

BACKGAMMON

Manual original del
juego escaneado y
convertido a PDF por
Konamito

BACKGAMMON

English

Attention

It is assumed that you are familiar with the rules of this ancient and popular game. If not, any good bookstore could offer you a choice of literature on the game and we recommend you to study its rules before you start playing!

This game can be played on MSX home computers with at least 16K user RAM (equal to 32K RAM, including 16K video RAM)

The program carried on this cassette is recorded two times on each side. If you use a normal cassette recorder with your MSX home computer, use side 1 of the cassette.

If you use a high quality data recorder, use side 2 of the cassette. Side 2 gives faster program loading (2400 Baud). If you find that the program is not loaded correctly when using side 2 (error message appears during or after loading), then reload from side 1 (1200 Baud).

Loading the game program from cassette

Also consult the diagram on the back cover of this booklet.

- Make sure your data recorder is properly connected to your MSX computer and that its volume is at the right level, following the instructions you received with the computer and your data recorder.

- Insert a RAM extension cartridge if the computer's user RAM is less than 16K.
- Switch both the computer and the data recorder on.
- Insert the cassette into the recorder. Rewind tape if necessary.
- Type in the command:

BLOAD "BACK",r

and press the **[RETURN]** key. (The code name differs from the official name of the game since the loading command only recognises a name with a maximum of 6 characters.)

- Switch the recorder into the play mode; the recorder will start running and the game program will be loaded into the computer memory.

While the program is still being loaded, first the text "FOUND BACK" will appear on your screen.

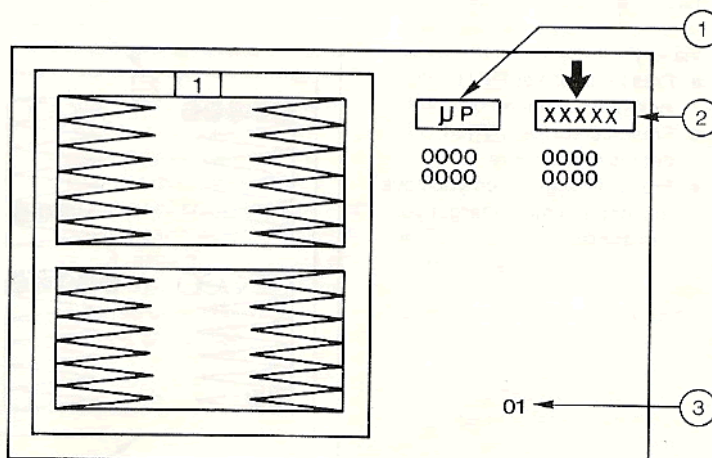
Next a title page will appear. When the program is properly loaded, the following lines will be added:

F1 - KEYBOARD
F3 - JOYSTICK 1
F10 - DEM

Now you have to make your choice:

- Press function key **[F1]** if you want to play the game via the keyboard.
- Press function key **[F3]** if you want to play the game via joystick 1.
- Press function key **[F10]** (**[F5]** + **[SHIFT]**) if you want the computer to give you a demonstration first.

When you have made your choice, the actual Backgammon board will unfold.



① "JP" is your opponent: the microcomputer. It will play the blue checkers.

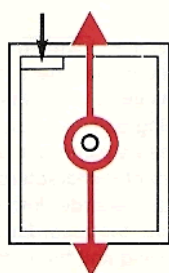
② An arrow above the red rectangle invites you to type in your name (max. 5 characters). The name is entered into the computer memory by pressing the **[RETURN]** key. Until then the name can still be erased by pressing the **[BS]** key (to make corrections etc.). Before typing in the name, make sure that the **[CODE]** key has not been activated. If it has, you can easily recognize it because the green **CODE** indicator will light up. If no characters appear on the screen, while typing in a name press the **[GRAPH]** key and try again. The use of the **[CAPS]** key gives the neatest results.

③ Next you will see the "01" at the bottom blinking. This is where you have to enter your match target.

Via keyboard:

- Press cursor key **[↑]** to increase the figure
- Press cursor key **[↓]** to decrease the figure
- Press **[SPACE]** when you have reached the match target you had in mind

Via handcontrol:
Move joystick forward to increase the figure
Pull joystick toward you to decrease the figure
Press action button when you have reached the target figure you had in mind.



Now the actual game begins. Both dice are rolled to determine who makes the opening move. If the computer wins, it will make its first move automatically.

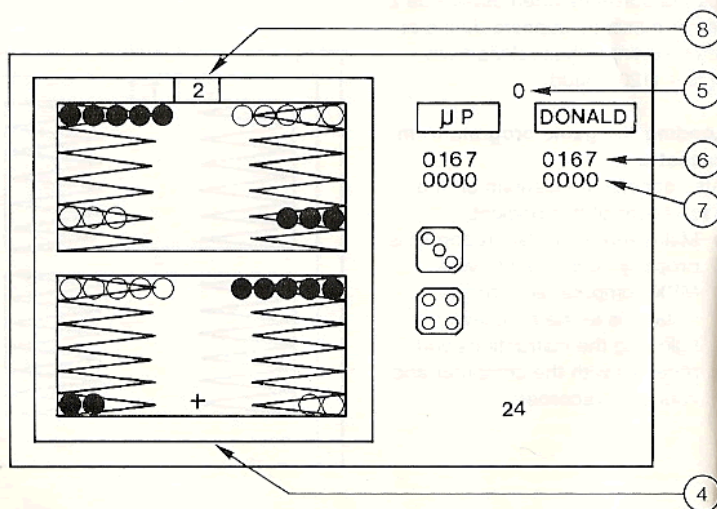
Moving your checkers

You are playing the red checkers!

Before rolling your dice, the computer gives you the opportunity to double (see doubling/redoubling).

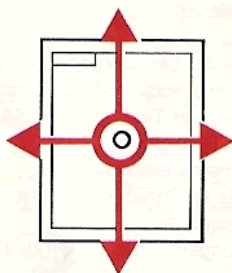
To roll your dice press cursor key **[↑]** or move the joystick forward. If you have doubled already the dice will roll automatically.

④ The cursor has appeared at the bottom of the actual board. You have to move it to the point where the checker is you want to be moved.







Cursor control via controller

Use joystick to move cursor up, down, to the left or to the right.



Keyboard control

Cursor control

-  to move cursor up
-  to move cursor down
-  to move cursor to the right
-  to move cursor to the left

When you have reached the proper point, move cursor in direction of checker.

Move checker to point where you want to place it.

Then move cursor in direction you want the checker placed.

Retracting a move

You may retract your move before confirming it.

With joystick control:
press action button.

Once for one move, twice for both moves.

With keyboard control:


press **[SPACE]**

Once for one move, twice for both moves.

Confirming a move

When you are satisfied with the moves you made, you have to confirm it:

With joystick control: by pressing the joystick forward.

With keyboard control: by pressing cursor control key 

When you do, your opponent will automatically roll his dice and make the next move.

- ⑤ A counter appears, indicating the number of steps you take while making your move.
- ⑥ The pip counter tells you how many steps both players have to take to complete the game at any given point of the game.
- ⑦ The match counter tells you the number of points scored. The computer will automatically incorporate gammon and backgammon, if any, and of course the doubling and redoubling situation at the end of each game.



Doubling/redoubling

- ⑧ This represents the doubling cube. Before rolling your dices the computer gives you the opportunity to double. If the computer decides to double, the cube will change colour and you will hear a warning sound. It will not make the next move of course unless you have either accepted or rejected the doubling challenge.

With joystick control:

to accept move joystick towards you to decline pull joystick forwards

With keyboard control:


to accept press cursor key 
to decline press cursor key 

If you want to double/redouble:

With joystick control:

pull joystick towards you

With keyboard control:

press cursor control key 

When you do, the doubling cube will change colour.

If the computer rejects the double/redouble the game will be over.

End of game

At the end of a game within a match, the next game will start automatically. The match counter will indicate who is ahead.

End of match

When a match is over the final scene and match score will remain on your screen.

When the computer has won, the screen turns blue.

When you are the winner the screen turns red.

N.B.

- To stop a running game press **[CTRL]** + **[STOP]** simultaneously.
- If you want to load another program into the computer's memory after playing this game first press the **[RESET]** button.

Attentie

Wij gaan uit van de veronderstelling, dat u de regels van dit oude en populaire spel kent. Mocht dat niet het geval zijn, dan kunt u bij elke goede boekhandelaar een uitgebreide collectie boeken over Backgammon vinden en we zouden u aan willen raden daar gebruik van te maken.

Dit spel kan gespeeld worden op MSX home computers met een werkgeheugen van ten minste 16K (hetgeen neerkomt op 32K RAM, inclusief een 16K video RAM)

Het spelprogramma is op elke kant van de cassette tweemaal opgenomen. Gebruikt u een gewone cassette recorder bij uw MSX computer, gebruik dan kant 1.

Gebruikt u een hoogwaardige data recorder, dan kunt u kant 2 gebruiken en wordt het programma sneller geladen (2400 Baud). Krijgt u een foutmelding op uw scherm tijdens of na het laden, gebruik dan alsnog kant 1 (1200 Baud).

Het inladen van het spelprogramma

Raadpleeg ook het overzichtsschema op de achterzijde van deze handleiding.

- Controleer eerst of de recorder goed op uw MSX computer is

aangesloten en let er op, dat de volumeregelaar op de juiste stand staat (zie de instructies, die u bij uw computer en data recorder ontving).

- Als het werkgeheugen van uw computer kleiner is dan 16K, plaats dan een RAM cassette in de cassettesleuf van de computer om het werkgeheugen te vergroten tot ten minste 16K.
- Schakel zowel de computer als de recorder aan.
- Plaats de compact-cassette met het spelprogramma in de recorder en spoel de band zonodig terug.
- Toets nu op uw computer de volgende opdracht in:

BLOAD "BACK",r

Druk vervolgens op de

[RETURN] toets. (De code-naam wijkt af van de officiële naam van het spel omdat de laad-opdracht alleen een naam accepteerd van max. 6 letters.)

- Druk daarna op de **[PLAY]** toets van de recorder. De recorder gaat draaien en het programma wordt geladen.

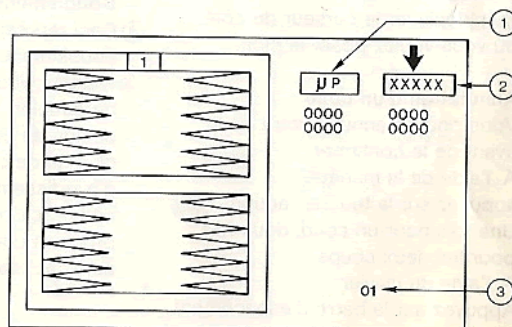
Terwijl het spelprogramma nog geladen wordt, ziet u de tekst "FOUND BACK" op het scherm verschijnen. Daarna komt de titelpagina. Is het programma geladen dan wordt daar de volgende tekst aan toegevoegd:

F1 - KEYBOARD
F3 - JOYSTICK 1
F10 - DEMO

Dit betekent, dat u een keuze moet maken:

- Druk op de functietoets **[F1]** als u via het toetsenbord wilt spelen.
- Druk op de functietoets **[F3]** als u met spelregelaar 1 wilt spelen.
- Druk op de functietoets **[F10]** (**[F5]** + **[SHIFT]**) als u eerst een speldemonstratie wenst van de computer.

Als u uw keuze gemaakt hebt, ontvouwt zich het eigenlijke Backgammon-bord.



① "J P" is uw tegenstander: de microcomputer. Hij speelt met de blauwe schijven.

② Een pijl boven het rode vak nodigt u uit uw naam in te toetsen (max. 5 letters). De naam wordt in het computergeheugen opgenomen als u op de **[RETURN]** toets drukt. Tot dat moment kunt u de letters nog uitwissen, voor het aanbrengen van correcties bv., door op de **[BS]** toets te drukken.

Let er op, dat de computer niet in de CODE-stand staat (dan brandt het groene indicatielichtje). Is dat wel het geval, druk dan eerst even op de **[CODE]** toets. Mochten er dan nog geen letters op het scherm verschijnen, druk dan ook even op de **[GRAPH]** toets en probeer het opnieuw. Als u de **[CAPS]** toets gebruikt, krijgt u een fraaier resultaat.

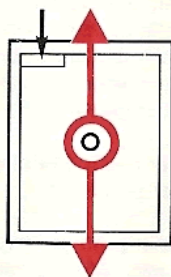
③ Vervolgens begint de "01" rechtsonder op te lichten. Hier moet u invoeren over hoeveel punten u de partij wilt laten gaan.

Via het toetsenbord:

- Druk op cursor-toets **[↑]** voor verhoging van het aantal punten.
- Druk op cursor-toets **[↓]** voor verlaging van het aantal punten.
- Druk op de **[SPACE]**-toets als u het gewenste aantal punten hebt bereikt.

Via spelregelaar:

- Duw de stuurknuppel naar voren om het getal te verhogen.
- Trek de stuurknuppel naar u toe om het getal te verlagen.
- Druk op de actieknop als u het gewenste getal bereikt hebt.



Nu begint het eigenlijke spel. Beide dobbelstenen worden gerold om uit te maken wie er mag beginnen. Wint de computer, dan doet hij vanzelf de eerste zetten.

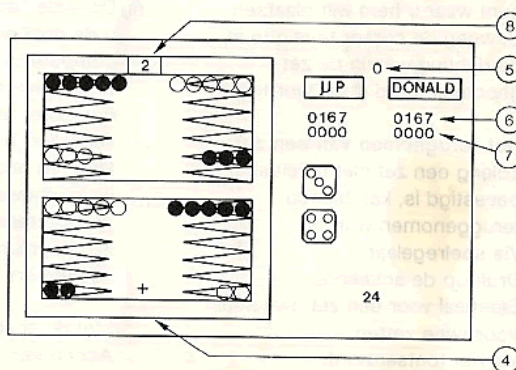
Het verplaatsen van de stukken

U speelt dus met de rode stukken!

Voordat u de dobbelstenen rolt, geeft de computer u de gelegenheid te doubleren (zie "Doubleren en redoubleren").

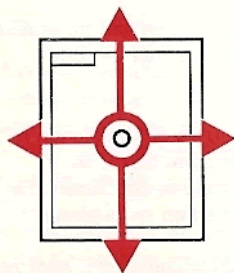
De dobbelstenen rolt u door op de cursortoets **[↑]** te drukken of door de stuurknuppel naar voren te duwen. Hebt u gedoubleerd, dan worden de dobbelstenen automatisch gerold.

④ De cursor is aan de onderzijde van het spelbord verschenen. U moet hem naar de punt bewegen waar zich het stuk bevindt, dat u wilt verplaatsen.



Met de spelregelaar

Gebruik de stuurknuppel om de cursor omhoog, naar beneden, naar links of naar rechts te bewegen.



Via het toetsenbord

Cursor-toets:

- ⬆ om de cursor omhoog te bewegen.
- ⬇ om de cursor naar beneden te bewegen.
- ➡ om de cursor naar rechts te bewegen.
- ⬅ om de cursor naar links te bewegen.

Hebt u de gewenste punt bereikt, beweeg de cursor dan in de richting van het stuk. Breng dat stuk vervolgens naar de punt waar u hem wilt plaatsen. Beweeg de cursor tenslotte in de richting waarin de zet gecompeteerd moet worden.

Het terugnemen van een zet

Zolang een zet niet officieel bevestigd is, kan hij nog teruggenomen worden.

Via spelregelaar:

Druk op de actieknop.
Eenmaal voor één zet, tweemaal voor twee zetten.

Via het toetsenbord:

Druk op de **[SPACE]**-toets.

Eenmaal voor één zet, tweemaal voor twee zetten.

Het bevestigen van een zet

Bent u tevreden met de voorgenomen zet, dan moet u hem bevestigen.

Via spelregelaar: door de stuurknuppel naar voren te duwen.

Via het toetsenbord: door op de cursor-toets te drukken.

Hebt u dat gedaan, dan worden automatisch meteen ook de dobbelstenen voor uw tegenstander gerold.

- ⑤ Een teller houdt elke stap bij, die u per zet neemt.
- ⑥ Deze teller geeft aan hoeveel ogen u minstens nog zult moeten gooien om de partij uit te spelen.
- ⑦ De match-teller houdt de wedstrijdstand voor u bij. De computer berekent daarbij het effect van "Gammons", "Backgammons", doublures, redoublures, etc. aan het einde van de partij.

Doubleren en redoubleren

- ⑧ Dit is de "dubbelsteen". Voordat u de dobbelstenen rolt, geeft de computer u de gelegenheid om te doubleren. Besluit de computer te doubleren, dan verandert de dubbelsteen van kleur en hoort u een waarschuwingssignaal. Hij wacht dan uiteraard om te zien of u zijn doublure al dan niet accepteert.

Met de spelregelaar:

Accepteer de dubbel door de stuurknuppel naar u toe te

trekken.

Accepteert u hem niet, duw de stuurknuppel dan van u af.

Via het toetsenbord:

Druk op de cursor-toets **⬇** als u de dubbel accepteert.

Druk op de cursor-toets **⬆** als u de dubbel niet wilt accepteren.

Als u wilt doubleren of redoubleren:

Met de spelregelaar: trek de stuurknuppel naar u toe

Via het toetsenbord: druk op de cursor-toets **⬇**.

Als u dit doet verandert de dubbelsteen van kleur.

Als de computer doubleren/redoubleren niet accepteert, is de partij afgelopen.

Einde van een spel

Na het einde van elk spel binnen het kader van een match, begint het volgende spel automatisch. De match-teller laat zien wat de stand is.

Einde van een match

Als een match beëindigd is, blijft de eindstand op het scherm staan. Heeft de computer gewonnen, dan wordt het beeld blauw. Heeft u gewonnen, dan wordt het beeld rood.

N.B.

- Wilt u een lopend spel onderbreken, druk dan op de **[CTRL]** toets en houd die ingedrukt, terwijl u op de **[STOP]** toets drukt.
- Wilt u een ander programma inladen in uw computer, maak het geheugen dan vrij door op de **[RESET]** knop te drukken.

Attenzione

Si suppone che voi siate a conoscenza delle regole di questo famoso gioco antico. Se non conoscete le regole, qualsiasi libreria offre una scelta di libri su questo gioco e vi raccomandiamo quindi di studiarne le regole prima di incominciare a giocare!

Si può giocare su computer domestico MSX con un RAM di almeno 16K (eguale a 32K RAM, incluso un video RAM di 16K).

Il programma su questa cassetta è registrato due volte su ogni lato. Se fate uso di un normale registratore a cassette, con il vostro computer MSX, usate il lato 1 della cassetta.

Se fate uso di un registratore di alta qualità, usare il lato 2 della cassetta. Il lato 2 fornisce un caricamento più veloce del programma (2400 Baud).

Se vedete che il programma non è caricato correttamente quando si usa il lato 2 (un messaggio di errore appare durante o dopo il caricamento), allora ricaricate dal lato 1 (1200 Baud).

Per caricare il programma di gioco dalla cassetta

Consultate anche il diagramma sul retro di questo opuscolo.

- Assicuratevi che il vostro registratore sia collegato correttamente al vostro

computer MSX e che il suo volume sia al livello giusto seguendo le istruzioni ricevute con il computer e con il registratore.

- Inserire una cartuccia di estensione di RAM se la memoria del computer è meno di 16K.
- Accendere il registratore ed il computer.
- Inserire la cassetta nel registratore. Se necessario, riavvolgere il nastro.
- Battere il comando:

BLOAD "BACK",r

e premere il tasto di ritorno. (Il nome di codice del gioco è diverso da quello ufficiale perchè il comando di caricamento riconosce un nome con un massimo di 6 caratteri).

- Accendere il registratore: il nastro comincerà a girare ed il programma di gioco verrà caricato nella memoria del computer.

Mentre il programma viene caricato, sul vostro schermo apparirà il messaggio "FOUND BACK".

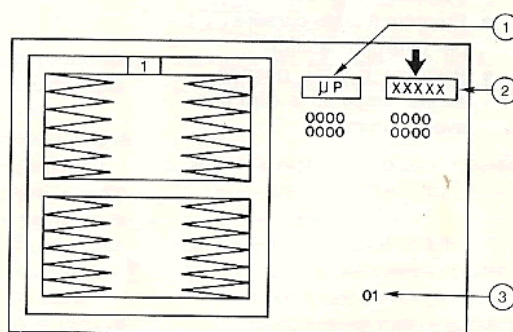
Poi apparirà una pagina di titolo. Quando il programma è caricato correttamente, si aggiungeranno le linee seguenti:

F1 - KEYBOARD
F3 - JOYSTICK 1
F10 - DEMO

Ora dovete fare la vostra scelta:

- Premete il tasto di funzionamento [F1] se volete giocare mediante tastiera.
- Premete il tasto di funzionamento [F3] se volete giocare mediante barra di comando 1.
- Premere il tasto di funzionamento [F10] ([F5] + [SHIFT]) se volete che il computer vi dia una dimostrazione prima di cominciare.

Quando avete fatto la vostra scelta, la scacchiera vera e propria del Backgammon apparirà sullo schermo.



① "JP" è il vostro avversario: il microcomputer. Voi giocate con le pedine blu.

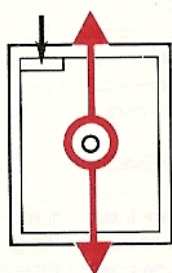
② Una freccia sopra il rettangolo vi invita a battere il vostro nome (mass. 5 caratteri). Il nome viene inserito nella memoria del computer premendo il tasto **[RETURN]**. Fino ad allora, il nome può essere cancellato, premendo il tasto **[BS]** (per fare correzioni ecc.). Prima di battere il nome, assicuratevi che il tasto **[CODE]** non sia stato messo in funzione. Se ciò è avvenuto, lo si potrà vedere facilmente perchè la spia verde del CODE si accenderà. Se non appare nessun carattere sullo schermo mentre battete il nome, premere il tasto **[GRAPH]** e provate di nuovo. L'uso del tasto **[CAPS]** fornisce i migliori risultati.

③ Poi vedrete lo "01" lampeggiare in fondo allo schermo. Qui è dove dovete inserire il punteggio a cui volete arrivare.

Mediante tastiera:

- Premere il tasto cursore **[↑]** per aumentare la cifra
- Premere il tasto cursore **[↓]** per diminuire la cifra
- Premere **[SPACE]** quando avrete raggiunto la cifra che avevate in mente.

Mediante comando manuale:
Muovere la barra di comando in avanti per aumentare la cifra. Per diminuire la cifra tirare la barra di comando verso di voi. Quando avrete raggiunto la cifra che avevate in mente premete il pulsante di funzionamento.



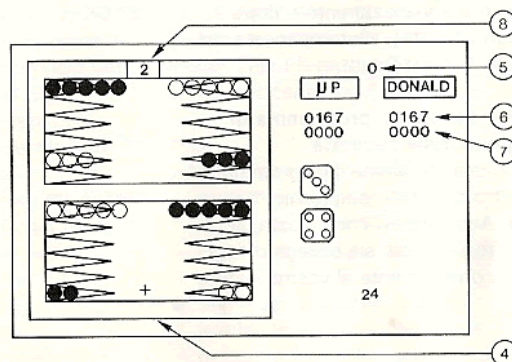
Ora inizia il gioco vero e proprio. Entrambi i dadi vengono gettati per determinare chi farà la prima mossa. Se vince il computer, esso farà automaticamente la prima mossa.

Per muovere le vostre pedine
Voi giocate con le pedine rosse!

Prima di gettare il dado, il computer vi darà l'opportunità di raddoppiare (vedere raddoppio/secondo raddoppio).

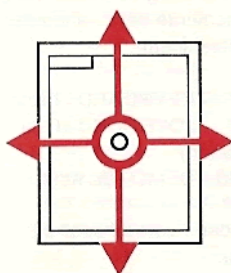
Per gettare il dado premere il tasto cursore **[↑]** o muovere la barra di comando in avanti. Se avete già raddoppiato, il dado sarà gettato automaticamente.

④ Il cursore è comparso in fondo alla schacchiera. Dovrete muoverlo al punto in cui si trova la pedina che volete muovere.



Comando del cursore mediante controllo

Usare la barra di comando per muovere il cursore verso l'alto, il basso, a destra o a sinistra.



Comando mediante tastiera

Comando del cursore

- ↑ per muovere il cursore verso l'alto
- ↓ per muovere il cursore verso il basso
- per muovere il cursore destra
- ← per muovere il cursore sinistra

Quando sarete giunti al punto esatto, muovere il cursore nella direzione della pedina. Muovere la pedina al punto in cui volete sistemarla. Poi muovete il cursore nella direzione in cui volete che la pedina sia sistemata.

Per rifare una mossa

Può darsi che vogliate rifare una mossa prima di confermarla. Con la vostra barra di comando: premere il pulsante di funzionamento. Una volta per una mossa, due volte per entrambe. Con il comando da tastiera: premere [SPACE]. Una volta per una mossa, due volte per entrambe.

Per confermare una mossa

Quando siete soddisfatti delle mosse che avete fatto, dovrete confermarla.

Con la barra di comando: premendo la barra di comando in avanti.

Con il comando da tastiera: premendo il tasto di controllo del cursore [↵].

Quando lo fate, il vostro avversario getterà automaticamente il dado e farà la mossa seguente.

- ⑤ Appare un contatore, che indica il numero delle misure prese mentre fate la mossa.
- ⑥ Il contatore acustico vi dirà quante mosse entrambi i giocatori devono fare per completare il gioco, ad ogni dato punto del gioco.

- ⑦ Il contatore da gioco vi dirà il numero dei punti fatti. Il computer incorporerà automaticamente gammon e backgammon, se fatti, e, naturalmente, il raddoppio ed il secondo raddoppio alla fine di ogni gioco.

Raddoppio/secondo raddoppio

- ⑧ Questo è il cubo di raddoppio. Prima di gettare i dadi il computer vi dà l'opportunità di raddoppiare. Se il computer decide di raddoppiare, il cubo cambierà colore e sentirete un segnale acustico. Il computer non farà la mossa seguente a meno che voi non abbiate accettato o rifiutato la sfida di raddoppio.

Con la barra di comando : per accettare, muovere la barra di comando verso di voi, per rifiutare, spingete la barra in avanti

Con il comando da tastiera: per accettare, premere il tasto cursore [↓] per rifiutare, premere il tasto cursore [↑]

Se volete raddoppiare/raddoppiare una seconda volta:

Con la barra di comando: tirare la barra verso di voi

Con comando da tastiera: premere il tasto di comando del cursore [↵]

Quando lo farete, il cubo di raddoppio cambierà colore. Se il computer rifiuta il raddoppio o il secondo raddoppio, il gioco finisce.

Fine del gioco

Alla fine di un gioco nell'ambito di una partita, il gioco seguente inizierà automaticamente. Il contatore da gioco indicherà chi sta vincendo.

Fine di una partita

Quando la partita finisce, la situazione finale ed il punteggio restano sullo schermo. Quando ha vinto il computer, lo schermo diventa blu. Quando siete voi il vincitore, lo schermo diventa rosso.

N.B.

- Per arrestare un gioco in corso, premere [CTRL] + [STOP] simultaneamente.
- Se volete caricare un altro programma nella memoria del computer, dopo aver giocato, premere innanzi tutto il pulsante di azzeramento [RESET].

Achtung

Wir nehmen an, dass Sie mit den Regeln dieses alten und beliebten Spiels vertraut sind. Andernfalls kann Ihnen jede gute Buchhaltung die verschiedenste Literatur darüber anbieten. Wir empfehlen Ihnen, seine Regeln zu erlernen, ehe Sie mit dem Spiel beginnen!

Dieses Spiel kann auf MSX-Heimcomputern mit mindestens 16K-RAM-Anwenderspeicher (entspricht 32K-RAM einschl. 16K-Video-RAM) gespielt werden.

Das Programm ist auf jeder Seite dieser Kassette zweimal aufgezeichnet. Wenn Sie in Verbindung mit Ihrem MSX-Heimcomputer einen normalen Kassettenrekorder verwenden, benutzen Sie die Kassettenseite 1.

Wenn Sie über einen Hochqualitäts-Datenrekorder verfügen, so benutzen Sie die Kassettenseite 2. Seite 2 ergibt eine schnellere Programmladung (2400 Baud). Sollten Sie den Eindruck gewinnen, dass das Programm bei Verwendung von Seite 2 nicht ordnungsgemäß geladen wird (Fehlermeldung während oder nach der Ladung), so wiederholen Sie den Ladevorgang mit Seite 1 (1200 Baud).

Laden des Spielprogramms von der Kassette

Siehe auch Abbildung auf dem Rückumschlag dieser Broschüre.

- Überzeugen Sie sich davon, dass Ihr Datenrekorder ordnungsgemäß an Ihren MSX-Computer angeschlossen und die Lautstärke richtig eingestellt ist; beachten Sie hierbei die zum Computer und Datenrekorder mitgelieferten Gebrauchsanweisungen.
- Setzen Sie eine RAM-Erweiterungskassette ein für den Fall, dass der Benutzer-RAM des Computers kleiner ist als 16K.
- Computer und Datenrekorder einschalten.
- Kassette in den Rekorder einsetzen. Kassette ggf. zurückspulen.
- Den Befehl

BLOAD "BACK", r

eintippen und **[RETURN]**-Taste drücken. (Die Kodebezeichnung weicht von der offiziellen Bezeichnung des Spiels ab, weil der Ladebefehl nur Bezeichnungen mit maximal 6 Zeichen zu erkennen vermag.)

- Rekorder auf Spielbetrieb schalten; der Rekorder läuft an und das Spielprogramm wird in den Computerspeicher eingelesen.

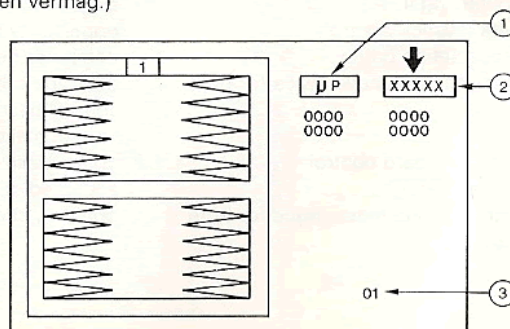
Solange der Ladevorgang des Programms noch läuft, erscheint als erstes der Text 'FOUND BACK' auf dem Bildschirm. Als nächstes erscheint die Titelseite auf Ihrem Bildschirm, dann - nach dem ordnungsgemässen Laden des Programms - folgender Text:

F1 - KEYBOARD
F3 - JOYSTICK 1
F10 - DEMO.

Sie müssen nun Ihre Wahl treffen:

- Steuerung durch Handregler: Funktionstaste **[F1]** drücken.
- Steuerung durch Tastatur: Funktionstaste **[F3]** drücken.
- Spielvorführung: Funktionstasten **[F10]** (**[F5]** + **[SHIFT]**) drücken.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, erscheint das eigentliche Backgammon-Spielbrett auf dem Bildschirm.



① "J P" ist Ihr Gegner: Der Microcomputer. Er spielt die blauen Steine.

② Ein Pfeil über dem roten Rechteck fordert Sie auf, Ihren Namen einzutasten (max. 5 Zeichen). Das Laden des Namens in den Computerspeicher erfolgt durch Drücken der **RETURN**-Taste. Bis zu diesem Zeitpunkt kann der Name noch durch Drücken der **BS**-Taste gelöscht werden (für Korrekturzwecke und dgl.). Vor dem Eintippen des Namens müssen Sie sich davon überzeugen, dass die Taste **CODE** nicht aktiviert worden ist. Eine aktivierte Taste erkennen sie leicht daran, dass die grüne CODE-Anzeige leuchtet. Falls beim Eintippen des Namens keine Zeichen auf dem Schirm erscheinen, drücken Sie die Taste **GRAPH** und versuchen es noch einmal. Gebrauch der Taste **CAPS** liefert die besten Resultate.

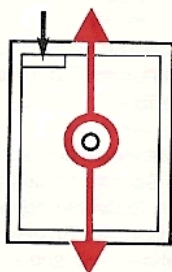
③ Als nächstes sehen Sie, dass die "01" unten blinkt. Nun müssen Sie Ihr Spielziel eingeben.

Über die Tastatur:

- Schreibmarkentaste **↑** zu Erhöhung der Zahl
- Schreibmarkentaste **↓** zur Herabsetzung der Zahl
- **SPACE**, wenn Sie das vorgesehene Spielziel erreicht haben.

Über den Handregler:

Bewegen Sie den Handhebel nach vorne, um die Zahl zu erhöhen. Ziehen Sie den Handhebel auf sich zu, um die Zahl zu verkleinern. Drücken Sie die Aktionstaste, wenn Sie das vorgesehene Spielziel erreicht haben.



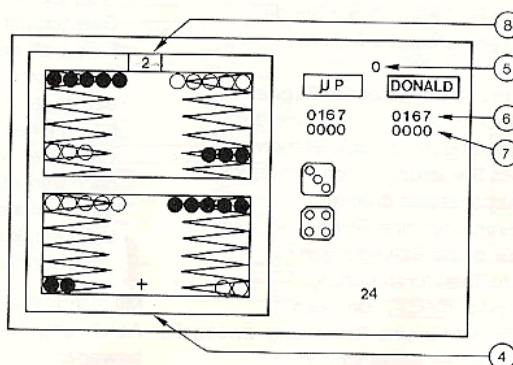
Nun beginnt das eigentliche Spiel. Durch Würfeln mit beiden Würfeln wird festgestellt, wer den Eröffnungszug macht. Wenn der Computer gewinnt, macht er automatisch seinen ersten Zug.

Wie Sie Ihre Steine bewegen
Sie spielen die roten Steine!

Vor Ihrem Wurf gibt Ihnen der Computer die Gelegenheit zum Verdoppeln (siehe unter "Verdoppeln/Wiederverdoppeln").

Zum Würfeln drücken Sie die Cursor-Taste **↑** oder bewegen den Handregler nach oben. Falls Sie bereits verdoppelt haben, erfolgt der Wurf automatisch.

④ Der Cursor erscheint am unteren Bildrand des betreffenden Feldes. Sie müssen ihn nun an diejenige Stelle setzen, an dem sich der zu ziehende Stein befindet.



Atención

Se supone que usted es conocedor de las reglas de este antiguo y popular juego. Si no es así, en toda buena librería pueden ofrecerle a usted una variada literatura del juego i y nosotros le recomendamos que se estudie las reglas antes de empezar a jugar!

Este juego se puede jugar con computers familiares MSX con por lo menos 16 K RAM libre para el usuario (igual a 32K RAM, incluyendo 16K RAM video).

El programa que porta esta cassette ha sido registrado dos veces sobre cada lado. Si usted utiliza una registradora de cassette normal acoplada a su computer familiar MSX, use la cara 1 de la cassette.

Si usted utiliza una registradora de datos de alta calidad, use la cara 2 de la cassette. La cara 2 ofrece un cargado de programa mucho más rápido (2400 Baud). Si encuentra que el programa no es cargado correctamente cuando utiliza la cara 2, (mensaje de error aparece durante o después de la carga), entonces cargar de nuevo desde la cara 1 (1200 Baud).

Carga del programa de juego desde la cassette

También consultar el diagrama sobre la cubierta posterior de este librito.

- Asegurarse de que la registradora de datos está debidamente conectada a su computer MSX y que su volumen está al nivel justo, siguiendo las instrucciones que recibió con su computer y su registradora de datos.
- Inserte un cartucho de extensión RAM si el RAM libre para el usuario del computer es inferior a 16 K.
- Poner en funcionamiento tanto el computer como la registradora.
- Inserte la cassette en la registradora. Rebobinar la cinta si es necesario.
- Programar la orden:

BLOAD "BACK",r

y pulsar la tecla **[RETURN]**. (El nombre de código difiere del nombre oficial del juego, pues la orden de carga sólo admite un nombre con un máximo de 6 caracteres).

- Conectar la registradora al modo de reproducción: la registradora se pone en marcha y el programa del juego será cargado en la memoria del computer.

Mientras el programa esté todavía cargándose, primero aparecerá el texto "FOUND BACK" sobre su pantalla.

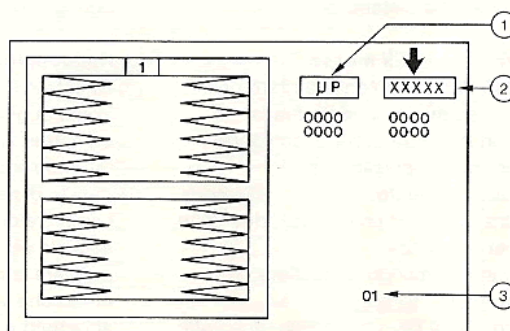
Después aparecerá una portada. Cuando el programa está cargado correctamente serán añadidas las siguientes líneas:

F1 - KEYBOARD (Teclado)
F3 - JOYSTICK 1 (Palanca de mando)
F10 - DEMO (Demostración)

Ahora debe usted hacer su elección:

- Pulse tecla de función **[F1]** si desea hacer el juego por medio del teclado.
- Pulse tecla de función **[F3]** si desea hacer el juego por medio de la palanca de mando 1.
- Pulse tecla de función **[F10]** (**[F5]** + **[SHIFT]**) si desea que el computer haga primero una demostración.

Cuando haya hecho su elección se desplegará el actual tablero de Backgammon.

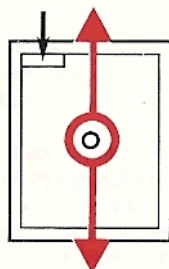


- ① "JP" es su oponente: el microcomputer. El jugará con las fichas azules.
- ② Una flecha encima del rectángulo rojo invita a usted a escribir allí su nombre (5 caracteres máximo). El nombre es integrado dentro de la memoria del computer pulsando la tecla **[RETURN]**. Hasta entonces el nombre puede ser borrado pulsando la tecla **[BS]** (para hacer correcciones, etc.). Antes de programar el nombre, asegúrese que la tecla **[CODE]** no ha sido activada. Si es así, puede usted fácilmente reconocerlo porque el indicador verde CODE estará luciendo. Si no aparecen caracteres sobre la pantalla durante la programación de un nombre, pulse la tecla **[GRAPH]** y vuelva a intentarlo. El uso de la tecla **[CAPS]** le ofrecerá los mejores resultados.
- ③ Después usted verá lucir el "01" en la parte inferior. Aquí es donde debe programar el objeto de la partida.

Por medio del teclado:

- Pulsar tecla de cursor **[↑]** para aumentar la figura
- Pulsar tecla de cursor **[↓]** para disminuir la figura
- Pulsar **[SPACE]** cuando usted haya alcanzado el objeto de la partida que tenía pensado.

Por medio del control manual:
Mover la palanca de mando hacia delante para aumentar la figura.
Tirar de la palanca de mando hacia sí para disminuir la figura.
Pulsar botón de acción cuando usted haya alcanzado el objeto de la partida que tenía pensado.



Ahora empieza el juego actual. Se ruedan ambos dados para determinar quien hace el movimiento de apertura. Si gana el computer, hará el primer movimiento automáticamente.

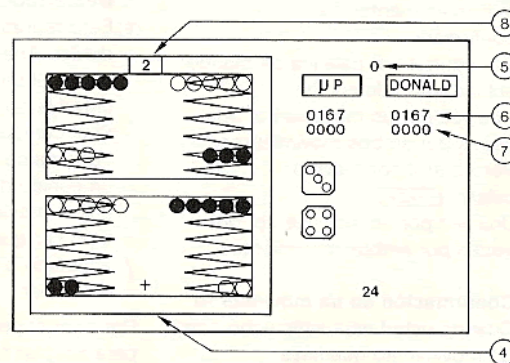
Movimiento de fichas

¡Usted juega con las fichas rojas!

Antes de rodar su dado, el computer le dará a usted la oportunidad de doblar (véase doble/redoble).

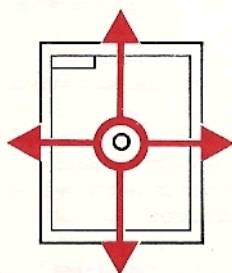
Para rodar su dado pulse la tecla de cursor **[↑]** o mueva la palanca de mando hacia delante. Si usted debe doblar, ya el dado doblará automáticamente.

- ④ El cursor ha aparecido al lado inferior del tablero actual. Usted debe moverlo hasta la punta donde esté la ficha que desea mover.



Control de cursor vía controlador

Use la palanca de mando para mover el cursor hacia arriba, abajo, a la izquierda o la derecha.



Control por teclado

Control de cursor:

- ⬆ Mover cursor hacia arriba
- ⬇ Mover cursor hacia abajo
- ➡ Mover cursor a la derecha
- ⬅ Mover cursor a la izquierda

Cuando haya alcanzado el lugar debido, mover el cursor en dirección a la ficha. Mover la ficha hasta la punta donde desea colocarla. Después mover el cursor en dirección donde desea dejar la ficha.

Corrección de un movimiento

Usted desea corregir su movimiento antes de confirmarlo.

Por control por palanca de mando: pulsar botón de acción.

Una vez por un movimiento, dos veces por ambos movimientos.

Por control por teclado:

pulsar **[SPACE]**.

Una vez por un movimiento, dos veces por ambos movimientos.

Confirmación de un movimiento

Cuando usted está satisfecho con un movimiento que haya

efectuado, debe confirmarlo:

Por control por palanca de mando: pulsando la palanca de mando hacia delante.

Por control por teclado: pulsando tecla de control de cursor **⬆**.

Cuando lo hace, su oponente automáticamente rodará su dado y hace el siguiente movimiento.

⑤ Aparece un contador, indicando el número de pasos que hace mientras efectúa su movimiento.

⑥ El contador de puntos le indica cuántos pasos deben hacer ambos jugadores para completar el juego en algún momento determinado de la partida.

⑦ El contador de la partida le indica a usted el progreso de los puntos ganados.

El computer incorporará automáticamente gammon y backgammon, si los hay y naturalmente las situaciones de doble y redoble al final de cada juego.

Doble/redoble

⑧ Esto representa el cubo de doblar. Antes de rodar sus dados el computer le ofrece a usted la oportunidad de doblar. Si el computer decide doblar, el cubo cambia de color y se oirá un sonido de aviso. El no hará el nuevo movimiento, por supuesto, a no ser que usted haya aceptado o rechazado el desafío de doblar.

Por control por palanca de mando: para aceptar mover la palanca de

mando hacia sí para rechazar empujar la palanca de mando hacia delante.

Por control por teclado: para aceptar pulsar tecla de cursor **⬆** para rechazar pulsar tecla de cursor **⬇**.

Si usted desea doblar/redoblar:

Por control por palanca de mando: mover la palanca de mando hacia sí.

Por control por teclado: pulsar tecla de control de cursor **⬇**.

Cuando lo hace, el cubo de doblar cambiará de color.

Si el computer rechaza el doble/redoble, el juego acabará.

Final del juego

Al final de un juego dentro de una partida, el nuevo juego empezará automáticamente. El contador de la partida indicará quién está a la cabeza.

Final de una partida

Cuando finaliza una partida, la escena final y los puntos ganados continuarán sobre su pantalla. Cuando ha ganado el computer, la pantalla se vuelve azul. Cuando usted ha ganado la pantalla se vuelve roja.

NOTA:

- Para detener un juego en desarrollo pulsar simultáneamente las teclas **[CTRL] + [STOP]**.
- Si usted desea cargar otro programa en la memoria del computer después de haber jugado este juego, primero pulsar el botón **[RESET]**.