

WinJack

Willkommen bei WinJack !

WinJack ist eine außerordentliche Sammlung verschiedenster Kartenspiele !

Es beinhaltet Möglichkeiten, die kein anderes Computerkartenspiel bietet !

In WinJack tummeln sich:

**Solitaire, Schmetterling, Tut's Tomb, Tri Peaks, 8 Stapel, Eisbrecher,
Pyramide, Golf, 5x5, Quadrat, 13, Mau Mau, Bauernskat, Doppelkopf und Blackjack.**

Alle Spiele können auch im Casino gespielt werden !

Spielen Sie WinJack im Netzwerk !

Spielen Sie Solitairespiele zu mehreren Personen oder gegen den Computer !

Das garantiert eine vollkommen neue Dimension altbekannter Patienzen !

Selbstverständlich sind auch die ursprünglichen Varianten des Solospiels möglich.

Gestalten Sie sich Ihr eigenes Kartenblatt !

Natürlich neben mehreren bereits vorhandenen Kartenblättern.

Benutzen Sie einen eigenen Hintergrund !

Auch hier stehen Ihnen freilich schon mehrere Hintergründe zu Verfügung.

Bringen Sie Ihr eigenes Foto als Spielersymbol ein !

Oder nutzen Sie eines der fünf vorhandenen Spielersymbole.

Sind Sie neugierig geworden?

Dann starten Sie doch gleich die Demo im Menü unter „Start“ oder mit der F5-Taste der Tastatur.

In der Demo werden zufällig ausgesuchte verschiedene Spielmöglichkeiten dargestellt.

Sie möchten mehr wissen?

Das Menü

Die Steuerung

Die Kartenspiele

Das Netzwerkspiel

Allgemeines

Anforderungen an Ihr System

Bei Problemen...

Wie kann ich...?

Bestellformular

Das Menü

Im Menü finden Sie

Start

Sprache

?

Unter Sprache kann eine Sprache ausgewählt werden.

Es ist dabei vollkommen unerheblich, welche Sprache bei der Installation gewählt wurde.

Die Hilfe-Datei ? (in der Sie sich gerade befinden) gibt Informationen zu WinJack.

Menüpunkt Start

Spiel: Hier kann unter folgenden Spielen ausgewählt werden:

Casino (Im Casino können alle Spiele gespielt werden.)

Solitaire

Schmetterling

Tut's Tomb

Tri Peaks

8 Stapel

Eisbrecher

Pyramide

Golf

5x5

Quadrat

13

Mau Mau

Bauernskat

Doppelkopf

Blackjack

Einstellungs-Wizard: Dieser Punkt führt Sie zu der ersten Grundinstallation, wenn Sie die Vollversion registriert haben.

Konfiguration: Hier können Sie verschiedene Einstellungen für das Spiel vornehmen.

Start: Mit Start kann das Spiel gestartet werden.

Netzwerkspiel: Hiermit können Sie ein Netzwerkspiel aufbauen.

Weitermachen: Damit können Sie ein mit ESC unterbrochenes Spiel wieder aufnehmen.

Demo: Hiermit starten Sie ein Demo-Spiel.

Beenden: Hier beenden Sie WinJack.

Allgemeines

Die Statistik:

Die Statistik erscheint zu Anfang der Bestenlisten.

Aufbau der Statistik von links nach rechts:

- Statistik:
- Spiele/Gewonnen
- Schnitt
- Top
- Flopp

Unter Statistik wird sowohl die Gesamtstatistik als auch die Statistik der einzelnen Spieler angezeigt. Es wird aufgeführt, wie viele Spiele insgesamt gespielt wurden und wie viele Spiele davon gewonnen wurden. Der Schnitt gibt an, wie viele Punkte durchschnittlich erreicht wurden. Unter Top findet sich der höchste, unter Flopp der schlechteste Highscore.

Die Highscore-Listen (Bestenlisten):

Für jedes Spiel gibt es zwei Highscore-Listen:

- Eine Liste für das normale Spiel. Durch eine besondere Punktevergabe ist diese unabhängig von der Anzahl der Spieler.
- Die zweite Highscore-Liste jedes Spiels wird für das Netzwerkspiel erstellt. Hierbei werden alle Spielstände über das Netzwerk abgeglichen, damit alle Netzwerkspieler gleiche Voraussetzungen vorfinden.

Aufbau der Bestenlisten von links nach rechts:

- Erreichter Platz in der Bestenliste
- Name des Spielers
- Erreichte Punkte / Gewinn (außerhalb / innerhalb des Casinos)
- Benötigte Zeit (Spieler, Runden) / Spiele (außerhalb / innerhalb des Casinos)
- Cooler Spruch

Bei der Zeit wird nur die Zeit gemessen, die der Spieler tatsächlich gebraucht hat. Die benötigte Zeit für die Animationen wird nicht angerechnet.

Unter „Spiele“ erscheint die Anzahl der im Casino gespielten Spiele.

Der „coole Spruch“ für alle anderen oder zur eigenen Bestätigung kann nach Beendigung eines Spiels eingegeben werden, wenn der Spieler einen Platz in der Bestenliste erreicht hat.

Der Spielbildschirm:

Mit „End“ kann ein Spiel beendet werden.

Mit „Restart“ kann ein Spiel neu gestartet werden, auch wenn das vorherige noch nicht zu Ende gespielt wurde.

Mogeln (diese Option kann im Konfigurationsfenster -EX- eingestellt werden):

Bei einigen Spielen kann mit der rechten Maustaste gemogelt werden (nicht im Casino möglich).

Wie genau? Das Herausfinden bleibt dem Spieler überlassen. Doch Vorsicht: so eine Aktion bleibt nicht

ungestraft!

Wird mit mehreren Spielern gespielt, so können die Spieler sich gegenseitig des Mogelns überführen. Dafür erscheint, wenn diese Option eingestellt ist, ein „**Cheat**“ (englisch für Mogeln) auf dem Spielbildschirm. Ein Spieler hat 5 Sekunden Zeit, um seinem Mitspieler zu zeigen, daß dessen Mogeln bemerkt wurde. Liegt der Spieler richtig und der Mitspieler hat tatsächlich gemogelt, dann bekommt der Spieler vom Mogler einige Punkte. Wie viele dies sind, variiert je nach Spiel.

Wenn der Mitspieler jedoch zu unrecht verdächtigt wurde, dann muß der Spieler die Hälfte des Mogelbetrages abgeben. Dieser Betrag geht jedoch nicht an den angeblichen Mogler, sondern wird dem Spieler einfach nur abgezogen.

Konfiguration

Die „Konfiguration“ kann im Menü unter „Start“ oder mit der F10-Taste der Tastatur aufgerufen werden. Unter „Konfiguration“ können verschiedene Einstellungen vorgenommen werden. Neben den feststehenden Fenstern wird jeweils noch ein Fenster für das Spiel angezeigt, welches im Menü unter „Start“ in „Spiel“ angewählt ist. Die Erläuterung hierfür kann direkt der Spielbeschreibung (Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...) entnommen werden.

| | |
|-----------------------|--|
| <u>Information:</u> | Unter Information können Angaben zum Namen und zur Version des Spiels nachgelesen werden. Außerdem werden der Name des registrierten Benutzers und des Spielautors aufgezeigt. |
| <u>G-Fx:</u> | <u>Erläuterung</u> |
| <u>-FX-:</u> | <u>Erläuterung</u> |
| <u>Ton, Joystick:</u> | <u>Erläuterung</u> |
| <u>Tastatur:</u> | <u>Erläuterung</u> |
| <u>2. Maus:</u> | <u>Erläuterung</u> |
| <u>Blatt-Design:</u> | <u>Erläuterung</u> |
| <u>Tisch:</u> | <u>Erläuterung</u> |
| <u>Spieler:</u> | <u>Erläuterung</u> |

Unter allen Fenstern finden sich folgende Möglichkeiten:

| | |
|----------------------|--|
| <u>Kontexthilfe:</u> | Damit kann die kontextsensitive Hilfe (Bubble-Help) aktiviert oder deaktiviert werden. Warten Sie einfach ein paar Sekunden mit dem Mauszeiger über der schwarzen Schrift in einem Fenster, und Sie werden direkte Erläuterungen zu dem jeweiligen Punkt erhalten. |
| <u>Hilfe:</u> | Damit wird die Hilfe zu dem Fenster angezeigt. |
| <u>Okay:</u> | Hiermit werden alle neuen Einstellungen übernommen und die Konfiguration geschlossen. |
| <u>Abbruch:</u> | Hiermit werden alle neuen Einstellungen verworfen und die Konfiguration geschlossen. |
| <u>Übernehmen:</u> | Hier werden die neuen Einstellungen übernommen, aber das Fenster wird noch nicht geschlossen. |

Allgemeines zu den Kartenspielen

WinJack beinhaltet folgende Kartenspiele:

Casino (Im Casino können alle Spiele gespielt werden.)
Solitaire
Schmetterling
Tut's Tomb
Tri Peaks
8 Stapel
Eisbrecher
Pyramide
Golf
5x5
Quadrat
13
Mau Mau
Bauernskat
Doppelkopf
Blackjack

Diese sind zu unterteilen in

Solitairespiele (Solitaire, Schmetterling, Tut's Tomb, Tri Peaks, 8 Stapel, Eisbrecher, Pyramide, Golf, 5x5, Quadrat und 13) und

Gesellschaftsspiele (Mau Mau, Bauernskat und Doppelkopf).

Blackjack gehört in eine eigene Kategorie. Es ist eher ein Casinospiele.
Aber es kann auch außerhalb des Casinos gespielt werden.

Allgemeines zu den Regeln:

Ein Spiel hat oft ebenso viele unterschiedliche Regeln wie Spieler.

Dies gilt insbesondere für die Gesellschaftsspiele.

Denn jeder Spieler kennt eine Regel, die den Mitspielern nicht bekannt ist oder zumindest normalerweise nicht von ihnen gespielt wird.

WinJack versucht, auf möglichst viele der bekannten Regeln einzugehen.

Eine vielfältige Möglichkeit hierfür bietet das Konfigurationsfenster des Spiels.

Die Erläuterung dafür kann direkt der Spielbeschreibung (Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...) der einzelnen Spiele entnommen werden.

In den Spielregeln werden immer die Standardregeln erklärt.

Mit „**Farben**“ werden die verschiedenen Symbole, also Herz, Karo, Pik und Kreuz bezeichnet. Es geht hierbei nicht um die Unterscheidung zwischen roten und schwarzen Karten.

Solitairespiele

Solitairespiele werden die Spiele genannt, welche normalerweise allein, also ohne weitere Spielpartner gespielt werden. Sie sind auch unter dem Namen „Patience“ bekannt. Normalerweise haben alle Spiele zum Ziel, sämtliche Karten, die auf jeweils verschiedene Arten ausgelegt werden, nach bestimmten Regeln abzuräumen oder zu ordnen.

WinJack bietet in dieser Gruppe:

[Solitaire](#)
[Schmetterling](#)
[Tut's Tomb](#)
[Tri Peaks](#)
[8 Stapel](#)
[Eisbrecher](#)
[Pyramide](#)
[Golf](#)
[5x5](#)
[Quadrat](#)
[13](#)

Allerdings wurden alle Spiele so programmiert, daß sie auch zu mehreren spielbar sind.

In *8 Stapel*, *Quadrat* und *13* können mehrere Spieler auf einem Bildschirm ihr separates Spiel spielen.

Bei *5X5* können mehrere Spieler ein gemeinsames Spiel abräumen.

In allen anderen Spielen ist es sogar möglich, miteinander zu spielen, also in das Spiel der Spielpartner einzugreifen und dessen Karten für den eigenen Gebrauch zu nutzen. Zu beachten ist hierbei jedoch die Punkteverteilung in den Spielregeln der einzelnen Spiele.

Gesellschaftsspiele

Unter Gesellschaftsspiele werden solche Spiele verstanden, die nur zu mehreren Spielern gespielt werden können. In WinJack können bis zu drei Spielpartner vom Computer übernommen werden.

WinJack bietet in dieser Kategorie folgende Spiele an:

Mau Mau
Doppelkopf
Bauernskat

Blackjack könnte auch in diese Kategorie eingeordnet werden, da der Spieler nicht ganz allein, sondern gegen „die Bank“ spielt.
Eigentlich gehört Blackjack aber eher in ein eigene Kategorie: das Casinospiele.

Casino

Casino kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Im *Casino* können alle Spiele gespielt werden. Es werden in der Liste des *Casinos* aber nur Spiele angezeigt, die auch mit den aktuellen Einstellungen (Anzahl der Spieler/Personen) spielbar sind.

Beispiel: MauMau kann nur mit 2–4 Spielern gespielt werden. Dabei kann pro Rechner nur eine Person spielen. Die anderen Personen müssen vom Computer übernommen werden, da die Spieler sonst zwangsweise das Kartenblatt der Mitspieler sehen müßten. Doppelkopf kann grundsätzlich nur mit 4 Spielern gespielt werden. Hier kann ebenfalls nur eine Person pro Rechner spielen. Ebenso kann Bauernskat nur zu zweit gespielt werden (eine Person und eine Person/der Computer).

Würde also ein Spieler allein in das *Casino* gehen (ohne Computermitspieler), würden MauMau, Doppelkopf und Bauernskat in der Liste der Casinospiele fehlen.

Im *Casino* geht es nicht um Punkte, sondern um imaginäre Geldgewinne in \$ (Dollar). Die Gewinne finden nur auf dem Spielbildschirm statt und sind vergleichbar zur Punktevergabe außerhalb des *Casinos*. Jeder Spieler bekommt zu Anfang einen Betrag gutgeschrieben. Diesen gilt es nun zu vermehren. Die verschiedenen Spiele kosten unterschiedliche Einsätze. Diese müssen bezahlt werden, um überhaupt am Spiel teilnehmen zu dürfen. Die Einsätze richten sich nach den zu erwartenden Gewinnen (siehe auch die Punkteverteilung in den einzelnen Spielbeschreibungen).

Der Spielbildschirm:

Allgemein:

Ende: Hier kann das Casino verlassen werden.

Spiel: Gibt an, wie viele Spiele im Casino gespielt wurden.

Nur bei mehreren Casino-Spielern:

Nutze Spieleinstellungen: Dabei wird bei jedem Spiel eine der nachfolgenden Einstellungen benutzt, die in den Nicht-Casino-Spielen eingestellt sind. Bei einigen Spielen ergibt sich jedoch eine Beschränkung innerhalb des *Casinos*. Sollte eine für das Casino nicht gültige Option bei dem Spiel eingestellt werden, so schaltet das Casino bei dem Spiel automatisch auf gültige Regeln um.

Jeder Spieler spielt für sich: Hierbei können zwar mehrere Spieler auf einem Spielfeld spielen, doch jeder spielt für sich allein.

Nutze andere Ass-Stapel: Mit dieser Option wird es dem Spieler erlaubt, seine eigenen Karten auch auf die Ass-Stapel der Mitspieler zu legen.

Alles erlaubt: Diese Option macht es jedem Spieler möglich, die Karten der Mitspieler beliebig zu benutzen bzw. eigene Karten in das Spiel der anderen einzubinden. Es ist auch möglich, die Karten anderer Mitspieler in das Spiel weiterer Mitspieler zu integrieren.

Allgemein:

Spielregel: Dabei wird bei jedem Spiel eine der nachfolgenden Einstellungen benutzt, die in den Nicht-Casino-Spielen eingestellt sind. Bei einigen Spielen ergibt sich jedoch eine Beschränkung innerhalb des *Casinos*. Sollte eine für das Casino nicht gültige Option bei dem Spiel eingestellt werden, so schaltet das Casino bei dem Spiel automatisch auf gültige Regeln um.

Normal: Damit werden bei allen Spielen die normalen Regeln benutzt.

Pro: Hiermit werden bei allen Spielen die Pro-Regeln angewandt (siehe *Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...* der einzelnen

Spiele).

Hinter dem Namen des Spielers wird unter \$ sein Guthaben angegeben.

Unter Gewinn/Verlust wird angezeigt, wie viel der Spieler bisher seit dem letzten Spiel gewonnen oder verloren hat.

Solitaire

Solitaire kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

In *Solitaire* werden sieben Reihen ausgelegt. Die erste Reihe besteht aus einer Karte. Die zweite Reihe aus zwei untereinander gelegte Karten, die dritte Reihe aus drei untereinander gelegte Karten und so weiter. Dabei ist immer nur die unterste Karte aufgedeckt. Die restlichen Karten liegen in einem verdeckten Stapel oberhalb des Spielfeldes. Rechts neben dem verdeckten Stapel befinden sich vier freie Plätze, auf die jeweils die vier Asses gelegt werden sollen.

Die Asses sollten sofort, wenn sie im Spiel erscheinen, auf die dafür vorgesehenen freien Plätze rechts neben dem verdeckten Stapel gelegt werden. Darauf aufgebaut werden dann in aufsteigender Reihenfolge die anderen Karten derselben Farbe.

Beispiel: Auf das Herz Ass kommt also die Herz zwei, Herz drei etc. bis zum Herz König, der den Abschluß bildet.

Um nun die verdeckten Karten der Reihen umdrehen zu können, können die untersten aufgedeckten Karten an andere Reihen angelegt werden. Dabei ist folgendes zu beachten: die Karten können nur in absteigender Reihenfolge angelegt werden und rot und schwarz müssen sich dabei abwechseln.

Beispiel: eine Herz fünf kann an eine Pik sechs oder Kreuz sechs angelegt werden. Eine Herz fünf kann aber nicht an eine Karo sechs oder eine Pik/Kreuz vier angelegt werden.

Wenn bereits eine längere Reihe offener Karten besteht, kann auch diese ganze offene Reihe woanders angelegt werden. Ausschlaggebend ist hierbei die oberste offene Karte der Reihe.

Beispiel: eine offene Reihe besteht aus Herz sieben, Pik sechs, Karo fünf, Kreuz vier und Karo drei -> diese Reihe könnte an eine Kreuz acht oder Pik acht angelegt werden.

Die dadurch frei gewordene verdeckte Karte kann nun aufgedeckt werden. Auf frei werdende Felder kann nur ein König abgelegt werden. An diesem König darf aber durchaus eine offene Reihe hängen. Kann bei den Reihen kein Spielzug mehr durchgeführt werden, so dürfen die Karten des verdeckten Stapels umgedreht und mitbenutzt werden. Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, können durch erneutes Anklicken die nicht benutzten Karten wieder umgedreht und weiter gebraucht werden. Es ist auch möglich, die obersten Karten eines Ass-Stapels wieder herunter zu holen, wenn diese verwandt werden kann, um das Spiel weiterzubringen. Also um entweder eine Karte oder offene Reihe anzulegen, um so eine weitere Karte aufzudecken, oder um eine offene Karte des verdeckten Stapels der Restkarten herunter zu holen. So können nun nach und nach alle Reihen aufgedeckt und die Ass-Stapel bis zum König aufgebaut werden.

Kann keine Karte mehr bewegt werden, hat man *Solitaire* verloren.

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Schmetterling

Schmetterling kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

Schmetterling heißt deshalb so, weil das Spielfeld an einen Schmetterling erinnert. Der „Körper“ des Schmetterlings besteht aus den vier Assen. Die „Flügel“ sind aus den restlichen 48 Karten geformt.

Ziel ist es, alle Karten der „Flügel“ in aufsteigender Reihenfolge auf die jeweiligenASSE der gleichen Farbe zu legen. Dabei kann immer nur die äußerste Karte einer Reihe auf den Ass-Stapel gelegt werden. Angefangen wird bei der zwei, danach die drei, vier etc. bis hin zum König, der den Abschluß bildet. Nun liegen natürlich nicht immer passende Karten an den äußersten Rändern der Reihen, die auf den Ass-Stapel gelegt werden können. Die äußersten Karten einer Reihe können aber auch an eine andere Reihe angelegt werden. Angelegt werden können aber nur in der Wertung direkt benachbarte Karten derselben Farbe.

Beispiel: eine Herz fünf kann an eine Herz sechs oder Herz vier angelegt werden. Eine Herz fünf kann aber nicht an eine Herz acht oder eine Karo sechs angelegt werden.

Um mehr Spielraum zu haben, kann auch eine einzelne Karte auf das Feld unter den Assen gelegt und später wieder weggenommen werden. Normalerweise darf dieses Feld aber nur ein einziges Mal verwendet werden. Eine mehrfache Keller-Nutzung kann aber eingestellt werden. Die frei gewordenen Felder in den „Flügel“ können ohne Einschränkung mitbenutzt werden. So kommt man nach und nach an die Karten heran, die sich auf den Ass-Stapel legen lassen.

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Tut's Tomb

Tut's Tomb kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

In *Tut's Tomb* sind die Karten pyramidenförmig angeordnet. Diese Pyramide gilt es abzubauen. Wird *Tut's Tomb* vollständig abgetragen, ist das Spiel gewonnen.

Dabei müssen immer Karten zusammengelegt werden, deren Summe 13 ergibt. Neben den Zahlenwerten 3+10, 4+9 und 5+8, gehören noch 2+Bube und Ass+Dame zusammen. Der König hat einen Eigenwert von 13, kann also allein nach unten gestellt werden.

Es können entweder beide Karten der Pyramide entnommen werden oder eine Karte von *Tut's Tomb* wird mit einer Karte des offenen Stapels zusammengelegt, wenn dieses aufgrund der Wertung möglich ist.

Sollte kein Spielzug mehr möglich sein, kann eine neue Karte des zugedeckten Stapels aufgedeckt werden. Ist der Haufen aufgebraucht, können durch erneutes Anklicken des nun leeren Platzes die nicht gebrauchten Karten umgedreht werden.

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Tri Peaks

Tri Peaks kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

Tri Peaks besteht aus drei ineinander verschachtelten Pyramiden.

Unten wird eine Karte vorgegeben. Darauf müssen nun die Karten von *Tri Peaks* in auf- und absteigender Reihenfolge abgelegt werden.

Dabei gilt, daß auf einen König ein Ass und darauf die 2 folgt.

Beispiel: Liegt unten ein König, kann darauf sowohl ein Ass, als auch eine Dame abgelegt werden. Wenn eine Dame abgelegt wird, könnte darauf ein Bube oder auch gleich wieder ein König abgelegt werden.

Es ist vollkommen belanglos, wie oft die Richtung (auf- oder absteigend) gewechselt wird. Kann keine Karte von *Tri Peaks* mehr auf dem Haufen abgelegt werden, so kann eine Karte „gekauft“, indem auf den noch verdeckten Stapel geklickt wird.

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

8 Stapel

8 Stapel kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

Ein normales 32-Karten-Spiel ist die Grundlage des Spiels *8 Stapel*.
Diese werden zu eben 8 Stapel mit je vier Karten aufgeteilt.

Dabei liegt jeweils die obere Karte offen auf den verdeckten restlichen Karten.
Nun müssen immer zwei Karten eines Wertes zusammen nach unten gelegt werden.
Die darunter frei gewordenen Karten werden anschließend aufgedeckt.
Liegen drei Karten eines Wertes offen, muß man sich für zwei dieser Karten entscheiden.

Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Karten abgeräumt werden können.

[Punkteverteilung](#)

[Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...](#)

Eisbrecher

Eisbrecher kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

In der Mitte liegen die vier Asses aus. Darauf aufgebaut werden sollen dann in aufsteigender Reihenfolge die anderen Karten derselben Farbe.

Beispiel: Auf das Herz Ass kommt die Herz zwei, Herz drei etc. bis zum Herz König, der den Abschluß bildet.

Dabei ist die Auswahl groß, denn, anders als bei *Solitaire*, sind hier alle Karten (bis auf die Asses) zwei mal vorhanden.

Es darf aber jeweils nur eine Karte in dem Ass-Stapel untergebracht werden.

Die ersten 10 Karten sind zu Beginn des Spiels bereits aufgedeckt. Der Rest liegt unten verdeckt. Zweien können sofort auf die entsprechenden Asses gelegt werden. So werden wieder Plätze für neue Karten frei. Kann kein freier Platz durch Ablegen auf die Ass-Stapel gewonnen werden, so können die offen liegenden Karten auch an andere offen liegende Karten angelegt werden. Dies geht allerdings nur in direkter abfallender Reihenfolge. Die Kartenfarbe ist hierbei vollkommen unbedeutend.

Beispiel: Eine Herz drei kann also an eine Herz, Karo, Pik oder Kreuz vier angelegt werden. Nicht jedoch an eine fünf oder höhere Karte.

Dadurch frei gewordene Plätze können gleich wieder neu belegt werden. Es können sowohl einzelne als auch mehrere Karten, die bereits in eine abfallende Reihe liegen, an eine andere passende Karte oder Reihe angelegt werden. Damit können Karten frei geräumt werden, die dann auf die passenden Ass-Stapel gelegt werden können. Wenn nichts mehr bewegt werden kann, also auch keine freien Plätze mehr zur Verfügung stehen, darf eine weitere Karte vom verdeckten Stapel gezogen werden. Wenn diese Karte dann dazu beitragen kann, das Spiel fortzusetzen, so handelt es sich um einen *Eisbrecher*.

Ergeben sich mit dieser Karte aber keine neuen Möglichkeiten, so ist das Spiel leider verloren.

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Pyramide

Pyramide kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

In *Pyramide* sind die Karten pyramidenförmig angeordnet. Diese Pyramide gilt es abzubauen.

Unten wird eine Karte vorgegeben. Darauf müssen nun die Karten der Pyramide in auf- und absteigender Reihenfolge abgelegt werden. Dabei gilt, daß auf einen König ein Ass und darauf die 2 folgt.

Beispiel: Liegt unten ein König, kann darauf sowohl ein Ass, als auch eine Dame abgelegt werden. Wenn eine Dame abgelegt wird, könnte darauf ein Bube oder auch gleich wieder ein König abgelegt werden.

Es ist vollkommen belanglos, wie oft die Richtung (auf- oder absteigend) gewechselt wird. Kann keine Karte der Pyramide mehr auf dem Haufen abgelegt werden, so kann eine Karte „gekauft“ werden, indem auf den noch verdeckten Stapel geklickt wird.

Wird die Pyramide vollständig abgetragen, ist das Spiel gewonnen.

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Golf

Golf kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

Golf besteht aus sieben nebeneinander liegenden Reihen.
In jeder Reihe liegen jeweils fünf offene Karten untereinander.

Alle Reihen müssen von unten nach oben hin abgeräumt werden. Unten wird eine Karte vorgegeben. Darauf müssen nun die Karten der Reihen in auf- und absteigender Reihenfolge abgelegt werden. Dabei gilt, daß auf einen König ein Ass und darauf die 2 folgt.

Beispiel: *Liegt unten ein König, kann darauf sowohl ein Ass, als auch eine Dame abgelegt werden. Wenn eine Dame abgelegt wird, könnte darauf ein Bube oder auch gleich wieder ein König abgelegt werden.*

Es ist vollkommen belanglos, wie oft die Richtung (auf- oder absteigend) gewechselt wird.
Kann keine Karte von oben mehr auf dem Haufen abgelegt werden, so kann eine Karte „gekauft“ werden, indem auf den noch verdeckten Stapel geklickt wird.

Werden alle Karten vollständig abgeräumt, ist das Spiel gewonnen.

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

5x5

5x5 kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

5x5 hat seinen Namen daher, weil das Spielfeld eben aus 5x5 Karten besteht.

Nun müssen immer zwei Karten eines Wertes zusammen nach unten gelegt werden. Doch dies geht nur, wenn die Karten gleichen Wertes entweder in derselben Reihe bzw. Zeile oder in derselben Diagonale liegen.

Stehen drei Karten eines Wertes aufgrund ihrer Lage im Feld zur Auswahl, muß man sich für zwei dieser Karten entscheiden. Die frei gewordenen Plätze werden automatisch gleich wieder neu belegt, bis alle Karten des verdeckten Stapels aufgebraucht sind.

Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Karten abgeräumt werden können.

[Punkteverteilung](#)

[Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...](#)

Quadrat

Quadrat kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

Quadrat ist ein sehr einfaches Spiel. Hierzu bedarf es keinerlei Geschicklichkeit, sondern einfach nur Glück. Es sind vier Karten vorgegeben. Die restlichen Karten liegen verdeckt auf einem Stapel.

Nun müssen immer zwei Karten der gleichen Farbe Herz, Karo, Pik oder Kreuz mit neuen Karten vom Stapel belegt werden.

Gibt es zwei unterschiedliche Paare, kann man sich aussuchen, welches Paar zuerst belegt werden soll.

Das Spiel gilt als verloren, wenn alle vier Karten unterschiedliche Farben haben.

[Punkteverteilung](#)

[Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...](#)

13

13 kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielaufbau und Spielregeln:

Das Spiel 13 hat seinen Namen daher, daß immer Karten zusammengelegt werden müssen, deren Summe 13 ergibt.

Neben den Zahlenwerten 3+10, 4+9 und 5+8, gehören noch 2+Bube und Ass+Dame zusammen. Der König hat einen Eigenwert von 13, kann also allein nach unten gestellt werden.

Es liegen nun 10 Karten nebeneinander. Der Rest liegt verdeckt auf einem Stapel. Man muß jetzt eine Karte mit dem Cursor aufnehmen (linke Maustaste gedrückt halten) und diese auf eine passende Partnerkarte in der Reihe legen. Die beiden Karten werden nun automatisch nach unten gestellt und die leeren Plätze werden durch neue Karten ersetzt. Um den König nach unten zu stellen, braucht dieser nur angeklickt zu werden.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten aufgedeckt und nach unten gestellt werden konnten.

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Mau Mau

MauMau kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielregeln:

Mau Mau wird hier mit mindestens zwei und höchstens vier Personen gespielt. Der Computer kann dabei bis zu drei Personen übernehmen. Natürlich kann pro Rechner nur ein menschlicher Spieler spielen, denn sonst könnte jeder in die Karten des anderen schauen.

Zu Spielbeginn werden jedem Spieler drei bis fünf Karten (siehe Einstellungen) ausgeteilt. Gewonnen hat, wer als erstes alle seine Karten ablegen kann. Wird als letzte Karte eine Bube abgelegt, so hat der Spieler *Mau Mau* gemacht. Jede andere Karte beendet das Spiel nur mit einem einfachen Mau.

Der erste Spieler beginnt, indem er eine Karte abwirft. Darauf muß nun der folgende Spieler eine passende Karte legen. Passend sind Karten, wenn sie entweder die gleiche Farbe oder den gleichen Wert haben.

Beispiel: Auf eine Kreuz neun kann jede andere Kreuzkarte oder Herz neun, Karo neun oder Pik neun abgeworfen werden. Möglich ist auch ein Bube (siehe unten).

Hat man keine passende Karte auf der Hand, so muß eine Karte vom verdeckten Stapel gezogen werden. Ist auch diese nicht passend, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Folgende Karten haben eine besondere Bedeutung:

Die **Sieben**, die **Acht** und der **Bube** jeder Farbe.

- Legt ein Spieler eine **Sieben** ab, so muß der nächste Spieler, der dann an der Reihe ist, zwei Karten vom Stapel ziehen. Es sei denn, er kann ebenfalls eine Sieben ablegen. Dann muß der wiederum nächste Spieler vier Karten ziehen, wenn er nicht auch eine Sieben abwerfen kann und so weiter. Mußte ein Spieler zwei oder mehrere Karten ziehen, kann aber trotzdem keine passende Karte der gleichen Farbe abwerfen, so muß er nochmals eine Karte ziehen. Erst wenn auch diese unpassend ist, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn ein Spieler zwei oder mehrere Karten ziehen muß und sich unter diesen Karten eine weitere Sieben befindet, so kann er diese natürlich als passende Karte ablegen. Die Siebenerreihe beginnt dann allerdings von vorne, so daß der nächste Spieler, sofern er keine Sieben auf der Hand hat, nur zwei Karten ziehen muß. Die Siebenen, die noch unter der zuletzt abgelegten Sieben liegen, zählen dann nicht mehr.
- Legt ein Spieler eine **Acht**, so muß der Spieler, der als nächstes an der Reihe wäre, aussetzen. In dem Konfigurationsfenster kann allerdings eingestellt werden, daß ein Spieler, der eigentlich aufgrund einer zuvor ausgelegten 8 aussetzen müßte, eine eigene 8 ausspielen darf, sofern er eine hat, und damit das Aussetzen an den nächsten weitergeben kann.
- Der **Bube** ist eine ganz besondere Karte. Er kann unabhängig von der Farbe auf jede andere Karte gelegt werden, außer auf einen anderen Buben. Wird der Bube ausgespielt, so darf der Spieler sich eine Farbe wünschen. Der nachfolgende Spieler muß nun unabhängig von der Farbe des Buben, eine Karte in der gewünschten Farbe ausspielen. Hat er keine Karte dieser Farbe auf der Hand, muß er eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Ist auch diese nicht in der gewünschten Farbe, so ist der nächste Spieler dran. Wichtig ist hierbei, daß nur die erste Karte, die auf den Buben gelegt wird (von welchem Spieler auch immer), dem Farbenwunsch entsprechen muß. Danach können die Karten wie gewohnt bedient werden. So kann es vorkommen, daß bereits wieder eine andere als die gewünschte Farbe gespielt wird, wenn der Spieler, der den Buben abgelegt hatte, wieder an der Reihe ist. Es sei nochmals darauf hingewiesen, daß keine zwei Buben aufeinander gelegt werden können. Dazwischen muß

immer mindestens eine andere Karte liegen. In dem Konfigurationsfenster kann allerdings eingestellt werden, daß ein Bube direkt auf einen Buben gelegt werden darf, wobei die zuvor gewünschte Farbe keine Bedeutung hat. Beendet ein Spieler das Spiel mit einem Buben, macht er also *Mau Mau*, so werden die Punkte der anderen doppelt gezählt (siehe Punkteverteilung).

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Bauernskat

Bauernskat kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Spielregeln:

Bauernskat hat seinen Namen daher, daß in diesem Spiel alle „Bauern“ Trumpfkarten sind. Sie sind also die höchsten Karten und können alle anderen Karten stechen (sie haben aber nicht den höchsten Punktwert, siehe [Punktverteilung](#)).

Zu Beginn einer jeden Runde kann aber auch noch zusätzlich eine Farbe als Trumpffarbe gewählt werden. Soll aber nur mit den Bauern als Trumpfkarten gespielt werden, so muß **Grand** gewählt werden.

Bauernskat wird mit nur 2 Personen gespielt, wobei der Computer eine Person übernehmen kann.

Eine ausgelegte Karte muß immer mit einer Karte der gleichen Farbe „bedient“ werden. Die höchste Farbe ist hierbei das Kreuz. Darauf folgen dann abfallend Pik, Herz und Karo. Die Bilder sind in abfallender Reihenfolge: Ass, 10, König, Dame, 9, 8 und 7.

Hat der Gegenspieler keine passende Farbe auf der Hand, so kann er entweder eine andere Karte einer beliebigen Farbe abwerfen oder mit einem Bauern bzw. einer anderen aktuellen Trumpfkarte stechen.

Beispiel: Ausgelegt wird eine Herz 10. Herz ist in dieser Runde keine Trumpffarbe.

Der Gegenspieler kann nun

- 1.) mit einer Herz 7, 8 oder 9 bedienen. Dann geht der Stich an denjenigen, der die Herz 10 ausgelegt hat, denn Herz 10 steht über Herz 7, 8 oder 9.*
- 2.) mit einer Herz Dame, einem Herz König oder Herz Ass bedienen. Dann geht der Stich an den Gegenspieler, denn die Herz 10 steht unter Herz Dame, Herz König oder Herz Ass.*
- 3.) mit einem Bauern bzw. einer Karte der aktuellen Trumpffarbe stechen. Dann geht der Stich an den Gegenspieler, denn ein Bauer steht über allen anderen Karten, darunter folgen die Karten der aktuellen Trumpffarbe.*
- 4.) eine Karte einer anderen Farbe hinzulegen. Dann geht der Stich an den Spieler, der die Herz 10 ausgelegt hat. Dies gilt auch, wenn beispielsweise ein Kreuz Ass, also die höchste Karte außerhalb der Trümpfe, hinzu gelegt wird. Denn die zuerst ausgespielte Karte ist ausschlaggebend. Wird diese nicht bedient oder mit einem Trumpf gestochen, gehört der Stich immer dem Spieler, der diese Karte vorgegeben hat.*

Wird eine Trumpfkarte, vorgegeben, so muß dieser auch mit einer anderen Trumpffarbe bedient werden, wenn der Gegenspieler im Besitz einer entsprechenden Karte ist. Hierbei bekommt derjenige den Stich, der die höchste Trumpfkarte ausgespielt hat.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten [Punkte](#) eingespielt hat.

Ein gewonnener Stich wird mit der Maustaste (bzw. der analogen Taste des Joysticks oder der Tastatur) aufgenommen oder nach einiger Zeit automatisch zugeordnet.

[Punkteverteilung](#)

[Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...](#)

Doppelkopf

Doppelkopf kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Allgemeine Erläuterung:

In der Regel ist auf den Karten Bube, Dame und König hauptsächlich der Kopf zu sehen. *Doppelkopf* hat seinen Namen daher, daß alle diese Karten doppelt vorkommen.

Als erstes sei darauf hingewiesen, daß es bei *Doppelkopf* viele Varianten und Möglichkeiten gibt, dieses Spiel zu spielen. Viele Varianten können optional eingestellt werden (siehe [Konfigurationsfenster](#)).

Doppelkopf wird hier grundsätzlich mit vier Spielern gespielt. Drei Spieler können vom Computer übernommen werden. Natürlich kann pro Rechner nur ein menschlicher Spieler spielen, denn sonst könnte jeder in die Karten des anderen schauen.

Bei WinJack werden standardmäßig nur die Karten 10 bis Ass genommen. Beschrieben werden im Folgenden allerdings die bekannteren Regeln mit den Karten von 9 bis Ass. Dies muß jedoch in den [Spezial-Regeln](#) eingestellt werden.

Außerdem ist standardmäßig das Spiel „Mit Dullen“ (Herz 10 als höchste Trumpfkarte) aktiviert. Diese Regel kann im [Konfigurationsfenster](#) ausgestellt werden.

Die folgenden Spielregeln werden ohne „Dulle“, also mit der Kreuz-Dame als höchste Trumpfkarte beschrieben.

Spielregeln:

Die [Trumpfkarten](#) (es kommen alle zwei mal vor) sind in der Wertfolge:

[Kreuz-Dame, Pik-Dame, Herz-Dame, Karo-Dame,](#)
[Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube,](#)
[Karo-Ass, Karo-10, Karo-König und Karo-9.](#)

Die Kreuz-Dame (auch Reh-Dame genannt) ist also die höchste Trumpfkarte, die Karo-9 die niedrigste. Es sei noch einmal deutlich darauf hingewiesen, daß die Karo-10 hinter Karo-Ass und vor Karo-König liegt. Somit stehen 24 Trumpfkarten 24 restlichen Karten gegenüber.

Auch bei den restlichen Karten, die [Fehlfarben](#) genannt werden, gilt die Reihenfolge:

[Kreuz, Pik, Herz \(Karo ist reine Trumpffarbe\)](#)
[in der Wertfolge Ass, 10, König, 9 \(Dame und Bube sind in jeder Farbe Trumpfkarten\).](#)

Die [Punktwerte](#) der Karten sind übrigens:

Ass = 11, 10 = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2 und 9 = 0.

Die höchsten Punktekarten sind also das Ass und die 10.

Ein Spieler hat *Doppelkopf*, wenn er einen Stich mit 40 Punkten oder mehr gemacht hat.

Die [oberste Regel](#) ist, daß immer die Farbe bedient werden muß.

Die Trumpfkarten bilden hierbei so etwas wie eine eigene fünfte Farbe.

Kann nicht bedient werden, kann auch eine andere Karte ausgespielt werden.

Beispiel: Wird also eine Herz Karte (keine der Trumpfkarten) gelegt, so muß auch mit Herz (nicht Herz-Bube oder Herz-Dame, denn dies sind Trumpfkarten) bedient werden.

Nur wenn der Spieler keine Herz Karte auf der Hand hat, darf er eine Trumpfkarte legen, wobei die Farbe keine Rolle spielt.

Hierzu eine kleine Erläuterung zweier Begriffe: „Bedienen“ heißt, eine Karte der gleichen Farbe auszuspielen; „Stechen“ heißt, eine werthöhere Karte auszulegen.

Im vorangegangenen Beispiel kann also der Spieler mit einem Trumpf „stechen“, wenn er nicht mit Herz „bedienen“ kann. Allerdings kann es natürlich auch vorkommen, daß ein anderer Spieler ebenfalls nicht mit Herz bedienen kann und eine noch höhere Trumpfkarte ausspielt. Dann bekommt der Spieler, der die höchste Trumpfkarte ausgespielt hat, den Stich. Wenn nicht bedient werden kann, muß aber keine Trumpfkarte gespielt werden. Es kann ebenso eine Karte einer anderen Farbe gelegt werden.

Einen Stich zu machen lohnt sich in der Regel dann, wenn werthohe Karten, also Ass oder 10, ausgespielt wurden. Denn diese Stiche bringen die meisten Punkte. Wenn nun zwei gleiche Karten stechen, so gehört der Stich dem Spieler, der diese Karte in der Spielerreihenfolge zuerst gelegt hat.

Es spielen immer zwei Spieler zusammen. Und zwar sind dies die beiden Spieler, welche die Kreuz-Dame, auch Reh-Dame genannt, auf der Hand haben. Die beiden anderen Spieler sind ebenfalls Partner und stellen die Gegen- oder Kontrapartei dar. Zunächst wissen die Spieler allerdings noch nicht, mit wem sie zusammen spielen, da sie schließlich nicht in die Karten der Mitspieler einsehen können. Die Partnerschaft ergibt sich im Laufe des Spiels.

Hat ein Spieler beide Kreuz-Damen auf der Hand, so „feiert er Hochzeit“ und bekommt von jedem Mitspieler gleich vor Spielbeginn einen Dollar (nicht bei einem stillen Solo). Diesem Spieler stehen nun zwei Möglichkeiten zur Auswahl: Er kann ein „stilles Solo“ spielen (siehe unten), wenn er sehr gute Karten auf der Hand hat, oder er sucht sich einen Partner, wenn er seine eigenen Karten nicht für gut genug hält, um gegen die anderen zu gewinnen. Natürlich sagt er nicht direkt, wer sein Partner sein soll. In WinJack hat er die Möglichkeit, zwischen zwei Auswahlverfahren zu wählen:

- 1.) „1. Fehl Stich“. Dies ist dann sinnvoll, wenn man selbst viele Trümpfe auf der Hand hat und möglichst viele Punkte machen will. Denn dann hätte man gerne einen Partner, der einige werthohe Fehlfarben auf der Hand hat, die man selbst dann mit einem Stich an sich bringen kann.
- 2.) „1. Trumpf Stich“. Dies ist sinnvoll, wenn man selbst viele werthohe Fehlfarben auf der Hand hat, die man natürlich nicht gerne in einem Stich an den Gegner verlieren möchte. Deshalb bemüht man sich um einen Partner, der viele Trümpfe auf der Hand hat, um die werthohen Fehlfarben „nach Hause“ zu bringen.

Wählt der Spieler einer dieser beiden Möglichkeiten, so ist derjenige sein Partner, der den Stich macht, welcher mit entweder einer Fehlkarte (1) oder einer Trumpfkarte (2) eröffnet wurde. Dies muß innerhalb der ersten drei Runden entschieden werden. Möchte kein Spieler Partner des Inhabers der beiden Reh-Damen werden, so müssen also die ersten drei Runden mit Trumpf begonnen werden, wenn der Spieler 1.) gewählt hat, bzw. mit Fehl begonnen werden, wenn der Spieler 2.) gewählt hat. Dann muß der Inhaber der beiden Reh-Damen allein gegen die drei anderen spielen, die nun ein Team bilden.

Hat der Inhaber der beiden Reh-Damen sehr gute Karten in der Hand (neben den beiden Reh-Damen auch noch sehr hohe Trümpfe), kann er ein „stilles Solo“ spielen. Natürlich verliert er darüber kein Wort. Dann bekommt er zwar keinen Dollar der anderen Mitspieler vor Spielbeginn, dafür wird zum Schluß allerdings eins zu drei abgerechnet. Er kann also von drei statt normalerweise zwei Spielern Geld bekommen oder muß allerdings auch im negativen Falle an drei Spieler statt normalerweise an zwei Spieler bezahlen. Hierbei nutzt der Spieler die Verworrenheit seiner Gegner aus, die natürlich lange Zeit nicht wissen, wer Ihr Partner ist. Der Spieler hält seine Reh-Damen also möglichst lange auf der Hand.

Ziel des Spiels ist es natürlich, möglichst viele Punkte zu machen.

Ein gewonnener Stich wird mit der linken Maustaste (bzw. der analogen Taste des Joystick oder der Tastatur) aufgenommen.

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Blackjack

Blackjack kann im Menü unter **Start** und **Spiel** ausgewählt werden.

Allgemeine Erläuterung:

Blackjack ist ein reines Glücksspiel (wenn auch einige Spieler Strategien entworfen haben, um sich nicht völlig auf ihr Glück zu verlassen). Hierbei spielt jeder Spieler für sich gegen „die Bank“ (damit ist im allgemeinen die Spielbank gemeint; hier übernimmt natürlich der Computer diese Funktion).

Ein *Blackjack* ist eine Kombination aus einem Ass und eine Karte mit dem Wert zehn (10, Bube, Dame, König). Das ergibt 21 Punkte. In den europäischen Regeln ergeben auch zwei Asses einen *Blackjack*. Bei einem *Blackjack* erzielt der Spieler einen höheren Gewinn als mit 21 Punkten von mehr als zwei Karten.

Ausgewählt werden können folgende Spielregeln (siehe [Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...](#)):

Treasure Island – doubledeck
Treasure Island – shoe
Atlantic City
Vegas Strip
Vegas Downtown
Reno
Spielbank Bad Harzburg
Europa

Außerhalb des Casinos kann auch „Training“ gespielt werden.

Spielregeln:

Zuerst wird der Einsatz gelegt, indem die Jetons, die gesetzt werden sollen, auf den Ring gezogen werden (natürlich kann auch ein einzelner Jeton auf den Ring gezogen werden). Hierzu sortiert der Spieler sich zunächst den Betrag, den er setzen möchte, unten zusammen. Klickt der Spieler auf einen Jeton, so wird ebenfalls die darunter hängende Kette berücksichtigt und mitgezogen. Möchte der Spieler nur einen einzelnen Jeton bewegen, muß er den untersten einer Reihe ziehen (siehe auch weiter unten **Bet again**). Wurde der Betrag erst einmal in den Ring gelegt, kann er nicht mehr geändert werden. Es kann weder etwas weggenommen noch hinzugefügt werden (Ausnahme: **Double Down**; siehe unten).

Das minimale und maximale Limit, welches gesetzt werden darf, ergibt sich aus dem Betrag, mit dem der Spieler in das Spiel einsteigt. Es wird auf dem Spielfeld in der linken oberen Ecke angezeigt.

Wird nicht im Casino gespielt, beträgt der Einsatz immer zwischen 25 – 250 \$.

Spannend hierbei ist, daß der Spieler vorher überhaupt noch nicht weiß, welche Karten er bekommen wird.

Der Spieler hat zwei „Hände“ zur Verfügung, auf die er unabhängig voneinander setzen kann. Möchte der Spieler nur auf eine Hand setzen, so muß er nach dem Setzen **Start** drücken. Werden beide Hände belegt, startet das Spiel automatisch.

Danach werden dem Spieler zwei Karten ausgeteilt. Die Bank legt eine ihrer Karten offen aus. Nun kann der Spieler eine oder mehrere weitere Karte fordern, indem er auf seine Karten oder auf

Hit klickt.

Die aktive Hand ist jene, bei welcher die Punkte/\$-Angabe blinkt. Geht der Spieler auf seine Karten, werden automatisch die derzeitigen Punkte dieser Hand angezeigt.

Möchte er keine weiteren Karten mehr haben, muß der Spieler auf **Stand** klicken.

Ziel des Spiels ist es, eine höhere Punktezahl als der Geber der Bank zu erreichen. Möglichst nahe an, aber nicht höher als 21 Punkte (siehe Punkteverteilung).

- Begriffe während des Spiels:** Es werden die englischen/amerikanischen Begriffe verwendet:
- Start (Beginnen):** Startet ein Spiel, wenn der Spieler nur auf eine Hand setzen will.
- Stand (Stehenbleiben):** Stand muß angeklickt werden, wenn der Spieler keine weitere Karte für die aktive Hand mehr wünscht.
- Win (Gewonnen):** Spiel gewonnen.

Push

(Hier: Gleichstand mit der Bank): Gleich viele Punkte bei Bank und Spieler. Normalerweise bekommt der Spieler dann seinen Einsatz zurück. Bei einigen Spielregeln jedoch gewinnt der Spieler bei einem Gleichstand mit der Bank.

Loose (Verlieren): Spiel verloren.

Busted (Pleite gehen): Über 21 Punkte. Spiel verloren.

Je nach Spielregel gibt es auch noch folgende Optionen, die allerdings bei den einzelnen Spielregeln unterschiedlich verstanden werden (siehe Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...):

Hit

(Hier: noch eine Karte nehmen): Hierauf kann geklickt werden, wenn der Spieler noch eine Karte nehmen möchte (Alternative: direkt auf die offenen Karten der Hand klicken).

Bet again (Wette noch einmal): Mit *Bet again* kann der Spieler in der nächsten Runde noch einmal den gleichen Betrag setzen wie in der Runde zuvor. Er muß dann die einzelnen Jetons nicht selbst in den Ring legen.

Surrender (Aufgabe): Hiermit wird angegeben, daß der Spieler nicht mehr weiter spielen möchte. Dies ist nur möglich, nachdem der Spieler sein ersten beiden Karten von der Bank erhalten hat. Je nach Spielregel wird mit einer frühen oder späten Aufgabe gespielt. Ein Surrender wird von der Bank durch das Umdrehen der oberen Karte des Spielers symbolisiert.

Double Down (Einsatzerhöhung):

Allgemein: Möchte der Spieler während des Spiels noch seinen Einsatz erhöhen, kann er einfach einen Betrag (max. in Höhe des ursprünglichen Einsatzes) auf den Ring der aktiven Hand ziehen. Dies ist natürlich nur möglich, wenn die Option „Einsatzerhöhung“ überhaupt aktiviert ist.

Als Schriftzug auf dem Spielbildschirm: Wird hierauf geklickt, wird der Einsatz automatisch verdoppelt.

Wird ein Double Down gewählt, so bekommt der Spieler nur noch eine weitere Karte. Er kann dann keine weiteren Karten mehr fordern. Je nach Spielregel gibt es allerdings gewisse Einschränkungen für einen Double Down.

Insurance (Versicherung):

Legt die Bank als erste ihrer Karten ein Ass auf, so kann sich der Spieler gegen einen Blackjack versichern. Das heißt: Hat die Bank tatsächlich einen Blackjack, so verliert der Spieler zwar seine Einsätze, wenn er weniger oder mehr als einen Blackjack hat, er bekommt aber seinen Versicherungseinsatz zurück und dazu noch einmal das Doppelte seines Versicherungseinsatzes von der Bank. Das Limit ist hierbei die Hälfte des ursprünglichen Einsatzes.

Split (Aufspaltung):

Hat der Spieler zwei gleiche Karten auf der Hand, so können diese aufgeteilt werden. Für die neue Hand wird nochmals der Betrag der ursprünglichen Hand gesetzt.

Wird ein Split von zwei Assen gemacht, so wird nur noch eine einzige Karte dazu gegeben. Ist dies wieder ein Ass, so kann auch diese Hand noch einmal aufgeteilt werden, wenn die entsprechende Regel gilt. Es ist allerdings darauf zu achten, daß mit der Aufteilung der Assen kein *Blackjack* mehr möglich ist. Bekommt der Spieler eine entsprechende Karte, so zählt diese Hand nur als 21 Punkte. Damit würde der Gewinn nur dementsprechend ausfallen.

Auch bei einem Split ergeben sich aus verschiedenen Spielregeln unterschiedliche Bedingungen. Split kann auch bei aktiver Spielregel nicht angewählt werden, wenn nicht mehr genug Geld vorhanden ist, oder wenn alle Aufteilungsmöglichkeiten ausgeschöpft sind.

Punkteverteilung

Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Punkteverteilung *Solitaire*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

| Option „Nimm vom Stapel...“ | 1 Karte | 3 Karten |
|--|---------|-------------------|
| Der Einsatz beträgt: | 30 \$ | 30 \$ |
| Das Zurückblättern kostet: | 5 \$ | 1 \$ |
| Alle 10 Sek. wird abgezogen: | 1 \$ | 1 \$ alle 60 Sek. |
| Kartenwerte, wenn die Karten auf den Ass-Stapel gelegt werden: | | |
| 2 bis 9 | 1 \$ | 1 \$ |
| 10 | 2 \$ | 2 \$ |
| Bube | 4 \$ | 4 \$ |
| Dame | 6 \$ | 6 \$ |
| König | 8 \$ | 8 \$ |
| Ass | 1 \$ | 8 \$ |

Punkteverteilung, wenn zu mehreren gespielt wird:

Regel „Nutze andere Ass-Stapel“:

| | |
|---------------------------------------|------------------------|
| Eigene Karte auf eigenen Ass-Stapel: | Punkte x 1 |
| Fremde Karten auf fremden Ass-Stapel: | Punkte x $\frac{1}{4}$ |
| Alles andere: | Punkte x $\frac{1}{2}$ |

Regel „Alles erlaubt“:

| | |
|---------------------------------------|----------------------------|
| Einsatz: | Anzahl der Spieler x 12 \$ |
| Eigene Karte auf eigenen Ass-Stapel: | Punkte x 1 |
| Fremde Karten auf fremden Ass-Stapel: | Punkte x $\frac{1}{4}$ |
| Alles andere: | Punkte x $\frac{1}{2}$ |

Punkteverteilung *Schmetterling*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

| Spiel: | Einmalige | Mehrfache |
|--|-----------------------|-----------|
| | <u>Keller-Nutzung</u> | |
| Der Einsatz beträgt: | 15 \$ | 15 \$ |
| Pro Minute werden abgezogen: | 1 \$ | 1 \$ |
| Kartenwerte, wenn die Karten auf den Ass-Stapel gelegt werden: | | |
| 2..9 | 1 \$ | 1 \$ |
| 10 | 2 \$ | 2 \$ |
| Bube | 4 \$ | 4 \$ |
| Dame | 8 \$ | 6 \$ |
| König | 10 \$ | 8 \$ |

Punkteverteilung, wenn zu mehreren gespielt wird:

Regel „Nutze andere Ass-Stapel“:

| | |
|---------------------------------------|------------------------|
| Eigene Karte auf eigenen Ass-Stapel: | Punkte x 1 |
| Fremde Karten auf fremden Ass-Stapel: | Punkte x $\frac{1}{4}$ |
| Alles andere: | Punkte x $\frac{1}{2}$ |

Regel „Alles erlaubt“:

| | |
|---------------------------------------|----------------------------|
| Einsatz: | Anzahl der Spieler x 15 \$ |
| Eigene Karte auf eigenen Ass-Stapel: | Punkte x 1 |
| Fremde Karten auf fremden Ass-Stapel: | Punkte x $\frac{1}{4}$ |
| Alles andere: | Punkte x $\frac{1}{2}$ |

Punkteverteilung *Tut's Tomb*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.
Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

| <u>Option „Nimm vom Stapel...“</u> | 1 Karte | 3 Karten |
|------------------------------------|---------|---------------------------|
| Der Einsatz beträgt: | 10 \$ | 10 \$ |
| Das Umdrehen einer Karte kostet: | 2 \$ | 2 \$ |
| Alle 20 Sek. werden abgezogen: | 1 \$ | 1 \$ |
| Das Umdrehen des Haufens kostet: | 20 \$ | 10 \$ |
| | | |
| Punkte pro abgeräumte Karte: | 1 Karte | 3 Karten |
| Karte 1..5: | 0 \$ | 1 \$ |
| Karte 6..20: | 1 \$ | 2 \$ für die Karten 6..30 |
| Karte 21..30: | 2 \$ | |
| Karte 31..40: | 3 \$ | 3 \$ |
| Karte 41..46: | 5 \$ | 5 \$ |
| Karte 47: | 10 \$ | 10 \$ |
| Karte 48: | 15 \$ | 15 \$ |
| Karte 49: | 20 \$ | 20 \$ |
| Karte 50: | 20 \$ | 20 \$ |
| Karte 51: | 40 \$ | 40 \$ |
| Karte 52: | 250 \$ | 250 \$ |

Bei einem König bekommt der Spieler die doppelten Punktezahl.

Punkteverteilung, wenn zu mehreren gespielt wird:

| | |
|---------------------------------|------|
| Wird eine fremde Karte benutzt: | 2 \$ |
| Wird ein fremder König benutzt: | 5 \$ |

Punkteverteilung *Tri Peaks*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

| Spiel: | Normal | mit <u>Pro-Regeln</u> |
|----------------------------------|--------|-----------------------|
| Der Einsatz beträgt: | 16 \$ | 12 \$ |
| Das Umdrehen einer Karte kostet: | 3 \$ | 2 \$ |
| Alle 20 Sek. werden abgezogen: | 1 \$ | 1 \$ |

Pro abgeräumte Pyramidenspitze bekommt man Extrapunkte:

| | | |
|-----------------------|-------|-------|
| 1. abgeräumte Spitze: | 15 \$ | 20 \$ |
| 2. abgeräumte Spitze: | 15 \$ | 20 \$ |
| 3. abgeräumte Spitze: | 30 \$ | 40 \$ |

Punkte pro Karten, die direkt hintereinander nach unten gelegt werden (ohne eine Karte des verdeckten Stapels zu Hilfe zu nehmen):

| | | |
|----------------------|------|------|
| Karte 1: | 0 \$ | 0 \$ |
| Karte 2: | 1 \$ | 1 \$ |
| Karte 3: | 2 \$ | 2 \$ |
| Karte 4: | 3 \$ | 3 \$ |
| Karte 5: | 4 \$ | 4 \$ |
| Karte 6 und weitere: | 5 \$ | 5 \$ |

Wird zwischendurch eine Karte des verdeckten Stapels zu Hilfe genommen, weil *Tri Peaks* keine Möglichkeiten mehr bietet, so fängt diese Punkteverteilung wieder von vorne an, wobei allerdings die dann vom Stapel genommene Karte bereits als 1. Karte angesehen wird. Die Karte, die anschließend von der Pyramide genommen wird, zählt also schon als 2. Karte und spielt 1 \$ ein.

Wurde *Tri Peaks* vollständig abgeräumt, und dabei keine oder nur eine Karte des verdeckten Stapels benutzt, so wird ein Superbonus von 406 \$ ausgegeben!

Punkteverteilung, wenn zu mehreren gespielt wird:

Wird eine Karte vom einem fremden *Tri Peaks* genommen, fängt die Punkteverteilung wieder von vorne an.

Bei der Option „Nutze alle Stapel“ wird der Superbonus von 406 \$, wenn dieser erreicht wird, durch die Anzahl der Spieler geteilt.

Punkteverteilung 8 Stapel

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

| Spiel: | Normal | mit <u>Pro-Regeln</u> |
|--------------------------------|--------|-----------------------|
| Der Einsatz beträgt: | 18 \$ | 16 \$ |
| Alle 10 Sek. werden abgezogen: | 1 \$ | 1 \$ |
| Punkte pro weggeräumte Karte: | 0 \$ | 1 \$ |
| Punkte pro abgeräumten Stapel: | | |
| 1 | 1 \$ | 1 \$ |
| 2, 3 | 2 \$ | 2 \$ |
| 4,5,6 | 3 \$ | 3 \$ |
| 7 | 5 \$ | 5 \$ |
| 8 | 20 \$ | 20 \$ |

Punkteverteilung *Eisbrecher*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

| Spiel: | Normal | mit <u>Pro-Regeln</u> |
|---|--------|-----------------------|
| Der Einsatz beträgt: | 18 \$ | 18 \$ |
| Pro Minute werden abgezogen: | 1 \$ | 1 \$ |
| Kartenwerte, wenn die Karten auf den Ass-Stapel gelegt werden: | | |
| 2,3 | 1 \$ | 1 \$ |
| 4,5 | 2 \$ | 2 \$ |
| 6,7 | 3 \$ | 3 \$ |
| 8,9 | 4 \$ | 4 \$ |
| 10 | 4 \$ | 5 \$ |
| Bube, Dame | 5 \$ | 10 \$ |
| König | 10 \$ | 15 \$ |

Punkteverteilung, wenn zu mehreren gespielt wird:

Regel „Nutze andere Ass-Stapel“:

| | |
|---------------------------------------|----------------------------|
| Einsatz: | Anzahl der Spieler x 20 \$ |
| Eigene Karte auf eigenen Ass-Stapel: | Punkte x 1 |
| Fremde Karten auf fremden Ass-Stapel: | Punkte x $\frac{1}{4}$ |
| Alles andere: | Punkte x $\frac{1}{2}$ |

Punkteverteilung *Pyramide*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

| Spiel: | Normal | mit <u>Pro-Regeln</u> |
|--------------------------------|--------|-----------------------|
| Der Einsatz beträgt: | 18 \$ | 11 \$ |
| Alle 20 Sek. werden abgezogen: | 1 \$ | 1 \$ |
| Umdrehen einer Karte: | 1 \$ | 1 \$ |

Punkte pro Karten, die direkt hintereinander nach unten gelegt werden (ohne eine Karte des verdeckten Stapels zu Hilfe zu nehmen):

| | | | |
|--------------------------------|-------|------|--------|
| Karte 1: | 1 \$ | | 1 \$ |
| Karte 2: | 2 \$ | 2 \$ | |
| Karte 3: | 3 \$ | 3 \$ | |
| Karte 4: | 4 \$ | 4 \$ | |
| Karte 5 und weitere: | | 5 \$ | 5 \$ |
| Bonus für abgeräumte Pyramide: | 50 \$ | | 150 \$ |

Wird zwischendurch eine Karte des verdeckten Stapels zu Hilfe genommen, weil die *Pyramide* keine Möglichkeiten mehr bietet, so fängt diese Punkteverteilung wieder von vorne an.

| Spiel: | <u>5 Stapel Normal</u> | <u>5 Stapel mit Pro-Regeln</u> |
|--------------------------------|------------------------|--------------------------------|
| Der Einsatz beträgt: | 13 \$ | 11 \$ |
| Alle 20 Sek. werden abgezogen: | 1 \$ | 1 \$ |
| Umdrehen einer Karte: | 0 \$ | 0 \$ |

Punkte pro Karten, die direkt hintereinander nach unten gelegt werden (ohne eine Karte des verdeckten Stapels zu Hilfe zu nehmen):

| | | |
|--------------------------------|--------|--------|
| Karte 1: | 1 \$ | 1 \$ |
| Karte 2: | 2 \$ | 2 \$ |
| Karte 3: | 3 \$ | 3 \$ |
| Karte 4: | 4 \$ | 4 \$ |
| Karte 5 und weitere: | 5 \$ | 5 \$ |
| Bonus für abgeräumte Pyramide: | 100 \$ | 150 \$ |

Wird zwischendurch eine Karte des verdeckten Stapels zu Hilfe genommen, weil die *Pyramide* keine Möglichkeiten mehr bietet, so fängt diese Punkteverteilung wieder von vorne an.

Punkteverteilung, wenn zu mehreren gespielt wird:

Einsatz: Anzahl der Spieler x normaler Einsatz
Alle 10 Sek. werden abgezogen: 1 \$

Wird eine Karte von einer fremden *Pyramide* genommen, fängt die Punkteverteilung wieder von vorne an.

Punkteverteilung *Golf*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.
 Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

| Spiel: | Normal | mit <u>Pro-Regeln</u> |
|----------------------------------|--------|-----------------------|
| Der Einsatz beträgt: | 12 \$ | 20 \$ |
| Alle 20 Sek. werden abgezogen: | 1 \$ | 1 \$ |
| Das Umdrehen einer Karte kostet: | 2 \$ | 1 \$ |
| Punkte pro weggelegter Karte: | 1 \$ | 1 \$ |
| Punkte pro abgeräumten Stapel: | | |
| 1 | 1 \$ | 1 \$ |
| 2, 3 | 2 \$ | 2 \$ |
| 4,5 | 3 \$ | 3 \$ |
| 6 | 3 \$ | 5 \$ |
| 7 | 5 \$ | 10 \$ |
| 8 | 20 \$ | 30 \$ |

Punkteverteilung im Casino, wenn zu mehreren gespielt wird:

| | |
|--|----------------------------|
| Der Einsatz beträgt: | Anzahl der Spieler x 12 \$ |
| Alle 10 Sek. werden abgezogen: | 1 \$ |
| Das Umdrehen einer Karte kostet: | 1 \$ |
| Punkte pro weggelegter Karte für die ersten 32 Karten: | 1 \$; alle weiteren 0 \$ |

| Punkte pro abgeräumten Stapel bei: | 2 Spielern | 3 Spielern | 4 Spielern |
|------------------------------------|------------|------------|------------|
| 1-6 | 1 \$ | 1 \$ | 1 \$ |
| 7,8 | 2 \$ | 1 \$ | 1 \$ |
| 9 | 2 \$ | 2 \$ | 1 \$ |
| 10 | 3 \$ | 2 \$ | 1 \$ |
| 11,12 | 3 \$ | 2 \$ | 2 \$ |
| 13 | 5 \$ | 2 \$ | 2 \$ |
| 14 | 5 \$ | 3 \$ | 2 \$ |
| 15 | 10 \$ | 3 \$ | 3 \$ |
| 16 | 20 \$ | 3 \$ | 3 \$ |
| 17,18 | | 5 \$ | 3 \$ |
| 19 – 21 | | 5 \$ | 5 \$ |
| 22 | | 10 \$ | 5 \$ |
| 23 | | 20 \$ | 7 \$ |
| 24 | | 40 \$ | 7 \$ |
| 25, 26 | | | 10 \$ |
| 27, 28 | | | 20 \$ |
| 29, 30 | | | 40 \$ |
| 31 | | | 60 \$ |
| 32 | | | 100 \$ |

Punkteverteilung 5 x 5

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

5x5 und 6x6:

Der Einsatz beträgt:

| | |
|------------------------------|-------|
| wenn allein gespielt wird | 10 \$ |
| wenn zu zweit gespielt wird | 5 \$ |
| wenn zu dritt gespielt wird | 3 \$ |
| wenn zu viert gespielt wird | 3 \$ |
| Alle 25 Sek. wird abgezogen: | 1 \$ |

Punkte pro abgeräumtes Paar bei der Einstellung „Einfach (NICHT Pro im Casino)“:

| | 5 x 5 | 6 x 6 |
|-----------------|-------|--------|
| 1..10tes Paar: | 0 \$ | 0 \$ |
| 11..20tes Paar: | 1 \$ | 1 \$ |
| 21tes Paar: | 2 \$ | 2 \$ |
| 22tes Paar: | 2 \$ | 5 \$ |
| 23tes Paar: | 5 \$ | 10 \$ |
| 24tes Paar: | 10 \$ | 20 \$ |
| 25tes Paar: | 25 \$ | 50 \$ |
| 26tes Paar: | 50 \$ | 100 \$ |

Punkte pro abgeräumtes Paar bei der Einstellung „Diagonale Nachbarn (Pro im Casino)“:

| | 5 x 5 | 6 x 6 |
|-----------------|--------|--------|
| 1..8tes Paar: | 0 \$ | 0 \$ |
| 9..17tes Paar: | 1 \$ | 1 \$ |
| 18..20tes Paar: | 1 \$ | 2 \$ |
| 21tes Paar: | 2 \$ | 4 \$ |
| 22tes Paar: | 5 \$ | 10 \$ |
| 23tes Paar: | 12 \$ | 25 \$ |
| 24tes Paar: | 25 \$ | 50 \$ |
| 25tes Paar: | 50 \$ | 100 \$ |
| 26tes Paar: | 100 \$ | 200 \$ |

Punkte pro abgeräumtes Paar bei der Einstellung „Nicht Diagonal“:

| | 5 x 5 | 6 x 6 |
|-----------------|--------|--------|
| 1..4tes Paar: | 0 \$ | 0 \$ |
| 5..16tes Paar: | 1 \$ | 1 \$ |
| 17..18tes Paar: | 2 \$ | 2 \$ |
| 19tes Paar: | 2 \$ | 5 \$ |
| 20tes Paar: | 5 \$ | 10 \$ |
| 21tes Paar: | 10 \$ | 25 \$ |
| 22tes Paar: | 25 \$ | 50 \$ |
| 23tes Paar: | 50 \$ | 100 \$ |
| 24tes Paar: | 75 \$ | 150 \$ |
| 25tes Paar: | 100 \$ | 200 \$ |
| 26tes Paar: | 200 \$ | 250 \$ |

Punkteverteilung *Quadrat*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiele.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

Bei der Punkteverteilung wird nicht zwischen den normalen Regeln und den Pro-Regeln unterschieden!

| | |
|--------------------------------|-------|
| Der Einsatz beträgt: | 14 \$ |
| Alle 10 Sek. werden abgezogen: | 1 \$ |

Punkte pro abgeräumte Karte:

| | |
|---------------|------|
| Karte 1..9: | 0 \$ |
| Karte 10..37: | 1 \$ |
| Karte 38..43: | 2 \$ |
| Karte 44..48: | 4 \$ |

Punkteverteilung 13

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino, wenn allein gespielt wird:

| Spiel: | Normal | mit <u>Pro-Regeln</u> | |
|--------------------------------|--------|----------------------------|------|
| Der Einsatz beträgt: | 18 \$ | 18 \$ | |
| Alle 20 Sek. werden abgezogen: | | 1 \$ | 1 \$ |
| Punkte pro abgeräumte Karte: | | | |
| Karte 1..34: | 0 \$ | 0 \$ für die Karten 1..19 | |
| Karte 35..51: | 1 \$ | 1 \$ für die Karten 20..51 | |
| Karte 52: | 15 \$ | 15 \$ | |

Punkteverteilung *Mau Mau*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino:

Der Einsatz beträgt einmalig: 5 \$

Die Kartenwerte sind:

| | |
|-------|-------|
| 7 | 1 \$ |
| 8 | 2 \$ |
| 9 | 3 \$ |
| 10 | 4 \$ |
| Bube | 20 \$ |
| Dame | 5 \$ |
| König | 6 \$ |
| Ass | 11 \$ |

Der Gewinner bekommt die Anzahl an Punkten gutgeschrieben, welche der/die Verlierer noch auf der Hand hat/haben. Hat der Gewinner *Mau Mau* gemacht, das Spiel also mit einem Buben beendet, zählen die Punkte doppelt so viel! Die Mitspieler bekommen die Punkte, die sie selbst noch auf der Hand haben, als negative Punkte aufgeschrieben. Bei *Mau Mau* werden auch diese Negativpunkte verdoppelt.

Im Casino müssen die Spieler Ihre Negativpunkte in Form von \$ an den Gewinner bezahlen.

Beispiel: Spieler A hat noch 20 Punkte, Spieler B hat 30 Punkte auf der Hand. Spieler C hat das Spiel beendet. Also bekommt Spieler C 50 Pluspunkte. Spieler A 20 und Spieler B 30 Minuspunkte. Im Casino werden Spieler A 20 \$ und Spieler B 30 \$ von ihrem Guthaben abgezogen und an Spieler C gezahlt.

Während einer Runde (Runde: Jeder Spieler ist einmal derjenige, der die erste Karte abwirft) werden alle Gewinne und Verluste eines Spielers gegen gerechnet.

Am Ende des Spiels, also am Ende aller Runden, werden die individuellen Ergebnisse jedes einzelnen Spieler verglichen (es werden nicht die Spieler untereinander verglichen!) und die somit erreichte höchste Punktzahl wird in die Highscoreliste eingetragen, wenn sie damit einen Platz erreicht.

Punkteverteilung *Bauernskat*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiele.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino:

Der Einsatz beträgt einmalig: 5 \$

Die Kartenwerte sind:

| | |
|-------|-------|
| 7 | 0 \$ |
| 8 | 0 \$ |
| 9 | 0 \$ |
| 10 | 10 \$ |
| Bube | 2 \$ |
| Dame | 3 \$ |
| König | 4 \$ |
| Ass | 11 \$ |

Punkteverteilung *Doppelkopf*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Sie können also den nachfolgenden Tabellen entnommen werden, wenn das \$ hinter der Zahl unbeachtet bleibt.

Der Einsatz fällt weg!

Punkteverteilung im Casino:

Der Einsatz beträgt einmalig: 5 \$

Die Kartenwerte sind:

| | |
|-------|-------|
| 7 | 0 \$ |
| 8 | 0 \$ |
| 9 | 0 \$ |
| 10 | 10 \$ |
| Bube | 2 \$ |
| Dame | 3 \$ |
| König | 4 \$ |
| Ass | 11 \$ |

Das Spiel hat insgesamt immer 240 Punkte.

(8x10=80; 8xBube=16; 8xDame=24; 8xKönig=32; 8xAss=88 zusammen 240 Punkte)

Die Abrechnung erfolgt folgendermaßen (wird automatisch durch den Computer errechnet):

Bestimmung des Gewinners:

Der Gewinner ist das Reh-Team, wenn es 121 Punkte oder mehr hat.

Der Gewinner ist das Kontra-Team, wenn es 120 Punkte oder mehr hat.

Hat eine der beiden Parteien eine Ansage gemacht (Keine 90, Keine 60, Keine 30, Schwarz) und trifft diese Ansage für den Gegner nicht zu, so ist die Gegenpartei der Gewinner, auch wenn sie weniger Punkte hat.

Beispiel: Das Kontra-Team hat die Ansage „Keine 90“ gemacht. Nun hat aber das Reh-Team 100 Punkte erspielt und damit hat das Kontra-Team 140 Punkte. Trotzdem hat das Reh-Team gewonnen, obwohl es keine 120 Punkte erspielt hat, weil die Ansage der Kontra-Partei falsch war.

Punkte des Gewinners:

- Der Gewinner bekommt einen Punkt dafür, daß er gewonnen hat.
- Auch bekommt er (unabhängig von einer Ansage) jeweils einen Punkt dafür, daß die Gegenpartei keine 90, keine 60, keine 30 oder sogar 0 Punkte hat.
- Außerdem gibt es einen Punkt für „Doppelkopf“ (40 oder mehr Punkte).

Damit kann der Gewinner in der Regel höchstens 6 Punkte bekommen (2 x Doppelkopf ist selten).

Weitere Punkte sind möglich, wenn die Spezial-Regeln aktiviert sind.

Hierbei können dann noch Punkte geholt werden für:

- Fuchs gefangen
- Letzer Stich mit Charlie

Damit können dann also noch einmal 3 zusätzliche Punkte (2 x „Fuchs gefangen“, 1 x „Letzter Stich mit Charlie“) erreicht werden.

Multiplikatoren:

Die erreichten Punkte können noch multipliziert werden.

Der Gewinner bekommt jeweils einen Multiplikationsfaktor für jede Ansage (nur Keine 90, Keine 60, Keine 30, Blank, Reh und Kontra), die er zutreffend gemacht hat. Außerdem bekommt er einen Punkt für jede Ansage der Gegenpartei, die nicht zugetroffen hat.

Punkte des Verlierers:

Der Verlierer bekommt die Punkte des Gewinners als Negativpunkte.

Solospiel:

Wenn der Solospieler gewinnt, bekommt er Punkte von jedem seiner drei Gegner.
Verliert der Solospieler, muß er an jeden der drei Gegner bezahlen.

Punkteverteilung *Blackjack*

Punkteverteilung, wenn nicht im Casino gespielt wird:

Die Punkte entsprechen den Gewinnen bzw. Abzügen des Casinospiels.

Punkteverteilung im Casino:

Anders als bei den anderen Spielen, muß hier kein Einsatz gezahlt werden, um überhaupt „am Spieltisch Platz nehmen zu dürfen“. Der Einsatz wird nur direkt für das Spiel gezahlt.

Die Kartenwerte sind:

| | |
|-------|-----------|
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5 | 5 |
| 6 | 6 |
| 7 | 7 |
| 8 | 8 |
| 9 | 9 |
| 10 | 10 |
| Bube | 10 |
| Dame | 10 |
| König | 10 |
| Ass | 1 oder 11 |

Bei den europäischen Regeln ergeben zwei Asse ebenfalls einen *Blackjack*.

Gewinnt der Spieler, bekommt er seinen Einsatz zurück und noch einmal den gleichen Betrag von der Bank.

Im Falle eines *Blackjack* bekommt der Spieler seinen Einsatz zurück und noch einmal den eineinhalbfachen ($1 \frac{1}{2}$) Betrag von der Bank. Muß dabei gerundet werden, wird immer aufgerundet.

Wird von zwei Assen ein Split gemacht, so ist kein *Blackjack* mehr möglich ist. Bekommt der Spieler eine entsprechende Karte, so zählt diese Hand nur als 21 Punkte. Damit würde der Gewinn nur dementsprechend ausfallen.

Verliert der Spieler, so verliert er nur seinen Einsatz. Auch wenn die Bank *Blackjack* hat.

Solitaire: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Mehrere Spieler: Diese Optionen können nur benutzt werden, wenn mehrere Spieler spielen.
Jeder Spieler spielt für sich: Hierbei können zwar mehrere Spieler auf einem Spielfeld spielen, doch jeder spielt für sich allein.
Nutze andere Ass-Stapel: Mit dieser Option wird es dem Spieler erlaubt, seine eigenen Karten auch auf die Ass-Stapel der Mitspieler zu legen.
Alles erlaubt: Diese Option macht es jedem Spieler möglich, die Karten der Mitspieler beliebig zu benutzen bzw. eigene Karten in das Spiel der anderen einzubinden. Es ist auch möglich, die Karten anderer Mitspieler in das Spiel weiterer Mitspieler zu integrieren.

Nimm vom Stapel:
... eine Karte: Hierbei wird immer nur eine Karte vom verdeckten Stapel umgedreht. So kann der Spieler an jede Karte herankommen, ohne von anderen Karten blockiert zu werden.
... drei Karten: Dabei werden vom verdeckten Stapel immer drei Karten gleichzeitig aufgedeckt. Diese überlagern sich jedoch, so daß der Spieler erst die oberen Karten in das Spiel einbauen muß, um die unteren Karten benutzen zu können.

Besonderheiten:
Automatische Bewegung: Durch das Einstellen dieser Option legt der Computer automatisch alle Karten an passende Reihen an bzw. auf die Ass-Stapel, wenn dies möglich ist. Sollten mehrere Möglichkeiten zur Verfügung stehen, muß der Spieler selbst eine der Möglichkeiten auswählen und die Karte dort anlegen. Die automatische Bewegung fängt aber erst an, nachdem der Spieler das Spiel gewissermaßen eröffnet hat. Der Spieler muß also zunächst wenigstens eine Karte selbst bewegt oder den verdeckten Stapel aufgedeckt haben. Reihen werden nicht automatisch bewegt.
Ebenso werden keine Karten automatisch vom aufgedeckten Stapel genommen. Es sei auch darauf hingewiesen, daß die Bewegungen nicht immer im Sinne des Spielers sein müssen.
Extra Stapel (Nr. 8): Wird diese Option angewählt, werden 8 statt normalerweise 7 Reihen ausgelegt.

Anzahl der Spieler: Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent: Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Grundsätzlich kann damit der Animationsvorgang beschleunigt werden. Wird eine Karte damit angeklickt,

so wird diese automatisch an eine mögliche passende Stelle gelegt. Der Assistent funktioniert nicht, wenn eine Karte an mindestens zwei andere Karten bzw. Reihen angelegt werden kann. Dann muß diese Karte gewissermaßen manuell an eine der möglichen anderen Karten bzw. Reihen angelegt werden.

Wird der Assistent unnötigerweise benutzt, z.B. um nachzuschauen, ob der Spieler selbst einen möglichen Spielzug übersehen hat, werden hierfür Punkte abgezogen.

Schmetterling: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Mehrere Spieler: Diese Optionen können nur benutzt werden, wenn mehrere Spieler spielen.
Jeder Spieler spielt für sich: Hierbei können zwar mehrere Spieler auf einem Spielfeld spielen, doch jeder spielt für sich allein.
Nutze andere Ass-Stapel: Mit dieser Option wird es dem Spieler erlaubt, seine eigenen Karten auch auf die Ass-Stapel der Mitspieler zu legen.
Alles erlaubt: Diese Option macht es jedem Spieler möglich, die Karten der Mitspieler beliebig zu benutzen bzw. eigene Karten in das Spiel der anderen einzubinden. Es ist auch möglich, die Karten anderer Mitspieler in das Spiel weiterer Mitspieler zu integrieren.

Mache es einfacher:

Mehrfache Keller-Nutzung: Wenn diese Option eingeschaltet ist, kann das Feld unter den Assen beliebig oft benutzt werden.

Automatische Bewegung: Durch das Einstellen dieser Option legt der Computer automatisch alle Karten an passende Reihen an bzw. auf die Ass-Stapel, wenn dies möglich ist. Sollten mehrere Möglichkeiten zur Verfügung stehen, muß der Spieler selbst eine der Möglichkeiten auswählen und die Karte dort anlegen. Die automatische Bewegung fängt aber erst an, nachdem der Spieler das Spiel gewissermaßen eröffnet hat. Der Spieler muß also zunächst wenigstens eine Karte selbst bewegt oder den verdeckten Stapel aufgedeckt haben. Reihen werden nicht automatisch bewegt. Ebenso werden keine Karten automatisch vom aufgedeckten Stapel genommen. Es sei auch darauf hingewiesen, daß die Bewegungen nicht immer im Sinne des Spielers sein müssen.

Anzahl der Spieler: Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent: Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Grundsätzlich kann damit der Animationsvorgang beschleunigt werden. Wird eine Karte damit angeklickt, so wird diese automatisch an eine mögliche passende Stelle gelegt. Der Assistent funktioniert nicht, wenn eine Karte an mindestens zwei andere Karten bzw. Reihen angelegt werden kann. Dann muß diese Karte gewissermaßen manuell an eine der möglichen anderen Karten bzw. Reihen angelegt werden. Wird der Assistent unnötigerweise benutzt, z.B. um nachzuschauen, ob der Spieler selbst einen möglichen Spielzug übersehen hat, werden hierfür Punkte abgezogen.

Tut's Tomb: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Mehrere Spieler: Diese Optionen können nur benutzt werden, wenn mehrere Spieler spielen.
Jeder Spieler spielt für sich: Hierbei können zwar mehrere Spieler auf einem Spielfeld spielen, doch jeder spielt für sich allein.
Nutze alle Stapel: Mit dieser Option wird es dem Spieler erlaubt, auch die Karten der Pyramiden der Mitspieler zu nutzen. Der Spieler muß hierbei nicht eine seiner Karten mit einer passenden fremden Karte zusammenbringen, sondern kann auch zwei fremde Karten für sich selbst einspielen. Der Spieler kann allerdings keine Karten aus dem aufgedeckten Stapel eines Mitspielers für sich selbst nutzen.

Nimm vom Stapel:
... eine Karte: Hierbei wird immer nur eine Karte vom verdeckten Stapel umgedreht. So kann der Spieler an jede Karte herankommen, ohne von anderen Karten blockiert zu werden.
... drei Karten: Dabei werden vom verdeckten Stapel immer drei Karten gleichzeitig aufgedeckt. Diese überlagern sich jedoch, so daß der Spieler erst die oberen Karten in das Spiel einbauen muß, um die unteren Karten benutzen zu können.

Anzahl der Spieler: Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent: Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Der Assistent funktioniert hier nur, um den Animationsvorgang zu beschleunigen und um einen König nach unten, bzw. vom offenen Stapel aus an die Seite zu legen.

Tri Peaks: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Mehrere Spieler: Diese Optionen können nur benutzt werden, wenn mehrere Spieler spielen.
Jeder Spieler spielt für sich: Hierbei können zwar mehrere Spieler auf einem Spielfeld spielen, doch jeder spielt für sich allein.
Nutze alle Stapel: Mit dieser Option wird es dem Spieler erlaubt, auch die Karten der Pyramiden der Mitspieler zu nutzen.

Spezial-Regeln:
Pro-Regeln: Sind diese aktiviert, so kann weder eine Ass auf einen König gelegt werden noch umgekehrt.

Anzahl der Spieler: Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent: Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Grundsätzlich kann damit der Animationsvorgang beschleunigt werden. Wird eine Karte damit angeklickt, so wird diese automatisch nach unten gestellt, wenn dies möglich ist.

8 Stapel: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Spezial-Regeln:

Pro-Regeln (40 Karten
anstelle von 32):

Ist diese Option eingeschaltet, so wird mit 40 Karten (5 bis Ass) gespielt. Da es aber bei 8 Stapeln bleibt, ist die Wahrscheinlichkeit geringer, daß zwei Karten des gleichen Wertes offen liegen und somit nach unten gestellt werden können.

Anzahl der Spieler:

Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent:

Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Grundsätzlich kann damit der Animationsvorgang beschleunigt werden. Wird eine Karte damit angeklickt, so wird diese automatisch mit einer anderen passenden Karte nach unten gestellt. Der Assistent kann hier nicht benutzt werden, wenn drei gleiche Karten zur Auswahl stehen. Dann müssen zwei Karten gewissermaßen manuell ausgesucht werden.

Eisbrecher: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

- Mehrere Spieler:** Diese Optionen können nur benutzt werden, wenn mehrere Spieler spielen.
Jeder Spieler spielt für sich: Hierbei können zwar mehrere Spieler auf einem Spielfeld spielen, doch jeder spielt für sich allein.
Nutze alle Ass-Haufen: Mit dieser Option wird es dem Spieler erlaubt, seine eigenen Karten auch auf die Ass-Stapel der Mitspieler zu legen.

Spezial-Regeln:

Pro-Regeln

(bewege nur Reihen mit max. 3 Karten): Sind diese aktiviert, so können nur Reihen mit maximal drei Karten bewegt werden. Ist diese Regel nicht aktiviert, gibt es keine Begrenzung.

Besonderheiten:

Automatische Bewegung: Durch das Einstellen dieser Option legt der Computer automatisch alle Karten an passende Reihen an bzw. auf die Ass-Stapel, wenn dies möglich ist. Sollten mehrere Möglichkeiten zur Verfügung stehen, muß der Spieler selbst eine der Möglichkeiten auswählen und die Karte dort anlegen. Die automatische Bewegung fängt aber erst an, nachdem der Spieler das Spiel gewissermaßen eröffnet hat. Der Spieler muß also zunächst wenigstens eine Karte selbst bewegt oder den verdeckten Stapel aufgedeckt haben. Reihen werden nicht automatisch bewegt. Ebenso werden keine Karten automatisch vom aufgedeckten Stapel genommen. Es sei auch darauf hingewiesen, daß die Bewegungen nicht immer im Sinne des Spielers sein müssen. Wird der Assistent unnötigerweise benutzt, z.B. um nachzuschauen, ob der Spieler selbst einen möglichen Spielzug übersehen hat, werden hierfür Punkte abgezogen.

Anzahl der Spieler: Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent: Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Grundsätzlich kann damit der Animationsvorgang beschleunigt werden. Wird eine Karte damit angeklickt, so wird diese automatisch an eine mögliche passende Stelle gelegt. Der Assistent funktioniert nicht, wenn eine Karte an mindestens zwei andere Karten bzw. Reihen angelegt werden kann. Dann muß diese Karte gewissermaßen manuell an eine der möglichen anderen Karten bzw. Reihen angelegt werden.

Pyramide: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Mehrere Spieler: Diese Optionen können nur benutzt werden, wenn mehrere Spieler spielen.
Jeder Spieler spielt für sich: Hierbei können zwar mehrere Spieler auf einem Spielfeld spielen, doch jeder spielt für sich allein.
Nutze alle Stapel: Mit dieser Option wird es dem Spieler erlaubt, auch die Karten der Pyramiden der Mitspieler zu nutzen.

Spezial-Regeln:

Pro-Regeln: Sind diese aktiviert, so kann weder eine Ass auf einen König gelegt werden noch umgekehrt.

5 Stapel: Wenn diese Option angewählt ist, bilden nur fünf Karten statt normalerweise sieben Karten die Basis der Pyramide. Damit sind gewissermaßen die untersten beiden Reihen bereits abgebaut. Dafür werden aber immer 3 Karten gleichzeitig vom verdeckten Stapel aufgedeckt, so daß dieser schneller aufgebraucht ist.

Anzahl der Spieler: Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent: Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Grundsätzlich kann damit der Animationsvorgang beschleunigt werden. Wird eine Karte damit angeklickt, so wird diese automatisch nach unten gestellt, wenn dies möglich ist.

Golf: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Mehrere Spieler: Diese Optionen können nur benutzt werden, wenn mehrere Spieler spielen.
Jeder Spieler spielt für sich: Hierbei können zwar mehrere Spieler auf einem Spielfeld spielen, doch jeder spielt für sich allein.
Nutze alle Stapel: Mit dieser Option wird es dem Spieler erlaubt, auch die Karten der Reihen der Mitspieler zu nutzen.

Spezial-Regeln:
Pro-Regeln: Sind diese aktiviert, so kann weder eine Ass auf einen König gelegt werden noch umgekehrt.

Anzahl der Spieler: Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent: Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Grundsätzlich kann damit der Animationsvorgang beschleunigt werden. Wird eine Karte damit angeklickt, so wird diese automatisch nach unten gestellt, wenn dies möglich ist.

5x5: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Spezial-Regeln:

Einfach

(NICHT Pro im Casino): Bei diesen Regeln können auch passende Karten zusammengelegt werden, die in einer Diagonalen stehen.

Diagonale Nachbarn

(Pro im Casino): Hierbei können auch passende Karten aus einer Diagonalen zusammengelegt werden, allerdings müssen die Karten direkt benachbart sein.

Nicht Diagonal:

Mit dieser Option entfällt die Möglichkeit, diagonal zueinander liegende Karten zusammenzulegen. Es können nur passende Karten der Reihen und Spalten zusammengelegt werden.

Schwierige Regeln (6x6):

Dabei besteht das Spielfeld aus 6x6 Karten statt 5x5 Karten. Damit bieten zwar die Reihen und Spalten mehr Möglichkeiten, aber es werden alle Karten von 2 bis Ass (in 5x5 nur von 7 bis Ass) benutzt.

Anzahl der Spieler:

Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent:

Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Grundsätzlich kann damit der Animationsvorgang beschleunigt werden. Andere Funktionen hat der Assistent hier nicht.

Quadrat: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Spezial-Regeln:

Erlaube Dreierpaare: Wenn drei Karten der gleichen Farbe offenliegen, so können mit dieser Option alle drei Karten belegt werden. Es besteht aber auch die Möglichkeit, das Spiel bereits nach zwei belegten Karten mit „Go“ fortzuführen.

Besonderheiten:

Automatische Bewegung: Durch das Einstellen dieser Option braucht der Spieler nur eine der beiden (oder mehreren) möglichen Karten gewissermaßen manuell zu belegen. Die passende andere Karte wird dann automatisch vom Computer belegt. Ist die Option „Erlaube Dreierpaare“ aktiviert, muß nach der zweiten belegten Karte vom Spieler selbst entschieden werden, ob er auch die dritte Karte belegen oder das Spiel nach zwei belegten Karten fortführen möchte.

Anzahl der Spieler:

Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent:

Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Grundsätzlich kann damit der Animationsvorgang beschleunigt werden. Außerdem wird beim Anklicken einer verdeckten Karte mit der rechten Maustaste, diese Karte automatisch nach rechts gelegt. Der Assistent funktioniert nicht, wenn zwei Paare zur Auswahl stehen. In diesem Fall muß die erste Karte gewissermaßen manuell belegt werden.

13: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Spezial-Regeln:

Pro-Regeln:

Sind diese aktiviert, so werden nur neun statt zehn Karten ausgelegt.

Anzahl der Spieler:

Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Der Assistent:

Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Der Assistent funktioniert hier nur, um den Animationsvorgang zu beschleunigen und um einen König nach unten zu legen.

Mau Mau: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert.

Spezial-Regeln:

8 auf 8:

Mit dieser Option kann ein Spieler, der eigentlich aufgrund einer zuvor ausgelegten 8 aussetzen müßte, eine eigene 8 ausspielen, sofern er eine hat, und kann damit das Aussetzen an den nächsten weitergeben.

Bube auf Bube:

Diese Option erlaubt es, einen Buben direkt auf einen zuvor ausgespielten Buben zu legen. Es ist dabei unerheblich, welche Farbe zuvor gewählt wurde.

Spielrunden:

Hier wird die Anzahl der Spielrunden ausgewählt, die gespielt werden sollen, bevor das Spiel zu Ende ist.

Kartenanzahl:

Hier kann zwischen drei, vier und fünf Karten ausgewählt werden.

Anzahl der Spieler:

Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden.

Sonstiges:

Ein Tip:

Da ein Bube mit zwanzig Punkten bewertet wird, ist genau abzuwägen, ob man ihn als Schlußkarte behält. Einerseits bringt es einem selbst natürlich viele Punkte, wenn die Punkte der anderen doppelt gezählt werden (siehe Punkteverteilung), andererseits aber läuft man in Gefahr, daß das Spiel bereits vorher von jemand anderem beendet wird und man dann viele negative Punkte auf der Hand hat. Besonders dann, wenn der Mitspieler Mau Mau gemacht, also einen Buben als Schlußkarte abgeworfen hat.

Bauernskat: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Bei diesem Spiel kann nichts konfiguriert werden.

Doppelkopf: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Spezial-Regeln:

- Mit 9er: Ist diese Option angewählt, wird mit den Karten von 9 bis Ass gespielt.
- Mit 7er und 8er: Mit dieser Option wird das Kartenblatt von 7 bis Ass benutzt.
- Mit Dullen: Hierbei sind die beiden Herz 10 die höchsten Trumpfkarten.
- Zweite Dulle sticht die Erste: Ist die Regel „Mit Dullen“ aktiviert, kann hier noch zusätzlich vorgegeben werden, daß die zweite ausgelegte Herz 10 die erste sticht (normalerweise geht der Stich bei zwei gleichen Karten immer an den Spieler, der diese Karte zuerst ausgelegt hat).
- Mit Füchsen: Ist diese Option aktiviert, heißt das Karo-Ass „Fuchs“. Dieser darf nicht in die Hände der Gegner fallen, sonst bekommen diese einen zusätzlichen Punkt.
- Schweinchen: Wenn „Mit Füchsen“ gespielt wird, kann hiermit noch zusätzlich festgelegt werden, daß der Fuchs (das Karo-Ass) die höchste Trumpfkarte ist, wenn sich beide Füchse in der Hand eines Spielers befinden. Dieser Spieler muß das „Schweinchen“ beim Ausspiel des ersten Karo-Ass ansagen (wird hier automatisch vom Computer übernommen). Weiterhin gelten die üblichen Regeln, also im Normalfall das Spiel zwei gegen zwei.
- Letzter Stich mit Charlie: Charlie wird auch „Karichen Müller“ genannt und bezeichnet den Kreuz-Buben. Mit dieser Option bekommt der Spieler einen Zusatzpunkt, wenn er den letzten Stich des Spiels mit einem Kreuz-Buben macht.
- Alternatives Solo erlaubt: Als Solo können bei WinJack ein Ass-Solo, ein König-Solo, ein Damen-Solo oder ein Buben-Solo gespielt werden. Das bedeutet, daß alle Karten dieser Art zu Trumpfkarten werden. Alle anderen Karten werden dann zum Fehl in der abfallenden Reihenfolge Ass, 10, König, Dame, Bube, (9,8,7) in Kreuz, Pik, Herz, Karo. Ausgenommen sind natürlich jedesmal die vorherrschenden Trumpfkarten. Das Solo muß zu Anfang des Spiels angekündigt werden. Der Solo-Spieler spielt dann allein gegen seine drei Partner. Wenn ein Solo gespielt wird, sind alle anderen Regeln hinfällig. Also gelten weder die Regeln rund um die Reh-Dame, noch die „Dullen“, „Füchse“ oder „Letzter Stich mit Charlie“.

Spezial:

Sortiere Karten nach aktuellem Spiel: Ist diese Option angewählt, werden die Karten automatisch sortiert.

Siehe Karten der Gegner (zum Lernen): Hierbei wird mit offenen Karten gespielt.

Spielrunden: Hier wird die Anzahl der Spielrunden ausgewählt, die gespielt werden sollen, bevor das Spiel zu Ende ist.

Sonstiges:

Ansagen: Im Spielfeld hat der Spieler nach Austeilung der Spielkarten erst einmal folgende

Möglichkeiten, die er ansagen kann: **Hochzeit, Reh, Kontra** und **Start**.

- **Hochzeit** kann, wie bereits bei den Spielregeln erläutert wurde, angesagt werden, wenn ein Spieler beide Reh-Damen auf der Hand hat. Anschließend hat er die Auswahl zwischen „Erstes Fehl in fremder Hand geht mit“ oder „Erster Trumpf in fremder Hand geht mit“ (siehe Spielregeln).
- **Reh** kann nur von einem Spieler angesagt werden, der eine Reh-Dame auf der Hand hat. Damit gibt dieser Spieler an, daß er ganz zuversichtlich ist, daß die Reh-Partei auf jeden Fall gewinnen wird. Diese Ansage bedeutet einen weiteren Multiplikationsfaktor (siehe Abrechnung).
- Ebenso kann ein Spieler, der keine Reh-Dame auf der Hand hat, die Ansage **Kontra** machen. Er ist also ganz zuversichtlich, daß die Kontra-Partei das Spiel gewinnen wird. Auch diese Ansage bedeutet einen weiteren Multiplikationsfaktor (siehe Abrechnung).
- Geht der Spieler auf **Start**, möchte er keine Ansagen machen.

Zu beachten ist allerdings: Der Spieler kann in der zweiten Runde nur eine Ansage machen, wenn er in der ersten Runde eine gemacht hat. In der dritten Runde kann nur eine Ankündigung gemacht werden, wenn der Spieler auch in der zweiten Runde etwas angesagt hat. Die Möglichkeit, derartige Voraussagen zu machen, um damit den Multiplikationsfaktor zu erhöhen, hat der Spieler also nur so lange, wie er regelmäßig in jeder Runde Ansagen macht. Macht er in einer Runde keine Ansage, so kann er auch in den darauffolgenden Runden keine Ankündigung mehr machen.

- In der zweiten Runde kommt dann die Möglichkeit „Keine 90“ hinzu. Hiermit gibt sich der Spieler ganz zuversichtlich, daß die Gegenpartei keine 90 Punkte machen wird. Es folgen „Keine 60“, „Keine 30“ und „Blank“ (Null Punkte). Treffen diese Ansagen zu, so ergeben sich daraus weitere Multiplikationsfaktoren (siehe Abrechnung).
- Trifft ein Ansage nicht zu, gewinnt auf jeden Fall das andere Team.
- Ist bei den Spezial-Regeln die Option „Alternatives Solo erlaubt“ eingestellt, so erscheint auch noch die Ansagemöglichkeit „Solo“ (siehe oben).

Tips:

- Einen Stich zu machen lohnt sich in der Regel dann, wenn werthohe Karten, also Ass oder 10, ausgespielt wurden. Denn diese Stiche bringen die meisten Punkte. Wenn nun zwei gleiche Karten stechen, so gehört der Stich dem Spieler, der diese Karte in der Spielerreihenfolge zuerst gelegt hat.
- Wenn bereits feststeht, welche Spieler zusammen spielen, kann der Spieler, welcher als letzter an der Reihe ist, eine werthohe Karte (z.B. 10 oder Ass) hinzulegen, auch wenn er damit keinen Stich macht. Dies ist ratsam, wenn für den Spieler feststeht, daß sein Partner den Stich macht. Damit ist gesichert, daß die eigene werthohe Karte nicht später noch an die Gegner geht.
- Wenn der Spieler nicht bedienen kann, und keine Trumpfkarte, sondern eine andere Karte abwerfen möchte, werden hierbei meist Karten bevorzugt, von deren Farbe der Spieler nur noch eine einzige auf der Hand hat. Denn nach dem Abwurf ist der Spieler in dieser Farbe „blank“ und kann später, wenn diese Farbe von einem Mitspieler vorgelegt wird, mit einem Trumpf stechen, da er nicht mehr bedienen kann.
- Geschickt ist es natürlich auch, wenn immer wieder Trümpfe ausgespielt werden. Gerade dann, wenn der Spieler erkannt hat, daß der Partner ebenfalls viele Trümpfe auf der Hand zu haben scheint. Denn damit lockt man der Gegenpartei alle restlichen Trümpfe aus der Hand, so daß diese später nicht mehr stechen können.
- ASSE sollten immer möglichst früh ausgespielt werden.

Beispiel: Ein Spieler spielt das Kreuz Ass aus. Der nächste Spieler hat selbst auch nur das Kreuz Ass und keine andere Kreuz Karte auf der Hand. Da er bedienen muß, muß er das Kreuz Ass ablegen. Der Stich (wenn er nicht von einem Trumpf überboten wird) geht dann an den ersten Spieler. Deshalb ist es sehr ratsam, ein Ass möglichst bald auszuspielen, um dem Spieler, der ebenfalls dieses Ass hat, zuvorzukommen. Hauptsächlich natürlich, wenn dieser Spieler nicht der Spielpartner ist, was man oft anfangs noch nicht weiß. Dies gilt

insbesondere dann, wenn ein Spieler von dieser Farbe keine anderen Karten mehr auf der Hand hat, mit denen er bedienen kann.

Wird nicht gegen den Computer, sondern gegen Personen gespielt, so gibt es einige allgemeine Vorgehensweisen herauszufinden, welcher der drei Mitspieler der Partner ist. Selbstverständlich sind diese Vorgehensweisen nicht zwingend, sondern nur Vorschläge, die von dem Einen oder Anderen so gespielt werden. Es darf nicht direkt gesagt werden, wer mit wem spielt. Auch wird vor Spielbeginn nicht ausgemacht, ob und wenn ja, welche der Vorgehensweisen gespielt werden soll. Natürlich muß beachtet werden, daß vielleicht jeder Spieler seine eigene Variante bevorzugt. Wenn also ein Spieler, der die Reh-Dame auf der Hand hat, gerne die ehrliche Variante spielen möchte, muß sein Partner nicht zwangsläufig darauf einsteigen. Außerdem können hier natürlich immer nur Beispiele genannt werden. Denn oft genug ist die Kartenverteilung nicht so ideal, wie sie in diesen Beispielen vorausgesetzt wird.

- Die einfachste Möglichkeit ist diejenige, nach Ausgabe der Karten, aber vor Spielbeginn einfach anzugeben, daß man zum Reh-Team gehört. Dies kann man durch Anklicken des entsprechenden Buttons kundtun (siehe oben unter Ansagen).
- Die zweite Variante ist das „ehrliche“ Spiel.

Beispiel: Hierbei will der Spieler, der die erste Karte ausspielen muß und zufällig auch im Besitz einer Reh-Dame ist, möglichst schnell wissen, wer sein Partner ist. Er spielt daher eine Trumpf-Karte mit hohem Wert aus. Also etwa ein Karo-Ass oder Karo-10. Damit möchte er erreichen, daß sein Partner die Kreuz-Dame dazu legt, um den Stich für sich selbst zu sichern, da dieser Partner schließlich auch noch nicht weiß, mit wem er zusammen spielt. Für den ersten Spieler ist nun aber ersichtlich, wer sein Partner ist. Nun spielt der Spieler, der den Stich mit seiner Reh-Dame „nach Hause gebracht“ hat, ebenfalls eine hohe Trumpf-Karte aus, um seinen Partner, den er bis dahin schließlich noch nicht kennt, die Möglichkeit zu geben, diese hohe Karte nun seinerseits mit seiner Reh-Dame zu sichern.

Wenn der erste Spieler nicht im Besitz der Reh-Dame ist, aber auch herausfinden möchte, wer sein Partner ist, so könnte er zum Beispiel ein sogenanntes „gangbares“ Ass ausspielen. Das ist ein Ass, bei dem man davon ausgehen kann, daß jeder dieses Ass bedienen, also nicht mit einer Trumpfkarte stechen muß. Nun kann man nur hoffen, daß der Spieler, der ebenfalls kein Reh-Dame besitzt, diese Aufforderung sowohl versteht, als auch darauf eingeht und mit einigem Glück ebenfalls genau dieses Ass auf der Hand hat (da schließlich jede Karte doppelt im Spiel vorhanden ist). Trifft all dies zu, legt er ebenfalls sein farbgleiches Ass aus (dieser Vorgang wird auch „schmieren“ genannt) und gibt sich damit als Partner zu erkennen. Denn dieses zweite Ass hätte ohnehin wenig Aussicht noch einen Stich zu machen, da die Farben, die bedienen könnten, bereits jetzt ausgespielt werden. Das zweite Ass würde also gestochen werden.

- In der unehrlichen Variante hingegen, läßt man dem Spiel einfach seinen Lauf und gibt sich vorläufig nicht zu erkennen. Dies bringt Spannung ins Spiel.

Blackjack: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Spielvarianten einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das entsprechende Spiel angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des Spiels wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

Bei *Blackjack* können nur die verschiedenen Spielregeln (Treasure Island – doubledeck, Treasure Island – shoe, Atlantic City, Vegas Strip, Vegas Downtown, Reno, Spielbank Bad Harzburg und Europa) ausgewählt werden.

In den ausgegrauten Feldern wird dann angezeigt, welche Optionen diese Regeln enthalten.

Ausnahme: *Im Training können die einzelnen Optionen selbst ausgesucht werden. Training kann aber nicht im Casino gespielt werden. Ist dies zuvor eingeschaltet worden, wird automatisch auf die Treasure Island –Regel (normal-doubledeck, pro-shoe) umgeschaltet.*

Aufspaltung:

Keine Aufspaltung:

Bei zwei gleichen Karten ist keine Aufspaltung möglich.

Eine Aufspaltung:

Hier ist bei zwei gleichen Karten eine Aufspaltung erlaubt.

Eine weitere:

Hiermit kann ein vorher aufgespaltenes Blatt abermals gespalten werden, wenn wieder zwei gleiche Karten vorliegen.

Nur mit 10 oder mehr:

Eine Aufspaltung ist nur mit 10 oder mehr Punkten möglich.

Einsatzerhöhung (auch „Double Down“ genannt):

Möglich:

Eine Einsatzerhöhung ist mit zwei Karten möglich.

Nach Aufspaltung möglich:

Hiermit ist die Einsatzerhöhung auch noch nach einer Aufspaltung möglich.

Nur mit 10-11:

Eine Einsatzerhöhung ist nur mit 10 oder 11 Punkten möglich.

9-11:

Hierbei ist eine Einsatzerhöhung nur mit 9, 10 oder 11 Punkten möglich.

Nur mit vollem Einsatz:

Hier ist eine Einsatzerhöhung nur in voller Höhe des gesetzten Betrages möglich, also wird der Einsatz quasi verdoppelt.

Spezielle Gewinnregeln:

Gleichstand: Spieler gew.:

Wenn die Bank und der Spieler die gleiche Punktezahl haben, gewinnt der Spieler.

Zwei Asse -> Blackjack:

Zwei Asse ergeben ein Blackjack.

Fünf Karten gewinnen:

Fünf Karten mit einer Gesamtpunktezahl unter 22 auf einer Hand gewinnen immer.

Speziell:

Frühe Aufgabe:

Hierbei bekommt der Spieler auf jeden Fall die Hälfte seines Einsatzes zurück, unabhängig davon, wie das Spiel ausgeht.

Späte Aufgabe:

Hat die Bank einen Blackjack, verliert der Spieler alles. Ansonsten bekommt er auch hier die Hälfte seines Einsatzes zurück.

Die Bank steht mit var. 17:

Die Bank muß bei einer „Soft-17“ (Ass + 6 = 7 oder 17) stehen bleiben und darf keine weitere Karte mehr nehmen.

Versicherung möglich:

Legt die Bank ein Ass vor, so kann sich der Spieler mit max. der Hälfte seines Einsatzes gegen einen Blackjack der Bank versichern. (Das heißt: Hat die Bank tatsächlich einen Blackjack, so verliert der Spieler

zwar seine Einsätze, wenn er weniger oder mehr als einen Blackjack hat, er bekommt aber seinen Versicherungseinsatz zurück und dazu noch einmal das Doppelte seines Versicherungseinsatzes von der Bank). Das Limit ist hierbei die Hälfte des ursprünglichen Einsatzes. Hier kann die Anzahl der Kartensätze bestimmt werden.

Kartensätze:

Anzahl der Spieler:

Hier kann die Anzahl der Spieler ausgewählt werden.

Sonstiges:

Ein Tip:

Wer sein Limit erhöhen möchte, weil er mittlerweile mehr Jetons angesammelt hat, sollte das Spiel kurz verlassen und wieder neu einsteigen. Dies funktioniert allerdings nur im Casino.

Casino: Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Konfigurationsfenster:

Um verschiedene Optionen einstellen zu können, muß zunächst im Menü bei „Start“ unter „Spiel“ das „Casino“ angewählt werden. Das Konfigurationsfenster des *Casinos* wird dann im Menü unter „Start“ und „Konfiguration“ (oder einfacher mit der F10-Taste der Tastatur) aufgerufen.

Grundsätzlich sei darauf hingewiesen, daß die Konfigurationsfenster über eine sogenannte „Bubble-Help“ (kontextsensitive Hilfe) verfügen, wenn diese unterhalb des Fensters eingeschaltet ist. Verweilt der Mauszeiger einige Zeit über einem Punkt, so wird dieser Punkt automatisch kurz in einer Sprechblase erläutert. Dies funktioniert nicht bei ausgegrauten Punkten.

| | |
|----------------------------------|--|
| Mehrspieler-Regeln: | Diese Optionen können nur benutzt werden, wenn mehrere Spieler spielen. |
| <u>Nutze Spieleinstellungen:</u> | Wird dies angekreuzt, werden die bei dem Spiel direkt eingestellten Optionen übernommen. |
| <u>Jeder spielt für sich:</u> | Hierbei können zwar mehrere Spieler auf einem Spielfeld spielen, doch jeder spielt für sich allein. |
| <u>Nutze andere Ass-Stapel:</u> | Mit dieser Option wird es dem Spieler erlaubt, seine eigenen Karten auch auf die Ass-Stapel der Mitspieler zu legen. |
| <u>Alles erlaubt:</u> | Diese Option macht es jedem Spieler möglich, die Karten der Mitspieler beliebig zu benutzen bzw. eigene Karten in das Spiel der anderen einzubinden. Es ist auch möglich, die Karten anderer Mitspieler in das Spiel weiterer Mitspieler zu integrieren. |

Spezial-Regeln:

| | |
|----------------------------------|--|
| <u>Nutze Spieleinstellungen:</u> | Hiermit werden die bei dem Spiel direkt eingestellten Optionen übernommen. |
| <u>Pro-Regeln:</u> | Damit werden für alle Spiele die Pro-Regeln eingestellt. |

| | |
|----------------------------|---|
| Anzahl der Spieler: | Hier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden. Dies wird dann natürlich auf die einzelnen Spiele übertragen. Die Einstellungen der Anzahl der Spieler bei den einzelnen Spielen wird damit hinfällig. |
|----------------------------|---|

Sonstiges:

| | |
|------------------------|--|
| Automatische Bewegung: | Diese kann im <i>Casino</i> nicht aktiviert werden, auch wenn sie bei den einzelnen Spielen eingestellt wurde. |
|------------------------|--|

| | |
|-----------------|---|
| Ein Tip: | Hat einer der Mitspieler zu wenig „Geld“, um weiterspielen zu können, kann ein anderer Mitspieler ihm „Geld“ geben. Dazu muß er nur die gewünschte Anzahl an Jetons auf den Geldstapel des anderen Spielers ziehen. |
|-----------------|---|

G-Fx: Erläuterung

Auf diese Seite gelangen Sie im Menü bei „Start“ unter „Konfiguration“, oder drücken Sie einfach die F10-Taste Ihrer Tastatur.

Generelle Darstellungseigenschaften:

Nutze den ganzen Schirm: Bei Aktivierung dieser Option wird im Vollbildmodus gespielt.
Fenstergröße: Hier kann die gewünschte Auflösung für den Vollbildmodus gewählt werden.

Schnelle

Fenstergrößenänderung: Während das Spiel läuft, kann die Fenstergröße geändert werden. Wenn diese Option aktiviert ist, läuft das Verändern der Fenstergröße wesentlich schneller ab.

3D Anzeige: Hier kann eine echte 3D-Einstellung eingestellt werden.

Kommentarzeit: Hier kann eingestellt werden, wie lange (in Sekunden) Kommentare stehen bleiben sollen.

2D Optionen:

3D Stapel: Hiermit bekommen Stapel ein dreidimensionales Aussehen, so daß die Anzahl der auf dem Stapel liegenden Karten abgeschätzt werden kann. Dies führt aber beim Umblättern zu einer Verlangsamung.

Kartenanhebung: Die Höhe der Karten in der 2D-Einstellung kann hier eingestellt werden.

Animierter Zeiger: Hier kann ausgewählt werden, ob sich der Cursor bewegen soll oder nicht. Bei Verzicht auf die Animation wird Speicher gespart.

Beste Ausgabequalität: Wird diese Option aktiviert, wird die Qualität der Karten wesentlich besser. Dafür wird aber mehr Speicher und Zeit benötigt.

3D Optionen:

Darstellung: Im ersten Fenster kann ausgewählt werden, ob man eine kombinierte 2D-3D-Graphikkarte benutzen möchte (Primary) oder nur eine 3D-Graphikkarte (Secondary). Im zweiten Fenster wird dann die Graphikkarte selbst ausgewählt.

Textur Qualität: Hier kann zwischen verschiedenen Qualitätsausgaben gewählt werden. Je höher die Auflösung, desto besser die Qualität. Doch Vorsicht: Wenn eine hohe Auflösung gewählt wird, aber nicht genug Video-Speicher zur Verfügung steht, läuft das Programm nicht.

Allgemeine Einstellungen:

Speichere Fenster-Position: Hiermit kann die Fensterposition von WinJack beim Verlassen gespeichert werden.

Keine automatische Demo: Ist diese Option eingestellt, wird nicht automatisch nach einer Minute die Demo gestartet, wenn WinJack zwar aufgerufen, aber gerade nicht damit gespielt wird.

Zeige Warnungen: Hier kann eingestellt werden, ob Warnungen angezeigt werden sollen oder nicht.

Zeige Spielende: Damit werden Kommentare angezeigt, die das eventuelle Ende des Spiels andeuten, weil der Computer keine neuen Möglichkeiten mehr sieht.

Zeige Computerkommentare: Wenn diese Option eingestellt ist, werden alle Kommentare der Computerspieler angezeigt.

Lösche Hi's & Stat's: Löscht die Bestenliste und die Statistik des aktuellen Spiels.

-Fx-: Erläuterung

Auf diese Seite gelangen Sie im Menü bei „Start“ unter „Konfiguration“, oder drücken Sie einfach die F10-Taste Ihrer Tastatur.

Generelle Animationseinstellungen:

Deaktiviere Animation: Hiermit können alle Animationen ausgeschaltet werden.

.Echtzeit' – Nicht alle Bilder werden dargestellt: Ist dieser Punkt aktiviert, werden alle Animationen in Echtzeit gezeigt. Die Animation benötigt unabhängig von Computer immer die gleiche Zeit.

Animierungsgeschwindigkeit: Hier kann die Animationsgeschwindigkeit in Sekunden eingestellt werden.

Zeige keine...:

...Aufbau-Animationen: Hier können alle Start-Animationen deaktiviert werden.

...Animationen während des Spiels: An dieser Stelle können alle Animationen während des Spiels deaktiviert werden.

...End-Animationen: Hiermit können die End-Animationen deaktiviert werden.

...Jeton-Animationen: Wird dieser Punkt angekreuzt, werden im Casino keine Jetons (Ausnahme *Blackjack*) oder Jeton-Animationen gezeigt.

Zweite Maustastenfunktion:

Mogeln: Ist dieser Punkt aktiviert, ist das Mogeln erlaubt, wenn das Spiel dies zulässt. Im Casino kann grundsätzlich nicht gemogelt werden.

Computerunterstützung: Aktiviert den **Assistenten**. Damit kann eine Karte mit der rechten Maustaste angeklickt werden und wird dann automatisch an eine passende Stelle gelegt. Nähere Erläuterungen hierzu stehen direkt bei den Spielen: Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...

Ton,Joystick: Erläuterung

Auf diese Seite gelangen Sie im Menü bei „Start“ unter „Konfiguration“, oder drücken Sie einfach die F10-Taste Ihrer Tastatur.

Effektlautstärke: Mit dem Lautstärkeregler kann die Lautstärke der Töne im Spiel reguliert werden.

Aus: Damit wird der Ton ganz ausgeschaltet.

Joystick1:

Joystick nicht vorhanden: Diese Meldung erscheint in schwarzer Schrift (ist also nicht ausgegraut), wenn kein Joystick angeschlossen ist oder dieser nicht erkannt wurde.

Direkter Modus: Die direkte Lage des analogen Joysticks (nicht Joypad) auf dem Bildschirm.

Joystick 2:

Joystick nicht vorhanden: Diese Meldung erscheint in schwarzer Schrift (ist also nicht ausgegraut), wenn kein Joystick angeschlossen ist oder dieser nicht erkannt wurde.

Direkter Modus: Die direkte Lage des analogen Joysticks (nicht Joypad) auf dem Bildschirm.

Definiere Mitte: Hier wird die Null-Lage des Joysticks definiert. Dies ist nur im „Direkten Modus“ nötig.

Kalibriere: Hiermit kann das Einstellungsmenü von Windows aufgerufen werden.

Tastatur: Erläuterung

Auf diese Seite gelangen Sie im Menü bei „Start“ unter „Konfiguration“, oder drücken Sie einfach die F10-Taste Ihrer Tastatur.

In diesem Fenster kann der Spieler die Tastaturbelegungen für ein Spiel mit der Tastatur selbst festlegen.

Pause/ Beende Spiel: Hiermit wird die Taste festgelegt, die ein Spiel pausiert oder endet. Standardmäßig ist dies die ESC-Taste.

Chef Taste: Hier wird die Tastenkombination für die Chef-Taste festgelegt. Wenn diese Kombination dann während des Spiels gedrückt wird, wird WinJack schnell als „Microsoft Word“ nach unten gestellt.

Aktiviere Chef Taste: Hier kann eingestellt werden, ob die Chef-Tasten-Kombination während des Spiels wirksam sein soll oder nicht.

Tastatur Kontrolle: Hier können die Tasten für eine Tastaturkontrolle bestimmt werden. Standardmäßig sind dies die Pfeiltasten.

Erste Taste: Dies ist die analoge Taste zur linken Maustaste, hier standardmäßig die Leertaste.

Zweite Taste: Dies ist die analoge Taste zur rechten Maustaste, hier standardmäßig die Returntaste.

Achtung: Sollte einer der analogen Maustasten mit *Enter* belegt sein, so sollte bei der Auswahl des Steuerungselementes innerhalb des Spiels die andere Taste benutzt werden, welche mit der zweiten Maustaste analog ist. Denn sonst könnte der Computer annehmen, daß der Spieler einen zufälligen Computerspieler auswählen möchte.

2. Maus: Erläuterung

Auf diese Seite gelangen Sie im Menü bei „Start“ unter „Konfiguration“, oder drücken Sie einfach die F10-Taste Ihrer Tastatur.

Aktiviere Gerät: Hier wird die zweite Maus aktiviert.
Es ist wichtig darauf zu achten, daß für die zweite Maus **kein eigener Treiber** installiert ist.
WinJack erkennt die zweite Maus automatisch.

Serieller Anschluß:

Automatisch:

Hierbei wird automatisch eine serielle Schnittstelle erkannt.

COM1:

Hiermit kann die COM1-Schnittstelle für die zweite Maus genutzt werden.

COM2:

Hiermit kann die COM2-Schnittstelle für die zweite Maus genutzt werden.

Gerät: Mit der Auswahl „Automatisch“ wird die Maus automatisch erkannt, wenn es sich eine Standardmaus handelt. Andere Mäuse müssen in der Liste ausgewählt werden.

Normal: Damit wird die Mausgeschwindigkeit auf eine Standardgeschwindigkeit gesetzt.

Langsamer: Verlangsamt die Mausgeschwindigkeit.

Schneller: Beschleunigt die Mausgeschwindigkeit.

In der Zeichnung rechts kann die Mausgeschwindigkeitskurve manuell eingestellt werden.

Blatt Design: Erläuterung

Auf diese Seite gelangen Sie im Menü bei „Start“ unter „Konfiguration“, oder drücken Sie einfach die F10-Taste Ihrer Tastatur.

Name des aktuellen Blatts:

Name: Hier kann ein bestimmtes Blatt ausgesucht werden.
Erstelle neu: Damit kann ein neues Kartenblatt entworfen werden.
In das dann erscheinende Fenster werden der Name des neuen Kartenblatts und der Name des Autors (Ihr Name) eingegeben. Bei „Erstelle von“ kann ein bereits existierendes Kartenspiel gewählt werden, welches als Grundlage für das neue Blatt dienen soll. Wurde ein internes Blatt von WinJack gewählt (also kein selbsterstelltes), kann eine mittlere oder hohe Auflösung gewählt werden. Die hohe Auflösung sieht zwar besser aus, kostet aber Speicher und Zeit.
Lösche: Damit kann ein selbsterstelltes Kartenblatt wieder gelöscht werden.
?: Hier werden Informationen über das dargestellte Kartenblatt angezeigt.

Darstellung:

Rechteck: Damit wird ein Rahmen innerhalb der Karte gemalt.
Symbole: Hier können die Symbole in der Karte angezeigt oder entfernt werden.
Kleine Symbole: Hier können die kleinen Symbole am Rand der Karte angezeigt oder entfernt werden.
Papier: Hiermit kann das zusätzlich definierte Kartenpapier genutzt werden.
Ausfüllen: Wird dies angekreuzt, so wird das Bild auf die ganze Karte skaliert.
Wert: Die Kartenwerte können hiermit ein- oder ausgeschaltet werden.
Lösche Wert: Bedeckt ein Bild die ganze Karte, kann hiermit der Hintergrund hinter den Zahlen und Symbolen gelöscht werden.
Einblenden: Diese Option überschreibt alle weißen Stellen des Kartenbildes mit dem Kartenpapier. Diese Option kostet allerdings viel Zeit.

Ändere Kartenbild:

Lade: Hier kann eine neues Bild für die Karte geladen werden.
Dies ist aber auch möglich, indem man die BMP-Datei einfach auf die Karte zieht.
Entferne: Damit kann die BMP-Datei wieder entfernt werden.
Papier: Hier wird das Papier der Karten geladen.
Weiß: Hiermit kann das Papier der Karten gelöscht werden. Damit erscheint automatisch ein weißer Hintergrund.
Skaliere: Hiermit wird das Bild so skaliert, daß es auf die Karte paßt.
Aspekt bewahren: Ist dieser Punkt angewählt, so wird versucht, den Aspekt des Bildes zu bewahren. Gegebenenfalls wird etwas vom Bild abgeschnitten.
Spiegeln: Dabei wird der obere Teil der Karte auf den unteren Teil gespiegelt, wenn eine neues Bild geladen wird.

Karten:

Hier können die einzelnen Karte ausgewählt werden.

Tisch: Erläuterung

Auf diese Seite gelangen Sie im Menü bei „Start“ unter „Konfiguration“, oder drücken Sie einfach die F10-Taste Ihrer Tastatur.

Hintergrundbild:

Wiederhole:

Ist dieser Punkt angewählt, wird das Bild auf den Hintergrund dupliziert. Wenn als Hintergrund eine kleine Bitmap gewählt wurde, welche kleiner als der Hintergrund ist, kann hier angeschaut werden, wie der Hintergrund im Vollbild aussehen würde.

Anzeige 1:1:

Skaliere:

Als Alternative zu „Wiederhole“ wird hierbei das Bild skaliert, also in der Größe dem Bildschirm angepaßt.

Gefilterte Ausgabe:

Hiermit wird eine gute Skalierung dargestellt. Dies kostet allerdings Zeit und Speicher.

Aspekt beibehalten:

Ist dieser Punkt angewählt, so wird versucht, den Aspekt des Bildes zu bewahren. Gegebenenfalls wird etwas vom Bild abgeschnitten.

Bild hinzufügen:

Hier kann eine neues Hintergrundbild geladen werden.

Dies ist aber auch möglich, indem man die BMP-Datei einfach auf die Karte zieht.

Bild entfernen:

Damit wird die BMP-Datei wieder entfernt.

Spieler: Erläuterung

Auf diese Seite gelangen Sie im Menü bei „Start“ unter „Konfiguration“, oder drücken Sie einfach die F10-Taste Ihrer Tastatur.

Namen der lokalen Spieler:

Name: Hier können die Namen der Mitspieler ausgesucht werden. Dies gilt aber nur für Personen, nicht für den Computer. Ein Spieler kann aber unter den Computernamen auswählen, wird somit während des Spiels auch mit dem ausgesuchten Namen benannt und erhält den entsprechenden Einsatz für das Casino.

\$: Hier werden die aktuellen Dollarstände der Spieler im Casino angezeigt.
Starte neu: Damit können die Dollarstände im Casino zurück gesetzt werden.

Spieler Darstellung:

Name: Der Name des aktuellen Spielers wird hier ausgewählt.

Erstelle neu: Damit kann ein neuer Spieler erstellt werden.

In dem dann angezeigten Fenster wird der Name des neuen Spielers angegeben, sowie ein bereits bestehender Spieler, der als Grundlage für den neuen Spieler genommen werden soll, ausgewählt.

Lösche: Hier kann der aktuell angezeigte Spieler gelöscht werden.

Die Tasten F1, F2, F3, F4 und F5 werden den verschiedenen Spielern Bilder zugeordnet. Damit kann der Spieler während eines Mehrspieler-Spiels (z.B. Netzwerk) Kommentare an seine Mitspieler richten. Um nun während des Spiels Kommentare zu schreiben, können die entsprechenden Bilder mit diesen Tasten gewählt werden.

Skaliere: Hiermit wird das Bild auf die Größe des Sinnbildes skaliert.

Aspekt bewahren: Hier wird versucht, den Aspekt des Bildes zu wahren.

Lade: Hiermit ist es möglich, **eigene Bilder** einzufügen. Hier kann eine Bitmap ausgesucht werden oder die Bitmap wird einfach direkt auf das bisherige Symbol gezogen.

Mit der linken Maustaste kann das Bild quadratisch oder rund geformt werden.

Einstellungs-Wizard

Auf diese Seite gelangen Sie im Menü bei „Start“ unter „Einstellungs-Wizard“, oder drücken Sie einfach die F9-Taste Ihrer Tastatur.

Mit dem Einstellungs-Wizard wird die Installation vorgenommen.

Mit >> geht es auf die nächste Seite.

Mit << geht es eine Seite zurück.

Mit Abbruch wird die Installation abgebrochen.

Es werden nicht zwingend alle, sondern nur notwendige Fenster angezeigt!

Falls Sie 256 Farben oder weniger benutzen, wird empfohlen, zu einer größeren Farbanzahl umzuschalten. Es kann ausgewählt werden, ob die Umschaltung vorgenommen werden soll.

- 1.) Auf der ersten Seite wird die Grundsprache ausgewählt.
Später kann aber im Spiel auch eine andere Sprache angewählt werden.
- 2.) Auf der zweiten Seite versucht WinJack, das Computersystem zu analysieren (Hauptspeicher, Grafik, Direkt-X) und das Programm dementsprechend anzupassen.
- 3.) Auf der nachfolgenden Seite muß bei Registrierungsname der Name angegeben werden, der auch auf der Rechnung hinter Registrierungsname steht.
Ebenso muß als Registrierungsschlüssel die Buchstabenfolge eingegeben werden, die auch in der Rechnung hinter Registrierungsschlüssel steht.
- 4.) Auf der anschließenden Seite kann ausgewählt werden, welcher Skalierer benutzt werden soll.
Unterschieden wird zwischen dem Standard System-Skalierer und dem WinJack-Skalierer.
- 5.) Danach kann die Darstellung des Spielers verändert werden.
Unter Name wird der Name des aktuellen Spielers eingegeben.
Bei der Darstellung kann das Aussehen während des Spiels ausgesucht werden.
Es ist auch möglich, **eigene Bilder** einzufügen. Dafür wird mit der rechten Maustaste auf das Bild geklickt, welches verändert werden soll oder die Bitmap wird einfach direkt auf das bisherige Symbol gezogen. Mit der linken Maustaste kann das Bild quadratisch oder rund geformt werden.
- 6.) Auf der nächsten Seite kann ein Kartenblatt unter Name des aktuellen Blatts ausgewählt werden.
Während des Spiels können aber auch andere Kartenblätter ausgewählt werden.
Direkt unter der Karte können einzelne Karten angewählt werden, um zu schauen, wie diese in den jeweiligen Kartenblättern aussehen.
- 7.) Das Hintergrundbild kann auf der vorletzten Seite ausgewählt werden.
Aber auch dieses kann während des Spiels geändert werden.
Hier ist es ebenfalls möglich, **eigene Bilder** einzufügen. Dafür wird die Bitmap einfach direkt auf das Hintergrundbildfeld gezogen.
- 8.) Auf der letzten Seite wird mit Okay die Installation beendet.

Netzwerkspiel

Auf diese Seite gelangen Sie im Menü bei „Start“ unter „Netzwerkspiel“, oder drücken Sie einfach die F6-Taste Ihrer Tastatur.

Unter allen Fenstern finden sich folgende Möglichkeiten:

| | |
|----------------------|---|
| <u>Kontexthilfe:</u> | Damit kann die kontextsensitive Hilfe (Bubble-Help) aktiviert oder deaktiviert werden. |
| <u>Hilfe:</u> | Damit wird die Hilfe zu dem Fenster angezeigt. |
| <u>Abbruch:</u> | Hiermit werden alle neuen Einstellungen verworfen und die Konfiguration geschlossen. |
| <u>Übernehmen:</u> | Hier werden die neuen Einstellungen übernommen, aber das Fenster wird noch nicht geschlossen. |

Netzwerk

Spieler auf diesem Rechner: Hier können bis zu drei Spieler des lokalen Rechners ausgewählt werden. Ein Spieler kann auch unter den Computernamen auswählen, wird somit während des Spiels auch mit dem ausgesuchten Namen benannt und erhält den entsprechenden Einsatz für das Casino.

Wird ein Computerspieler ausgewählt, so muß derjenige, der das Netzwerkspiel eröffnet bestimmen, ob eine Person oder der Computer diesen Spieler übernehmen soll. Soll eine Person den Spieler übernehmen, so muß bei der Abfrage des Spielers das entsprechende Steuerungselement (Maus, Joystick, Tastatur etc.) ausgesucht werden. Soll der Computer spielen, so kann mit Hilfe der Tasten 1,2,3,4 oder Enter ein Computerspieler gewählt werden (siehe auch: Wie kann ich einen Computerspieler wählen?). Dies bestimmt dann endgültig, welcher Computerspieler spielt, unabhängig von der vorherigen Wahl des Spielers.

Spielt nur ein (oder zwei) Spieler auf dem lokalen Rechner, werden die anderen (wird der Dritte) als „Nicht lokal“ bezeichnet.

Symbol des Spielers: Wenn mit der rechten Maustaste auf das Symbol geklickt wird, so wird der Dollarstand auf den ursprünglichen Wert zurückgesetzt.

Verbindungstyp: Hier kann die Art der Verbindung bestimmt werden.

Daten schicken & empfangen (nur Spielersteller):

Spieler Symbole: Diese Option transferiert die gesamte Spielerdarstellung des lokalen Rechners auf den anderen (die anderen) Rechner. Dies kann einige Zeit dauern.

Wird dieser Punkt nicht gewählt, ist auf dem anderen (den anderen) Rechnern nicht das selbsterstellte Symbol mit der hinzugefügten Bitmap zu sehen, sondern nur das Standardsymbol, welches als Grundlage für die Erstellung eines Symbols mit eigener Bitmap benutzt wurde.

Erstelle Netz-Bestenliste: Hiermit wird die Bestenliste des lokalen Rechners auf den anderen (die anderen) Rechner transferiert, damit eine netzwerkweite Bestenliste erstellt werden kann.

Erstelle Netzwerkspiel: Hier wird ein Netzwerkspiel erstellt.

Verbinde Netzwerkspiel: Hiermit kann der Spieler in ein bereits auf einem anderen Rechner erstelltes Netzwerkspiel einsteigen.

Netz-Bestenliste Hierunter kann die Bestenliste der Netzwerkspiele angeschaut werden.

-FX -

Kann nur von demjenigen konfiguriert werden, der das Spiel erstellt.

Generelle Animationseinstellungen:

Deaktiviere Animation: Hiermit können alle Animationen ausgeschaltet werden.

„Echtzeit“ – Nicht alle Bilder werden dargestellt: Ist dieser Punkt aktiviert, werden alle Animationen in Echtzeit gezeigt. Die Animation benötigt unabhängig von Computer immer die gleiche Zeit.

Animierungsgeschwindigkeit: Hier kann die Animationsgeschwindigkeit in Sekunden eingestellt werden.

Zeige keine...:

...Aufbau-Animationen: Hier können alle Start-Animationen deaktiviert werden.

...Animationen während des Spiels: An dieser Stelle können alle Animationen während des Spiels deaktiviert werden.

...End-Animationen: Hiermit können die End-Animationen deaktiviert werden.

...Jetons: Wird dieser Punkt angekreuzt, werden im Casino keine Jetons oder Jeton-Animationen gezeigt.

Zweite Maustastenfunktion:

Mogeln: Ist dieser Punkt aktiviert, ist das Mogeln erlaubt, wenn das Spiel dies zulässt. Im Casino kann grundsätzlich nicht gemogelt werden.

Computerunterstützung: Aktiviert den **Assistenten**. Damit kann eine Karte mit der rechten Maustaste angeklickt werden und wird dann automatisch an eine passende Stelle gelegt. Nähere Erläuterungen hierzu stehen direkt bei den Spielen: „Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...“.

Name des Spiels:

Kann nur von demjenigen konfiguriert werden, der das Spiel erstellt.

Hier können die Konfigurationen der einzelnen Spiele vorgenommen werden.

Nähere Erläuterungen befinden sich auf der Seite „Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...“ der einzelnen Spiele.

Wie kann ich ...

... mir einen Computergegner wählen?

Wer nicht allein spielen möchte, aber keine Spielpartner hat, kann gegen den Computer spielen. Der Computer kann bis zu drei Spieler übernehmen.

Die Anzahl der Spieler wird in der Konfiguration der einzelnen Spieler eingestellt (siehe die Seite „Spezial-Regeln, Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten und mehr...“ der einzelnen Spiele).

Der Computer stellt verschiedene Gegner zu Verfügung (mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad):

- 1.) ABACUS
- 2.) CALCULATOR
- 3.) PC
- 4.) HAL

Mit den Tasten 1,2,3 und 4 der Tastatur können nun die verschiedenen Computergegner selbst bestimmt werden. Wird die Enter-Taste gedrückt, so bestimmt der Computer die Gegner zufällig selbst.

...meinen Dollarstand im Casino zurücksetzen?

Dies ist unter Starte neu im Konfigurationsfenster Spieler möglich (siehe auch Konfigurationsfenster Spieler).

Sollte dies innerhalb eines Netzwerkspiels nötig sein, so muß das Netzwerkspiel hierfür unterbrochen werden. Ein rechter Mausklick auf das Symbol des Spielers in dem Netzwerkspiel-Fenster setzt den Dollarstand wieder zurück. Das Netzwerkspiel muß anschließend neu aufgebaut werden.

...ein Netzwerkspiel erstellen?

Dafür muß WinJack auf allen Rechnern, mit denen gespielt werden soll, installiert sein.

Nun muß ein Rechner im Konfigurationsfeld für das Netzwerkspiel das Netzwerkspiel erstellen. Die anderen Rechner müssen sich dann damit verbinden.

Es wird das Spiel gespielt, welches vorher von dem Ersteller der Netzwerkspiels ausgesucht wurde.

Bei Problemen ...

Das Spiel scheint sehr langsam zu sein.

Vermutlich haben Sie zu wenig Speicher.

Deshalb sollten Sie etwas an Optionen (siehe die einzelnen Konfigurationsfenster) sparen:

- Deaktivieren Sie die 3D Darstellung
- Verkleinern Sie das Spiel-Fenster
- Benutzen Sie nur das Standard Kartenblatt - Neu
- Setzen Sie die 'Kartenanhebung' auf 0
- Deaktivieren Sie die 3D Darstellung der Stapel
- Versuchen Sie es mal ohne Ton
- Deaktivieren Sie den programmeigenen Skalierer (Beste Ausgabequalität)
- Deaktivieren Sie 'Animierte Zeiger'

P.S.: Wenn Sie viel Speicher besitzen (32 Megs oder mehr), können Sie versuchen, mehr Cache-Speicher für Ihre Kartenbilder zur Verfügung zu stellen. Derzeitig werden maximal 6% des physikalischen Speichers für Caching genutzt. Sie können diesen Wert verändern mit:

[Ctrl]

CacheSizeInPercent=?? (6 ist Standard)

Im Netzwerkspiel sehen Sie die anderen Rechner nicht.

Sie müssen auf jedem Rechner die gleiche Version von Direct Play installieren.

Nutzen Sie hierfür Direct Play Version 5a von unserer Support CD.

Editieren Sie die Datei WinJack.ini und ändern Sie den Eintrag

[Ctrl]

NetTimeOut=<Zeitdauer in ms>

auf 0 oder einen Wert grösser als 2000.

Joystick-Steuerung 'absolut' flattert.

Die meisten Joystick-Ports sind primitiv implementiert, so daß geringe Spannungsschwankungen z.B. durch Soundausgabe auf derselbigen Karte zu erheblichen Störungen führt.

Die zweite Maus wird nicht mit Windows NT unterstützt.

WinJack läuft nicht mit Windows 32s (Erweiterung für Windows 3.x)!

Systemanforderungen

Um WinJack spielen zu können, brauchen Sie:

- Windows 95/98 oder Windows NT
- Pentium 90 oder größer
- Graphikkarte mit mindestens 640 x 480 mit 256 Farben
- Speicherminimum: 12 MB (abhängig von der Fenstergröße)
- Speicheroptimum: 32 MB oder mehr
- 3,5 MB freier Festplatten-Speicherplatz

Optional:

- 2. Maus (nicht Logitech Maustreiber installieren!)
- Soundkarte
- Joysticks
- Netzwerkverbindung
- Graphikkarte mit 1280 x 1024 mit 65000 Farben
- Direct X5 3D kompatible Graphikbeschleunigerhardware

Die Steuerung

WinJack kann mit der Maus, Tastatur oder Joystick gespielt werden.

Maus:

Auf dem Computer ersetzt die linke Maustaste die Hand.

Hiermit können verschiedene Sachen angewählt, Karten und Jetons aufgehoben und anderswo plaziert werden.

Eine kleine Erleichterung bietet der Assistent. Diese Option kann im Konfigurationsfenster -FX- eingestellt werden. Der Assistent ist dann die rechte Maustaste. Grundsätzlich kann damit der Animationsvorgang beschleunigt werden. Bei vielen Spielen werden dem Spieler mit Hilfe des Assistenten aber auch lange Wege erspart. Einzelheiten können der Seite „Spezial-Regeln, Einstellungsmöglichkeiten und mehr...“ der einzelnen Spiele entnommen werden.

Aber auch mit einem Doppelklick (nicht im Netzwerk !) der linken Maustaste werden die Karten automatisch bewegt.

Joystick:

Siehe Einstellung des Joysticks.

Tastatur:

Siehe Tastaturbelegung.

Achtung:

Sollte einer der analogen Maustasten mit *Enter* belegt sein, so sollte bei der Auswahl des Steuerungselementes innerhalb des Spiels die andere Taste benutzt werden, welche mit der zweiten Maustaste analog ist. Denn sonst könnte der Computer annehmen, daß der Spieler einen zufälligen Computerspieler auswählen möchte.

Bestellformular

Bitte schicken Sie dieses Formular + Verrechnungsscheck an folgende Adresse:

Stefan Kuhne
Brentanostr. 28
38110 Braunschweig
Deutschland

| Stueck | Produkt | Gesamtpreis |
|--------------------------|---|-------------|
| _____ | Vollversion(en) von WinJack zu 40.-DM | _____DM |
| | | + |
| | Versandkosten * | |
| <input type="checkbox"/> | Lieferung innerhalb Deutschland = 8.-DM | _____DM |
| ODER | | |
| <input type="checkbox"/> | Lieferung per Nachnahme = 14.-DM (Nur innerhalb von Deutschland !!!) | _____DM |
| ODER | | |
| <input type="checkbox"/> | Lieferung ins europaeische Ausland = 10.-DM | _____DM |
| ODER | | |
| <input type="checkbox"/> | Lieferung per eMail = 4.-DM (Nicht an T-Online oder Compuserve !!! Begrenzung nicht unter 2 MB !!!) | _____DM |
| | | ===== |
| | INSGESAMT: | _____DM |

* Porto und Verpackung - Der fuer Sie entsprechende Punkt ist anzukreuzen!

Name: _____

(Firma): _____

Adresse: _____

(Land): _____

eMail: _____

Unterschrift: _____

Den obigen Betrag habe ich in Form eines Verrechnungsschecks (Ausnahme: per Nachnahme) dieser Bestellung beigelegt.

WinJack gesehen bei/in/auf/im: Freunden => Vollversion; Shareware
 Computerzeitschrift; Spiele-CD; Internet [Name/ Internet

Seite: _____]

