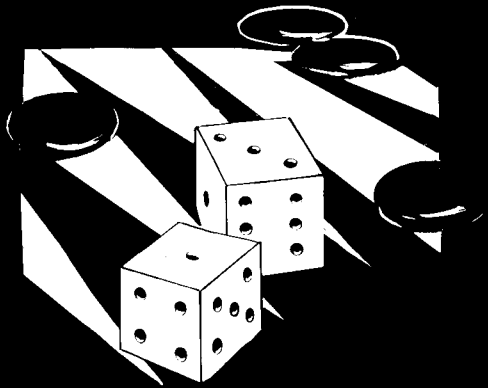
INSTRUCCIONES

BACKGAMMON

para ordenadores AMSTRAD 464/664/6128



ACE

BACKGAMMON

En este juego usted juega con las fichas azules y el ordenador con las rojas. Esto significa que sus fichas se mueven del borde inferior derecho del tablero (en sentido contrario a las agujas del reloj) hasta el superior. El ordenador moverá en la dirección opuesta.
Cada posición tiene una letra. Para mover hacia una posición teclee la letra y uno de los números que muestran los dados. E.j. para mover una ficha cuatro espacios desde la posición K teclee «K4» o «4K». Si Vd. intenta hacer un movimiento incorrecto el ordenador se lo indicará. Recuerde pulsar siempre ENTER después de teclear su jugada.
En el inicio de cada partida, los dados son tirados. El que está situado en la parte superior pertenece al ordenador y el localizado en la inferior a Vd. El que saca la puntuación más alta empieza a jugar, usando la puntuación de ambos dados. Si los números del dado son iguales, Vd. realiza doble movimiento.
Hay cuatro opciones extra que puede elegir durante la partida, introduciendo «OP» cuando vea la cuestión «SU MOVIMIENTO?». La pregunta «ABANDONAR, INTERCAMBIO, COLORES O DADO?» aparecerá entonces y podrá introducir la letra de la opción que desee.
S - Salir. Renuncia al juego.
I - Intercambio. Cambia la posición con el ordenador. Vd. continua jugando con el mismo color, en la misma dirección, pero en la misma posición que su oponente ha dejado sus fichas. Vd. sólo puede hacer ésto antes de mover una ficha durante su turno.
C - Colores. Se utiliza para cambiar los colores de la pantalla. Se le preguntará qué tinta quiere cambiar (0 para el negro del fondo, 1 para el tablero, 2 para sus fichas y 3 para las del ordenador) y el color que desea (0 a 26).
D - Dado. Altera la tirada del dado. Utilice la forma manual para introducir sus propias tiradas con el dado y la automática para tirar el dado del ordenador.

BACKGAMMON PARA PRINCIPIANTES

La partida comienza con sus fichas y con las piezas de su oponente en las posiciones predeterminadas. El propósito del juego es mover sus fichas en dirección contraria a las agujas del reloj alrededor del tablero hasta que todas ellas estén en el último cuadrante. Una vez todas ellas hayan llegado puede irlas extrayendo del tablero. Su oponente moverá las fichas en el otro sentido, tratando de sacar el mayor partido de las tiradas con los dados. El ganador es el que consigue primero extraer todas las fichas del tablero.

OBSTRUCCIÓN: Una pieza no puede ser trasladada a una posición donde hay dos o más fichas del oponente. Use la estrategia de mover en parejas y monopolizar posiciones para impedir el juego de su contrincante.

UN TIRO: Una ficha sola en una posición es vulnerable. Si el contrario coloca una ficha en esa misma posición, se la «come», es decir, la devuelve al punto de inicio de juego, lo que significa ponerla en el centro y obligar a empezar todo de nuevo. Las fichas en esta posición deben ser introducidas antes de mover cualquier otra ficha, cosa difícil cuando su oponente está monopolizando su espacio. Intente no dejar sus fichas vulnerables de esta manera.

VOLVER A JUGAR UNA FICHA ELIMINADA (use la coordenada z); Vd. puede volver a una posición libre, a una con una sola ficha, o perder su turno. No puede sacar todas las fichas del tablero hasta que todas las piezas estén en juego.

TIRADAS CON LOS DADOS: Vd. dispone de números aplicables a cualquier ficha, juntos o separados. Para cada número teclee la posición en la que está situada y el número de puntos que ha de mover. Ej. «K2».
Debe mover el número exacto mostrado por los dados, lo que significa que si Vd. tiene 4 y 2, una ficha puede

moverse 4 posiciones y otra 2, o bien, puede mover primero 4 y luego 2 con la misma ficha.

DOBLES: Permite doblar muchos movimientos y es bueno asegurar posiciones para mover dos fichas a la vez. Doble 3, por ejemplo, permite hacer 4 movimientos individuales de 3 puntos.

QUIEN INICIA LA PARTIDA viene determinado por la tirada de dados al principio. El que está situado en la parte superior pertenece al ordenador y el inferior a Vd. Quien saca mayor puntuación empieza la partida y utiliza ambos números para el primer movimiento.
Las dos tiradas del dado deben ser usadas, si es posible, en cualquier orden. Algunas veces encontrará su movimiento bloqueado por el contrario; en tal caso ha perdido su turno. Si sólo una puede jugar ha de hacerlo con el número mayor.

VD. GANA SI SACA SUS FICHAS PRIMERO: Sólo cuando todas sus fichas estén en la última sección del tablero tendrá la libertad de hacerlo, con la puntuación más baja que señale los dados. Una ficha que esté a 3 puntos de la última sección necesita un tiro de 4 para salir, por ejemplo. La excepción de ésto constituye que no haya ninguna ficha en esta posición pero esté a 6 puntos. Esta ficha debe ser movida antes con los números menores.
Si Vd. saca todas sus fichas antes de que su oponente haya sacado alguna, habrá ganado un GAMMON. Si él tiene alguna ficha en la parte izquierda del tablero o en la tabla que le pertenece a Vd., es un BACKGAMMON o triple partida.

© ACESSA 1985

ACE software, S.A.
Tarragona, 110 - tel. 325 10 58* - 08015 Barcelona.