

RIVERSI ( Zie voor laden algemene laad instructies Atari cassettes) 1

- 1 Na de titel vraagt de computer te kiezen voor een tegenstander of de computer. Gebruik de Joystick om de asterisk naar de keuze te bewegen en druk de vuurknop in . Als je tegen de computer speelt vraagt hij je om een moeilijkheids graad. Geef die weer aan met joystick en vuurknop, tussen één t/m drie.
- 2 Nu verschijnt het 8x8 spelbord met twee rode en twee blauwe fiches. De computer bepaalt wie welke kleur speelt en zorgt voor de score onderaan het bord.
- 3 Juist ander aan de linkerhoek van het spel is een lege hoed. Gebruik je joystick en vuurknop om die op de gewenste plek te zetten. De bedoeling van het spel is om met jouw hoed zoveel mogelijk tegenstanders in te sluitentussen een andere van jouw hoeden aan het eind van een regel. Lijnen kunnen vertikaal, horizontaal of diagonaal zijn. De ingesloten stukken worden van jouw kleur. Door het plaatsen van jouw hoed op een hoek kunnen in meerdere richtingen hoeden ingesloten worden, zodat dan veel punten gescored kunnen worden.
- 4 Alleen insluitende zetten tellen . Zet je een hoed zonder iets in te sluiten, dan genereert de computer ,, Illegal Move,, ( niet toegestaan) Is het onmogelijk te zetten, dan een willekeurige toets indrukken, dan kan de tegenstander verder gaan.
- 5 De winnaar is degene met de meeste hoedjes op een bord wanneer alle hokjes vol zijn of niemand meer kan spelen. De computer geeft de eindstand aan. Druk op de Rode knop(vuurknop) voor een volgend spel.