

BULL and COW (Zie voor laden algemene laadinstructies voor ATARI) 1

- 1 Na de titel vraagt de computer hoeveel kleuren er moeten worden gespeeld. Type 4,5 of 6. Wil je dat kleuren worden herhaald?(maakt spelen moeilijker) type Y for ja of N voor nee. Wil je met Jyostick of met het keyboard werken? Type S of K. Druk Start in als je klaar bent.
- 2 Het spelbord verschijnt en een stopwatch start boven in het veld. Links onder begint jpuw kleurlijn. Als de cursorverschijnt moet je die naar de kleur die je wenst brengen.

Joystick

Beweeg naar links of rechts

Druk vuurknop om te kiezen

Nu verschijnt de kleur langs de bovenste speellijn. Plaats de kleur in een van de vierkantjes met joystick of key board. Als alle vier de hokjes vol zijn, genereert de computer een stier met horens voor elke goede kleur in het goede hokje en een koe voor elke goede kleur in een verkeerd hokje.

Keyboard

Druk op de cursor knoppen

Type J om te kiezen.

- 3 Gebruik deze informatie om een tweede lijn vol te maken. Is je positie nu beter? Ga nu door tot je vier stieren hebt. De stopwatch toont hoeveel tijd nodig was en de bovenlijn toont de winnende combinatie. Krijg je geen vier stieren voor alle lijnen vol zijn, dan begint de computer je uit te fluiten en moet je opnieuw beginnen. Druk hiervoor op start .Om terug te komen op het menu moet Option gedruk

OWARIZie ook algemene laadinstructies voor Atari cassettes)

- 1 Zet de computer uit en verwijder eventueel cassettes.
- 2 Maak andere periferie aansluitingen los.
- 3 Sluit de TV aan op de computer en laat warm worden (kanaal 5)
- 4 Sluit de recorder aan op de computer met speciale snoer en sluit 220 aan op de recorder (ready licht op)
- 5 Doe cassette in recorder en spoel band terug Rewind en Load. Stop daarna
- 6 Druk op start van computer en blijf indrukken.
- 7 Zet net schakelaar van Comp. aan (blijf start indrukken)
- 8 Na zoemtoon van computer Load recorder indrukken en start loslaten.
- 9 Druk nu return van computer om het laden te starten (reset bij ,,rol,,)
- 10 Na het laden verschijnt de titel op het scherm en kan het geluid niveau van de TV worden aangepast. (Nooit system reset indrukken anders alles weg) Stop de recorder indien nodig.
- 11 Nu vraagt de computer welke Optie je wilt A of B. Druk op de optie om te veranderen endruk Select om naar de volgende spel optie te gaan.
1 of 2 spelers, druk op Option als hiervoor. In de 1 speler mode speel je tegen de computer op niveau 1 tm 5 (1 is het eenvoudigst) Druk potie van keuze en druk Start.
- 12 6 zaden in een kop vertegenwoordigt door 1 grote blauwe terwijl een rood zaad staat voor 12 zaden.

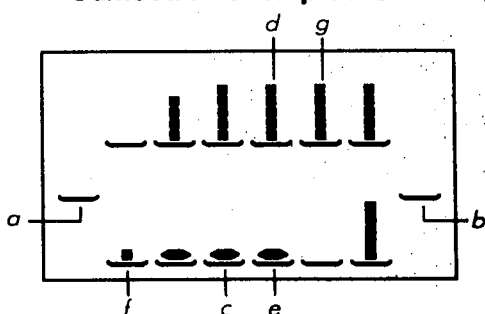
13 SPEL A

Het spel verschijnt met 2 rijen kopjes en twee score cups

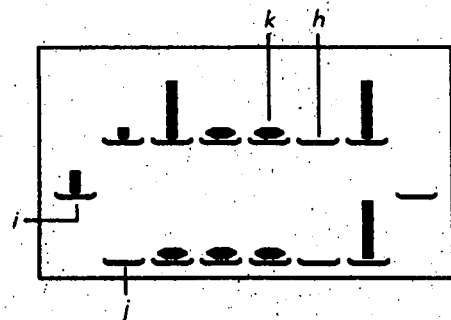
Elke rij heeft 6 cups, elk met 4 zaden. Speler 1 heeft de onderste rij en de score staat rechts. Het doel van het spel is zo veel mogelijk zaden te pakken te krijgen. Voor een spelerszet verschijnt de cursor op de eerste cup en kan daarna met de joystick naar de gewenste cup gebracht worden. Als de afvuurknop wordt ingedrukt wordt het zaad in de cup opgeschoven, één tegelijk in de tegenklokwijsrichting.

Een punt wordt gemaakt als het laatste zaad terechtkomt in een cup die al één of twee zaden bevat. Die zaden worden dan gewonnen inclusief het laatste aangebrachte zaadje. Als de voorgaande cup ook één of twee zaden bevatte, dan worden die ook gewonnen behalve wanneer van de ene kant van het bord naar de andere wordt bewogen.

Game A: an example move



Position before move



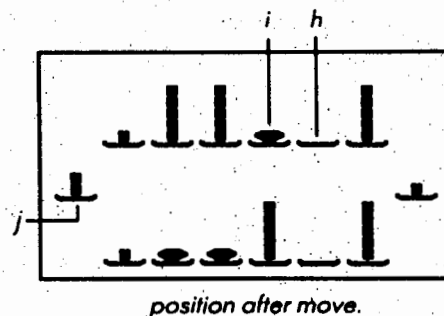
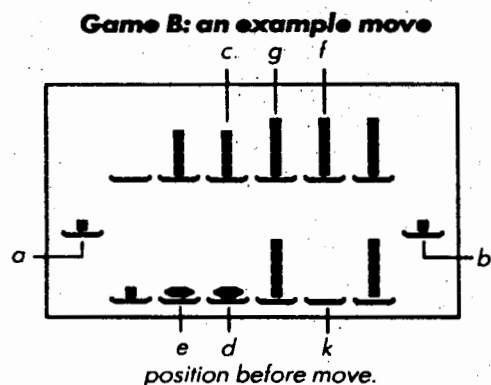
Position after move

- a Speler 2,s score cup
 - b Speler 1,s score cup
 - c Speler 1,s bord deel
 - d Speler 2,s bord deel
 - e Cup met 6 zaden.
 - f Cup met één zaad.
 - g Cup met 5 zaden:dit is de cup waaruit het zaad gezaaid of bewogen moet.
 - h Cup zonder zaad na een zet.
 - i Score cup van speler 2 met twee zaden:het laatste zaadje dat gezaaid moest worden was in cup j,dat één zaad bevatte.Op deze wijze zorgden deze zaden voor de overdracht van twee punten in de tweede spelers score cup.
 - j Cup waar het laatste zaad was gezaaid dat naar de scoring cup ging.
 - k Cup die nu een extra zaad bevat van de cup die bezaaid werd.
- Als je rechts om het bord zaait, mist de computer de cup van waaruit je begon(Alleen als je uit een cup zaait die 12 of meer zaden bevat)
 Als jij of je tegenstander geen opnemende beweging meer kunnen maken, vraagt de computer eventueel of je wilt afbreken.Druk Y voor ja ,of N voor nee.Het spel eindigt tenzij je een zaad in het speelveld van je tegenstander kan krijgen.

SPEL B

Dit spel gaat net zo als spel A alleen behoort het score cupje ook tot het speelveld(een speler kan geen zaden halen uit zijn score cup) met speler 1,s score cup die nummer 7 wordt en speler 2,s cup wordt cup 14.Als het laatste te zaaien zaadje in jou score cup terecht komt, wordt nog een beurt toegestaan.

Het scoren wordt ook anders bereikt dan bij A. Behalve van elk zaad dat je krijgt uit speler 1,s voorbij komende zaad,krijg je alle zaden uit beide cups als het laatste zaad dat gezaaid moet worden, in een lege cup terecht komt en de tegenoverliggende cup op het speelveld bezet is. In tegenstelling tot spel A worden voorgaande cups niet geteld.Dit spel kent ook niet de optie van afbreken.Het spel eindigt als alle zaden in de scoring cups zijn.





- a Speler 2,s score cup.
- b Speler 1,s score cup.
- c Speler 2,s bord kant.
- d Speler 1,s bord kant.
- e Cup met 6 zaden.
- f Cup wiens zaad gezaaid of bewogen moet.
- g Cup met 5 zaden.
- h Cup nadat diens zaad gezaaid is.
- i Cup die nu 6 zaden bevat.
- j Het laatste zaad werd gezaaid in speler 2,s score cup dus speler 2 krijgt nog een beurt.
- k Speler 2 kon de zaden in f te pakken krijgen als hij kon zaaien in zodanig dat het laatste zaad in k gezaaid wordt. Er was echter geen beweging mogelijk waarbij dit bereikt kon worden.