

HOW TO PLAY THE C

★ **FIVE CARD DRAW POKER** is probably the best known card game in the world. You will play against the dealer, and your aim is to beat him. You do this by either holding a better hand than him or by bluffing him into dropping.

After the cards have been dealt you can **BET** (set the initial stakes) **STAY** (do nothing) or **DROP** (throw your cards in and give up)

If you bet or stay then the dealer will decide if he wants to bet, stay or drop. This process goes on until someone **CALLS**. When this happens for the first time you can throw away any unwanted cards and take some new ones. Then another round of betting takes place. On the second **CALL** both hands are shown and the winner is decided according to the table below. The winner takes all the money in the pot.

Winning hands are listed here in order of best thru worst:

STRAIGHT FLUSH – 5 cards of the same suit, in order

FOUR OF A KIND – e.g. 4 aces, 4 eights etc.

FULL HOUSE – One pair and three of a kind

FLUSH – Five cards of the same suit

STRAIGHT – Five cards from different suits, but in numerical order e.g. 3,4,5,6,7

AMES . . .

THREE OF A KIND – e.g. 3 tens, 3 kings

TWO PAIRS – e.g. 2 three and 2 sixes

ONE PAIR – e.g. 2 fours

If the two hands are the same at the end of a game, then the hand with the highest 'trick' wins, e.g. you both have a pair, but the dealers is two jacks and yours is two sevens. The dealer wins because his trick is of a higher value.

★ **ROULETTE** When you start a game of roulette you can BET or QUIT (back to the choose game screen). Use UP, DOWN and SELECT to tell the computer what you want to do.

When you choose to BET you must then tell the croupier how much you'll stake by using UP, DOWN and SELECT. Having done this you've got to choose the odds for your bet (which range from evens to 35-1). Then move your stack of chips to the right place on the table and press SELECT to tell the croupier that you've finished. You can then choose to BET again (you can have up to 10 bets on the table at one time) or SPIN the wheel. When the roulette wheel stops the croupier will pay out all winning bets.

continued on reverse . . .

★ **Blackjack** is a game that you might also know as pontoon or vint-et-un. You play the game against the dealer – to win, the face value of your cards must add up to more than his, but if your total is over 21 then you're 'bust' and lose the game and any stake you've put up.

When you START the game you and the dealer will both be dealt two cards. He can see your cards, but you can only see one of his. You can now draw further cards in an attempt to get as close as possible to a face value of 21. (Jacks, Queens and Kings count as face value 10. An Ace can be counted as a 1 or an 11)

To take another card, choose to TWIST (take another card without raising the stakes) or choose BUY to up the stakes and take another card. When you decide that you've got enough cards, choose to STICK and then the dealer will try to beat your score – if he goes bust then you win!

This is the order of priority for deciding wins, from best to worst hands

★ A five card trick – five low value cards – these don't necessarily have to add up to 21.

★ An ace and a picture card (Jacks, Queens, Kings.)

★ An ace and a ten.

★ The hand with the highest face value.

★ **Jackpot machine** – this has got to be the easiest way of casino gambling, but can be very rewarding. Press your SELECT control to spin the reels, or any other key to quit playing the jackpot machine. Each pull of the handle costs a thousand dollars!

★ **Craps** is a dice game in which the players bet on the spot values showing up when two dice are thrown. Choose the BET option to start playing craps. You'll have to choose your stake first, and then choose one of five types of bet:

BIG SIX – you bet a six is thrown before a seven.

BIG EIGHT – you bet an eight is thrown before a seven.

FIELD BET – If a 5,6,7 or 8 is thrown you lose.

If a 3,4,9,10, or 11 is thrown you win even money.

If a 2 or 12 is thrown you win double money.

PASS LINE BET – If your first roll is a 7 or 11 then you win. If it's a 2,3 or 12 then you lose. If it's any other number then this number becomes your POINT. You must now throw that number again before throwing a seven to win.

DON'T PASS BET – If your first roll is a 7 or 11 then you win. If it's a 2,3 or 12 then you lose. Any other number becomes your POINT. You must now throw a 7 before you throw that number to win.

DEUTSCH

STEUERUNG

Du kannst auch folgende Tasten benutzen:

– **Q** rauf, **A** runter, **O** links **P** rechts und **ENTER/RETURN** für Wahl.

DAS SPIEL

Versuche, durch geschicktes Spielen 10.000 \$ zu einer Million Mäuse zu machen und damit dein Glück im Casino von Monte Carlo. . .

Es stehen FÜNF bekannte Glücksspiele zur Auswahl und sobald dir danach ist, kannst du irgend eines davon spielen – wenn du für eine Weile genug vom Roulette hast, hindert dich nichts daran, kurz einmal zum Pokertisch hinüberzuschlendern. . .

Drücke auf der Titelseite die SELECT-Taste, um ein Spiel zu beginnen. Jetzt kannst du mit einem Zeiger auf einer Seite herumfahren, auf welcher die fünf Spiele stehen. Einfach die RAUF, RUNTER, LINKS und RECHTS – Tasten dazu benutzen, den Zeiger auf das Bild, welches dein gewünschtes Spiel zeigt, hinbewegen und danach WAHL drücken.

DIE SPIELREGELN DER SPIELE

★ **POKER MIT FÜNF KARTEN** ist wahrscheinlich das bekannteste Kartenspiel der Welt. Du spielst gegen den Geber und dein Ziel besteht darin, ihn zu schlagen. Dies erreichst du entweder damit, daß du eine bessere Hand hältst als er oder ihn durch Bluffen zum Aufgeben (Packen) bringst.

Nachdem die Karten ausgeteilt worden sind, kannst du SETZEN (bet) (mache deinen ersten Einsatz), HALTEN (stay) (nichts tun) oder PACKEN (drop) (wirf deine Karten und gib auf).

Setzt oder hältst du, entscheidet sich der Geber, ob er setzt, hält oder packt. Das geht so lange, bis einer sehen will (call). Sobald dies passiert, kannst du Karten, die du nicht möchtest, wegwerfen und neue nehmen. Danach gibt es eine neue Runde, um einen Einsatz zu machen. Beim zweiten "Sehen" (call) müssen beide ihre Kartenhand zeigen und der Gewinner wird anhand der unten gezeigten Tabelle ermittelt. Der Gewinner bekommt alles Geld im Pot.

Die Gewinnerhände werden im folgenden von der höchsten bis zur niedrigsten aufgezeigt:

FARBSTRABE

Karten der selben Farbe, der Reihe nach
(z.B. 5,6,7,8,9 in Herz)

VIERLING

z.B. 4 Asse, 4 Achten usw.

FULL HOUSE

ein Paar und ein Drilling (z.B. 2 Vieren + 3 Damen)

FARBE STRABE

fünf Karten der selben Farbe (z.B. Karo)
Fünf Karten verschiedener Farben aber in
numerischer Reihenfolge (z.B. 3,4,5,6,7)
z.B. 3 Könige, 3 Zehner
z.B. 2 Dreien und 2 Sechsen
z.B. 2 Vieren

DRILLING ZWEI PAARE PAAR

Sind am Ende eines Spieles die beiden Hände gleich, gewinnt die Hand mit dem höchsten "Bild"; habt ihr beispielsweise beide ein PAAR und das des Gebers besteht aus zwei Buben und deines aus zwei Neunern, gewinnt die Hand des Gebers, da sein "Bild" einen höheren Wert hat in der Rangfolge der Karten.

★ **ROULETTE** Beginnst du ein Roulettespiel, kannst du setzen oder aufhören (zurück zur Seite, auf der du die Spiele auswählst). Mit RAUF, RUNTER und WAHL sagst du dem Computer, was du tun möchtest. Wählst du SETZEN (bet), mußt du dem Croupier sagen, wieviel du einsetzen möchtest, indem du RAUF, RUNTER und WAHL benutzt. Danach mußt du die Quoten für deinen Einsatz wählen (diese gehen von 1:1 bis 35:1). Dann legst du dein Chipshäufchen auf den richtigen Platz auf dem Tisch und drückst auf WAHL, um dem Croupier zu sagen, daß du fertig bist. Du kannst nochmals SETZEN (bet) (bis zu 10 Einsätze auf einmal auf dem Tisch) oder das Rad DREHEN (Spin). Der Croupier zahlt alle Gewinne aus, nachdem das Rad aufgehört hat, sich zu drehen.

★ **BLACKJACK** ist ein Spiel, das du möglicherweise als Siebzehn-und-Vier oder Vingt-et-un kennst. Du spielst gegen den Geber – um zu gewinnen, müssen deine aufgedeckten Karten mehr Punkte ergeben als seine, aber wenn die Gesamtsumme über 21 beträgt, bist du "gestorben" (bust) und verlierst das Spiel und jeden eventuell gemachten Einsatz. Wenn du das Spiel beginnst, bekommen du und der Geber jeweils 2 Karten ausgeteilt. Der Geber kann deine beiden Karten sehen, du jedoch nur eine von seinen. Jetzt kannst du noch mehr Karten nehmen, um zu versuchen, so nahe wie möglich an ein Gesamtergebnis von 21 zu kommen (Buben, Damen und Könige zählen 10, ein As kann wahlweise als 1 oder als 11 zählen).

Um eine Karte zu nehmen, wähle NEHMEN (twist) (nimm eine andere Karte ohne den Einsatz zu erhöhen) oder wähle KAUFEN (buy), um die Einsätze zu erhöhen und eine Karte zu nehmen. Glaubst du, genügend Karten zu haben, wähle HALTEN (stick) und der Geber wird versuchen, dein Ergebnis zu schlagen – ist er "gestorben" (bust), gewinnst Du!

Im folgenden nun die Reihenfolge beim Gewinnen, von der besten bis zur niedrigsten Hand:

Ein "Bild" aus fünf Karten – fünf niedrige Karten – die nicht unbedingt 21 ergeben müssen.

Ein As und eine Bildkarte (Bube, Dame, König).

Ein As und eine Zehn.

Die Hand mit dem höheren Punktwert.

★ **EINARMIGER BANDIT** – die wohl leichteste Art des Glücksspiels im Casino, jedoch durchaus packend. Drücke auf WAHL, um die Räder zu drehen oder irgend eine andere Taste, um mit dem Spiel ganz aufzuhören. Jeder Zug am Hebel kostet Tausend Dollar!

★ **CRAPS** ist ein Würfelspiel, bei welchem die Spieler auf die Augenzahl von zwei Würfeln wetten. Wähle die Option SETZEN (bet), um das Spiel zu beginnen. Du mußt zuerst deinen Einsatz machen und dann zwischen fünf verschiedenen Wettarten auswählen:

GROßE SECHS

Du wettest, daß eine Sechs geworfen wird, bevor eine Sieben geworfen wird.

GROßE ACHT

Du wettest, daß eine Acht geworfen wird, bevor eine Sieben geworfen wird.

FELDWETTE

Wird eine 5,6 oder 7 geworfen, verlierst du.

Wird eine 3,4,9,10 oder 11 geworfen, gewinnst du den einfachen Einsatz.

Wird eine 2 oder eine 12 geworfen, gewinnst du den doppelten Einsatz.

PASSIERWETTE

Ist dein erster Wurf eine 7 oder 11, gewinnst du. Ist es eine 2,3 oder 12, verlierst du. Jede andere Zahl, die du wirfst, wird dein PASSIERPUNKT (point). Um zu gewinnen, mußt Du jetzt diese Zahl nochmals werfen, bevor eine 7 kommt.

**WETTE OHNE
PASSIERPUNKT**

Ist dein erster Wurf eine 7 oder 11, gewinnst du. Ist es eine 2,3 oder 12, verlierst du. Jede andere Zahl wird dein PASSIERPUNKT (point). Um zu gewinnen, mußt du eine 7 werfen, bevor du deinen Passierpunkt wirfst.



Monte Carlo Casino was brought to you by...

Coding Peter Williamson

Graphics Chris Graham

Music and Audio FX David Whittaker

Director David Darling

Production Stew Regan and

Mike Clark

Package design Yvonne Priest

Cover Illustration Alistair Graham

This program, including code, graphics, music and artwork is the copyright of The CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or copied without the express permission of The CodeMasters Software Co. Ltd.

MADE IN ENGLAND

Published by CodeMasters Software Co. Ltd.,
PO Box 6, Southam, Warwickshire, England CV33 0SH.