

TENPIN

CARGA: Spectrum: LOAD " " ENTER.

Amstrad: CTRL y tecla peque

GA: Amstrad: ña de ENTER.

CONTROLES

Para tirar... O = Izda P = Drcha
Q = Colocar

Para establecer la cantidad de giro (efecto) requerido periona la tecla 1 cuando el SPINMETER (medidor de efecto) esta en la posición elegida (derecho o recto para una bola directa).

Para establecer la potencia, presiona y suelta la tecla A (Cuanto más tiempo mantengas apretada la tecla más potencia obtendrás. Sin embargo si te excedes se puede producir un error de dirección).

En Spectrum la tecla k abandonará el juego y mostrará las máximas puntuaciones. Las indicadores se iluminaran -

Efecto, tirada, potencia y cada uno debe ser establecido por un jugador.

JUEGO PUNTUACION

Un juego de bolos TENPIN consiste en 10 estructuras. Un jugador tiene dos tiradas para cada una, a no ser que haya tirado los 10 bolos con la primera bola. Esto se llama STRIKE y se muestra en la tarjeta de puntuación con X. Si se utilizan las dos bolas para tirar los 10 bolos se llama SPARE y se muestra con /.

Un strike puntua 10 puntos, más el total conseguido con las dos siguientes bolas. Un spare puntúa 10 puntos, más el número de bolos conseguidos con la primera bola de la siguiente tirada.

Si un jugador falla en hacer un strike o un spare -pleno o semipleno- solo puntúan los bolos tirados y no se arrastra nada sobre la siguiente tirada.

La máxima puntuación en cada tirada es 30-10 por un strike + 10 puntos de cada una de las dos siguientes bolas.

La máxima puntuación de una partida son 300 puntos. Esto se consigue con 10 strikes más un strike con cada una de las bolas extras que un jugador recibe por conseguir un strike en la decima tirada.