

BINGSETE

El BINGSETE es un novísimo juego de casino, mezcla de bingo y puzzle, en el que intervienen el azar y la agilidad mental.

EL JUEGO

Dado que en el Bingsete existen diversos premios, al comenzar la partida deberá de establecerse el precio del cartón, que se irá depositando por los jugadores a medida que el ordenador entregue los cartones.

El ordenador será quien se encargue de administrar premios y controlar el juego de hasta 9 jugadores.

Cada jugador siempre puede comprar un solo cartón; si quiere comprar otro, tendrá que tirar un dado (el dado de SI o NO) que le dirá si puede efectuar o no la compra. De esta forma habrá jugadores con 1 ó 2 cartones, dependiendo de si quieren o no comprar más de uno de su suerte.

DIBUJO CARTONES

Cada cartón está formado por 28 fichas similares a las de un puzzle. Estas fichas están distribuidas en 4 filas (1 al 4) y 7 columnas (de la A a la G corresponden al 1º cartón y de la H a la N al 2º cartón). Cada cartón contiene 7 números, del 1 al 7, distribuidos al azar.

Una vez establecido el orden del juego, el ordenador dirá el nombre del jugador en turno quien tendrá que tirar el BINGDADO para determinar el número de fichas que le corresponderán en esa tirada.

Las fichas (tantas como indique el BINGDADO), aparecerán dibujadas en la parte inferior de la pantalla, tras lo que el jugador tendrá que colocarlas, en un tiempo determinado, en los correspondientes espacios de su cartón o cartones.

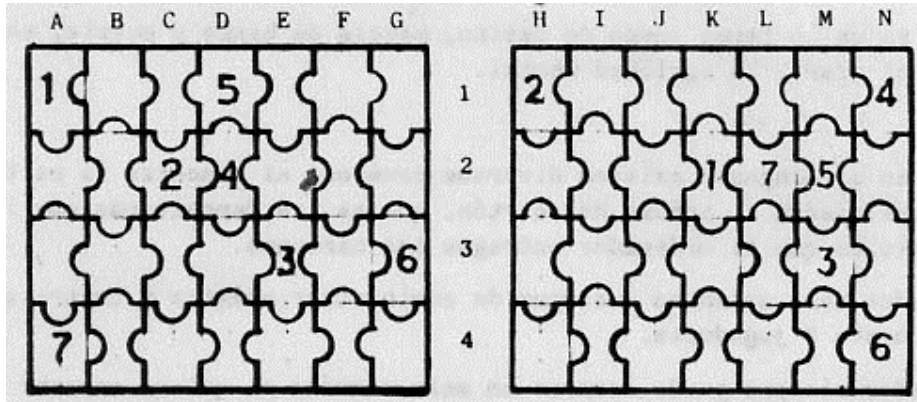
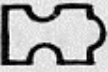







Fig. 1

FORMA DE LAS FICHAS

SIN GIRAR	AL PULSAR "G"	LOCALIZADA EN
	NO ADMITE GIRO	ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA
	NO ADMITE GIRO	ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA
	NO ADMITE GIRO	ESQUINA SUPERIOR DERECHA
	NO ADMITE GIRO	ESQUINA INFERIOR DERECHA
		BORDES SUPERIOR E INFERIOR

SIN GIRAR	AL PULSAR "G"	LOCALIZADA EN
		BORDES DERECHO E IZQUIERDO
		
	NO ADMITE GIRO	ESPACIO INTERIOR
	NO ADMITE GIRO	DEL CARTON

CONTENIDO DE LAS FICHAS

Cada una de las fichas pueden estar en blanco, tener un número del 1 al 7 o tener un símbolo (C) (comodín). Para colocarlas en el cartón se tienen que adaptar tanto a la forma (cualquiera de las 10 vistas) como al contenido seña lado en el cartón (blanco o número del 1 al 7).

COLOCACION DE LAS FICHAS

Su Spectrum le preguntará, por este orden, para cada ficha:

- ¿FILA? (1 - 4)
- ¿COLUMNA? (A - G si juega un cartón y A - N si juega dos cartones).

Las respuestas posibles son:

- 1° Colocarla en la fila y columna deseadas: el hueco del cartón se tapaná automáticamente.
¡Cuidado! si se dan mal las coordenadas la ficha se pierde.
- 2° Pulsar la [G] : en este caso la ficha gira 180° y es una ayuda para cuando no está seguro de su coincidencia.
- 3° Pulsar la [P] : si la ficha no encaja en el cartón al pulsar la [P] queda en poder del jugador en forma de SOBRENTE. Dicho sobrante no podrá exceder de 20 fichas.
- 4° Pulsar la [T] : para agilizar la partida, sobre todo al final, todas las fichas no válidas pasan directamente al sobrante.
- 5° Pulsar la [C] : cuando se tiene sobrante suficiente, se puede cambiar por otras fichas nuevas, para ello, antes de colocar ninguna ficha, se pulsará [C] y se tirará el dado para ver si el ordenador autoriza o no dicho cambio. Si dice que no, el jugador pierde su turno y 2 fichas del sobrante, si dice que si, se tira nuevamente el dado y se obtienen tantas fichas nuevas como puntos marque, pero ... hay que deshacerse del doble número de fichas del sobrante, es decir, a cambio de 4 fichas "nuevas" hay que entregar 8 del sobrante.

Si el jugador que optó por cambiar no tiene suficientes fichas en el sobrante, no recibe ninguna y pierde 2 de dicho sobrante.

Una vez colocadas las fichas nuevas, el jugador dispone de otra tirada, pero sin derecho a cambio.

DIFICULTAD

El juego es contra reloj. Para colocar una ficha se dispone de un tiempo limitado, estipulado al principio y que se ve en el reloj de cuenta atrás.

Si el tiempo se agota la ficha se pierde (no pasa al sobrante).

PREMIOS

La contabilización de todos estos premios corre a cargo del ordenador, quien al final del juego presentará la contabilización de lo ganado por cada uno de los jugadores.

BLANCOS : al primero que ocupe los 21 espacios blancos del cartón la sextaparte del total vendido.

SETE : al primero que tape en un cartón los 7 números le corresponderá la tercera parte de lo que puede.

BINGSETE : al primero que complete su cartón (con las 28 fichas) el resto del dinero.

G A R A N T I A

CIBERCOMP garantiza este producto contra cualquier defecto de fabricación bajo las siguientes condiciones:

- El plazo de garantía es el de un mes contado desde la fecha de compra.
- La garantía sólo se aplica al primer comprador.
- La garantía sólo es válida si se adjunta el recibo o ticket de compra (donde figure el establecimiento vendedor y la fecha de compra), así como el cassette, diskette, microdrive, etc., defectuoso junto con todos los envoltorios originales. No olvide incluir un sobre, de tamaño adecuado, donde deberán figurar sus datos personales.

NOTA: Si se le ha ocurrido un nuevo juego o sabe programar en código máquina, escribanos. CIBERCOMP está asociada con primeras marcas internacionales de SOFTWARE para la venta y comercialización de nuestros programas en todo el mundo.

CIBERCOMP,S.A. TRIBALDOS, 2 - 28043-MADRID - ESPAÑA

ADVERTENCIA

Los productores y propietarios del programa, marcas, personajes y diseños reproducidos en este cassette, se reservan todos los derechos legales, quedando prohibida cualquier forma de reproducción, copia, alquiler, préstamo o exhibición pública, así como su difusión o teletransmisión por cualquier red o sistema (telefonía, radio, TV, etc.).