

STRIP POKER II PLUS

CARGA:

Spectrum: LOAD " " ENTER

Amstrad: CTRL y tecla pequeña de ENTER

MSX: CLOAD " " RETURN. Cuando el programa esta cargado teclea RUN y presiona RETURN.

ATARI ST: Asegurate que estas en modo de baja resolución. Introduce el disco y conecta. Selecciona el icon STRIP.PRA.

Amiga: Asegurate que el disco esta protegido. Introduce el disco cuando el ordenador pregunta por el WORK BENCH. Los propietarios del Amiga 1000 necesitarán primero cargar KICKSTART 1.2. Por favor desconectar el drive externo.

IBM y compatibles: Carga MS DOS y teclea STRIP, luego presiona ENTER.

INSTRUCCIONES

Al comienzo de cada mano cada jugador debe apostar. La apuesta es siempre \$ 5 y es introducida automáticamente. Ambos jugadores, tú y tu oponente comenzais con \$ 100. Tus cartas aparecen en la parte baja de la pantalla.

«**STAY**» —Quedarse— significa que has escogido no hacer nada por ahora y esperas ver lo que hace tu oponente. Si este tambien se queda durante la primera vuelta, entonces la mano se vuelve a dar y se añaden otros \$ 5 al pot. No puedes quedarte si tu oponente ha apostado o elevado.

«**DROP**» —No ir— significa que concedes la mano y el dinero a tu oponente. Puedes no ir en cualquier momento si es tu turno.

«**BET**» —Apostar— significa que quieres poner algún dinero en el pot en espera de que tu oponente haga lo mismo, y así poder ganarlo todo.

«**RAISE**» —elevar, subir la apuesta— Si tu oponente ha apostado y tu crees que tienes la mejor mano (o deseas intimidar o asustar a tu oponente para que no vaya) puedes subir el dinero del pot. Las apuestas y las subidas tienen un mínimo de \$ 5 y un máximo de \$ 25. Se hace en incrementos de \$ 5 y hay un máximo de dos apuestas por persona y por vuelta de apuesta.

«**CALL**» —Aceptar— Solo puedes aceptar si tu oponente ha elevado la apuesta. «Call» significa que estas dispuesto a igualar la cifra que tu oponente ha puesto en el pot, pero que por ahora no quieres subirla.

Cuando se ha completado la apuesta y los dos van y ninguno se queda, puedes levantar cartas. Tu siempre las levantas primero y hasta 5. Varas un indicador sobre tu primera carta. Si deseas descartarte de esa carta presiona la barra de espacio. Cuando has finalizado el descarte mueve la flecha hacia «**DONE**» y presiona espacio.

Una nueva vuelta de puestas se realiza después de levantar. Después de la segunda vuelta de apuestas, se te muestra la mano de tu oponente y eres informado de quien gana la mano y cuanto gana. Debes notar que

no verás la mano de tu oponente si éste no va o ambos os quedais.

Cada vez que tu o tu oponente os quedeis sin dinero, se te asignaran otros \$ 100 a cambio de una prenda de vestir. Esta debe ser anotada por la computadora. Si ganas no tienes que dar ninguna prenda y tu apuesta es cancelada, pero si tú o tu oponente perdeis, la prenda que fue dada en prestamo deberá ser entregada. Podrás recuperar las prendas en cualquier momento en que las ganancias vuelvan a ser superiores a \$ 100 . Cuano esto sucede la ropa es devuelta y se restan \$ 100 de las ganancias.

En el momento en que tú o tu oponente perdeis toda la ropa el juego finaliza.

El programa y DONNA estas grabados en una cara de la cinta y SAM en la otra cara.

Si deseas jugar con DONNA carga la cara 1 de la cinta. Para jugar con SAM, debes primero jugar una mano con DONNA, entonces se te darán opciones y una de ellas es «PLAY ANOTHERGIRL» —jugar con otra chica— Selecciona esta opción, rebobina la cinta en la otra cara y carga SAM.

CONTROLES

Utiliza las teclas de cursor y la barra de Espacio para confirmar la selección.

AMIGA / ATARI ST / PC Compatibles

Seleccionando oponentes:

* Amiga y Atari ST: Todo el programa se controla con el Mouse. Simplemente dirígelo al area apropiada en

la línea de comando y presiona el botón izquierdo del Mouse.

* PC Compatible: Utiliza el cursor y la tecla de ENTER. Presiona la barra de espacio para vision completa de imagen.

Para apostar, apuntar y apretar en la palabra «BET». Para no ir, en la palabra «DROP», etc.

En el descarte, apunta a la carta y aprieta. Si cambias de idea, apunta y aprieta de nuevo y la carta reaparecerá. Después del descarte, apunta a «DONE» para obtener nuevas cartas.

Los fondos de tu oponente aparecen a la derecha de la pantalla, los tuyos a la izquierda.

Tus cartas están en la parte baja de la pantalla.