

# MILENIO

## (EL JUEGO DEL AÑO 2000)

### REGLAS DEL JUEGO

#### Instrucciones de carga

1. Asegúrate de que tu ordenador está bien conectado.
2. Rebobina la cinta o inserta el disco,
3. Escribe la instrucción correspondiente a tu ordenador:
  - **MSX-Diskette:** BLOAD " MILENIO R
  - **MSX-Cassette:** BLOAD " CAS:", R
  - **SPECTRUM:** LOAD" "
  - **AMSTRAD:** RUN "

Pulsa RETURN o ENTER.

4. Pulsa PLAY en el cassette.

Si la carga no se realiza correctamente, prueba con distintos tonos y volúmenes.

Si a mitad de partida quieres volver a empezar pulsa:

- MSX: CTRL STOP
- AMSTRAD: CTRL TAB

#### Objetivo del juego

Los jugadores deben avanzar desde 1987 hasta el año 2000, acumulando puntos en Salud, Dinero y Amor para pasar de un año a otro. Tienen asimismo que ganar la lucha contra la Enfermedad, el Hambre y la Guerra, y tener éxito en su destino personal. El jugador que primero consigue estos objetivos es el vencedor.

#### Número de jugadores

Al comienzo, el programa pregunta el número de jugadores. Permite un número entre 2 y 6. A continuación pide el nombre de cada jugador. Admite un máximo de seis letras para cada nombre.

#### Profesionales

¿Qué te gustaría ser en el año 2000? Después de escribir tu nombre elige una profesión de las que aparecen en pantalla. Pulsa el número correspondiente. El triunfo en cada profesión se consigue aumentando el contador de la Estrella.

#### Movimiento

Comienza el jugador que ha introducido su nombre en primer lugar. En la pantalla aparece un robot y un calendario con los doce meses de 1987. Todos los jugadores comienzan el juego en este año. El programa pide al jugador que se sitúe, o avance, hasta uno de estos meses. En cada movimiento se puede avanzar de 1 a 6 meses. Ejemplo el jugador introduce un 3 y su peón se mueve tres meses adelante. En un principio las casillas de los meses aparecen en blanco, hasta que el jugador se sitúa en ellas. Cuando un jugador llega por primera vez a una casilla aparece el símbolo de Salud, Dinero o Amor. Estos símbolos se reparten aleatoriamente entre los doce meses del año, de tal forma que siempre hay cuatro casillas para Salud, cuatro para Dinero y cuatro para Amor, con diferente distribución para cada año y jugador.

#### Puntuación

Situado el jugador en una casilla, el robot informa de la probabilidad de obtener un beneficio en el ámbito correspondiente a esa casilla (Salud, Dinero o Amor). Esta probabilidad viene representada por diez bolas, blancas y negras, que aparecen en la parte superior del robot. Las bolas blancas significan éxito, beneficio. Ejemplo: si hay ocho bolas negras y dos blancas quiere decir que el jugador tiene un 20 % de probabilidades de éxito. Conocidas las probabilidades el jugador decide si juega o no su suerte. Si no juega, pierde turno. Si juega, el robot elige, al azar, una de las bolas, que puede ser blanca o negra. Si sale bola blanca se anota dos puntos en el ámbito correspondiente a la casilla que ocupa. Si sale bola negra no se anota ninguna ganancia. A continuación el jugador hace un nuevo movimiento, avanzando a otra casilla donde repite la operación.

### **Pérdida de turno**

Cuando un jugador obtiene dos ganancias, o dos pérdidas, consecutivas pierde su turno.

### **La Estrella**

La Estrella representa el destino personal-profesional de cada jugador. Se obtiene un avance (1 punto) en este ámbito cada vez que el jugador consigue dos éxitos consecutivos. Se pierde un punto cuando fracasa dos veces consecutivas. No suma cuando ya tiene diez puntos, ni resta cuando tiene cero. Para pasar del año 1999 al 2000 es necesario tener al menos un punto en la Estrella.

### **Paso de año**

Para pasar de un año al siguiente el programa retiene 2 puntos a los jugadores. Estos puntos pueden ser de un mismo contador o de contadores distintos, nunca de la Estrella. Es decir: puede reclamar dos puntos de Salud, o dos de Dinero, o dos de Amor, o uno de Amor y otro de Dinero, o uno de Salud y otro de Amor. Los jugadores no pueden saber de antemano qué dos puntos se les exige. Si un jugador llega a final de año y no posee los puntos necesarios para pasar al siguiente, pierde su turno y vuelve al comienzo de ese año.

### **Los tres cofres**

En los tránsitos de un año a otro aparecen en pantalla tres cofres con los símbolos de Salud, Dinero y Amor. La finalidad de estos cofres es la de recoger los puntos que aporta cada jugador para la lucha contra la Enfermedad, el Hambre y la Guerra. Las diez bolas de cada cofre representan la probabilidad que tiene cada jugador de ganar o perder, al llegar al año 2000, su lucha contra estos tres azotes de la Humanidad. Los jugadores pueden entregar a estos fondos todos, o parte, de los puntos que poseen en sus contadores de Salud, Dinero y Amor, al pasar de un año al siguiente. Los puntos que se entregan hacen aumentar las bolas blancas y disminuir las negras. Cada jugador debe asegurarse de este modo que al llegar el año 2000 haya en cada cofre suficientes bolas blancas para obtener el triunfo sobre la Enfermedad, el Hambre y la Guerra.

### **La ronda de negociaciones**

En todos los años hay para cada jugador una casilla que le da la oportunidad de participar en una ronda de conversaciones. En estas rondas participan siempre dos jugadores: el jugador que está en su turno y otro jugador que él elige entre los demás. El que está en su turno elige también entre la guerra o la paz. Una vez hechas estas elecciones los dos jugadores irán descubriendo uno a uno los sombreros que aparecen en la pantalla. Debajo de uno de estos sombreros hay escondido un misil, si se ha escogido la guerra; o una paloma, si se ha escogido la paz. El jugador que encuentra el misil pierde todos sus puntos de Salud, Dinero y Amor. El jugador que encuentra la paloma, gana un punto en cada uno de estos tres ámbitos. Al llegar a una mesa de negociaciones se puede consultar la situación y la puntuación de todos los jugadores, apareciendo en pantalla un cuadro general que lo indica.

### **Túnel**

Si un jugador llega a esta casilla tiene la posibilidad de avanzar uno o dos años, ganar dos puntos de Estrella, o también retroceder un año. Lo que ocurra dependerá de su habilidad para detener la suerte en el lugar apropiado.

### **El año 2000**

El jugador que pasa el año 1999 se encuentra en el umbral del milenio. En ese momento se realizan cuatro sorteos. Los tres primeros corresponden a los tres cofres que representan la lucha contra la Enfermedad, el Hambre y la Guerra. Si el resultado de estos tres sorteos es favorable (bola blanca) se realiza a continuación el sorteo de la Estrella, que indica el destino personal de cada jugador. Si tienes éxito en este sorteo, el juego ha terminado. Eres el vencedor.

¡Animo y suerte!

¡Tú decides el futuro!

## **Álea**

Modesto Lafuente, 6-1º B 28010-Madrid Telef.(91) 4465764/62. Telex 44537-SOFF-E