

PUBBLIROME



ISTRUZIONI PER

# DAMA CINESE

Amici lettori,

£. 19.000

È possibile che malgrado tutti i nostri accurati controlli tecnici qualche cassetta possa risultare difettosa. In tal caso vi preghiamo di restituire la cassetta al nostro indirizzo, **specificando il difetto riscontrato**, Vi verrà immediatamente sostituita gratuitamente.

Grazie per la preziosa collaborazione.

La Direzione

---

DAMA CINESE - Suppl.to a SUPER GAME N°. 16 - Editrice PUBBLIROME -  
Roma - Dir. Resp. RENATO CIRCI - Distr.ne FARRINI - Roma - Aut. Trib.  
N°. 82/85

## DAMA CINESE

### ISTRUZIONI PER SPECTRUM 48K - PLUS

#### CARICAMENTO DEL GIOCO:

- A Accertarsi che il nastro sia completamente riavvolto.
- B Premere il tasto LOAD con la lettera J.
- C Premere il tasto SYMBOL SHIFT e, contemporaneamente, per due volte, il tasto PRINT.
- D Premere ENTER e successivamente il tasto PLAY del registratore.
- E A caricamento avvenuto appare sullo schermo: Ø OK, Ø: 1.
- F Premere i tasti RUN con lettera R ed ENTER. Mantenere il volume del registratore al massimo.

- 1 Per iniziare la partita e scegliere il numero dei giocatori, premere il tasto P.
- 2 La partita con un solo giocatore è chiamata Solitario.
- 3 È possibile giocare da uno a quattro giocatori. Ogni giocatore giocherà la propria partita. Alla fine il Computer designa il vincitore.
- 4 Ogni partita termina quando non si può mangiare nessun'altra pedina.
- 5 Vince chi mangia più pedine. In caso di parità chi ha impiegato minor tempo.
- 6 Per iniziare il gioco togliere una pedina qualsiasi.
- 7 Le pedine si muovono per mezzo dei cursori 5-6-7-8.
- 8 Per eliminare la pedina all'inizio del gioco, portarsi su quella prescelta con i cursori e premere SPACE.
- 9 Per portarsi sulla pedina da muovere utilizzare i cursori come al punto 7.
- 10 Premere ENTER per «afferrare» la pedina.

- 11 Portarsi sulla buca in cui si vuole depositare la pedina che «mangia».
- 12 Premere ENTER per depositare le pedine. Automaticamente il Computer elimina dal gioco la pedina «mangiata» ed accrediterà il punto al giocatore.
- 13 TASTO B = Da utilizzare solo durante l'allenamento. Ritorna indietro di una mossa. Non è abilitato in gara.
- 14 TASTO M = Mostra le sequenze delle mosse effettuate. I numeri indicano la buca di partenza, quella di arrivo e le pedine mangiate.
- 15 TASTO N = Visualizza i numeri delle buche.
- 16 TASTO R = Azzerata tutto e ricomincia da capo. Non è abilitato in gara.

CLASSIFICA FINALE: Per ottenere la classifica finale, premere un tasto qualsiasi.

