



DIMensionNEW[®]

Y' AHTZEE

Enhorabuena:

Acaba de adquirir un programa DIMensionNEW para su ordenador AMSTRAD, que le hará pasar horas de entretenimiento y diversión jugando contra su inteligente ordenador.

Y' AHTZEE es un juego de azar y estrategia que en esta versión para su AMSTRAD permite participar de 1 a 6 jugadores.

INSTRUCCIONES DE CARGA DEL PROGRAMA

- Programa en CINTA CASSETTE para ordenador AMSTRAD CPC 464.
Conecte el ordenador y prepare la cinta cassette que contiene el programa desde el principio. Teclee en su ordenador RUN"YAHT" y pulse ENTER.
- Programa en CINTA CASSETTE para ordenador AMSTRAD CPC 664 y 6128.
Conecte el ordenador y prepare su cassette para lectura, asegúrese de que el volumen se encuentra en una zona medio-alta, coloque la cinta conteniendo el programa desde el principio. Teclee: TAPE y pulse ENTER; el ordenador responderá con el mensaje READY.
Teclee ahora RUN"YAHT" pulse ENTER y PLAY en su cassette.
- Programa en DISKETTE para ordenador CPC 664 y 6128.
Conecte el ordenador, coloque el Diskette en su alojamiento visto por la Cara A, teclee RUN"YAHT" y pulse ENTER.

En cualquiera de los casos anteriormente citados el juego se inicializará automáticamente una vez el programa haya sido cargado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador por turnos puede lanzar 5 dados hasta 3 veces consecutivas, pero antes de la segunda y tercera tirada puede fijar los que crea que le ayudarán a conseguir la combinación adecuada; indicando con un número del 1 al 5, el dado que quiere volver a lanzar (1 es el dado de la parte izquierda de la pantalla).

Según la combinación obtenida después de las 3 tiradas, debe elegirse una de las 13 secciones (A-M) que aparecen en pantalla; (y que se detallan más adelante); intentando obtener el mayor número de puntos cada vez, pero ¡CUIDADO! según las secciones elegidas usted puede llegar a las últimas rondas de la partida "obligado" a una determinada combinación; y si no la consigue realizar sumara 0 puntos.

Una vez realizadas las 13 combinaciones de cada jugador, el ganador será lógicamente aquel que haya obtenido más puntos; pasando su nombre

a la lista de los 10 mejores RECORDS que aparecen al final de la partida.

TABLA DE COMBINACIONES

En pantalla aparece la tabla siguiente:

A suma los 1 (ej. 41156 = 2 puntos)

B suma los 2 (ej. 22213 = 6 puntos)

C suma los 3 (ej. 14456 = 0 puntos)

D suma los 4 (ej. 45612 = 4 puntos)

E suma los 5 (ej. 55145 = 15 puntos)

F suma los 6 (ej. 63261 = 12 puntos)

Cuando la suma de las secciones A-F es mayor de 62 puntos, se obtiene un BONUS adicional de 35 puntos.

G 3 iguales TOT (ej. 55125 = 18 puntos)

H 4 iguales TOT (ej. 14444 = 17 puntos)

I full (3 y 2) 25 (ej. 32233 = 25 puntos)

J Escala de 4 30 (ej. 14236 = 30 puntos)

K Escala de 5 40 (ej. 65324 = 40 puntos)

L Y'AHTZEE 50 (ej. 11111 = 50 puntos)

M Comodin TOT (ej. 13461 = 15 puntos)

Como se observa las secciones I a L tienen una puntuación fija y es indiferente el tipo de combinación para obtenerla, es decir vale 50 puntos igual un Y'AHTZEE formado con cinco "1" que otro formado con cinco "6".

La sección M debe reservarse como emergencia y se recomienda dejarla para el final de la partida cuando ya se empieza a ir "obligados"; nos puede sacar de una situación de apuro. No obstante la estrategia de la partida debe de marcarla el propio jugador.

COMO TIRAR LOS DADOS

Una vez aparecida la primera combinación en pantalla y para volver a tir-

rar los dados, debemos seleccionar los que queremos volver a lanzar, pulsando su número de orden (1 a 5) quedando indicados en pantalla con una señal debajo de los mismos. Una vez seleccionados pulsar ENTER y volverán a aparecer los nuevos valores para cada dado.

Caso de que antes de la 3ª tirada, apareciese una combinación que nos interese; pulsar ENTER sin marcar ningún dado y ésta quedará fijada.

Para incrementar la fuerza de la tirada del dado se puede pulsar varias veces el número de orden de dado a tirar (normalmente con una vez es suficiente), antes de pulsar ENTER.

COMO MARCAR LA SECCION

El ordenador le preguntará: Sección (A-M?) y usted de pulsar la letra de la sección que interese.

Si la combinación es correcta, se sumarán los puntos obtenidos, en caso contrario se obtienen 0 puntos y se pasa el turno al siguiente jugador.

Caso de pulsar una sección ya ocupada, aparecerá el mensaje "NO VALIDO" y el ordenador esperará una nueva entrada correcta.

Este programa ha sido diseñado, elaborado y producido por el equipo técnico de DIMensionNEW, teniendo ésta todos los derechos legales respecto a éste y habiendo licenciado en exclusiva a IDEALOGIC, S.A. para su comercialización en todo el mundo.

Queda terminantemente prohibida la reproducción total o parcial de este programa de ordenador por cualquier medio, inclusive en otro ordenador de diferente sistema operativo. Así mismo no se permite el alquiler de este programa.

COPYRIGHT DIMensionNEW 1985

DEPOSITO LEGAL B-16332/85

AMSTRAD ES UNA MARCA REGISTRADA DE AMSTRAD CONSUMER ELECTRONICS plc.

HECHO EN ESPAÑA. MADE in SPAIN.