



Hilfe-Index für Siebzehndvier 1.0

[Spielregeln](#)

[Einstellmöglichkeiten](#)

[Hinweise zur Bestenliste](#)

[Bedienung des Programmes](#)

Autor: Ch. Kreuzberg

Spielregeln für Siebzehndvier

1. Die Spielkarten

Gespielt wird mit einem Spiel zu zweiunddreißig Karten. Die Werte der Karten sind:

Karte		Augenwert
Sieben	=	7
Acht	=	8
Neun	=	9
Zehn	=	10
Bube	=	2
Dame	=	3
König	=	4
As	=	11

Jede dieser Karten ist viermal vertreten. Farben spielen jedoch keine Rolle.

2. Die Spieler

Gespielt wird mit zwei Spielern, wobei ein Spieler vom Computer simuliert wird. Einer von ihnen wird zum Bankhalter bestimmt. Je nach Einstellung ist es möglich, den Posten des Bankhalters abwechselnd nach jedem gespielten Kartenstoß, nach jeweils zehn Spielen oder auch gar nicht zu übernehmen.

Anmerkung:

Wechselt die Bank, wird zuvor das komplette Blatt neu gemischt.

3. Spielablauf:

Der Bankhalter gibt dem Spieler eine Karte und nimmt sich selbst eine. Der Spieler sieht sich die Karte an, zahlt einen Einsatz in die Kasse und zieht eine weitere Karte.

Solange er unter einundzwanzig ist, darf er den Einsatz erhöhen, muß aber dann eine weitere Karte ziehen und läuft so Gefahr, sich zu überkaufen, das heißt, mehr als einundzwanzig Augen in der Hand zu haben. Erhöht er nicht ist es ihm freigestellt eine weitere Karte zu nehmen oder nicht.

Erreicht ein Spieler genau einundzwanzig Augen, so führt dies unmittelbar zum Gewinn. Dies gilt ebenso wenn ein Spieler ein Blatt, bestehend aus zwei Assen (BLITZ) oder fünf Bildern, in der Hand hält. Überkauft sich ein Spieler, ist das Spiel verloren.

Ist der Spieler der Meinung die erreichte Augenzahl reicht ihm, so paßt er. Dann ist der Bankhalter an der Reihe und nimmt auch solange Karten, bis er meint, mindestens genausoviel Augen zu halten wie der Spieler.

4. Gewinner des Spieles

Es gewinnt der Spieler, der einundzwanzig Punkte oder ein Blatt, bestehend aus zwei Assen oder fünf Bildern in seine Hand bringt. Gelingt dies keinem Spieler, so gewinnt derjenige, dessen Punkte der einundzwanzig am nächsten kommt. Bei Gleichstand gewinnt der Bankhalter.
Über einundzwanzig verliert.

Gewinnt die Bank, so erhält diese den Einsatz. Andernfalls erhält der Spieler seinen Einsatz zurück und bekommt die gleiche Summe zusätzlich von der Bank ausgezahlt.

5. Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn das Kapital eines Spielers nicht mehr ausreicht, um den Mindesteinsatz zu leisten.

Hinweise zur Bestenliste

Sie können sich nur mit folgenden Einstellungen in die Bestenliste spielen:

Startkapital: 5000 DM
Minimaleinsatz: 100 DM
Maximaleinsatz: 1000 DM

Bank: Computer
Bank wechseln: nach jedem gespielten Kartenstoß

Sie können diese Einstellungen im Einstellungsfenster durch Betätigen des Buttons "*Legal-Modus*" wählen.

Einstellmöglichkeiten

Über den den Befehl *Einstellungen...* im Menü *Spiel* gelangen Sie in eine Dialogbox, in der Sie folgende Einstellungen vornehmen können:

Startkapital der Spieler*

Mindesteinsatz*

Maximaleinsatz*

Welcher Spieler zuerst die Rolle des Bankhalters übernimmt*

Ob und wann die Bank getauscht wird*

Spielstärke des Computers

Spielgeschwindigkeit

Sprachausgabe ein- bzw. ausschalten

Geräusche ein- bzw. ausschalten

Beachten Sie bitte die Hinweise zum "Legal-Modus"!

Achtung!

Da als kleinste Münze nur der Zehn-Mark-Chip zur Verfügung steht, werden alle unrunder DM-Werte automatisch auf durch zehn teilbare Werte geändert.

Falls das Kästchen *Einstellungen sichern* angekreuzt wird, werden die eingestellten Werte nach dem Schließen der Box automatisch gespeichert und bei jedem weiteren Programmstart automatisch geladen.

Beachten Sie bitte, daß die mit Sternchen (*) gekennzeichneten Einstellungen erst nach dem Start eines neuen Spieles wirksam werden!

Die Bedienung des Programmes

Sie zahlen bzw. erhöhen Ihren Einsatz durch Anklicken des gewünschten Münzstapels.

Durch Betätigung des Buttons *Kleingeld* wird Ihnen Ihr Geld in kleinere Münzen gewechselt.

Sie nehmen eine Karte, indem Sie den Button *Karte* oder den Kartenstoß anklicken.

Betätigen Sie den Button *passen*, wenn Sie keine weitere Karte mehr wünschen!

Über den Befehl *Einstellungen...* gelangen Sie in ein Fenster, in dem Sie das Programm an Ihre Bedürfnisse anpassen können.

