

# **Poker**

Copyright

Bedienung

Gewinnplan

Einstellungen

# Einstellungen

Alle Einstellungen werden sofort verwendet.

## **Joker benutzen**

Im normalen Pokerspiel werden keine Joker verwendet. Diese Regel kann hierdurch verändert werden.

## **Pärchen**

Beim normalen Pokerautomaten zählen Pärchen nicht. Mit diesem Anwahlpunkt kann man das zählen der Pärchen aktivieren.

## **Animation**

Hierdurch kann das Blinken der Automatentasten und das Bewegen der Karten ein- bzw. ausgeschaltet werden.

## **Soundeffekte**

Wählen Sie hier ob Sie Geräusche hören möchten oder nicht.

## **Halten vorsch.**

Das Programm kann Ihnen beim Spielen helfen indem es Ihnen vorschlägt welche Karten getauscht werden sollen.

## **Automatik**

Hier spielt der Automat ganz alleine.

## **Sortieren**

Sie können festlegen ob Sie Ihre Karten sortiert bekommen oder nicht.

## **Deutsch / Englisch**

Diese Punkte dienen zum einstellen der gewünschten Sprache.

## **neues Spiel**

Hier beginnt nach einer Sicherheitsabfrage ein neues Spiel.

## **Hilfe**

Durch diese Funktion zeigen Sie diese Hilfsdatei an.

## **Weiter**

Hiermit werden die Einstellungen übernommen und abgespeichert.

## **Abbruch**

Mit diesem Knopf verlassen Sie die Einstellungen ohne die Änderungen zu übernehmen.

Sybex Verlag GmbH Düsseldorf (c) 1997

Autor: H.Müller  
Grafik: Peter Röhrich  
Spielidee: H. Weßling

# Gewinnplan

## **Ein Paar**

Zwei Karten mit dem gleichen Wert. Hierbei wird der Einsatz verdoppelt.

## **Zwei Paare**

Zwei mal zwei Karten des gleichen Wertes. Der Einsatz wird mit 4 multipliziert.

## **Dreier**

Drei Karten des gleichen Wertes. Der Einsatz wird mit 6 multipliziert.

## **Straße**

Die normale Straße besteht wie die große aus Karten mit unterschiedlichen Farben die im Wert aufeinander folgen. Hierbei ist die höchste Karte jedoch kein As. Multiplikation des Einsatzes mit 10.

## **große Straße**

Die große Straße besteht aus Karten mit unterschiedlichen Farben die im Wert aufeinander folgen. Die höchste Karte muß dabei das As sein. Der Einsatz wird mit 20 multipliziert.

## **Flush**

Bei einem Flush sind alle Karten von der gleichen Farbe (also Kreuz, Pik, Herz oder Karo). Der Einsatz wird mit 40 multipliziert.

## **Full House**

Das Full House besteht aus einem Drilling und einem Zwilling (also drei gleichen Karten und zwei gleichen Karten). Der Einsatz wird mit 50 multipliziert.

## **Vierer**

Es sind vier Karten des gleichen Typs plus einer beliebigen anderen Karte vorhanden. Multiplikation des Einsatzes mit 100.

## **Straight Flush**

Der Straight Flush ist wie der Royal Flush nur ist die höchste Karte kein As. Der Einsatz wird mit 150 multipliziert.

## **Royal Flush**

Ein Royal Flush sind fünf Karten in einer Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten wobei die höchste Karte das jeweilige As sein muß. Der Einsatz wird mit 200 multipliziert.



# Bedienung

## **Spielerzahl**

Zunächst wird man nach der Anzahl der Spieler gefragt. Drücken Sie hierfür den entsprechenden Knopf und geben Sie dann die Namen der Spieler an.

## **Spielernamen**

Jetzt wird kurz der Name des Spielers angezeigt der an der Reihe ist.

## **Einsatz**

Als nächstes muß der aktive Spieler seinen Einsatz angeben indem er einen der fünf Einsatzknöpfe drückt.

## **Karten halten**

Jetzt werden die Karten angezeigt und der Spieler muß die Karten markieren die er halten möchte. Er beendet diese Eingabe durch Drücken des Startknopfes.

## **Risikospiel**

Die nicht markierten Karten werden gewechselt und angezeigt. Wenn ein Gewinn erzielt wurde, so wird er in dem Feld "Gewinn" angezeigt. Ist der Gewinn höher als ein Paar so leuchtet der Knopf "Risiko" auf. Der Spieler hat jetzt die Wahl "Start" zu drücken und den Gewinn zu übernehmen oder "Risiko" um den Gewinn nochmals zu setzen.

## **Risikoart**

Sollte das Risikospiel gewählt werden werden zwei weitere Knöpfe aktiviert um die Art des Risikospiels zu wählen. Der Knopf "Höher/Schwarz" dient zum aktivieren des Spiels "Höher/niedriger" während der Knopf "Rot/niedriger" das Spiel "Rot/Schwarz" auswählt.

## **Höher/Niedriger**

Bei dem Spiel "Höher/Niedriger" wird eine Karte angezeigt und der Spieler muß raten ob die nächste Karte höher oder niedriger im Wert ist (As ist am höchsten). Trifft die Vermutung des Spielers zu so wird der Gewinn verdoppelt andernfalls verliert er den Gewinn. Wenn der Spieler gewonnen hat kann er wählen ob er es nochmal versuchen möchte ("Höher/Niedriger") oder ob er den Gewinn einstreichen und das Spiel normal fortsetzen will ("Start").

## **Rot/Schwarz**

Bei dem Spiel "Rot/Schwarz" muß der Spieler raten ob die nächste Karte rot oder schwarz ist. Trifft die Vermutung des Spielers zu so wird der Gewinn verdoppelt andernfalls verliert er den Gewinn. Wenn der Spieler gewonnen hat kann er wählen ob er es nochmal versuchen möchte ("Rot/Schwarz")

oder ob er den Gewinn einstreichen und das Spiel normal fortsetzen will ("Start").



