

STRIP POKER II PLUS

LOADING

ST — Make sure you are in low resolution mode. Insert the disc and switch on. Select the STRIP.PRG. icon.

AMIGA — Ensure that the disc is WRITE PROTECTED. Insert the disc when the computer asks for the WORK BENCH. Amiga 1000 owners need KICKSTART 1.2 to be loaded first. Please disconnect external disk drive.

SELECTING OPPONENTS — Point the mouse pointer to the opponent and click the Left Mouse Button.

If you wish to play against an opponent on the OPTIONAL data disc, select DATA DISC.

All input to the Strip Poker program is done through the mouse. Simply point the mouse to the appropriate area in the command line and click the left button. To bet, point and click on the word "BET", to drop, point and click on "DROP", etc. When discarding, point to the card and click. If you change your mind, point and click again and the card will reappear. After discarding point to "DONE" to get your new cards.

At the beginning of a hand, each player must bet. The bet is always \$5 and is entered for you automatically. Both you and your opponent start the game with \$100. Your opponent's current holdings are displayed to the right of the screen. Yours to the left. Your cards are then displayed at the bottom of the screen.

Whenever WAGER shows up on your side of the screen (left side), it is your turn to bet. Use the mouse to select your option.

STAY means that you are electing to do nothing for now and are waiting to see what your opponent does. If you opponent also stays during the first round, then the hand is dealt and another \$5 is added to the pot. You cannot stay if your opponent has bet or raised.

DROP means that you concede the hand and the money in the pot to your opponent. You can drop at any time it is your turn.

BET means that you want to put some money into the pot in the hopes that your opponent will do the same so that you can win it all.

RAISE If you or your opponent has bet and you believe that you have the better hand (or you wish to scare your opponent into dropping), you can raise the amount of money in the pot. To bet or raise, use the mouse to select the amount you want then press the left button. Bets and raises have a minimum of \$5 and a maximum of \$25. They are made in increments of \$5 and there is a maximum of two bets per person per round of betting.

CALL you can only call if your opponent has raised. Call means that you are willing to equal the amount that your opponent has put into the pot, but you do not want to raise any higher for now.

When betting is completed without a drop or two stays, you can draw cards. You always draw first. You can draw up to five cards. You will see a pointer over your first card. If you wish to discard that card, click left button. When you have finished discarding move the arrow to DONE and click left button.

A new round of betting occurs after the draw. After the second round of betting, you are shown your opponent's hand, and are informed as to who won the hand and how much. Note: you do not get to see your opponent's hand if your opponent drops or you both stay.

Any time either you or your opponent use up all your money, \$100 must be borrowed against an article of clothing. This will be noted by the computer. If you win, you do not have to give up your article of clothing and your debt is cancelled, but if you or your opponent lose, the article of clothing which was borrowed against must be given up!

Clothing is won back anytime that the winnings go back over \$100. When this happens, the clothing is returned and \$100 is subtracted from the winnings. Any time that you or your opponent lose all your clothes, the game is over!

DATA DISCS FOR STRIP POKER II PLUS

The following data discs will be available from JUNE 1988 onwards at 9.95 each.

DATA DISC 1 — DAWN and BEVERLEY

DATA DISC 2 — LEE and ROY

DATA DISC 3 — SUZANNE and BIANCA

If you have any trouble in obtaining the DATA DISCS, please contact ANCO directly.

STRIP POKER II PLUS

LADEN

ST — Achten Sie darauf, im "low resolution" Modus zu sein. Legen Sie die Diskette ein, und schalten Sie ein. Wählen Sie die STRIP.PRG. icon.

AMIGA — Achten Sie darauf, dass die Diskette schreibgeschützt ist. Legen Sie die Diskette ein, wenn der Computer die WORK BENCH verlangt. Amiga 1000 Besitzer müssen zuerst KICKSTART 1.2 laden. Stöpseln Sie bitte externe Disketten-Laufwerke aus. WAHL der GEGNER — Bringen Sie den Pfeil der Maus zum Gegner, und drücken Sie den linken Knopf der Maus.

Wenn Sie gegen einen Spieler auf der zur OPTION stehenden Datadiskette spielen wollen, wählen Sie die DATA DISC.

Jeder Input in das Strip Poker Programm erfolgt durch die Maus. Zeigen Sie lediglich mit der Maus auf das entsprechende Gebiet in der Kommandozeile und klicken Sie den linken Knopf. Um zu wetten, zeigen Sie auf das Wort "BET" und klicken Sie den Knopf, und um auszuschneiden zeigen Sie auf "DROP" und klicken den Knopf u. s. w. Wenn Sie abwerfen, zeigen Sie auf die Karte und klicken. Sollten Sie Ihre Meinung ändern, zeigen Sie nochmal auf die Karte, klicken Sie und die Karte erscheint wieder. Nach dem Abwerfen zeigen Sie auf "DONE" und Sie bekommen neue Karten.

Zu Beginn jeder Hand muss jeder Spieler wetten. Die Wette ist immer \$5 und wird für Sie automatisch eingeegeben. Sie und Ihr Gegner beginnen das Spiel mit je \$100. Das gegenwärtige Guthaben Ihres Gegners wird auf der rechten Seite des Bildschirms dargestellt, das Ihrige auf der linken Seite. Ihre Karten werden dann unten auf dem Bildschirm abgebildet.

Wann immer "WAGER" auf Ihrer (der linken) Seite des Bildschirms erscheint, ist es an Ihnen zu wetten. Benutzen Sie die Maus um Ihre Wahl zu treffen.

STAY Wenn Sie zurückhalten bedeutet das, dass Sie es vorziehen nichts zu tun und abzuwarten, was Ihr Gegner macht. Sollte Ihr Gegner während der ersten Runde ebenfalls zurückhalten, wird die Hand neu gegeben und weitere \$5 werden dem Spieleinsatz zugefügt. Sie Können nicht zurückhalten, wenn Ihr Gegner gewettet oder erhöht hat.

DROP Bedeutet, dass Sie Ihre Hand und den Spieleinsatz Ihrem Gegner zugestehen. Sie können immer dann ausscheiden, wenn es an Ihnen ist zu spielen.

BET Bedeutet, dass Sie dem Spieleinsatz Geld hinzufügen wollen, in der Hoffnung, dass Ihr Gegner es auch tut, sodass Sie alles gewinnen können.

RAISE Wenn Sie oder Ihr Gegner gewettet haben, und Sie glauben die bessere Hand zu haben (oder wenn Sie Ihren Gegner zum Aufgeben schrecken wollen), können Sie den Spieleinsatz erhöhen. Zum Wetten oder Erhöhen benutzen Sie die Maus um die gewünschte Summe anzuwählen, dann drücken Sie den linken Knopf. Beim Wetten und Erhöhen ist das Minimum \$5 und das Maximum \$25. Die Wetten werden jeweils in \$5 Abständen getätigt, und es gibt ein Maximum von zwei Wetten pro Wettrunde.

CALL Dies Können Sie nur tun, wenn Ihr Gegner erhöht hat. CALL bedeutet, dass Sie bereit sind, dem vorherigen Einsatz Ihres Gegners gleichzukommen, aber Sie möchten für den Augenblick nicht weiter erhöhen.

Wenn die Wettrunde ohne einer Ausscheidung oder zwei Zurückhaltungen beendet ist, können Sie Karten. Sie ziehen immer zuerst. Sie können bis zu 5 Karten ziehen. Sie sehen einen Pfeil über der ersten Karte. Wenn Sie diese Karte abwerfen möchten, klicken Sie den linken Knopf. Sind Sie mit dem Abwerfen fertig, bringen Sie den Pfeil nach "DONE" und klicken Sie den linken Knopf.

Eine neue Wettrunde beginnt nach der Austeilung. Nach der zweiten Wettrunde wird Ihnen die Hand des Gegners gezeigt, und Sie werden informiert, wer die Hand und wieviel er gewonnen hat. Aber: Sie bekommen die Hand des Gegners nicht zu sehen, wenn der Gegner fällt oder Sie beide zurückhalten.

Jedesmal, wenn entweder Sie oder Ihr Gegner Ihr ganzes Geld aufgebraucht haben, müssen \$100 gegen ein Kleidungsstück geliehen werden. Dies wird vom Computer zur Kenntnis genommen. Wenn Sie gewinnen, brauchen Sie Ihr Kleidungsstück nicht aufzugeben, und Ihre Schulden sind getilgt, aber wenn Sie oder Ihr Gegner verlieren, muss das Kleidungsstück, auf das Geld aufgenommen wurde, abgegeben werden!

Jedemaal, wenn die Gewinne \$100 übersteigen, wird Kleidung zurückgewonnen. Wenn dies passiert, wird die Kleidung zurückgegeben, und \$100 werden von dem Gewinn abgezogen. Das Spiel ist aus, wenn Sie oder Ihr Gegner die gesamte Bekleidung verloren haben!

DATA DISCS FÜR STRIP POKER 2 PLUS

Die folgenden Data-Disketten sind ab Juni 1988 zum Preis von 9.95 erhältlich.

DATA DISC 1 — DAWN und BEVERLEY

DATA DISC 2 — LEE und ROY

DATA DISC 3 — SUZANNE und BIANCA

Sollten Sie Schwierigkeiten haben, die gewünschte Data-Diskette zu erhalten, wenden Sie sich bitte direkt an ANCO.

STRIP POKER II PLUS

CHARGEMENT

ST — Assurez-vous que vous êtes en régime Low Resolution. Introduire le disque et allumer. Choisissez le STRIP.PRG. icon. AMIGA — Assurez-vous que le disque est en WRITE PROTECTED. Introduire le disque lorsque l'ordinateur affiche WORK BENCH. Charger le KICKSTART 1.2 dans le cas de l'Amiga 1000. Prière de débrancher tout autre appareil.

CHOISIR LES ADVERSAIRES — Placez l'indicateur du boîtier sur l'adversaire et cliquez sur le bouton de gauche du boîtier.

Si vous désirez jouer contre un adversaire d'un disque SUPPLEMENTAIRE, choisissez DATA DISC.

Toutes les instructions pour le programme du Strip Poker sont effectuées grâce au boîtier. Il vous faudra tout simplement placer l'indicateur du boîtier dans la ligne de commandes et appuyez sur le bouton de gauche. Pour parier, visez et appuyez sur le mot "BET", pour quitter la partie, visez et appuyez sur le mot "DROP", etc. . . . Lorsque vous refusez une carte, visez sur cette carte et cliquez. Si vous changez d'avis, visez et cliquez encore une fois et la même carte ré-apparaîtra. Après avoir refusé vos cartes, visez sur "DONE" pour obtenir de nouvelles cartes. Chaque joueur doit parier au commencement de chaque partie. Le pari est toujours de 5 dollars et est affiché automatiquement. Vous et votre adversaire commencez la partie avec 100 dollars. Les possessions de votre adversaire sont affichées à droite de l'écran. Les vôtres sont à gauche. Vos cartes sont affichées en bas de l'écran. A chaque fois que "WAGER" apparaît sur votre côté de l'écran (à gauche), c'est à votre tour de parier. Utiliser le boîtier pour sélectionner votre option.

SELECTIONNER signifie que c'est à votre adversaire de jouer. si il ne joue pas lors du premier tour, la partie est remise et une mise de 5 dollars est ajoutée à la banque. Vous ne pouvez pas vous abstenir si votre adversaire a parié ou augmenté la mise.

SORTIR signifie que vous donnez la partie et la mise à l'adversaire. Vous pouvez quitter le jeu à n'importe quel moment si c'est votre tour.

PARIER signifie que vous voulez miser une somme d'argent en espérant que votre adversaire en sera autant afin que vous puissiez tout gagner.

AUGMENTER si vous ou votre adversaire avez parié, vous pouvez augmenter la mise si vous pensez que votre jeu est meilleur (ou si vous voulez effrayer votre adversaire et le faire sortir). Pour parier ou augmenter la mise, utilisez le boîtier pour choisir le montant et appuyez sur le bouton de gauche. Vous pouvez parier, ou augmenter la mise, de 5 dollars au minimum et de 25 dollars au maximum, en tranche de 5 dollars. Il y a, au maximum, deux paris par personne par tour.

APPEL votre adversaire doit avoir augmenté la mise. Pour appeler l'adversaire, vous êtes prêt à égaler sa mise mais ne désirez pas l'augmenter pour l'instant.

Quand les paris sont terminés, sans qu'il n'y ait eu une sortie ou deux séjours, vous pouvez tirer des cartes. Vous tirez toujours le premier, un maximum de cinq cartes. Une pointe indiquera votre première carte que vous pouvez refuser.

Un nouveau pari a lieu après le tirage des cartes. Après le deuxième tours de paris, le jeu de votre adversaire devient visible ainsi que le résultat de la partie, le vainqueur et les gains. Note: Vous ne verrez pas le jeu de l'adversaire si il sort ou si vous restez tous les deux dans le jeu.

A chaque fois que vous ou votre adversaire dépensez tout votre argent, vous devez emprunter 100 dollars en laissant un vêtement en gage. L'ordinateur le notera. Si vous gagnez, votre dette est annulée et vous récupérez votre vêtement. Cepencant, si vous ou votre adversaire perdez, le vêtement en gage est aussi perdu!

Les vêtements sont récupérés lorsque les gains dépassent 100 dollars. Au quel cas les vêtements sont rendus et les 100 dollars sont déduits des gains. A chaque fois que vous ou votre adversaire perdez tous vos vêtements, la partie est terminée!

DISQUES POUR STRIP POKER II PLUS

Les disques suivants seront disponibles à partir de juin 1988 au prix de 9.95 livres pièce.

DISQUE 1 — DAWN et BEVERLEY

DISQUE 2 — LEE et ROY

DISQUE 3 — SUZANNE et BIANCA

Prière de contacter ANCO directement si vous avez des difficultés à obtenir ces disques.

© 1988 ANCO SOFTWARE LTD.

35 West Hill,
Dartford, Kent

WARNING: This program code, graphics sound effects and artwork are copyright of ANCO SOFTWARE LTD. and must not be reproduced in any form or by any means without prior written permission of ANCO SOFTWARE LTD. All rights reserves.