3 GOSUB 1920,1740 ELSE 750
740 GOTO 780
750 IF xu=500 THEN ON s1 GOSUB 1870,1930:ku=480:e=11:vvvyyvq=vvv:GOSUB 187

```

# AMSTRAD

```

0:ON #3 GOSUB 1920,1740 ELSE 770
760 GOTO 780
770 IF xu=330 THEN ON #1 GOSUB 1870,1930:ku=xu-278:e=5:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB
1920,1740 ELSE ON #1 GOSUB 1870,1930:ku=xu-30:e=1:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB
1920,1740
780 IF NOT (JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0) THEN #50
790 SOUND 1,tone,60,15,1:GOSUB 2230
800 IF ku=480 THEN yyyvvyuyvvgq:ON #1 GOSUB 1870,1930:ku=500:vu=190:e=1:q=1
0:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB 1920,1740 ELSE IF ku=500 THEN ON #1 GOSUB 1870,193
0:ku=108:e=0:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB 1920,1740 ELSE 820
810 GOTO 850
820 IF ku=108 THEN ON #1 GOSUB 1870,1930:ku=128:vu=yyvvyv:e=0:q=yyv:GOSUB 1870
:ON #3 GOSUB 1920,1740 ELSE 840
830 GOTO 850
840 IF ku=278 THEN ON #1 GOSUB 1870,1930:ku=330:e=6:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB
1920,1740 ELSE ON #1 GOSUB 1870,1930:ku=ku+30:e=1:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB
1920,1740
850 IF JOY(0)=1 OR INKEY(0)=0 THEN GOSUB 2230:SOUND 1,tone,60,15,1:IF vu=15
6 THEN ON #1 GOSUB 1870,1930:vu=222:q=5:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB 1920,1740 EL
SE 870
860 GOTO 880
870 IF vu=318 THEN ON #1 GOSUB 1870,1930:vu=60:q=0:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB 1
920,1740 ELSE IF vu=190 THEN 890 ELSE ON #1 GOSUB 1870,1930:vu=vu+24:q=q+1:
GOSUB 1870:ON #3 GOSUB 1920,1740
880 IF JOY(0)=2 OR INKEY(2)=0 THEN GOSUB 2230:SOUND 1,tone,60,15,1:IF vu=22
2 THEN ON #1 GOSUB 1870,1930:vu=156:q=4:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB 1920,1740 EL
SE 900
890 GOTO 910
900 IF vu=60 THEN ON #1 GOSUB 1870,1930:vu=318:q=q+9:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB 1
920,1740 ELSE IF vu=190 THEN 1260 ELSE ON #1 GOSUB 1870,1930:vu=vu+24:q=q+1
:GOSUB 1870:ON #3 GOSUB 1920,1740
910 IF NOT (JOY(0)=10 OR INKEY(9)=0) THEN 1050
920 SOUND 1,20,35,15,2,1:SOUND 1,20,35,15,2,1:tone=INT(RND#300+50):FOR n=1
TO 500:NEXT
930 IF cary=1 THEN cary=2 ELSE cary=1
940 #1=cary:2=cary:3=cary
950 colour=TEST(14,2):IF #0 AND q=10 THEN colour=TEST(24,10)
960 IF #1 AND q=10 THEN colour=TEST(4,10)
970 IF #2 AND colour=0 THEN #1(e,g)=#1(e,g)-1
980 IF #2 AND colour=1 THEN #1(e,g)=#1(e,g)-1
990 IF #2=1 AND colour=0 THEN #1(e,g)=#1(e,g)+1:IF down(e,g)=1 THEN GOSUB 207
0:#1=xxx:uyuyvvyvuteeee:qgqg:ku=108:vu=190:e=0:q=10:GOSUB 1740:#1(0,10)=#1
(0,10)+1:#1=#0:ku=xxx:uyuyvvyvuteeee:qgqg:ORIGIN xu,yu
1000 GOTO 1020
1010 #1=xxx:uyuyvvyvuteeee:qgqg:ku=108:vu=190:e=0:q=10:GOSUB 1740:#1(0,10)
=#1(0,10)+1:#1=#0:ku=xxx:uyuyvvyvuteeee:qgqg:ORIGIN xu,yu
1020 IF #2=1 AND colour=1 THEN #1(e,g)=#1(e,g)+1:IF down(e,g)=0 THEN GOSUB 20
90:#1=#0:xxx:uyuyvvyvuteeee:qgqg:ku=500:vu=190:e=1:q=10:GOSUB 1740:#1(1,10)=#1
(1,10)+1:#1=#1:ku=xxx:uyuyvvyvuteeee:qgqg:ORIGIN xu,yu
1030 GOTO 1050
1040 #1=xxx:uyuyvvyvuteeee:qgqg:ku=500:vu=190:e=1:q=10:GOSUB 1740:#1(1,10)
=#1(1,10)+1:#1=#1:ku=xxx:uyuyvvyvuteeee:qgqg:ORIGIN xu,yu
1050 IF INKEY(18)=0 AND color=0 THEN #1=#1:hold=hold+1:GOSUB 2110
1060 IF INKEY(18)=0 AND color=1 THEN #1=#1:hold=hold+1:GOSUB 2120
1070 IF #1=15 AND #1<>0 THEN score=1:poa=poa+1:win=1:GOTO 2150
1080 IF #1=15 AND #1=0 THEN score=2:poa=poa+2:win=1:GOTO 2150
1090 IF #1=15 AND #1<>0 THEN score=1:poa=poa+1:win=2:GOTO 2150
1100 IF #1=15 AND #1=0 THEN score=2:poa=poa+2:win=2:GOTO 2150
1110 ORIGIN 480,60:IF TEST(14,2)=1 AND TEST(14,26)=0 AND TEST(14,260)<>0 AN
D #2=1 THEN score=2:poa=poa+2:win=1:GOTO 2150 ELSE ORIGIN xu,yu
1120 ORIGIN 480,60:IF TEST(14,2)<>1 AND TEST(14,260)=0 AND TEST(14,236)=1 A
ND #2=1 THEN score=2:poa=poa+2:win=2:GOTO 2150 ELSE ORIGIN xu,yu

```

```

1130 ORIGIN 480,60:IF TEST(14,2)=1 AND TEST(14,26)=0 AND TEST(14,260)=0 AND
TEST(14,236)=1 AND b2=1 THEN score=3:win=0:GOTO 2150 ELSE ORIGIN ku,yu
1140 IF pal:nlid1#="1" THEN 1260
1150 IF w(4)<5 THEN down(11,7)=0
1160 IF w(5)<5 THEN down(11,8)=0
1170 IF w(6)<5 THEN down(11,9)=0
1180 IF pal:nlid1#="2" THEN 1190 ELSE 1230
1190 IF w(1)<5 THEN down(11,0)=1
1200 IF w(2)<5 THEN down(11,1)=1
1210 IF w(3)<5 THEN down(11,2)=1
1220 GOTO 1260
1230 IF w(1)<5 THEN down(0,0)=1
1240 IF w(2)<5 THEN down(0,1)=1
1250 IF w(3)<5 THEN down(0,2)=1
1260 IF INKEY(10)=0 THEN FOR x=1 TO 700:NEXT:D1:LOCATE 13,24:GOSUB 120:PRINT
T"EISAI SIGDYRDS !":SYMBOL AFTER 32:E1:GOTO 1280
1270 GOTO 1310
1280 IF NOT(INKEY(46)=0 OR INKEY(34)=0) THEN 1280
1290 IF INKEY(46)=0 THEN score=2:win=2:paob=paob+2:GOTO 2150
1300 IF INKEY(34)=0 THEN LOCATE 13,24:PRINT SPACE$(17):GOTO 1310
1310 IF INKEY(3)=0 THEN FOR x=1 TO 700:NEXT:D1:LOCATE 13,24:GOSUB 120:PRINT
T"EISAI SIGDYRDS !":SYMBOL AFTER 32:E1:GOTO 1330
1320 GOTO 1360
1330 IF NOT(INKEY(46)=0 OR INKEY(34)=0) THEN 1330
1340 IF INKEY(46)=0 THEN score=2:min=1:paas=paas+2:GOTO 2150
1350 IF INKEY(34)=0 THEN LOCATE 13,24:PRINT SPACE$(17):GOTO 1360
1360 GOTO 650
1370 ORIGIN 0,0
1380 PLOT 288,368:DRAWR 62,0,2:DRAWR 0,30,2:DRAWR -62,0,2:DRAWR 0,-30,2
1390 FOR n=2 TO 58:PLOT x+288,370,3:DRAWR 0,26,3:NEXT:PLOT 288,368:DRAWR 30
0,2:DRAWR 0,30,2
1400 ENV 2,50,3,1:SDUND 1,200,-5,1,2,0,5
1410 a=INT(RND*60000):b=INT(RND*60000)
1420 za=INT(a/10000):zb=INT(b/10000)
1430 ss=2:FOR i=0 TO 13
1440 FOR x=0 TO 24 STEP 4:PLOT 290,x+ss+368,2:DRAW 346,x+ss+368,2:NEXT:FOR
x=0 TO 24 STEP 8:PLOT 290,x+ss+368,3:DRAW 316,x+ss+368,3:PLOT 320,x+ss+368,
3:DRAW 346,x+ss+368,3:NEXT:ss=ss+2:IF ss=4 THEN ss=0
1450 NEXT
1460 PLOT 288,368:DRAWR 62,0,2:DRAWR 0,30,2:DRAWR -62,0,2:DRAWR 0,-30,2:FOR
x=2 TO 58:PLOT x+288,370,3:DRAWR 0,26,3:NEXT:PLOT 288,368:DRAWR 30,0,2:DRA
WR 0,30,2
1470 ORIGIN 290,370
1480 IF za=0 THEN GOSUB 1620
1490 IF za=1 THEN GOSUB 1630
1500 IF za=2 THEN GOSUB 1640
1510 IF za=3 THEN GOSUB 1650
1520 IF za=4 THEN GOSUB 1660
1530 IF za=5 THEN GOSUB 1670
1540 ORIGIN 320,370
1550 IF zb=0 THEN GOSUB 1620
1560 IF zb=1 THEN GOSUB 1630
1570 IF zb=2 THEN GOSUB 1640
1580 IF zb=3 THEN GOSUB 1650
1590 IF zb=4 THEN GOSUB 1660
1600 IF zb=5 THEN GOSUB 1670
1610 RETURN
1620 PLOT 12,12:PLOT 14,12:PLOT 12,14:PLOT 14,14:RETURN
1630 PLOT 4,4:PLOT 6,4:PLOT 6,6:PLOT 4,6:PLOT 20,20:PLOT 22,20:PLOT 20,22:PL
LOT 22,22:RETURN

```

# AMSTRAD

```
1640 GOSUB 1620:GOSUB 1630:RETURN
1650 GOSUB 1620:PLOT 4,20:PLOT 6,20:PLOT 4,22:PLOT 6,22:PLOT 20,4:PLOT 22,4
:PLOT 20,6:PLOT 22,6:RETURN
1660 GOSUB 1650:GOSUB 1620:RETURN
1670 GOSUB 1650:PLOT 4,12:PLOT 6,12:PLOT 4,14:PLOT 6,14:PLOT 20,12:PLOT 22,
12:PLOT 20,14:PLOT 22,14:RETURN
1680 DI:IF c=1 THEN c=3 ELSE c=1
1690 LOCATE 9,1:PEN c:PRINT"PLAYER 1"
1700 EI:RETURN
1710 DI:IF c=1 THEN c=3 ELSE c=1
1720 LOCATE 25,1:PEN c:PRINT"PLAYER 2"
1730 EI:RETURN
1740 ORIGIN xu-2,yu:down(e,q)=TEST(14,2)
1750 IF e=1 AND q=10 THEN down(e,q)=TEST(6,10)
1760 IF e=0 AND q=10 THEN down(e,q)=TEST(24,10)
1770 IF co=0 THEN a(e,q)=a(e,q)+1:IF a(e,q)=0 THEN RETURN
1780 IF co=1 THEN a(e,q)=a(e,q)+1:IF a(e,q)=0 THEN RETURN
1790 PLOT 12,2,co:PLOT 14,2:PLOT 16,2:PLOT 18,2:FOR j=6 TO 22 STEP 2:PLOT j
,4,co:PLOT j,6,co:NEXT j:PLOT 6,6:PLOT 24,6:PLOT 8,8:PLOT 8,8:PLOT 10,8:PLOT
12,8,3:PLOT 14,8:PLOT 16,8,co:PLOT 18,8:PLOT 20,8:PLOT 22,8,3:PLOT 24,8,co
:PLOT 4,10
1800 PLOT 6,10
1810 PLOT 8,10:PLOT 10,10,3:PLOT 12,10:PLOT 14,10,co:PLOT 16,10:PLOT 18,10:
PLOT 20,10:PLOT 22,10,3:PLOT 24,10,co:PLOT 26,10:PLOT 4,12:PLOT 6,12:PLOT 8
,12:PLOT 10,12,3:PLOT 12,12:PLOT 14,12,co:PLOT 16,12:PLOT 18,12:PLOT 20,12:
PLOT 22,12,3:PLOT 24,12,co
1820 PLOT 26,12:PLOT 4,14:PLOT 6,14:PLOT 8,14:PLOT 10,14,3:PLOT 12,14:PLOT
14,14,co:PLOT 16,14:PLOT 18,14:PLOT 20,14:PLOT 22,14,3:PLOT 24,14,co:PLOT 2
6,14:PLOT 4,14:PLOT 6,14:PLOT 8,14:PLOT 10,14:PLOT 12,14,3:PLOT 14,14,co:PL
OT 16,14:PLOT 18,14
1830 PLOT 20,14,3:PLOT 22,14:PLOT 24,14,co:FOR j=6 TO 18 STEP 2:PLOT j,16:P
LOT j,18:NEXT:PLOT 20,16,3:PLOT 20,18:PLOT 22,16,co:PLOT 22,18:PLOT 24,16,co
:PLOT 24,18:PLOT 26,20:PLOT 10,20:PLOT 12,20:PLOT 14,20:PLOT 16,20,3:PLOT 18,20:PLOT 20,2
0,co:PLOT 22,20
1840 PLOT 12,22:PLOT 14,22:PLOT 16,22:PLOT 18,22:PLOT 24,16:PLOT 24,18
1850 IF co=0 THEN a(e,q)=a(e,q)-1:RETURN
1860 IF co=1 THEN a(e,q)=a(e,q)-1:RETURN
1870 ORIGIN xu,yu
1880 RESTORE 1900:FOR j=1 TO 32:READ q,k,1:PLOT q,k,1 XOR TEST(q,k)
1890 NEXT j
1900 DATA 0,0,2,0,4,0,0,2,2,2,0,4,24,0,26,0,28,0,28,2,28,2,28,4,0,18,0,20,0
,22,0,24,2,20,2,22,2,24,4,22,4,24,6,24,22,24,24,24,26,24,28,24,24,22,26,22,
28,22,26,20,28,20,28,18
1910 RESTORE 1900:RETURN
1920 RETURN
1930 ORIGIN xu,yu
1940 IF TEST(14,2)>1 THEN s3=1:s1=1:GOSUB 1870:RETURN ELSE co=TEST(14,2)
1950 IF xu=108 THEN GOTO 2000
1960 IF xu=500 THEN GOTO 2010
1970 IF yu>164 THEN 1980 ELSE 1990
1980 ha=(yu-188)/26-1:FOR v=0 TO 14:PLOT #*2,v*2,b(4-ha,x,y):
NEXT:NEXT:GOTO 2020
1990 ha=(yu-34)/26-1:FOR v=0 TO 12:FOR x=0 TO 14:PLOT #*2,y*2,a(ha,x,y):NEX
T:NEXT:GOTO 2020
2000 FOR v=0 TO 12:FOR x=0 TO 14:PLOT #*2,v*2,c(x,y):NEXT:NEXT:GOTO 2020
2010 FOR v=0 TO 12:FOR x=0 TO 14:PLOT #*2,v*2,d(x,y):NEXT:NEXT:GOTO 2020
2020 IF down(e,q)>1 THEN RETURN ELSE IF down(e,q)=0 THEN cc=co:co=0:GOSUB 2
030:GOSUB 1740:co=cc:RETURN ELSE cc=co:co=1:GOSUB 2050:GOSUB 1740:co=cc:RET
URN
2030 IF start1(e,q)=1 THEN a(e,q)=a(e,q)-1:start1(e,q)=0
2040 RETURN
2050 IF start2(e,q)=1 THEN a(e,q)=a(e,q)-1:start2(e,q)=0
2060 RETURN
```

```

2070 a(e,g)=a(e,g)-1:IF a(e,g)=0 THEN down(e,g)=2
2080 RETURN
2090 a(e,g)=a(e,g)-1:IF a(e,g)=0 THEN down(e,g)=2
2100 RETURN
2110 GOSUB 2230: SOUND 1,400,-2,15,2:GOSUB 1930:GOSUB 1870:K=K+Y:Y=0:EE=0
2120 GOSUB 2230: SOUND 1,400,-2,15,2:GOSUB 1930:GOSUB 1870:K=K+Y:Y=0:EE=0
2130 GOSUB 2230: SOUND 1,400,-2,15,2:GOSUB 1930:GOSUB 1870:K=K+Y:Y=0:EE=0
2140 RETURN
2150 SOUND 1,400,100,15,0,1: SOUND 1,300,100,15,0,1: SOUND 1,100,70,15,0,1: FO
R X=1 TO 1200: NEXT A=REMAIN(0): CLS: PEN 3: GOSUB 120: IF score=2 THEN a$="DIPL
0"
2160 IF score=1 THEN a$="MOND"
2170 IF score=3 THEN a$="ISOPALD"
2180 LOCATE 8,1: PRINT "TO PAIXNIDI TELEIVSE ": a$: SYMBOL AFTER 32: LOCATE 7,1
5: PRINT "Player 1: "p$a" " "Player 2: "p$b
2190 LOCATE 9,23: GOSUB 120: PEN 1: PRINT "UELEIS NA JANAPAJEIS : "
2200 B$=UPPER$(INKEY$): IF NOT (B$="N" OR B$="O") THEN 2200
2210 IF B$="N" THEN GOTO 90
2220 IF B$="O" THEN CLS: SYMBOL AFTER 32: PEN 3: END
2230 IF paixnidis="1" OR a<>11 OR a<>0 THEN RETURN
2240 IF q=7 AND w(7)<5 THEN down(e,g)=0: w(7)=w(7)+1
2250 IF q=8 AND w(8)<5 THEN down(e,g)=0: w(8)=w(8)+1
2260 IF q=9 AND w(9)<5 THEN down(e,g)=0: w(9)=w(9)+1
2270 IF paixnidis="2" THEN 2280 ELSE 2320
2280 IF q=0 AND w(0)<5 AND e=11 THEN down(e,g)=1: w(0)=w(0)+1
2290 IF q=1 AND w(1)<5 AND e=11 THEN down(e,g)=1: w(1)=w(1)+1
2300 IF q=2 AND w(2)<5 AND e=11 THEN down(e,g)=1: w(2)=w(2)+1
2310 RETURN
2320 IF q=0 AND w(0)<5 AND e=0 THEN down(e,g)=1: w(0)=w(0)+1
2330 IF q=1 AND w(1)<5 AND e=0 THEN down(e,g)=1: w(1)=w(1)+1
2340 IF q=2 AND w(2)<5 AND e=0 THEN down(e,g)=1: w(2)=w(2)+1
2350 RETURN

```

