



ZAFIRO *software*



ATROG
REX HARD
TIME OUT



PROHIBITION
METROPOL
TENSION

ATROG LA HISTORIA

Tras la época de las grandes lluvias, el pueblo Khum se asentó en una vasta extensión de territorio de las grandes llanuras, en donde, después de un gran esfuerzo colectivo consiguió establecerse y prosperar gracias a las fértiles tierras y a la abundancia de caza que proporcionaba un extenso bosque próximo a las montañas nevadas.

Con el transcurrir de los años, el pueblo Khun alcanzó un gran poderío e incluso era respetado por todas las tribus de los territorios cercanos.

Como de costumbre, aproximándose la época invernal, los guerreros del pueblo Khun se dirigen a la Montaña Sagrada con el fin de hacer ofrendas al Dios Irkal, guardián de su pueblo.

Cerca de la Montaña Sagrada sufren un brutal ataque de los bárbaros Krull, una salvaje tribu procedente del Este que había sembrado el terror en todos los territorios por donde habían pasado.

Son pocos los guerreros supervivientes después de la salvaje lucha: los que sobrevivieron pudieron llegar y avisar con tiempo al poblado del inminente peligro que se cernía. Ante tal aviso, el mermado pueblo Khum se vió obligado a marchar hacia las inhospitas tierras del Norte, donde sobrevivieron con grandes dificultades en un ambiente de rencor y resignación.

Los ancianos enseñaron y entrenaron durante años a los jóvenes en el difícil arte de la lucha. De entre todos destacó un joven guerrero llamado ATROG.

Después de largas horas de decisión, fue el elegido para la venganza de su pueblo frente a los bárbaros Krull y, a la vez, recuperar las Sagradas Piedras que fueron entregadas por los Dioses al pueblo Khun para su custodia y veneración. Ha llegado el momento de completar la venganza, su duro entrenamiento no habrá sido en vano.

EL JUEGO

El juego consta de tres fases: El poblado, el bosque, la fortaleza, que irán cargando secuencialmente a medida que vayamos terminando la anterior, tiene un suave scroll arriba-abajo y derecha-izquierda que iremos observando con las exigencias de nuestro protagonista. Nuestro protagonista podrá moverse arriba, abajo, izquierda, derecha y sus respectivas diagonales, podrá defenderse a puñetazos, patadas, golpes en el cuello y los mortales hachazos.

En cada una de las fases nuestro héroe tendrá que eliminar a todos los enemigos Krull, con una habilidad increíble para no ser masacrado.

Nuestra energía irá decreciendo con cada golpe que recibamos y dispondremos de tres vidas iniciales que se sumarán a las que vayamos recibiendo durante el juego.

MANEJO

Para el manejo de nuestro héroe podremos utilizar el joystick o el teclado, si lo hacemos con este último nuestras teclas serán las siguientes:

Q - Arriba
A - Abajo
O - Izquierda
P - Derecha
ESP - Fuego
ESC - Pausa

Movimientos defensivos: Sin el botón de fuego pulsado. Nuestro protagonista andará arriba, abajo, etc. según la tecla pulsada.

Movimientos ofensivos: Con el botón de fuego pulsado.

- Izquierda o derecha, según nos encontremos a la derecha o a la izquierda y daremos patadas y puñetazos.
- Arriba, daremos golpes en el cuello.
- Abajo, daremos el mortal hachazo.

El hacha es nuestra arma indispensable aunque no partiremos con él desde el principio del juego sino que lo conseguiremos al pasar la primera fase.

Cuando tengamos el hacha debemos utilizarlo bien ya que no siempre disponemos de él, para conseguirlo tendremos que darles un golpe en el cuello a nuestros enemigos.

Deberás aprender artes de guerra y evitar la lucha cuerpo a cuerpo.

CARA A

AMSTRAD: "RUN"

AMSTRAD DISK: "RUN ATROG"

SPECTRUM 48K ó 128 K: "LOAD"

MSX: RUN "CAS".

REX HARD

Al fin estaba allí. Había invertido todo su patrimonio, heredado de su tío Iquitos, en financiar el viaje, pero al fin estaba en la Amazonia Peruana. Aún cansado por el largo viaje, Rex revisaba su escaso equipo; no habían dado mucho por la vieja hacienda. Las gotas de sudor recorrían su frente y un cigarrillo pendía de sus labios. El calor axfisiante y los mosquitos, formaban una densa nube alrededor de la lancha, pero Rex parecía ajeno a todo ello, su mente sólo pensaba en aquel viejo texto recogido de un arcón de época colonial y en la fabulosa aventura que, sin duda, le esperaba. Con gesto mecánico sacó aquel texto que, aunque deteriorado por el tiempo, era bastante elocuente: "... llegué al Perú, mes de febrero de 1546, do serví en pos de la tarea que V.M. habíame encomendado. En llegando a la zona que los naturales conocían como Valle de Tzchtalt, nos tomamos con una corriente y osbedecien a la autoridad del capitán y piloto Lope Aguirre, montamos tiendas y descan-

samos. Aquella misma noche al cuarto de la prima, dieron con nosotros indios que gustaban comer carne humana, muertos dos tercios de cristianos y huidos los naturales, decidimos cruzar el río y descubrimos que un paso entre la maleza que nos llevó a más grandes males. Hallámosnos en un poblado indio, do descubrimos tres objetos que eran custodiados por estos indios de particular apetito. En cruzando un puente de palos y traviesas fue muerto el adelanto Diego de Luna por lo que quedamos en número de cuatro. Sin duda se trataba del poblado que, según los naturales, custodiaba la entrada del Templo Tzchtalt, do decían hallábase un Sol de metal dorado de alto una vara y tres arrobas de peso. Acabándose el puente nos topamos con una edificación por la que subimos perseguidos por los indios, en llegando arriba el piloto usó la pirámide y abrióse el suelo, cayéndonos en un subterráneo a modo de catacumba do brillaba una gema con simpar brillo, corrimos por un secreto pasadizo, saliendo frente a una torre de dos entradas, una Norte y otra Sur. En la Norte nos acontecimos de que había un mecanismo que abría una puerta en un monte cercano. Tras ver una construcción con agua que los nativos tomaban como mágica, el capitán Lope Aguirre nos apremió coger un medallón que apenas veíase en un extenso edificio. Tres llegamos al monte en cerrándose la puerta, quedándose Fernando de Montoya preso de los salvajes. Tras saltar un río de fuego, pasamos al llamado Templo Tzchtalt, allí otro mecanismo, pusamos el medallón y abrióse un camino que nos permitió al piloto y al servidor de V.M. cesárea cruzar el fuego, puesto que el flamenco, que nos servía de intérprete pereció en las llamas. Una vez llegados a una pequeña isla, vimos un edificio, que presumiase importante al ser ampliamente custodiado. La sapiencia del piloto le hizo dejar el cristal tallado en un soporte. Tras dejar la gema, que quemábale la mano, en un agujero en la roca, salió de ella un rayo como del Sol que acabó con el valiente piloto y rebotó el cristal. El rayo de origen presumiblemente diabólico, hizo aparecer el Sol del que hablaban los naturales, pero mi mala suerte hizo que acabándose mi destreza y fuerzas hubiere de huir, tras desaparecer el maléfico rayo sin poder cargar tan preciado objeto..." Después de leer el relato estaba convencido de que él si lo conseguiría. Era un aventurero osado que despreciaba el peligro. Además se informó entre los indios del río Napo del pánico que sentían los canibales del Valle Tzchtalt a los eclipses solares y hoy se produciría uno total. Ríos con pirañas, serpientes, arenas movedizas, canibales, lava y "el rayo diabólico", además del tiempo apremiante parecen impedir que REX HARD pueda ser digno de llevar ese nombre.

CARGA

RUN "DISCO".

MOVIMIENTOS DE TECLAS

Rex se puede mover en las cuatro direcciones (Arriba QP, abajo AL, derecha [], izquierda @), además de saltar, para ello se agacha. (Control y Return) y al soltar la tecla realiza el salto que puede acompañarse con una tecla de avance. La pólvora de las balas de su revólver es pésima por lo que al disparar (space) sólo conseguirá asustar a los caníbales. Para mayor claridad de visión, el programa permite observar a Rex desde cualquier ángulo. Esto se realiza con teclas que corresponden a las flechas del teclado (teclas del cursor). Las teclas de 1 a 4 se utilizan o bien para coger, utilizar o dejar los objetos que se indican en la zona inferior de la pantalla. SPACE aborta la partida.

OBSERVACIONES

En la pantalla existen varios indicadores de gran utilidad para el desarrollo del juego:

1. Indicador de vida: En el extremo derecho, indica la energía que le resta al protagonista, parpadea cuando queda poca, al acabarse la energía acaba el juego.
2. Contador de balas: Arriba a la derecha, marca el nivel de balas gastadas.
3. Contador auxiliar: Centro a la derecha, lo que marca está en función de la zona donde nos halleemos. En la Ciudad Perdida marca si la puerta está o no abierta y en el Templo de Tzchtalt, la potencia de la gema.
4. Reloj: Centro abajo, marca la hora. Al llegar a las horas en punto se acaba el juego.
5. Brújula: Con una flecha marca donde se encuentra el Norte.
6. Indicador de cosas: A medida que cogemos o soltamos los objetos, indica lo que llevamos disponibles.
7. Indicador de teclas: Abajo, indica el nombre, forma y tecla que se usan para coger o utilizar los objetos que se requieren en cada zona. Se puede pasar de una zona a otra sin haber cogido los objetos necesarios para las siguientes. El objetivo del juego es coger el SOL DORADO Y SALIR CON VIDA. ¡Suerte y astucia! las vais a necesitar.

Time Out

CARGA DEL PROGRAMA:

- Amstrad 264: Pulsad las teclas CTRL y el ENTER PEQUEÑO

Una vez cargado el juego oírás una musiquilla y verás en pantalla unas opciones:

- 1 - TECLADO (Jugarás con las teclas que trae de origen el programa.)
- 2 - KEMPSTON (En Spectrum podrás jugar con ese tipo de joystick, mientras que en Amstrad con cualquiera.)
- 3 - DEFINE (Te permite elegir las teclas a tu gusto.)
- Ø - EMPEZAR (Te traslada al viejo Oeste.)

El juego consiste en ir matando a los diversos enemigos que aparecen en pantalla y esquivar las bombas que lanzan algunos desde ventanas y balcones. Para poder matarlos dispones de un arma, la cual, mientras más disparas, mejor responderá.

Tendrás que aguantar lo que puedas hasta que el mensaje de "buena suerte" que aparece abajo, cambie por el de "rayo activado". En ese momento tendrás que decidir si vas a la derecha o la izquierda. Si no eliges el camino correcto, al cabo de unas pantallas aparecerá "mal camino" y tendrás que volver sobre tus pasos en busca del rayo que te transportará a otro tiempo.

Pepe ha inventado por fin la máquina del tiempo, está tan contento que salta de alegría. Pero se da cuenta de que en la cabina hay un tornillo suelto. Abre la portezuela y empieza a arreglarlo. En ese momento llega la mujer de la limpieza que, sin fijarse en Pepe, empuja con mala leche la puerta y Pepe queda encerrado dentro. La mujer sigue con su trabajo, pulsando sin querer un enorme botón rojo que hay en centro de la máquina. Pepe es lanzado sin control en el tiempo.

Una vez en el Oeste y habiéndose dado cuenta de lo que le ha pasado, recuerda que la máquina cuando envía a alguien a través del tiempo, en un plazo de diez minutos emite un rayo de retorno al tiempo de envío en un radio de 25 Kms. Pero lo que Pepe no sabe es que la máquina no va bien a causa de aquel tornillo mal ajustado, y no te devuelve a tu Era sin antes haber pasado por otras zonas en el tiempo. Cuando está dispuesto a ir en busca del rayo resulta que es descubierto por unos habitantes de esa época que, al ver su indumentaria, sin mediar palabra y sabiendo que en el Oeste se solía decir aquello de "dispara primero, pregunta después", empiezan a disparar sin cesar para abatirle. Menos mal que Pepe es muy previsor y siempre lleva consigo una pistola por aquello de la seguridad ciudadana. Con eso consigue defenderse de sus agresores.

DATOS TECNICOS:

El programa está realizado con un Spectrum +3 sin más ayuda que el ensamblador "Genp3 V5, 1" y sin usar ningún aparato mayor.

Aprovecha las cualidades al máximo de los Spectrum 128 (recordemos que en 48 el programa es multiparte); la música mejor, carga todo de golpe, es más rápido. Este es el primer programa hecho en España que tenga estas cualidades y que no ha sido realizado en Inglaterra por alguna casa de más fama.

Otro detalle: durante el juego suena en todo momento un tema musical adecuado a cada tiempo y muy conocido por todos. Si esto agota mucho siempre podemos quitarlo aprendiendo la pausa y luego la tecla "S".

PROHIBITION

La policía no puede hacer frente a la criminalidad que reina bajo las calles neoyorkinas y ha dispuesto poner precio a la cabeza de algunos criminales. Tu misión como mercenario es eliminar a tantos atacantes como puedas.

Pero ¡pon atención! Ellos se defenderán encarnecidamente y tienen a los rehenes.

Te hará falta actuar con prudencia para evitar víctimas inocentes.

CARGA Y PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

SPECTRUM

Introducir la cassette en el magnetofón asegurándose de que está rebobinado desde el principio.

Teclea LOAD "" (carga) y presiona RETURN

En la pantalla verás las siguientes opciones:

- * KEMPSTON
- * INTERFACE 2
- * PROTEC
- * KEYS

Después de seleccionar una de estas opciones, el programa se cargará por sí solo, y comenzará automáticamente.

PRELIMINARES

En SPECTRUM

Si juegas usando el teclado, las teclas de desplazamiento serán:

- Q - Arriba
- S - Abajo
- O - Izquierda
- P - Derecha

(Esto es para teclados "QWERTY" únicamente)

Pulsar el SPACE BAR para fuego.

Si juegas usando el teclado o el joystick: Presionar ENTER para evitar la balas enemigas.

Las teclas numéricas (1-0) fijarán la pausa.

COMMODORE CASSETTE
SHIFT RUN/STOP

AMSTRAD DISCO:

Pulsa: CPM

AMSTRAD CASSETTE (CPC 664 y 6128)

Teclea: TAPE

También para 464: Teclea RUN" y ENTER

En AMSTRAD

Si juegas con el teclado, presiona la tecla R para redefinir las teclas de desplazamiento o utiliza las teclas del cursor.

COMIENZO

Para comenzar el juego presiona J.

Tienes una misión a desempeñar: suprimir todos los atacantes que aparecen sin ejecutar víctimas inocentes.

El visor iluminado de tu fusil se pasea sobre las fachadas de las casas.

COMANDOS

Para desplazar el visor, guiar el joystick en la dirección deseada. Para disparar pulsa FUEGO.

En el teclado, utiliza las teclas que hayas definido al comienzo. Cada misión desempeñada te proporciona Dólares y pasarás a un nivel superior. Hay otros atacantes y son más rápidos.

Metropol

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC CASSETTE

En los modelos CPC 664 y CPC 6128, teclear ITAPE y pulsar (ENTER).

Pulsar simultáneamente las teclas CONTROL y ENTER pequeña o teclear RUN"".

AMSTRAD CPC DISCO

Teclea RUN "DISC" y pulsa (ENTER).

SPECTRUM 48/128K + 2 CASSETTE

En los modelos de 128K, elegir la opción 48 BASIC. Teclea LOAD y pulsa (ENTER).

SPECTRUM + 3 DISCO

Encender el ordenador, insertar el disco y pulsar (ENTER).

OBJETIVO DEL JUEGO

El propósito de este juego es obtener grandes beneficios mediante la compra, venta o alquiler de propiedades, de forma que uno de los jugadores llegue a ser el más rico y, por consiguiente, el GANADOR.

El número de jugadores que pueden participar es de 2 a 4.

BREVE DESCRIPCION DEL JUEGO

Los jugadores parten inicialmente de la casilla de SALIDA, y mueven sus fichas de acuerdo con la puntuación obtenida por los dados. Cuando un jugador llega a una casilla que NO tiene propietario, puede comprarla a la BANCA (papel desempeña el ordenador). Si no lo hace, la propiedad quedará en reserva hasta que otro o el mismo jugador llegue hasta ella y la adquiera. El objetivo de poseer propiedades es cobrar alquileres a los adversarios que se detengan en las mismas. Los alquileres aumentan considerablemente con la edificación de casas y hoteles, por lo que es muy conveniente la construcción sobre las propiedades. Si un jugador llega a una casilla de SUERTE o CAJA DE COMUNIDAD, una carta le dará unas instrucciones que seguirá obligatoriamente.

REGLAS DEL JUEGO

Después de haber elegido el número de jugadores, comienza el primer jugador. De acuerdo a la tirada de los dados, la ficha del jugador avanzará tantas casillas como indiquen los dados. Cuando finaliza su jugada, pasa el turno al siguiente jugador. Las fichas permanecen en las casillas que han ocupado y seguirán adelantando a partir de dicho punto en el próximo turno de cada jugador. Pueden permanecer en la misma casilla más de dos fichas a la vez.

De acuerdo a la casilla a la que llega un jugador, éste tendrá derecho a comprar terrenos u otras propiedades o se verá obligado a pagar alquileres (si otro jugador posee la propiedad). Contribuciones, coger tarjetas de Suerte o Caja de Comunidad, ir a la Cárcel, etc.

Si en la tirada de dados sale doble, adelantará su ficha normalmente a la casilla correspondiente, quedando sujeto a los derechos o penalidades de dicha casilla, pero conserva su turno y procede nuevamente a jugar. Sin embargo, si saca tres dobles seguidos, en vez de avanzar, su ficha irá directamente a la casilla CARCEL.

CASILLA DE SALIDA

En el transcurso del juego, los jugadores darán varias vueltas al tablero. Cada vez que una ficha llegue a la casilla de salida o pase por ella, la Banca pagará al jugador la suma de 20.000 pts., sin tener en cuenta la forma en que ha llegado hasta la salida. La suma de 20.000 pts. se pagará una sola vez por vuelta dada al tablero; no obstante, si un jugador pasa por la casilla de salida y llega a una de Suerte o Caja de Comunidad y le corresponde la tarjeta "Adelante hasta la casilla de Salida", recibe 20.000 pts. por pasar por la salida y otras 20.000 pts. por volver a ella siguiendo las instrucciones de la tarjeta.

LLEGADA A UNA PROPIEDAD NO PERTENECIENTE A NADIE

Cuando la ficha de un jugador llega a una propiedad sin dueño, tiene la opción de compra de dicha propiedad pagando a la banca la cantidad que aparece en pantalla.

Si la ficha de un jugador llega a una propiedad que tiene dueño deberá pagar un ALQUILER. Si en la finca hay una o varias casas el alquiler es mayor. Si el solar está hipotecado no puede cobrarse alquiler.

VENTAJAS PARA LOS DUEÑOS

Es de suma importancia poseer todas las propiedades de un grupo completo de determinado color, porque ésto autoriza al dueño a cobrar doble alquiler por los solares sin construir de dicha propiedad (siempre que no estén hipotecados) y, lo más importante, a edificar casas y hoteles.

LA BANCA

Este es el papel que desempeña el ordenador, el cual vende las propiedades, casas y hoteles a los jugadores que los adquieran, presta dinero sobre las hipotecas de las propiedades (pagando por ello la mitad de compra) y compra las casas y hoteles cuando le sea solicitado, pagando por ello dicho precio medio.

Se le paga a la Banca todas las propiedades que se adquieren. También se le pagan todas las contribuciones, multas, transacciones, préstamos e intereses.

Como en este caso el papel de la Banca es desinteresado, todo el dinero obtenido por multas o contribuciones se deposita en a casilla de PARQUE GRATUITO, siendo entregado al primer jugador que se caiga en dicha casilla.

LA CARCEL

Un jugador va a la Cárcel en estos casos:

1. Si su ficha va a parar a la casilla "Vaya a la Cárcel".
2. Si le sale una carta marcada "Vaya a la Cárcel".
3. Si en la tirada de dados saca tres dobles seguidos.

Si en el curso de una jugada normal la ficha de un jugador llega a la casilla Cárcel sin haber sido enviada, el jugador está "de visita", sin sufrir ningún castigo y sigue adelante de manera normal cuando le corresponda un nuevo turno.

Un jugador sale de la cárcel de alguna de estas maneras:

1. Al sacar doble en alguno de los tres siguientes turnos a su entrada.
2. Si posee una tarjeta marcada "Queda libre de la Cárcel".
3. Mediante el pago de una multa de 5.000 pts. ANTES de la tirada de dados en cualquiera de los tres turnos siguientes.

Un jugador no puede permanecer más de tres turnos en la cárcel, por lo que después de echar los dados en su tercer turno deberá pagar una multa de 5.000 pts. salvo que saque dobles.

Aunque esté en la cárcel, el jugador puede comprar y edificar casas y hoteles, vender o comprar propiedades y cobrar alquileres.

ESTACIONAMIENTO GRATIS.

Los jugadores cuyas fichas vayan a parar a la casilla Parque Gratuito obtendrán el dinero acumulado por las multas y contribuciones de los jugadores.

LAS CASAS Y HOTELES

Sólo se permite edificar casas en los solares de los que el propietario posea el GRUPO COMPLETO. La edificación de cinco casas en el mismo solar equivale a un hotel. Es aconsejable la construcción de hoteles a causa de los altos alquileres que se pueden cobrar. En cada solar no puede construirse más de un hotel.

VENTA DE PROPIEDADES

Todo jugador que posea solares sin edificar, ferrocarriles y servicios públicos podrá venderlos a otro jugador en una operación privada y por la cantidad que convengan ambos.

HIPOTECAS

Las propiedades pueden hipotecarse tan sólo por mediación de la Banca. El valor hipotecario de cada propiedad es igual a la mitad del precio de la compra. Antes de hipotecar un solar, el jugador tiene que volver a venderle a la Banca todos los edificios construidos en dicho solar; la Banca le devuelve la mitad del precio que pagó por dichos edificios. El jugador que hipoteca una propiedad retiene la posesión de la misma, de modo que ningún otro jugador podrá obtenerla levantando para ello la hipoteca que tiene la Banca. No obstante, dicho propietario puede vender su propiedad hipotecada a otro jugador a cualquier precio que convengan.

Para levantar una hipoteca el propietario tiene que pagarle a la Banca la cantidad de la hipoteca más un 10% de interés.

QUIEBRA

Un jugador entra en quiebra cuando debe más a otro jugador o a la Banca de lo que puede pagar. Si es deudor de otro jugador tiene que entregarle a dicho jugador todos sus bienes (incluidas propiedades hipotecarias) y retirarse del juego. Si el deudor es a Banca, todas sus propiedades quedarán como si ningún jugador las hubiese comprado todavía, y

se pondrán a la venta cuando un jugador llegue a una de esas propiedades. El jugador en quiebra deberá retirarse inmediatamente del juego.

El ULTIMO jugador que quede es el GANADOR de la partida.

OPCIONES DEL JUEGO

En cada momento del juego se visualiza en la pantalla el jugador que posee el turno en ese momento, con su situación económica dinero efectivo, valor de las propiedades y suma total de bienes.

Durante su turno, cada jugador dispone de una serie de opciones para realizar todas sus posibles operaciones.

Listar. Esta opción lista todas las propiedades que posee el jugador, incluyendo el estado en que se encuentra cada una de ellas (hipoteca, casas edificadas u hotel).

Hipotecar. Cuando durante el transcurso del juego, algún jugador no dispone de suficientes fondos para pagar un alquiler, multa, etc., tiene la posibilidad de hipotecar alguna de las propiedades de que dispone. Con la hipoteca percibe el 50 % del precio de costo. Es obligatorio vender todas las edificaciones que se poseen antes de hipotecar ningún solar. La venta de casas y hoteles se realiza con esta opción.

Recobrar. Es la opción contraria a la hipoteca. Sólo sirve para recobrar el control de un propiedad hipotecada.

Comprar. Sirve para comprar propiedades a otro jugador, teniendo en cuenta que ésto siempre se hace por un precio convenido previamente por los jugadores interesados.

Vender. Se realiza en los mismos términos que la compra de propiedades.

Edificación de casas. Sirve para cobrar más tasas al paso del resto de los jugadores por ellas. Hay que tener en cuenta que no se podrán poner casas mientras no se tenga un grupo completo, representado por las propiedades de un mismo color.

Quitar. Sin un jugador quiere retirarse en medio de una partida, debe elegir esta opción. Las propiedades que posea quedan inicializadas y en poder de la Banca, pudiéndose comprar cuando se caiga en su casilla.

Visualizar (solo versión Spectrum). Si se comete algún error y desaparece el juego de la pantalla, proceder de la siguiente forma: teclear CLS: GOTO D <ENTER> y a continuación elegir esta opción pulsando "V", volviendo el juego al punto en el que se había interrumpido.

El programa está preparado de manera tal que no aceptará ninguna jugada ilegal. Del mismo modo, cuando algún jugador se quede sin dinero y sin propiedades, quedará automáticamente eliminado por el ordenador, saltando su turno cada vez que le corresponda.

Cuando quede un único jugador, el programa le presentará como ganador de la partida.

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 un 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 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 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 ó 4 cartas (voy = 0 carta). Cambiar cuatro cartas ("waggon") 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 sus 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 × 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	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.

TECLAS DEL CURSOR

Enseña el juego del jugador indicado por la flecha.

SHIFT

Enseña la primera mano 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 "grandes tahures"
- * 4 jugadores (incluido tú)
- * 52 cartas. Fondo = 100 Chips = 1
- * Distribución de las cartas una por una.
- * Velocidad normal.