

POLITIK POKER

POLITIK POKER fonctionne avec les configurations suivantes :

— TO7/70

— MO5

— TO9

munies d'un magnétophone

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

— Mettez votre micro-ordinateur sous tension.

— Insérez la cassette dans le magnétophone en prenant garde qu'elle soit rembobinée en début de bande.

— Attention ! choisissez la face qui correspond à votre appareil :

— MO5 face verte

— TO7/70 et TO9 face rouge.

— Enfoncez la touche LECTURE du magnétophone.

Sur TO7/70, tapez 1, puis LOADM, et appuyez sur la touche ENTREE.

Sur MO5, tapez LOADM, et appuyez sur la touche ENTREE.

Sur TO9, tapez 4, puis LOADM, et appuyez sur la touche ENTREE.

— Le magnétophone démarre, le programme va se charger.

PRINCIPE DU JEU

Comme M. Dupont, le Français moyen considère la politique un peu comme un jeu. Et pourquoi pas un POKER où les figures représentent les grands personnages politiques ?

Les quatre couleurs correspondent aux partis SOCIALISTE, COMMUNISTE, UDF et RPR.

CHOIX DE LA COULEUR

Au début du jeu, M. Dupont se promène sous des affiches pré-électorales. Lorsqu'il a choisi son parti préféré, il s'arrête obstinément devant son représentant.

Commandes : appuyez sur la touche ← pour aller à gauche, ou → pour aller à droite, et ENTREE pour valider votre choix.

Comment miser ?

Aussitôt apparaissent à l'écran 5 cartes à jouer et une carte de France qui représente la situation politique en France. La partie supérieure de la France donne un aperçu de la proportion des opposants au parti choisi. En appuyant sur les touches ↓ ou ↑, une zone blanche se dessine représentant la proportion mise de l'électoral du parti. En appuyant sur la touche ENTREE, vous validez cette mise.

Les 5 cartes se retournent. Vous pouvez modifier le tirage de ces cartes une fois avant que la répartition ne soit recalculée. Indiquez le numéro des cartes (1, 2, 3, 4 ou 5) que vous souhaitez changer. En cas d'erreur, appuyez sur la touche \leftarrow et vous retrouverez les 5 cartes telles qu'elles étaient au départ.

Pour engager la mise, appuyez sur la touche ENTREE.

1 paire : 2 cartes de la même hauteur.

2 paires : 2 fois une paire.

Brelan : 3 cartes de même hauteur.

Full : Brelan + 1 paire.

Suite : 5 cartes qui se suivent.

Couleur : 5 cartes de la même couleur.

Carré : 4 cartes de la même hauteur.

Quinte Flush : suite et couleur.

Poker 5 cartes de la même hauteur.

Le Joker remplace n'importe quelle carte.

Vous constaterez que les règles du jeu de Poker sont quelque peu modifiées ; ainsi, la répartition du bénéfice de la mise dépend de la couleur politique dominante lors du tirage des cartes.

Commande spéciale :

Touche V, pour retourner sa veste (changer de parti).