

Instrucciones para Chinese Patience (Z Cobra)

CHINESE PATIENCE SPECTRUM (61911713)

JUEGO

“Chinese Patience” es un juego de cartas para dos jugadores, tú y el ordenador. El ordenador cogerá las cartas, tendrá el tanteo y, al mismo tiempo, será un fuerte oponente. El ganador del juego es el jugador que se descarte de todas sus cartas. Si tú juegas bien, el ordenador tal vez te deje ganar alguna vez. ¡Buena suerte!

REGLAS

Los cuatro Ases se quitan del paquete de cartas y se ponen hacia arriba para formar mazos de 1 a 4. Las restantes cartas son barajadas. Después [se] dan cuatro de arriba (al azar) y se sitúan hacia abajo formando mazos de 5 a 8. Las restantes 44 cartas se guardan para que cada jugador las reciba boca abajo formando una baraja de 22 cartas. Cuando sea tu turno puedes descartarte de la carta de arriba dentro del mazo de descarte.

(0) La idea del juego es quitarte de encima todas tus cartas, las cuales pueden ser progresivamente transferidas desde la parte de arriba de tu descarte a cualquier otro mazo, de acuerdo con ciertas Reglas de Secuencia (indicadas a continuación). También tú puedes transferir las cartas desde la parte de arriba de los mazos 5 a 8 hacia los mazos 1 a 4 o la pila 9. Igualmente, si las reglas de secuencia lo permiten, tú puedes mover a veces un mazo completo (conteniendo 2 o más cartas) al final de otro mazo. Por lo tanto, creas un espacio para la carta de arriba en un mazo de descarte.

Puedes descartarte únicamente de una segunda carta (durante el mismo turno) después de que hayas robado la primera carta. El juego continúa de esta forma hasta que no se pueda seguir robando. El juego revierte luego en tu oponente. Oprime Z.

Encontrarás que la norma general del juego lleva consigo un levantamiento progresivo de cartas desde sus posiciones iniciales en [los] mazos 5 a 8 has los lugares finales en [los] mazos 1 a 4. El primer jugador que consiga descartarse de todas sus cartas ganará el juego.

REGLAS DE SECUENCIA

- a) Mazos 1-4: Deben ser en orden ascendente con todas las cartas del mismo tipo [palo]. (Ejemplo: 2 de trébol sobre As de trébol etc.)
- b) Mazos 5-8: Deben ser en orden descendente con colores alternados. (Ejemplo: 6 de diamantes sobre 7 de picas).
- c) Mazo 9: Este es el mazo de descarte de tu oponente. Tú puede ponerle encima una carta (del mismo tipo [palo]) que esté inmediatamente arriba o inmediatamente debajo de la carta vista. (Ejemplo: si el 9 de trébol está a la vista, tú te puedes descartar de 8 o del 10 de trébol de tu propia fila o de uno de los mazos 5 a 8.

Asimismo existen las siguientes reglas:

- d) Puedes añadir únicamente a los mazos 1-4 una carta que, cuando se sitúa encima de estos mazos, no puede ser movida.
- e) Puedes añadir o quitar de la parte superior de los mazos 5 a 8 una carta que será situada en los mazos 1 a 4 y 9.
- f) No puedes mover una carta del mazo de descarte de tu oponente (9). De cualquier forma, esto le ayudaría a ganar.

- g) Puedes mover un mazo completo (5 a 8) al final de otro mazo (5 a 8) siempre y cuando esté permitido por las reglas de secuencia (colores alternativos en orden descendente). Después puedes mover la carta de arriba de tu mazo de descarte en el espacio creado.

INSTRUCCIONES

Cuando la carga se completa debes proceder rápidamente en pantalla.

Turnos del jugador: Las palabras “tu turno” aparecerán en la parte superior de la pantalla y un “menú” de posibilidades en la parte de abajo.

Únicamente para tu primer turno debes mover (T) antes [de] que tú consideres cualquier otra cosa. Después, las posibilidades son las siguientes:

1. Mover (M) la parte de arriba de un mazo.
2. Mover (T) una carta.
3. Terminar tu turno (cuando ya no puedes hacer nada) oprimiendo Z.

Si eliges la opción 1 tendrás que especificar de qué mazo se trata. Esto se hace oprimiendo los números de los mazos. Por ejemplo, oprimiendo la secuencia M..0..5.. se moverá la carta de arriba del mazo 0 a la pila 5. Alternativamente tú puedes querer mover un mazo completo en cuyo caso M.. P.. (mazo) .. 8..6 se moverá el mazo completo 8 al final del mazo 6.

TURNO DEL ORDENADOR

Durante el turno del ordenador la pantalla indicará “es mi turno”. Tú te puedes sentar y mirar, puesto que no es necesaria tu acción. El ordenador te pasará otra vez el control cuando ya no pueda mover.

Al final del juego, el ganador contabilizará tantos puntos como cartas tenga en la mano el perdedor. En ese momento tú puedes elegir o jugar otro juego individual (oprimiendo S) o alternativamente tomar nota de todas las puntuaciones en una serie de juegos (oprimiendo N).

CARGA

Para cargar pulsa LOAD “ “. Pulsa PLAY en tu grabadora. El programa se cargará automáticamente. (El programa está grabado en las dos caras de la cinta. En caso de dificultad con la carga, da la vuelta a la cinta, rebobina hasta el principio y carga de nuevo).