

BACK

El campo de juego se subdivide en cuatro partes, interior y exterior blanca e interior y exterior negra, quedando las dos de un color, de un mismo lado.

El juego consiste en llevar lo más rápido posible las fichas propias al campo de juego interior propio. En cuanto se encuentren las quince fichas en el campo interior propio, se pueden empezar a sacar del mismo, de acuerdo con los puntos que indiquen los dados. Ganará el jugador que haya sacado primero todas las fichas. No se podrá empezar a sacar fichas hasta que no se hayan reunido las quince en el campo interior propio.

El recorrido que ha de hacerse irá desde el campo interior del adversario, atravesando el campo exterior de éste, el exterior propio y por fin el interior propio.

BLOQUEADO es un punto ocupado por dos o más fichas.

FICHA SUELTA es la que se encuentra sola en un punto (se podrá matar.)

TIRADA DOBLE es cuando los dados muestran las mismas cifras. En este caso el jugador puede utilizar el doble del valor total obtenido. Este podrá repartirse en más de un movimiento.

INSTRUCCIONES DE CARGA

- Conecta el cable desde el "EAR" del cassette al "EAR" de tu SPECTRUM.
- Rebobina la cinta hasta su principio, y coloca el control del volumen de tu cassette a 3/4 del máximo, y control de tono, al máximo.
- Teclea LOAD"" y ENTER.
- Pulsa "PLAY" en tu cassette y... a jugar.

sincair

Impreso en España por Gráficas FOCO, S.A.
Avda. América s/n - 28027 Madrid - (1986)

IMPORTANTE

Para una buena carga del programa COMPRUEBE, que la cabeza de su platina esté limpia y el azimuth perfectamente ajustado.