

CLASSIC GAMES 2

CARHGA

SPECTRUM 48K CASSETTE: Teclea LOAD "CHESS" (o "BACKGAMMON") ENTER.

AMSTRAD CPC CASSETTE: Presiona simultáneamente la tecla pequeña de ENTER y CTRL.

CONSEJOS PARA EL BACKGAMMON

El juego empieza con tus piezas y las oponentes en posiciones predeterminadas. Tú serás siempre blancas. El propósito del juego es mover tus piezas en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del tablero hasta que estén todas en tu casa (innertable) (puntos F-A). Una vez que han llegado todas, puedes empezar a sacar piezas del tablero. Tu oponente se moverá en el otro sentido, intentando hacer mejor uso de sus lanzamientos de dados. El ganador es el primero que lleva todas las piezas fuera.

Blocking (Bloqueo): Una pieza no debe moverse a un punto donde hay dos o más fichas oponentes. Utiliza esta estrategia para obstaculizar a tu oponente.

Hit (Golpe): Una pieza sola en un punto es vulnerable a ser golpeada y vuelta a la barra. Las piezas en la barra tienen que ser reintroducidas antes que otra pueda ser jugada. Intenta no dejar piezas así de vulnerables.

Vuelta desde la barra: Utiliza la coordenada Z. Deberás estar en condiciones de volver a un punto libre o pierdes el turno.

Dice throws (Lanzamiento de dados): Tienes dos números que pueden ser aplicados a cualquier pieza. Para cada hilera introduce el punto de arranque y el punto de llegada (ejemplo, K4).

Tú tienes que mover el número exacto mostrado en el dado, lo que significa que si sacas un 4 y un 2, una pieza puede mover 4 y otra 2 o una puede mover 4 y después 2.

Doubles (Dobles): Si sacas un doble, tienes dos veces tantos movimientos. Doble tres, por ejemplo, te permite cuatro movimientos de tres puntos cada uno.

Starting (Salida): Quién empieza, se determina por la puntuación de los dados al principio. La puntuación más alta sale primero, usando los puntos que ha mostrado el dado.

INSTRUCCIONES AJEDREZ SPECTRUM

1. Fijando el nivel de juego.

Normalmente puede introducir un número desde 5-999 RETURN que dará al programa un tiempo límite para jugar.

Opciones extra incluye:

M: El tiempo del ordenador se equipará al tuyo.

P: Resolver mates.

2. Analiza posición.

Permite establecer posiciones problema.

3. Características.

Se presenta un completo menú de características con un amplio abanico de opciones, incluyendo recomendación de movimiento, autojuego, etc.

Las piezas se mueven tecleando coordenadas (ejemplo,, E2 E4).

AMSTRAD CPC

Después de cargar, tendrás las opciones en pantalla preguntándote para teclear:

N Para empezar un nuevo juego.

A Para usar el modo ANALISIS.

H Para menú de ayuda (help).

Para un nuevo juego se te pedirá que elijas tu color y el nivel de juego (level of play). Podrías cambiar niveles más tarde si lo necesitas seleccionando modo Análisis.

Durante el juego se introducen los movimientos usando las anotaciones estándar (ejemplo, E2, E4).

To castle (enroque): Introducir sólo el movimiento del Rey.

En passant (comer al paso): Introducir sólo el movimiento del Peón.

Corregir un movimiento: Haz un error deliberado en tus próximas coordenadas y tendrás otra oportunidad.

Renunciar (o introducir Modo Análisis): Teclea X.

INSTRUCCIONES BACKGAMMON

Jugar: En tu movimiento, simplemente introduce las coordenadas estándar, K4 ENTER, por ejemplo. Se moverá tu pieza cuatro puntos adelante desde K.

Se te avisará cuando alguna jugada sea ilegal. Moviendo una ficha cuando tienes una ficha en la barra, por ejemplo, o sacar cuando todavía tienes fichas fuera de tu "casa" (innertable).