

ボウズメクリ

鈴木知行・高木真一郎



☆遊び方☆

百人一首の「坊主めくり」とルールは同じだが、カルタのかわりにトランプのカードをめくって遊ぶ。

RUN [RE] でスタートすると、まずスペース・キーを押すようになっている。これで乱数が初期化され、ゲーム開始。画面に9枚ひと山で山3つ、計27枚のカードが横向きで表示される。3人のプレイヤーが順番に1枚ずつカードを引くが、うち2人はコンピュータの担当。あなたは、この2人より多くのカードを取れば勝ちだ。

「ドノヤマニ シマスカ？」と聞いてくるので、どの山からカードを取るかを番号で入力する。山の番号は、左から順に1, 2, 3で、カードが1枚も残っていない

い山の番号を入れても受けつけられず、やり直しとなる。

カードは4種類ある。◇：何もなし。
 ◎：もう一度引ける。⊕：持ち札を全部場に出す（坊主）。▽：場に出ている札を全部もらう（姫）。各自の持ち札および場に出ている札の数は、画面下部に●で表示される。YOUはあなた、C.1とC.2はコンピュータ、そしてFLDは場をあらわす。

コンピュータの番では、あなたがスペース・キーを押せば、コンピュータが勝手に山を選んでカードを引いてくれる。カードが全部なくなるとゲームオーバー。その時点での持ち札の数の順に、1, 2, 3位が表示される。

☆プログラムの改良☆

トランプの裏の絵柄を変えたい時は、1010行～1100行のPRINT文を変更する。音楽データは240行～270行に文字数だけの形で入っているので、自分のオリジナル曲に変更するのも面白い。

また、トランプのマークの右側が少し欠けているので、これを直すには200行の「SCREEN 0,, 0:WIDTH 38」を「SCREEN 1,, 0:WIDTH 32」に変えればよい。ただし、モニターTVによっては、左端の文字が見えなくなる場合があるので注意。

☆注意☆

LISTの230, 360, 1040～1060, 1220～1270, 1530の各行ではグラフィック・キャラクターを使用します。各マシンの説明書をよく読んでタイプして下さい。

```

100 * *****
110 * *
120 * * MSX 8"2X" 277 7"-6 *
130 * * *
140 * * BY T.SUZUKI & S.TAKAGI *
150 * * *
160 * *****
170 *
180 * INITIALIZE
190 *
200 SCREEN 0,,0:WIDTH 38:KEYOFF:DIM X(9,3),P(3),Q(2):R=27
210 DIM M(3):FOR I=1 TO 3:M(I)=9:NEXT
220 U0$=""
230 U1$="" *****
240 M0$="V5T7604L12CE6F003B04CEG05CCCC"
250 M1$="V5T7604L12EG05C04BFDEG05CEEEEE"
260 M2$="V5T7604L12G05CE004BF05CEGGGG"
270 M3$="V7T7604L12FGG#GE-CFD03B04CCCC"
280 GOSUB 1440:CLS:GOSUB 1500
290 *
300 * MAIN LOOP
310 *
320 *
330 * UNDERLINE
340 *
350 FOR I=0 TO 2
360 LOCATE 0,15+2*I:IF I=P THEN PRINT" _" ELSE PRINT"
370 NEXT
380 LOCATE0,14+2*P:PRINT" "
390 LOCATE0,14+2*P
400 B$=M10$( "YOU-C-2",P*3+1,3)
410 GOSUB1690
420 IF P>0 THEN 520
430 *
440 * PLAYER'S TURN
450 *
460 LOCATE 5,23
470 B$="ト"ノP2ニシマシ? (1-3)"
480 GOSUB1690
490 A=ASC(INKEY$+" ")
500 IF (A<49)+(A>51) THEN GOTO 490
510 A=A-48:IF M(A)=0 THEN 490 ELSE 590
520 *
530 * COMPUTER'S TURN
540 *
550 LOCATE 5,23:PRINT"PUSH SPACE KEY "
560 IF (INKEY$=" ")=0 THEN 560
570 A=INT(RND(1)*3)+1
580 IF M(A)=0 THEN 570
590 *
600 * TAKE A CARD
610 *
620 X=2-M(A)+9*A:Y=M(A):Z=X(M(A),A)
630 GOSUB 1110
640 FOR I=0 TO 800:NEXT
650 ON Z GOTO 670,680,660
660 P(P)=P(P)+1:GOSUB 1300:GOTO 690

```

```

670 P(P)=P(P)+1:P(3):P(3)=0:PLAYM0$,M1$,M2$:GOSUB 1300:GOSUB 1370:GOTO 690
680 P(3)=P(3)+P(P)+1:P(P)=0:PLAYM3$:GOSUB 1300:GOSUB 1370:GOTO 690
690 LOCATE 5,24:PRINT"          ";
700 IF Z=3 THEN LOCATE 5,24:BS$="E?i?i? ? !":GOSUB1690:FORI=0TO200:NEXT:P=P-1
710 P=P+1:IF P=3 THEN P=0
720 M(A)=M(A)-1:IF M(A)>0 THEN X=1-M(A)+9*A:Y=M(A)-1:GOSUB 1010:GOTO 290
730 FOR I=0 TO 5:LOCATE -1+9*A,I:PRINT"          ":NEXT
740 *
750 * END
760 *
770 IF M(1)+M(2)+M(3)<>0 THEN 290
780 FORI=0TO500:NEXT
790 CLS:LOCATE10,2
800 BS$="G A M E   D V E R":GOSUB1690
810 FORI=0TO2
820 FORJ=0TO2
830   Q(I)=Q(I)-(P(I))=P(J))
840 NEXTJ,I:L=9
850 FORN=3TO1STEP-1
860   FORI=0TO2
870     IFQ(I)<NTHEN920
880     LOCATE8,L:L=L+3
890     BS$=STR$(4-N)+",  "+MID$( "Y O U COMPUTER 1COMPUTER 2",I+11+1,11)
900     BS$=BS$+"          "+LEFT$( " ",-(P(I)<10))+STR$(P(I))
910     GOSUB1690
920     NEXTI
930     NEXTN
940     FORI=0TO1000:NEXT
950     LOCATE10,24
960     BS$="E?i?i? ? ???? (Y/N) ":GOSUB1690
970     EN$=INKEY$
980     IF (EN$="Y")+(EN$="y") THEN RUN
990     IF (EN$="N")+(EN$="n") THEN END
1000 GOTO 970
1010 *
1020 * DISPLAY A CARD ( DOWNSIDE )
1030 *
1040 LOCATE X-1,Y: PRINT"  _____";
1050 LOCATE X-1,Y+1:PRINT"  *---* ";
1060 LOCATE X-1,Y+2:PRINT"  --- ";
1070 LOCATE X-1,Y+3:PRINT"  *---* ";
1080 LOCATE X-1,Y+4:PRINT"  _____";
1090 LOCATE X-1,Y+5:PRINT"  ";
1100 RETURN
1110 *
1120 * DISPLAY A CARD ( UPSIDE )
1130 *
1140 C$=CHR$(128+Z)
1150 LOCATE X,Y: PRINT"  ";C$;"  "
1160 LOCATE X,Y+1:PRINTC$;"  ";C$
1170 LOCATE X,Y+2:PRINT"  ";C$;"  "
1180 RETURN
1190 *
1200 * UNDER CARDS
1210 *
1220 LOCATE I-J,J:PRINT"  ";
1230 LOCATE I+2-J,J:PRINT"  _____";

```

```

1240 LOCATE I-J,J+1:PRINT"- ";
1250 LOCATE I+4-J,J+2:PRINT"| ";
1260 LOCATE I+4-J,J+3:PRINT" ";
1270 LOCATE I+3-J,J+4:PRINT"-- ";
1280 RETURN
1290 *
1300 * SCORE
1310 *
1320 IFP(P)=0 THEN C0#=U0$:GOTO1340
1330 C0#=LEFT$(LEFT$(U1$,1+P(P))+U0$,28)
1340 LOCATE3,14+2*P:PRINT C0#;
1350 RETURN
1360 *
1370 * FIELD
1380 *
1390 IF P(3)=0 THEN C0#=U0$:GOTO1410
1400 C0#=LEFT$(LEFT$(U1$,1+P(3))+U0$,28)
1410 LOCATE 3,20:PRINT C0#;
1420 FORI=0TO2500:NEXT
1430 RETURN
1440 *
1450 * RND INITIALIZE
1460 *
1470 LOCATE 5,10:PRINT"PUSH SPACE KEY !"
1480 IF INKEY#="" THEN RETURN
1490 I=RND(1):GOTO 1480
1500 *
1510 * CARDS INITIALIZE
1520 *
1530 FOR I=1 TO 3:LOCATE 1*9+1,0:PRINT"--":NEXT
1540 FOR J=0 TO 8
1550 FOR I=9 TO 27 STEP 9
1560 GOSUB 1190:X=0:R=RND(1)
1570 IF R>.5 THEN X=1
1580 IF R>.7 THEN X=2
1590 IF R>.9 THEN X=3
1600 X(J,I/9)=X
1610 NEXT I
1620 NEXT J
1630 Y=8:FOR X=1 TO 19 STEP 9:GOSUB 1010:NEXT
1640 FOR X=1 TO 19 STEP 9:GOSUB 1010:NEXT
1650 FOR I=0 TO 3
1660 LOCATE 0,14+2*I:PRINT MID$("YOUCL-1C-2FLD",I+3+1,3);
1670 NEXT
1680 RETURN
1690 *
1700 * MESSAGE WITH BEEP
1710 *
1720 FORI=1TOLEN(B#)
1730 P#=MID$(B#,I,1)
1740 PRINTP#;
1750 IF(P#="" )=0THENBEEP
1760 FORI1=1TO30:NEXT
1770 NEXTI
1780 RETURN

```