

UNETE A LA ELITE

Asegurar la edición y la difusión internacional del mejor software español, es nuestra razón de ser. Tus programas y tus ideas pueden ser los best-sellers de mañana. Autores de software, únios a la élite: llamar a David Cervigón al teléfono (91) 445 31 25.

Hasta Pronto



AMSTRAD
CPC 464/664/6128

TENSIONS

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Acaba Vd. de adquirir un programa WAR GAMES y le felicitamos por ello.

Con el fin de preservar la calidad de éste producto, nos permitimos aconsejarle lo siguiente:

- Guarde la cassette o el diskette en un estuche después de utilizarlo.
- No coloque el diskette o la cassette en la proximidad de fuentes de calor demasiado intenso, ni de campos magnéticos como altavoces o aparatos de televisión.
- Limpie regularmente las cabezas de su magnetofón con la ayuda de un algodón embebido de alcohol de 90° o de un producto especializado.
- Evite desconectar su ordenador con el diskette del programa introducido.

Autor: Regis Willm



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 el 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 (aquel 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 en 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 debe 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 observe la expresión del rostro de sus adversarios.

ELIMINACION

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

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	Trio + Pareja
POKER	4 cartas del mismo valor
ESCALERA DE COLOR	Escalera 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.

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 comien- zo de la vuelta)	Voy/Paso (al comien- zo de la vuelta)	Apertura: apuesta	Comienza de nuevo la elección

TECLAS DEL CURSOR

- ↑ Enseña el juego del jugador indicado por la flecha
- SHIFT + ← → Enseña la primera mano indicada 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

Vigile el montante de su fondo.

Cada vez que su fondo logre o ponga un múltiplo del importe fijado al comienzo del juego, podrá 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 sus 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 "grandes tahures"
- * 4 jugadores (incluido Vd.)
- * 52 cartas. Fondo = 100. Chip = 1
- * Distribución de las cartas una por una.
- * Velocidad normal.