

SAMANTHA FOX

Strip Poker



SCREEN SHOTS
MAY BE TAKEN
FROM A
DIFFERENT
VERSION



REACT SOFTWARE

SAMANTHA FOX Strip Poker

RT 001



SAMANTHA FOX

Strip Poker



SAMANTHA FOX

LOADING INSTRUCTIONS

Hit SHIFT & RUN/STOP keys together.

Strip Poker

This program plays five card draw poker. These instructions will show you how to use the program and the rules of poker. Even if you know nothing about poker, you should soon learn the basics of the game and eventually become quite good at it.

What sort of player is Sam? We are not going to give you any clues. It's for you to find out.

Sam's so confident that your play will not be good enough, that she has agreed to shed her clothing one article at a time, if you should start to beat her. However, if she starts to win again she is allowed to retrieve some or all of the articles she has lost.

Outline of Game

At the beginning of the game the computer will deal five cards to both you and Samantha. There then follows a round of betting based on the cards you have received. (Obviously, you can only see your own cards).

When this round is over you and/or Sam can reject unwanted cards from your hands. You will be dealt replacement cards from the pack. This is called the DRAW.

There then follow rounds of betting until there is a SHOW/DOWN. At this point the best hand wins.

Rules/Instructions

The cards are dealt after each player has put in the required starting stake called the ANTE. This is done automatically and '5' is deducted from both you and Sam and placed in the POT.

On each player's turn there are various options which are allowable. These options vary on the situation. The computer will present you with these options.

These may be two or more of the following:—

1. FOLD If a player thinks their hand is no good and does not want to stake any more money on it then they may FOLD. If you fold you lose the POT and you also do not have the opportunity to see Sam's hand.
2. STAND The player stays in the game without staking any money.
3. BET The player puts this stake into the POT.
4. CALL This means the player will put into the POT a stake equal to the last BET or RAISE. After a CALL, depending on the situation, there is the DRAW or a SHOW/DOWN.
5. RAISE The player will put in the stake so far and RAISE. If the other player wishes to stay in they must equal this new level or drop out.

KEYS

The options which are available to you can be seen by pressing the cursor keys or moving the joystick left or right.

To select an option press SPACE or the fire button.

During the draw use the cursor keys or joystick to select the cards you wish to change then press SPACE or FIRE to change them. You may change any number of cards or none at all.

Press F1 to switch the card display at the bottom of the screen ON or OFF.

NINE CLASSES OF POKER HANDS (Ascending order)

1. Nothing If two or more players have this type of hand then the top card is used to separate them and if this is the same then the second highest etc.
2. A Pair The same method as above is used to separate hands.
3. Two Pairs Assessment is by high pair then low pairs then odd cards.
4. Threes (Triplets or trips). Three cards of the same denomination.
5. Straight Five cards in a sequence but not of the same suit.
6. Flush Five cards of the same suit but not in sequence.
7. Full House Three cards of the same denomination plus a pair.
8. Fours Four cards of the same denomination plus one odd card.
9. Straight Flush Five cards in sequence and of the same suit.

Royal Straight Flush The best hand there is. A K Q J 10.



© React Software 1989

SAMANTHA FOX STRIP POKER

LADLEANWEISUNGEN

SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken.

Mit diesem Programm kann man 5-Karten-Poker mit Abheben spielen. Diese Anweisungen beschreiben, wie das Programm und die Pokerregeln angewandt werden. Selbst wenn Sie nichts über Poker wissen, werden Sie sich schnell die Grundkenntnisse des Spiels aneignen und recht bald zu einem routinierten Spieler werden.

Was für eine Spielerin ist Sam? Wir geben Ihnen keinerlei Anhaltspunkte. Sie müssen es selbst herausfinden.

Sam ist derart sicher, daß Ihr Spiel nicht gut genug sein wird, daß sie Ihre Kleidung Stück für Stück abstreifen wird, sollten Sie zu gewinnen beginnen. Wenn Sam jedoch wieder zu gewinnen beginnt, kann sie einige oder alle Kleidungsstücke wieder anziehen.

Spielübersicht

Am Anfang des Spiels gibt der Computer Ihnen und Samantha je 5 Karten. Darauf folgt eine Wettunde aufgrund der zugeteilten Karten. (Natürlich können Sie nur Ihre eigenen Karten sehen.)

Nach Beendigung dieser Runde können Sie und/oder Sam unerwünschte Karten abwerfen, und ersatzkarten werden Ihnen zugeteilt. Dies wird DRAW genannt.

Nun folgen Wettunden, bis es zum Aufdecken der Karten (SHOW DOWN) kommt. Hierbei gewinnt die beste Hand.

Regeln/Anweisungen

Die Karten werden ausgeteilt, nachdem jeder Spieler den erforderlichen Anfangsbetrag, ANTE genannt, gesetzt hat. Dies geschieht automatisch, und sowohl Ihnen als auch Sam werden werden 'S' abgezogen und in den Topf—POT—gelegt.

Wer an der Reihe ist, hat verschiedene von der Situation abhängige Möglichkeiten. Der computer legt Ihnen diese Optionen vor.

Es kann sich um zwei oder mehr der folgenden Optionen handeln:

- FOLD** Wenn man mit seiner Hand unzufrieden ist und keinen Einsatz mehr machen möchte, kann man sich zu FOLD entschließen. Hierdurch verliert man den Topf und hat keine Gelegenheit, Sams Hand zu sehen.
- STAND** Der Spieler bleibt im Spiel, ohne Geld einzusetzen.
- BET** Der Spieler macht seinen Einsatz.
- CALL** Der Spieler setzt einen dem letzten Einsatz (BET) oder der letzten Erhöhung (RAISE) gleichen Betrag. Auf einen CALL folgt je nach Situation ein DRAW oder ein SHOW DOWN.
- RAISE** Der Spieler setzt den bisherigen Einsatz und überbietet diesen (RAISE). Der andere Spieler muß entweder den gleichen Betrag einsetzen oder ausscheiden.

STEUERUNG

Die zur Verfügung stehenden Optionen kann man über die Richtungstasten oder Links- bzw. Rechtsbewegung des Joysticks sehen.

Um eine Option zu wählen, drückt man die Leertaste oder die Feueraste.

Während eines DRAW wählt man die Karten, die man wechseln will, über die Richtungstasten oder den Joystick und drückt dann die Leertaste oder Feuer, um sie zu wechseln. Man kann eine beliebige Anzahl Karten—oder auch keine—wechseln.

Zum Ein- und Ausschalten der Karten-Anzeige unten auf dem Bildschirm ist F1 zu drücken.

NEUN POKERHAND—KLASSEN (in aufsteigender Reihenfolge)

- Nothing** Wenn zwei oder mehr Spieler diese Art Hand haben, ist die oberste Karte entscheidend. Wenn die obersten Karten gleich sind, entscheidet die nächste u.s.w.
- Pair** Die gleiche Methode dient zur Entscheidung.
- Two Pairs** Die Reihenfolge ist: hohes Paar, dann niedrige Paare, dann Einzelkarten.
- Threes** (Triplets oder Trips). Drei Karten mit der gleichen Bezeichnung.
- Straight** Fünf aufeinanderfolgende Karten, jedoch nicht von derselben Farbe.
- Flush** Fünf Karten derselben Farbe, jedoch nicht aufeinander folgend.
- Full House** Drei Karten gleicher Bezeichnung, plus ein Paar.
- Fours** Vier Karten derselben Bezeichnung, plus eine Einzelkarte.
- Straight Flush** Fünf aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe.
- Royal Straight Flush** Die beste Hand, die es gibt: As König, Dame, Bube, 10.



SAMANTHA FOX STRIP POKER

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP

Questo programma riguarda il poker a cinque carte. Le istruzioni ti faranno vedere come usare il programma e le regole del poker. Anche se non sai niente sul poker, dopo un pò sarai in grado di capire gli elementi di base del gioco e alla fine diventerai anche bravo a giocare.

Che tipo di giocatore è Samanta? Non te lo diciamo. Questa è una cosa che devi scoprire da te. Samanta è talmente convinta che non ci sai fare, che ha acconsentito a levarsi un indumento ogni volta che la batti. Però se vince lei, potrà riprendersi alcuni o tutti i vestiti che si è tolta.

PROFILO DEL GIOCO

All'inizio del gioco, il computer distribuisce cinque carte a te e cinque a Samanta. Segue quindi un giro di puntate basate sulle carte che hai. (Ovviamente, puoi vedere solo le tue carte).

Finito questo giro, tu e/o Samanta potete scartare le carte che non volete. Queste vengono rimpiazzate da altrettante carte dal mazzo. Questa mano si chiama DRAW (ESTRAZIONE).

Seguono poi delle puntate fino a quando non si verifica uno SHOW DOWN (VEDERE). A questo punto, chi ha il servizio migliore VINCE (WIN).

Regole/Istruzioni

Le carte vengono distribuite dopo che ciascun giocatore ha messo sul piatto la puntata di partenza richiesta, chiamata ANTE. Questo avviene automaticamente, con una deduzione di 'S' a te e a Samanta, che va a finire nel PIATTO (POT).

Ad ogni turno, ci sono varie opzioni consentite, che variano a seconda della situazione. Il computer si incarica di dare queste opzioni, che possono essere una delle seguenti:—

- PASSO (FOLD)** Se un giocatore pensa di non avere una buona mano e non vuole puntare, può dichiarare PASSO (FOLD). Se passi, perdi il PIATTO (POT) e la possibilità di andare a vedere la mano di Samanta.
- STO (STAND)** Il giocatore rimane in partita senza fare altre puntate.
- PUNTO (BET)** Il giocatore mette la sua puntata nel PIATTO.
- VEDO (CALL)** Questo significa che il giocatore mette nel PIATTO una puntata di valore uguale all'ultima PUNTATA o ALZATA (RAISE). Dopo un VEDO, a seconda della situazione, si verifica un'ESTRAZIONE oppure si va a VEDERE (SHOW DOWN).
- ALZO (RAISE)** Il giocatore mette nel piatto l'equivalente fino a quel momento e in più ALZA. Se l'altro giocatore vuole rimanere in gioco, deve eguagliare il nuovo livello oppure abbandona.

TASTI

Puoi vedere le opzioni disponibili premendo i tasti cursore o muovendo il joystick a sinistra o a destra.

Per selezionare un'opzione, premi la BARRA o il Bottone di Fuoco.

Durante la distribuzione, usa i tasti cursore o il joystick per selezionare le carte che vuoi cambiare, poi premi la BARRA o FUOCO per effettuare il cambio. Puoi cambiare qualsiasi numero di carte oppure nessuna.

Per accendere e spegnere l'icona delle carte in basso sullo schermo, premi F1.

NOVE CLASSI DI MANI DA POKER (In ordine ascendente)

- Niente** Se due o più giocatori hanno questo tipo di servizio, si usa la carta più alta per determinare chi vince, e se anche queste sono uguali, si passa alla seconda più alta, ecc.
- Coppia** Si usa lo stesso metodo di cui sopra.
- Doppia Coppia** Si valuta prima la coppia più alta, poi quella inferiore, poi la carta dispari.
- Tris** (tripletta). Tre carte della stessa denominazione.
- Scala sporca** Cinque carte in sequenza ma non dello stesso seme.
- Colore** Cinque carte dello stesso seme ma non in sequenza.

- Full** Un tris e una coppia.
 - Poker** Quattro carte della stessa denominazione più una dispa.
 - Scala Colore** Cinque carte in sequenza e dello stesso seme.
- Scala Reale. La mano migliore che ci sia: A, K, Q, J, 10.