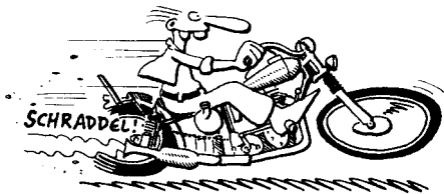


WERNER

MACH HIN!





Copyright 1986 Semmel Verlach. Verfielfältigung, Vermietung, Verwertung jeglicher Art ohne schriftliche Genehmigung des Verlages ist untersagt und wird strafrechtlich verfolgt.

Copyright 1986 Semmel Verlach. Copyright subsists in this program recording. Unauthorized broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting or selling under any exchange or repurchase scheme is in any manner prohibited.

Semmel Verlach, Werftbahnstr. 8, D 2300 Kiel
14, Western Germany


DIE 5 NORMALSTEN SPIELE ÜBERHAUPT!!!

Disc: Run "Werner"


Cassette: Run "Meier" - Run "Auto" - Run "Panik" - Run "Motorrad"

Disc: "Volles Programm" : Die Ebene 2 bis 5 werden in einem Durchlauf nacheinander gespielt und die Gesamtpunktzahl aufaddiert! Wettkampf!

1. MEIER MIT WERNER

Voraussetzungen: eine gute Portion Menschenkenntnis, Hang zum Glücksspiel, hartes Nervenkostüm. Sinn des Spiel: Gewinnen Spieleranzahl: 2 - ?. Bierdeckel oder sonstwelchen Quatsch, 2 Würfel, 1 Becher, Aluminiumtassen oder sonstwelche Behälter. Als erstes werden 13 Bierdeckel in die Tischmitte gelegt. Ein Spieler legt vor, indem er die 2 Würfel auf den Meieruntersatz (Bierdeckel, Untertasse oder so) legt und den Becher darüberstülpt. Dann das Ganze in die Hand nehmen und kunstvoll schütteln. Wenn man meint, ein gutes Ergebnis zu haben, aufhören mit Schütteln, den Becher so anheben, daß kein Spielteilnehmer sehen kann was gewürfelt wurde. Nehmen wir mal an = 61 

(höhere Augenzahl = Zehner, niedrige Augenzahl = Einer). Der Würfelbecher wird nun wieder über das gewürfelte Ergebnis gestülpt und dem nächsten Spieler gereicht / Achtung: behutsam weiterreichen, Würfel dürfen nicht verändert werden. Da im Ablauf des Spiels der nebensitzende Spieler den vorherigen in der Würfelpunktzahl übertreffen oder mindestens das gleiche Ergebnis erzielen muß ("mit"), kann es dazu kommen, daß man lügen muß: Nehmen wir mal an, Spieler B würfelt nur = 31. Da er mitziehen oder sogar besser sein muß als Spieler A, setzt er sein ehrlichstes Gesicht auf und spinnt seinem Gegner = 62 vor. Spieler C kann das nun glauben oder nicht. Wenn er es glaubt, muß er höher würfeln oder mitgeben, also mindestens ebenfalls = 62 haben. Wenn er meint, B hat gelogen, kann er Spieler B auffordern, den Würfelbecher hochzubeugen, so daß alle Mitspieler sehen können, welches Ergebnis gewürfelt wurde - in diesem Fall hätte Spieler B den Satz verloren und erhält zur Strafe einen der 13 Bierdeckel aus der Mitte: Spieler B muß nun neu beginnen! Wenn Spieler B statt 31 tatsächlich 62 gewürfelt hätte, müßte Spieler C den Deckel nehmen und von neuem beginnen! Hat er aber nicht!

Spieler B muß anfangen und Spieler C das Ergebnis mitteilen, der kann das nun wieder glauben oder nicht, so geht das nun rundum bis der Bierdeckelvorrat in der Tischmitte erschöpft ist. Wenn einer der Spieler das Glück hatte, keinen Strafedckel zu bekommen, so ist er der Sieger der Runde! Ansonsten geht das Spiel weiter und zwar werden die Bierdeckel (Phase 2) jetzt wieder abgelegt in die Mitte. Wer als erster keine mehr hat ist Sieger: Achtung! Unterlügen erlaubt. Das bedeutet: Beispiel: Spieler A hat Pasch 1, 

gibt ihn weiter an Spieler B, das abgefeimte Luder würfelt Pasch 6 sagt aber zu Spieler C, daß er "mit", also auch Pasch 1 hat. Das erscheint Spieler C unglaublich, er verlangt zu sehen. Und siehe da - Pasch 6 - unterlügen ist erlaubt. Also erhält C einen Strafedckel und muß neu vorlegen. Zur allgemeinen Belustigung, aber ohne Wirkung auf das Spielergebnis, kann man auch "blind" würfeln. Das bedeutet: Würfelbecher schütteln und weitergeben, ohne selber zu wissen welche Augenzahl sich darunter befindet - entweder man hat Pech oder Glück.

Nun noch das besondere an "Meier" = 21 

Der "Meier" ist das höchste Ergebnis, was bei diesem Spiel erzielt werden kann, liegt noch über den Paschzahlen. Meier "mit" geht nicht, deshalb die Sonderregel: Nehmen wir an, Spieler A sacht zu Spieler B "Meier", dann kann B das glauben oder nicht. Wenn er den "Meier" glaubt, muß er einen Deckel nehmen oder in der Ablegephase darf Spieler A einen Deckel ablegen. Wenn das erfolgt ist, darf nicht unter den Würfelbecher gelinst werden, man weiß also nicht, ob A gelogen hat oder nicht! B darf nun wieder von Neuem beginnen! Wenn B den "Meier" von A nicht glaubt, muß A den Becher hochheben, so daß alle Spieler das Ergebnis sehen können. Hat A tatsächlich "Meier" gewürfelt, muß B zwei Deckel nehmen oder in der Ablegephase darf A 2 Deckel ablegen. Hat A aber gelogen, muß er zwei Deckel nehmen oder in der Ablegephase darf B zwei Deckel ablegen. Das sind die allgemeinen Meier- Regeln.

Mit dem Computerspiel WERNER NACH HIM kann man Werner in die Meier- Runde einbeziehen - das geht so: Der Spieler, der vor Werner sitzt (A), gibt über Tastendruck sein Ergebnis ein. Beispiel: 63



Das Ergebnis erscheint neben Werner auf dem Bildschirm. Nun ist Werner dran. Entweder Werner glaubt, was gewürfelt wurde, würfelt und teilt mittels Sprechblase das Ergebnis mit, oder er glaubt es nicht und hebt den linken Daumen. Das bedeutet, daß Spieler A sein Ergebnis zeigen soll. Stimmt das Ergebnis, erscheint auf der rechten Bildschirmseite ein Bierdeckel "Strafdeckel" für Werner (zusätzlich muß nun ein Bierdeckel von den 13 Deckeln genommen werden und auf den Bildschirm gepackt werden. Hat Spieler A aber weniger als 63, erhält er den Bierdeckel und muß neu beginnen. Würfeln, neues Ergebnis eintippen, Werner macht weiter! Beispiel: er würfelt 65, das kann der nächste Spieler glauben oder nicht. Wenn er's glaubt, muß er "mit" oder höher würfeln. Wenn er meint, Werner lügt - Taste drücken! Dann offenbart Werner, was so unterm Becher los ist! Alea jacta est!

WICHTIG

JEDESMAL, WENN EIN SPIELER EINEN STRAFDECKEL ERHÄLT: LEERTASTE DRUCKEN!! (2 STRAFDECKEL: 2 x LEERTASTE!!)

WENN WERNER SICH IN DER ABLEGEPHASE MEIER WÜRFELT, UND MAN GLAUBT ES IHM, DANN 1 x LEERTASTE!!

WENN WERNER SEHEN WILL (DAUMEN HOCH), MUSS DAS TATSÄCHLICH GEWÜRFELTE ERGEBNIS EINGEGEBEN WERDEN

WERNER SOLL BECHER HOCHHEBEN: CURSOR UP

START DES SPIELS: WÜRFELN UND ERGEBNIS EINGEBEN (1..6) ODER

<ENTER> TASTE - DANN BEGINNT WERNER V ZUM VERLASSEN DER SPIELEBENE

STINK-NORMALE AUTOFAHRT

Wer bringt den meisten Bökstoff auf die Fete Action: Werner in seinem Riesenauto gegen die realistischen Feinde des Alltags. Fliegende Melonen, wildgewordene Bohrmaschinen, Benzinmangel, kochendes Kühlwasser, der niederträchtige Jeckel mit dem Verdichter, und der dauernd umbergeiernde Zündschlüsselabzieher, hindern Werner daran, seine 4 Kisten Bier auf ne Fete zu bringen. Wehr Dich!

WERNERS PANIK TOUR

Was nehmen wir für Gegenstände mit in den Urlaub. Normal die, die wir brauchen. In Verners großem Auto ist aber nur Platz für 4 Teile gleichzeitig. Und ich sach noch zu Werner, nimm die Richtigen, sonst wirts übel. Nee aber ja wieso nee doch aber ja normal nich ja nee normal ja besser is das. An gefährlichen Gegenständen langsam vorbeifahren!

BAU MIT WERNERS HILFE EIN MOTORRAD ZUSAMMEN

Verner baut ein Motorrad, um es zu verkaufen. Oben im Fenster erscheinen Einzelteile, die kannst Du Dir aussuchen (Cursor Down). Teil wieder abbauen : Cursor up. Sobald die Maschine fahrbereit ist, Copy oder Feuerknopf. Wenn "?" erscheint, dann fehlt noch was. Dann setzt Werner sich drauf und will losfahren. Zu allem Übel erscheinen Helmut und Bruno, die beiden Verkehrs- polizisten und bemängeln alles, was nicht original is. Nun mußt Du versuchen, so schnell wie möglich das Motorrad in den Originalzustand zu bringen (Zeituhr läuft). Hoffentlich hast Du Dir ne geile Maschine zusammengebaut und findest den richtigen Käufer.

FAHRT IN WEBEL (Nur Diskette)

Astreines Wetter. Werner knallt mit seiner Schüssel über die Landstraße. Plötzlich ein Tunnel. Dann harter Nebel und viel Verkehr. Wer rettet Werner vorm Krankenhaus. Steuert, was das Zeug hält, aber bricht den Joystick nicht ab.

Alle Spiele mit voller Joystick oder Cursor-Steuerung

Von Werner gibts 4 Comics, alle prallvolle 144 Seiten und die heißen

Verner - oder was

Verner - alles klar

Verner - wer sonst

Verner - eiskalt

und im Fruehjahr '86 kommt der fuente Band. Wenn Du einen haben willst dann schreib an

Sammel Verlag, Werftbahnstr. 8, D 2300 Kiel 14 .Western Germanv

und leg n Scheck ueber DM 10,80 bei. Kommt dann per Post. Kannst aber auch erstmal n Katalog anfordern mit all unseren schoenen Comics.

THE 5 MOST NORMAL GAMES IMAGINABLE !!!

Disc: Run "Werner"



Cassette: Run "Meier" - Run "Auto" - Run "Panik" - Run "Motorrad"


Disc: "Full Programme", Levels 2 to 5 are played successively in one run and the points are totaled.



1. DIDLING WITH WERNER

- Prerequisites: a good bit of knowledge of human nature, proneness to gambling, pretty good nerves
- Aim of the game: you wanna win!
- Number of players: 2 to ???
- What you need: 13 beer mats or some other rubbish like that; 2 dice; mugs, aluminium cups or whatever else you've got

First you stick 13 beer mats in the middle of the table. One of the players makes a start by placing the 2 dice on the "diddling mat" (beer mat, saucer or what have you) and turning the mug upside down on top of them. Then you pick up the whole affair and give it an artful shake. If you think you've achieved a good result, stop the shaking and lift the mug in such a way that no other player can see what's on the dice.

Suppose it turns out like this: = 61  

(higher number of pips: tens lower number of pips: ones) The mug is now put over the dice again and is passed on to the next player. Watch out: pass on with care, dice are not to be moved and changed! Since in the course of the game the player beside the first one has to outdo the former one in the number of pips on the dice or at least get the same result ("keep up"), it might be necessary to cheat and lie: Supposing player B only throws this: = 31. 

Since he has to get the same amount or even outdo player A, he puts on his most honest face and tells his opponent it was: =62  

Player C may or may not believe it. If he believes it he has to get more pips or just as many when he throws the dice, so that ist at least also: =62. If he thinks that B lied to him, he can tell player B to lift the dice-cup, so that all players can see, what was really thrown. In this case player B would lose the set and would get as a penalty one of the 13 beer mats from the middle of the table: now player E has to start the game again.

If player B had really got 62 instead of 31, player C now would have to take the beer mat and start again. - But he didn't! So now player B has to start and then tell player C the result again. C may believe it or not, and so on and so forth, until there are no more beer mats left in the middle of the table.

If one of the players is so lucky as not to get any beer mats at all, he's the winner of this set. Otherwise, the bgame goes on and now (phase 2) the object is to get all your beer mats back in nthe middle. Whoever is the first to have none left has won. Watch out! "Understatement lying" is permitted. Which is: e.g.: player A throws snake-eyes (double 1):

passes it on to player B, who, crook that he is, throws doubles 6:




but tells player C that he's "keeping up", i.e. he's got doubles 1, too. Player C does not think this possible and therefore demands to see it. And, guess what - double 6 - understatement lying is permitted. So, C gets a mat and has to start the game again.

For everybody's fun - but with no effect on the result of the game - you could also throw "blind", i.e. shake the dice-box and pass it on without knowing yourself what number of pips is underneath - you're either lucky or you aren't.

Now, a specialty about "diddling": The "diddle" (21, "WEIER") 

is the highest score you can get in this game, and it even counts above the doubles. "Keeping up" with "diddle" is not permitted, therefore this special rule: Supposing, player A tells player B "diddle", then B may believe it or not. If he believes it's a "diddle", he has to take a mat or A has to put down a mat during phase 2 of the game. Once this has been done, nobody is allowed to peep at the dice, so you don't know whether A lied or not! Now B can start again. If B does not believe A had a "diddle", A has to lift the dice-box so that all players can see the result. If A really threw a "diddle", B has to take 2 mats or a mat put down two during phase 2 of the game. These were the general rules of "diddle". By using the video/computer game "Get Going, Werner", you can include Werner in the party of "diddle" players, and that works as follows:

The player who is sitting in front of Werner (A), types in his result on the keyboard. example: 63 The result comes up on the screen beside Werner. Now it's Werner's turn. He either believes what was thrown the dice himself and tells us his result in a bubble, or he doesn't believe it and lifts his left thumb, which means that player A is to show his result. If the result was correct, on the right side of the screen a "pensity" beer mat for Werner will come up (now you also have to take one of the 13 mats and place it on top of the terminal). If, however, player A has got less than 63, he will get the beer mat and has to start the game again. Throw the dice, type in the new result on the keyboard, and Werner continues: Example: he throws 65: 

The next player may believe it or not. If he believes it, he has to "keep up" with or exceed him. If he thinks Werner's lying, he just has to press the key. Then Werner will reveal what's under the mug.

ALBA IACTA EST !

IMPORTANT

EVERY TIME A PLAYER GETS A PENALTY MAT, PRESS <SPACE>!!

(2 PENALTY MATS: PRESS IT TWICE)

IF WERNER THROWS A DIDDLE DURING PHASE TWO OF THE GAME AND YOU BELIEVE HIM, THEN PRESS <SPACE> ONCE.

IF WERNER WANTS TO SEE, WHAT YOU'VE GOT (THUMBS UP) THE RESULT YOU REALLY GOT HAS TO BE TYPED IN.

YOU WANT WERNER TO LIFT THE MUG: CURSOR UP

START OF THE GAME: THROW THE DICE AND TYPE THE RESULT (1 TO 6) OR <ENTER> - THEN WERNER WILL START.

V TO LEAVE THE GAME

2. WHO WILL BRING ALONG THE BIGGEST BULK OF BOTTLES TO THE PARTY?

Action: Werner in his gigantic automobile fighting the realistic enemies in everyday life. Flying melons - hand drills gone wild - lack of fuel - boiling cooling water - vicious jack-in-the-box with the condenser - and the constantly lurking ignition key extractor are keeping Werner from taking his 4 crates of beer to a party. Defend yourself!

3. WERNER'S PANIC TOUR

What are we taking with us on our tour? The stuff we need, don't we, normally. However, in Werner's gigantic automobile there is only room for 4 things at the same time. And I told him, Werner, now pick the right ones or you'll be up shit creek without a paddle. No, but yes, why, no these, but normally not, yes, no, normally we do, but this would be better. Pass dangerous objects slowly.

4. ASSEMBLE A MOTORBIKE, Werner will help you

Werner is assembling a motorbike to sell it. On top, in the window, you see the parts that you can choose from (Cursor Down). Remove Part again. As soon as the machine is ready to go, press COPY or FIRE-Button. IF "?" comes up on the screen, something must be missing. Then Werner mounts and wants to take off. To make matters difficult, however, Helmut and Bruno, the traffic cops appear and find fault with everything that's not "original". Now you've got to try and put the motorbike back into its original state (time's ticking away). Hope you've assembled a hot vehicle and find the right buyer.

5. DRIVE IN THE FOG (Only Disc)

Smashing weather, Werner is hauling down the road on his grtoovy motorbike. All of a sudden he ends up in a tunnel, then there's a wall of fog and loads of traffic. Who will save Werner from hospital? Steer as hard as you can, but don't break the joystick.

All games with joystick or cursor control.

There are 4 Werner comic books, each hilariously funny from page 1 to page 144, titled

Werner - oder was	"- what else"
Werner - alles klar?	"-all clear"
Werner - oder was	"-who else"
Werner - eiskalt	"-hard as steel"

And in Spring '86 the fifth volume will come out. If you want one, write to this adress:

Semmel-Verlach
Werftbahnstr. 8
D 2300 Kiel 14
West Germany

and enclose a cheque for DM 16,80. We'll mail the stuff to you. Or just order a catalogue first with all our smashing comics.

LES 5 JEUX LES PLUS NORMAUX DU MONDE

Disque : Run "Werner"

Cassette: Run "Meier" - Run "Auto" - Run "Panik" - Run "Motorrad"

Disque: "Plaine Programme": On joue les niveaux 2 à 5 successivement dans une course et puis on fait le total des points.

1. TRICHER AVEC WERNER

- Conditions: une bonne partie de connaissance des hommes, inclination vers jeux de hasard; des nerfs robustes
- Objet du jeu: gagner!
- Nombre du joueurs: 2 à ???
- Accessoires: 13 ronds ou quelque chose similaire; 2 clés; 1 gobelet, tasses d'aluminium ou quelque chose comme ça

Premièrement, on dépose les 13 ronds dans la milieu du table. L'un de joueurs commence mettant les 2 dés sur le dessous de tricherie (p.e. rond, soucoupe) et plantant le gobelet au-dessus. Puis il prends tout cela dans sa main et l'agite artistement. S'il croit qu'il a reçu un bon résultat, il cesse d'agiter et soulève le gobelet un peu, ainsi que les autres joueurs ne puissent pas voir quel coup il a fait.

Supposons: = 61



(plus grand nombre de points: dizaines; plus petit nombre de points: unités) Alors, on cache le résultat et passe le gobelet au joueur prochain. Avertissement: N'agite pas le dés! il n'est pas permis de les changer. Parce qu'au cours du jeu le joueur prochain doit surpasser le joueur antérieur dans le nombre de points, ou au moins atteindre le même? résultat ("égaler"), le as peut occurrir qu'on doit mentir: Supposons, joueur B seulement fait un coup de = 31.



Parce qu'il doit égaler ou même surpasser le joueur A, il pose son visage le plus honnable et mens comme on respire: = 62.



Alors, joueur C le peut croire ou non.

Si C le croit, il doit faire un coup plus haut ou au moins il doit égaler, ainsi c'est au minimum = 62.

S'il croit que B a menti, il peut ordonner au joueur B de lever le gobelet pour que tous les joueurs puissent voir le résultat. En ce cas joueur B aurait perdu cette partie du jeu et pour pénitence reçoit un des 13 ronds du milieu du table: joueur B doit recommencer. Si joueur B vraiment aurait fait un coup de 62 au lieu de 31, joueur C devrait prendre le rond et recommencer. Mais cela n'est pas le cas. Joueur B doit recommence et informer joueur C de son résultat. C peut le croire ou non, et ainsi ça circule jusqu'à les ronds au milieu du table sont distribués.

Si l'un des joueurs a eu la fortune de ne pas recevoir un des ronds de pénitence, il a gagné la partie! Autrement le jeu continue en phase 2, maintenace déposant le ronds au milieu du table. Le joueur qui est le premier d'avoir déposé tous ses ronds a gagné le jeu.

Avertissement: c'est permis de "mentir diminuant", ce qui veut dire:

p.e.: joueur A rafle l'un



le fait passer a joueur B, qui, fripon roué, rafle le six



mais dit au joueur C, qu'il "égale", veut dire, qu'il a rafilé l'un aussi. Joueur C ne le pense pas croyable et demande à voir.

Et, violà - rafle 6 - c'est permis de mentir diminuant! Ainsi C reçoit un rond de pénitence et doit recommencer. Pour le divertissement général.

mais sans effet sur le résultat du jeu, on peut aussi fait un "coup aveugle", ce qui veut dire: on agite le gobelet et le fait passer, sans savoir quel nombre de points on a fait - bonne chance ou machance?

Et puis ce qui est spécial en "tricherie":



Ce "tricherie" (21, "KEIER") est le résultat le plus haut qu'on peut obtenir dans ce jeu, voire même elle surpasse la rafle. Ce ne vaut pas d'égalier la "tricherie", c'est pourquoi il y a la régulation spéciale:

supposons que joueur A dit au joueur B "tricherie", puis B peut le croire ou non. S'il croit que joueur A l'a obtenu, il doit prendre un rond ou joueur A a la permission de déposer un rond dans la phase 2 du jeu. Quand cela a pris place personne ne doit voir ce qu'il est sous le gobelet, ainsi, personne ne sait si A a menti ou non. Maintenant B peut recommencer. Si B ne croit pas que joueur A a obtenu un "tricherie", A doit level le gobelet pour que tous les joueurs puissent voir le résultat. Si A vraiment a fait le coup de "tricherie", B doit prendre 2 ronds ou A peut déposer 2 ronds dans la phase 2.

Mais si A a menti, il doit prendre 2 ronds ou B peut déposer 2 ronds dans la phase 2. Ceux-ci sont les régulations générales de "tricherie".

Avec le jeu de computer "En avant, Verner!", on peut inclure Verner comme joueur dans le jeu de "tricherie" - et cela va comme suit:

Le joueur qui est assis devant Verner (A) appuie son résultat sur le clavier. Pour exemple: = 63.



Le résultat est montré sur l'écran a côté de Verner. Maintenant c'est le tour de Verner. Ou il croit ce qu'on a dit, fait son coup lui-même et nous informe dans une bulle de son résultat, ou il ne le croit pas et lève son pouce gauche. Cela veut dire, que joueur A doit montrer son résultat. Si le résultat est correct, un rond de pénitence pour Verner est montré à la côté droite du écran (en addition on doit prendre un des 13 ronds de table et déposer-le sur l'appareil). Mais si joueur A tiens moins que de? 63, A reçoit le rond et doit recommencer. Fait le coup, appuie le nouveau résultat, Verner continue. Exemple: il fait un coup de 65:



Le joueur prochain peut le croire ou non. S'il le croit, il doit "égaler" ou surpasser. S'il pense que Verner mens - appuie la touche! Puis Verner révélera ce qu'il y a sous le gobelet.

ALIA JACTA EST

IMPORTANT

- Chaque fois qu'un jouer reçoit un rond de pénitence presse la touche <SPACE> (2 rondes de pénitence - press là deux fois!)
- Quand Verner fait un coup de "tricherie" durant la phase 2 du jeu et on le croit, puis press <SPACE> un fopis.
- Quand Verner veot voir (il lève son pouce) on droit appuyer le correct résultat.
- On veut que Verner lève son belet: Cursor up.
- Début du jeu: fait ton coup et appuie le résultat, usant les touches 1 à 6 ou <ENTER> - puis Verner commence.
- Use "v" pour quitter le niveau de jeu.

2. QUI RAPPORTERA LA PLUPART DE BOUTEILLES A LA FETE?

Action: Werner dans sa voiture gigantesque combattant les ennemis réaliste de tous les jours: melons volants, perceuses déchaînées, rareté d'essence, eau réfrigérante en ébullition, l'infâme polichinelle avec le condenseur et le retireur du clé de contact guettant à tous moments - tous ceux encombrant Werner de rapporter ses 4 caisses de bière à la fête. Défends-toi!

3. LE TOUR PANIQUE DE WERNER

Quelles choses ramènerons à la tournée? Normalement ceux que nécessiterons, eh? Mais dans cette voiture géante de Werner il y a seulement espace pour 4 choses. Et j'ai dit à Werner: prends les choses correctes ou tu va à avoir du plomb dans l'aile! Mais non, oui, pourquoi, non oui, mais oui, normalement pas ceux, oui, normalement oui, mais cela c'est meilleur... Passez lentement des objets dangereux!

4. ASSEMBLE UNE MOTO AVEC L'AIDE DE WERNER

Werner construit une moto pour le vendre. Tout en haut dans la fenêtre on voit les parts que tu peut choisir (Cursor Down). ôter un part: Cursor up. Quand le machine est prêt à fonctionner, press les touches (COPY) ou (FIRE). Quand un "?" apparaît, quelque chose manque. Puis Werner la monte et veut partir. À rendre la situation difficile, les flics de trafic, Helmut et Bruno, arrivent et blément tous ce que n'est pas "original". Maintenant tu dois trater de rendre la moto à sa condition originale et le temps expire. J'espère que tu assembleras une machine sensationnelle et rencontreras le preneur propre.

5. SORTIE BRUMEUSE (Disque seulement)

Temps formidable. Werner roule à toute allure le long de la grand-route avec sa moto. Tout à coup un tunnel. Puis un écran de brume et de trafic intense. Qui sauvera Werner d'hôpital? Guide tellement habile comme tu peut, mais ne romps pas le joystick!

Tous le jeux sont contrôlés par joystick ou cursor. Il y a 4 comics de Werner, chacun avec 144 pages pleine de rigolade et ils s'appellent:

Werner - oder was	"- et puis?"
Werner - alles klar?	"- c'est couru!"
Werner - wer sonst	"- qui d'autre?"
Werner - eiskalt	"- dur comme le fer"

et le printemps 86 on aura le 5ème volume. Si tu en veut un, écris à:

Sammel Verlag
Werftbahnstrasse 8
D 2300 Kiel 14
West Germany

et inclu. un cheque de DM 16'80' Nous te l'enverrons par poste. Mais tu peux aussi seulement ordonner un catalogue avec tous les formidables comics que nous avons publié.

LOS 5 MAS NORMALES JUEGOS QUE HAY !!!


Disco: Run "Verner"


Cassette: Run "Meier" - Run "Auto" - Run "Panik" - Run "Motorrad"

Disco: "Programa total": Se juega los niveles 2 hasta 5 sucesivamente en un curso y se totaliza los puntos.

TIMANDO CON VERNER

Requisitos indispensables: bueno conocimiento de las personas, inclinación para los juegos de azar, nervios de acero Su intención: ¡ ganar! Nombre de jugadores: 2 hasta ??? ¿ Que más? 13 platillos de fieltro o algo parecido; 2 dados, una taza, vasos de aluminio o cualquier otro recipiente Primero se pone 13 platillos en el centro de la mesa. Uno de los jugadores comienza poniendo los 2 dados y el cubilete sobre el "platillo timo" (platillo, platillo de fieltro o que sé yo).

Se toma todo en la mano y se agita artísticamente. Cuando se cree que se ha obtenido un buen resultado, se acaba de agitar el cubilete y se lo alza un poco sin enseñar a los otros jugadores cuantos puntos se ha echado. Supongamos que = 61 

(puntos más grandes = decenas, puntos más bajos = unidades). Ahora, los dados están cubiertos por el cubilete alguna vez y entregados al próximo jugador - cuidado!: entregarlo cuidadosamente, para que no se cambien los dados! Puesto que en el curso del juego, el próximo jugador debe obtener por lo menos el mismo resultado ("alcanzar al jugador anterior") o superarlo, puede ocurrir que se tenga que mentir: Supongamos que el jugador B echase solamente 

= 51.

Puesto que tiene que alcanzar o superar al jugador A, pondrá una cara sincera y honrada y mentirá diciendo a su adversario que son:





= 62.

Jugador C lo creerá o no. Si lo cree, tiene que obtener más puntos o alcanzar los de B, quiere decir por lo menos también = 62. Si piensa que B ha mentido, puede ordenar al jugador B de alzar el cubilete para que todos los jugadores puedan ver, lo que ha echado. En este caso el jugador B habrá perdido esta serie de jugadas y como pena recibirá uno de los 13 platillos de fieltro del centro. Ahora el jugador B tiene que comenzar el juego alguna vez. Si el jugador B ha verdaderamente echado 62, el jugador C tendrá que tomar el platillo y comenzar alguna vez. Pero, ¡ no es así!

El jugador B tiene que empezar y dar a conocer el resultado al jugador C. C lo puede creer o no, y así el juego continua hasta que ya no haya platillos en el centro de la mesa.


El jugador que ha tenido la suerte de no conseguir platillo, habrá ganado esta serie de jugadas. Si no, el juego continua en la fase 2, ahora con el fin de poner atrás los platillos en el centro de la mesa. El que será el primero al no tener platillo habrá ganado.

¡ Cuidado! Es permitido de "mentir depreciando". Quiere decir: Por ejemplo: el jugador A ha hecho parejas 1 

lo entrega al jugador B, el granuja echa parejas 6 

pero dice al jugador C, que "alcanza", es decir, parejas 1, también. El jugador C no lo piensa creíble y pregunta a verlo. Y, ¡ que sorpresa! - parejas 6 - es permitido de "mentir depreciando". Pues, C obtiene un platillo de castigo y tiene que empezar de nuevo.

Para la alegría general, pero sin efecto sobre el resultado del juego, se puede también "echar tuerto": agitar el cubilete y entregarlo sin saber cuantos puntos se han echado - se tiene éxito o mala suerte ...

Pués, lo que es especial en el juego de "timo": 

El "timo" (21, "WEIßER") es el mayor resultado que se puede echar en este juego, incluso más que sobrepasar los parejas. "Alcanzar" no funciona con el "timo", por eso hay la regulación especial: supongamos que el jugador A informe a B que tiene "timo", pues B lo puede creer o no. Si lo cree, tiene que tomar un platillo o A puede un platillo sobre la mesa durante la fase 2. Cuando ha ocurrido, ninguna persona debe ver los dados bajo el cubilete, para que nadie sepa si A ha mentido o no. Ahora B debe comenzar de nuevo. Si B no cree que A tiene un "timo", A tiene que alzar el cubilete para que todos los jugadores puedan ver el resultado. Si A ha realmente echado un "timo", B tiene que tomar 2 platillos o A debe poner 2 platillos sobre la mesa durante la fase 2. Pero si A ha mentido, tiene que tomar 2 platillos o B puede poner 2 platillos sobre la mesa durante la fase 2. Estos son las regulaciones generales de "timo".

Con el juego de computadora "Adelante! Werner" se puede incluir Werner en el juego de "Timo" - y así se lo hace:

El jugador que esta sentado delante de Werner (A) registra su resultado pulsando las llaves del teclado,

por ejemplo 63 

Se muestra el resultado sobre el screen al lado de Werner. Ahora es el turno de Werner. O Werner cree lo que se ha echado, echa y nos informa por una burbuja sobre el resultado, o no lo cree y alza el dedo izquierdo. Esto quiere decir que jugador A tiene que mostrar su resultado. Si es correcto, un "platillo de pena" esta mostrado en la parte derecha del screen (y también se tiene que poner uno de los 13 plantillos de la mesa sobre el aparato). Pero si jugador A tiene menos que 63, él obtiene el platillo y tiene que empezar de nuevo. Echa los dados, pulsa el nuevo resultado, y Werner continúa.

Por ejemplo: echa 65 

el próximo jugador pueda creerlo o no. Si lo cree, tiene que "alcanzar" o superarlo. Si piensa, que Werner está mentiendo - ; pulsa la llave! Pues, Werner revela lo que hay bajo el cubilete.

La suerte esta echada!

IMPORTANTE:

- Cada vez que un jugador recibe un platillo de pena, ; pulsa (SPACE) (2 Platillos - le pulsa dos veces)
- Cuando Werner echa "timo" durante la fase 2 del juego y se lo cree, pues pulsa (SPACE) una vez.
- Si Werner quiere ver lo que tienes (alza el dedo) tienes que pulsar el resultado que has obtenido de verdad.
- Quieres que Werner alza el cubilete: Cursor up
- Co mienzo del juego: ; echa los dados y pulsa el resultado con una de las claves 1 hasta 6 o (ENTER) - pues Werner comenzará.
- Pulsa "v" para salir del nivel de juego

QUIEN TRAERA LAS MAS BOTELLAS A LA FIESTA?

Accin: Werner en su coche gigante está luchando contra los enemigos realísticos de cada día: melones volantes, desenfundadas máquinas taladradoras, escasez de petroleo, agua hirviente de refrigeracin, el infame polichinela con el condensador y el extractor de llaves de contacto acechando constantemente tratan de detener Werner de traer sus 4 cajas de cerveza a la fiesta. ; Defiéndete!

GIRA PANICA DE WERNER

¿ Que cosas vamos a llevar con nosotros para la gira? Normalmente los que necesitamos ; no? Pero en el coche gigante solamente hay espacio para 4 cosas. "Y le dijo a Werner, que tomas las cosas correctas o si no, vas a meterte en un barenjal. No, pero, ¿ porque no ésta?, normalmente no, pero ahora, si, que no, éstas, no éstas son mejores! ; Pasa objetos peligrosos lentamente!

MONTA UN MOTÓ, WERNER TE AYUDARA

Werner monta un moto para venderlo. Arriba se ven la partes que puedes seleccionar/escoger (Cursor Down). Separa un parte: Cursor up. Quando los máquina. Está en condiciones de servicio, pulsa la clave COPY o FIRE. Quando se muestra "?", algo hace falta. Pues Werner monta en el moto y quiere salir. Pero, para hacer la situatin difícil, Helmut y Bruno, los guindillas de trafico esperecen y ponen tachas a todo lo que no es "original". Pues, tienes que tratar de reinstar el moto en el estado original (; no hay tiempo que perder - está pagando!) Espero que has montado un moto despampanante y encontrarás un buen comprador.

EXCURSION WEBLINA (Only Disc)

Hace tiempo maravilloso. Con su moto Werner va disparado sobre la carretera. De golpe un túnel. Pues niebla intensa y mucho tráfico. ; Quién salvará Werner del hospital? Guia tan maniaco como puedes, pero ; que no rompes el "joystick"!

Todos los juegos están controlados por joystick o cursor.

Hay 4 libros de tebeos, cada uno de 144 paginas, y se llaman:

Werner - oder was	"- ¿ qué mas?"
Werner - alles klar	"; claro hombre!"
Werner - wer sonst	"¿ qué otro?"
Werner - eiskalt	"duro como el hierro"

y en la primavera de '86 se publica el volumen 5. Si quieres uno, escribe a:

Semmel Verlach
Werftbahnstr. 8
D 2300 Kiel 14
West Germany

e incluye un cheque sobre DM 16.80. Vamos a enviarte el libro. Pero también puedes solamente preguntar por un catálogo conteniendo todos nuestros comics magnificos.

**Der Semmel-Verlach arbeitet
zusammen mit dem**

MICRO PARTNER TEAM

und das sind

Heinz-Dieter Bahs Volland

Olaf Behrendt

Rolf Lakämper

Bernhard Morell

Oliver Rauch

Andreas Reimer

Bettina Wiedner

Thomas Wieger

**Thanks to Thomas, Bettina und Rolf,
Willi C., Uwe H. und Reinhild**

