

TENSIONS

REGLAS INICIALES

El "fondo" (suma depositada en la banca para jugar), el "chip" (apuesta mínima) y el sentido de rotación del juego, se fijan al inicio de la partida... El "croupier" (el que distribuye las cartas) y la "mano" (el que empieza las apuestas) se colocan alrededor de la mesa. Al final de cada vuelta, cada uno pasa su puesto al jugador siguiente. Cada jugador pasa, por

tanto, sucesivamente de ser mano a ser croupier.

DISTRIBUCION DE LAS CARTAS

El croupier distribuye 5 cartas una a una. Sin conocer todavía su juego, cada jugador apuesta un chip. Los chips amontonados en el centro de la mesa constituyen el "Pot".

APERTURA DEL JUEGO

Después de la mano, que es quien comienza las apuestas, los jugadores pueden decir por turno:

— "PASO": el jugador se abstiene, pero se reserva el derecho de participar en las apuestas cuando tenga de nuevo derecho a hablar.

Casos particulares:

1. Si los 4 jugadores dicen "Paso", el nuevo croupier distribuye las cartas y los chips de cada uno engrosan el pot.

El croupier exige como apertura mínima la primera "figura" (ver tabla de figuras). El jugador que quiere abrir puede tener una figura mayor.

2. Una apertura superior a la precedente es necesaria cuando varias vueltas de "paso" se suceden. Si se alcanza "dobles parejas de ases", no se fija más.

3. Después de una vuelta de "paso", un jugador que no va (aqueel que renuncia a las apuestas) puede de nuevo competir con la suma apostada por sus adversarios.

— "LA APERTURA": el jugador apuesta una suma que debe ser inferior al pot y al más pequeño fondo de juego.

LAS APUESTAS

Una vez abierto el juego, se puede decir:

— "NO VOY": el jugador renuncia a la puja y pierde sus apuestas.

— "VOY": el jugador apuesta, en total, la misma suma que su predecesor. Para la puja y pide ver el juego de sus adversarios.

— "SUBO": el jugador aumenta la puja apostando más que su predecesor y obliga al jugador siguiente que permanece en la puja a apostar más que él.

Para asegurar la continuación del juego, la apuesta deber ser inferior al Pot y al más pequeño fondo en juego.

Casos particulares:

Todos los jugadores indican "voy" y las apuestas se cierran. Los jugadores pueden mejorar su juego descartándose de 1,2,3 o 4 cartas (voy = 0 carta). Cambiar cuatro cartas ("wagon") no es posible si ningún jugador lo ha hecho antes. Las apuestas prosiguen sin apertura fijada.

Determinación del ganador:

Los jugadores que permanecen en la competición comparan su juego. Aquel que tenga el juego superior ganará la totalidad de las apuestas (el pot) y muestra su juego. Si no queda más que un jugador, este gana el pot sin descubrir su juego.

BLUFF O FAROL

Elemento esencial del poker. Consiste en intimidar a sus adversarios mediante fuertes apuestas, de forma que les hace retirarse sin revelar su juego. Le aconsejamos observar la expresión del rostro de tus adversarios.

ELIMINACION

El jugador que pierde su fondo por dejar que la banca le "limpie", queda eliminado.

TABLA DE COMANDOS

	BARRA ESPACIO	ENTER	CIFRA + ENTER	OTRA TECLA
TODAS LAS OPCIONES	Se utiliza hasta la opción	Valida la opción		Comienza de nuevo la elección
CAMBIO DE CARTAS	La carta se guarda	La carta se cambia		Comienza la elección al principio
APUESTAS	No voy/ Paso (al comienzo de la vuelta)	Voy/Paso (al comienzo de la vuelta)	Apertura: apuesta	Comienza de nuevo la elección

TABLA DE FIGURAS

NADA	Ninguna figura particular
1 PAREJA	2 cartas del mismo valor
2 PAREJAS	2 x pareja
TRIO	3 cartas del mismo valor
ESCALERA (sigue secuencia)	5 cartas consecutivas (color indiferente)
COLOR	5 cartas del mismo color
FULL	Trío + Pareja
POKER	4 cartas del mismo valor
ESCALERA DE COLOR	Escala del mismo color

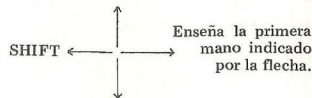
INDICACIONES

* En un juego de 32 cartas, el color es más fuerte que el full.

* Proyecto escalera y proyecto color son un juego en el cual basta con cambiar una carta para obtener una escalera o color.

TECLAS DEL CURSOR

Enseña el juego del jugador indicado por la flecha.



En el medio juego: indica el juego medio del jugador indicado por la flecha al final de la partida.

ESC: Salida prematura de la animación strip-tease.

ESC: Salida cuando el ordenador juega solo (se para al final de la vuelta en curso).

ANIMACION STRIP-TEASE

Vigila el montante de tu fondo.

Cada vez que tu fondo logre o ponga un múltiplo del importe fijado al comienzo del juego, podrás admirar la evolución de la chica del strip-tease en parte solamente, ya que la totalidad de la animación está reservada a los jugadores que eliminan a los 3 adversarios. Ocho escenas distintas para disfrute de tus ojos. Cuando el ordenador juega sólo o hay muchos jugadores simulados, la animación del strip-tease se suprime.

Partida normal propuesta al inicio del juego:

- * nivel "grendes tahures"
- * 4 jugadores (incluido tu)
- * 52 cartas. Fondo = 100 Chips = 1
- * Distribución de las cartas una por una.
- * Velocidad normal.

TENSIONS

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION

Silva, 6 - 28013 Madrid

Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25

Télex: 22690 ZAFIR E

Fax: 542 14 10

CONTIENE INSTRUCCIONES
EN EL INTERIOR

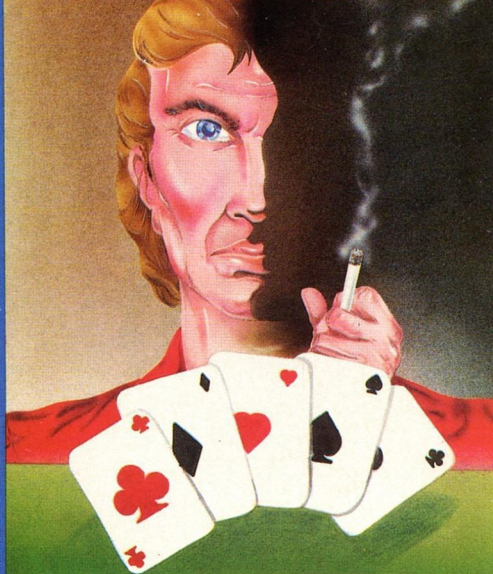


ZAFIRO

Imprinte: "Offset LA RIVA, S. A."

TENSIONS

TENSIONS



AMSTRAD
61731408