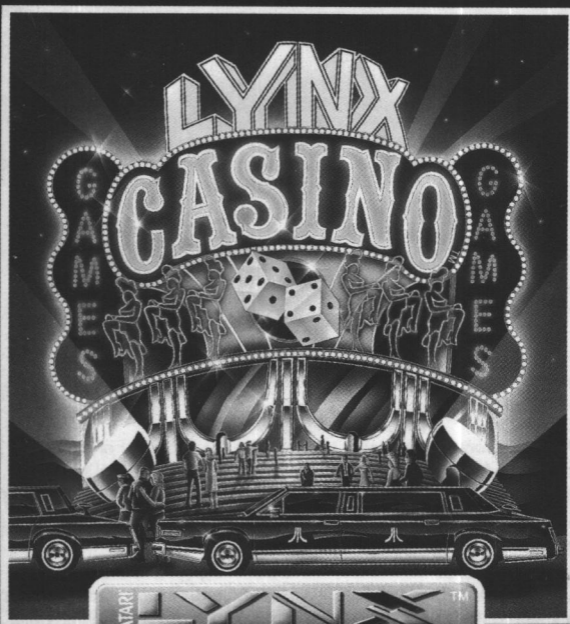


GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELHANDBUCH

MANUALE GIOCO
MANUAL DEL JUEGO
SPEL HANDLEIDING



ATARI

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

LYNX CASINO

De kaarten liggen op tafel

Welkom met je geldbuidel. Kom binnen en leg je geld maar vast op tafel. De spannende spelen, dikke tapijten en te gekke mensen maken Lynx Casino tot een levensechte ervaring. Of je nu Craps, Blackjack, Poker, Roulette of met een gokautomaat wilt spelen, of alleen interessante mensen wilt ontmoeten met op de achtergrond een slechte Elvis-imitator, het Lynx Casino biedt voor elk wat wils.

Spel starten

1. Speel je met z'n tweeën, zorg dan dat beide Lynx-computers via een Comlynx-kabel met elkaar zijn verbonden.
2. Plaats de Casino spelkaart(en).
3. Schakel de Lynx-computer(s) in.
4. Het titelscherm van Lynx Casino verschijnt.
5. Druk op A of B om het spel te starten. Terwijl je het casino verkent kun je de muziek in- en uitschakelen door op OPTION 2 te drukken. Bij elk spel, verschijnt na het drukken van OPTION 1 een scherm met statistieken.

Je bent zojuist het Lynx Casino binnengestapt, het duurste casino van de stad, met de hoogste inzetten en de hoogste winsten (scherm 1). (Schermnummers verwijzen naar het "Schermenoverzicht" achterin deze handleiding.) Je ogen knipperen even tegen het felle schijnsel van de flitsende lichten, maar daarna zie je het hoogpolige tapijt en wordt je overdonderd door het geluid van de gokkasten en

het gezang van de plaatselijke "wereldster" die zich inbeeldt een incarnatie van Elvis te zijn. Nadat je van je verwondering bent bekomen zie je de goktafels en fruitautomaten. Waar beginnen? Je bent het dichtst bij de Blackjack-tafels, dus waarom niet meteen daar beginnen.

Druk de joypad in de richting die je op wilt gaan. Sta je te popelen om te beginnen, dan kun je er naar toe rennen door knop B ingedrukt te houden terwijl je de joypad in de gewenste richting duwt. Aangekomen bij de tafel waar je wilt spelen, druk je op A om het spel te starten. Als je wilt stoppen met een spel en het casino verder wilt verkennen, druk je op OPTION 2.

Blackjack

Je kunt nu wel denken dat je een geroutineerde Blackjack-speler bent en dat dit een makkie wordt, maar pas op je tellen. Deze dealer is snel en speelt een stuk beter dan oom Jan in Tietjerksteradeel. Je weet in ieder geval dat Blackjack een populair kaartspel is waarbij je het van de dealer moet winnen door zo dicht mogelijk bij de eenentwintig te komen zonder daar overheen te gaan.

De Lynx Casino wordt gespeeld met een slof van zes spellen kaarten. Dit betekent dat je met zes spellen kaarten speelt voordat de dealer de kaarten opnieuw schudt. Met het tellen van kaarten kom je er hier echt niet! Je kunt met een of twee handen tegen de dealer spelen.

Begin met inzetten (scherm 2). Duw de joypad naar links of naar

rechts tot het handje naar een van de inzet-boxen wijst. Druk daarna op A. Het inzetvenster verschijnt (scherm 3).

In het inzetvenster zie je een set fiches met waarden variërend van 1 tot 500 dollar. Als je begint, staat de selector ingesteld op fiches van 1 dollar. Om een hogere waarde te kiezen druk je de joypad naar rechts of naar links. Nadat je hebt bepaald met welk soort fiches je wilt spelen, druk je de joypad naar voor of naar achter om je inzet te verhogen of te verlagen. Je mag tijdens één inzet meerdere typen fiches gebruiken. Als je je inzet hebt bepaald, druk je op A. Je inzet komt dan op tafel. Als je met twee handen tegelijk speelt, herhaal dan de stappen voor het inzetten voor de andere inzetbox.

Door de joypad naar voren te duwen verhoog je de inzet, naar achter drukken verlaagt de inzet. Als je Blackjack met z'n tweeën speelt, kan elke speler een plaats aan de tafel kiezen, of een speler kan blijven zitten terwijl de ander op een of twee plaatsen speelt. Bij twee spelers moet elke speler zijn inzet bepalen voordat de dealer de kaarten geeft.

Hier volgt een tip: om snel hetzelfde bedrag als de vorige keer in te zetten druk je eerst op A en daarna vlug op B.

Druk op B als je je kaarten van de dealer wilt. De dealer geeft je twee kaarten voor elke hand die meespeelt. Je moet het van de dealer winnen door kaarten te blijven vragen tot je zo dicht mogelijk bij de 21 punten bent. Als je meer dan 21 punten hebt, ben je dood: je hebt verloren. Je wint altijd als je een Blackjack hebt: d.w.z. je eerste twee kaarten geven samen 21 punten. Heer, vrouw en boer tellen voor 10 punten. Alle andere voor de opgedrukte

waarde, behalve de aas, die telt voor 11 of voor 1 (jouw keuze).

De dealer biedt je steeds enkele opties, afhankelijk van de kaarten die je hebt. Sommige daarvan zijn niet altijd beschikbaar. Je hebt de volgende opties:

HIT Een nieuwe kaart.

STAND Geen nieuwe kaarten meer.

DOUBLE Verdubbel de inzet, neem nog een kaart en stop dan. Als je wint, krijg je het dubbele. Verlies je, dan verlies je het dubbele.

SPLIT Als je twee dezelfde kaarten krijgt, kun je deze opsplitsen en met twee handen verder spelen. Hiermee kun je dubbel winnen, dubbel verliezen of quite spelen. (Dit mag je maar één keer per hand doen).

INSURE Als de dealer een aas trekt, dan kun je je tegen Blackjack verzekeren. Deze "Insurance" is een nieuwe inzet, die half zo hoog is als je oorspronkelijke inzet. Trekt de dealer inderdaad een Blackjack, dan krijg je het verzekerde bedrag twee keer uitbetaald en heb je dus niets gewonnen of verloren. Heeft de dealer echter geen Blackjack, dan ben je je verzekering kwijt.

Verzekeringen worden verrekend nadat je je kaarten hebt uitgespeeld (voor beide handen als je de kaarten hebt gesplitst). Voorbeeld: je neemt een verzekering, speelt de kaarten uit en de dealer heeft Blackjack. Je wint een bedrag dat overeenkomt met je eerste inzet. Als de dealer geen Blackjack heeft, verlies je alleen de

helpt van je eerste inzet. Je andere winsten blijven staan.

Druk de joystick naar voor of naar achter en gebruik de A-knop om je keuze te maken. Herhaal dat tot je tevreden bent met de kaarten in elke hand.

Als je klaar bent laat de dealer zijn kaarten zien. Hij moet kaarten nemen tot hij 16 punten heeft. Bij 17 punten of meer past de dealer, waarna het uitbetalen kan beginnen. Als jouw kaarten meer punten opleveren dan de kaarten van de dealer, dan heb je gewonnen en wordt je uitbetaald. Verlies je, dan ben je je geld kwijt. Bij gelijk spel wint de dealer. Je inzet wordt niet beïnvloed door de kaarten van een tweede speler.

Craps

Als je genoeg hebt van Blackjack, ga dan verder naar de Craps-tafel. Craps is een klassiek dobbelspel met een snel spelverloop en vele inzetmogelijkheden (scherm 4).

De Craps-tafel is onderverdeeld in verschillende soorten inzetten. Voordat de stenen worden gegooid, kun je een of meer inzetten van een bepaald type plaatsen of een combinatie daarvan. Je doet een inzet door de wijzer op het type inzet te plaatsen en op A te drukken (scherm 5). Dan verschijnt het inzetvenster. Druk de joystick naar links of rechts om de waarde van de fiche te bepalen. Daarna naar voor of naar achter om het inzetbedrag te bepalen. Je hebt de volgende inzetmogelijkheden:

PASS LINE: Een inzet op de Pass Line kan alleen worden geplaatst voordat de stenen voor de eerste keer worden gegooid (de Come Out Roll). Een inzet op Pass Line wint als 7 of 11 wordt gegooid en verliest als 2, 3, of 12 valt. Als een andere waarde wordt gegooid, dan geldt die waarde als het punt dat moet worden gehaald. Om te winnen moet je dat aantal punten nogmaals werpen voordat je 7 werpt. Je verliest als je 7 werpt voordat je dat punt gooit. Inzetten op Pass Line krijgen bij winst 1 maal de inzet uitgekeerd en kunnen niet worden geplaatst, verminderd of verwijderd nadat het punt is bepaald.

DON'T PASS LINE: Het tegenovergestelde van een inzet op Pass Line. Bij een inzet op Don't Pass Line verlies je bij een worp van 7 of 11 en win je bij een 2 of een 3. Een 12 maakt de inzet ongeldig. Elke andere waarde bepaalt het punt. Je wint door een 7 te gooien voordat dat punt weer wordt gegooid. Inzetten op Don't Pass kunnen niet worden geplaatst of verhoogd nadat het punt is bepaald, maar kunnen wel worden verwijderd of verlaagd. Inzetten op Don't Pass geven bij winst 1 x de inzet.

COME: Je kunt inzetten op Come nadat het Pass Line punt is vastgesteld. Regels voor winst en verlies zijn gelijk aan die voor Pass Line. Als je een 4, 5, 6, 8, 9 of 10 gooit, meteen nadat je hebt ingezet op Come, dan schuift de dealer je inzet naar de box met dat getal. Deze inzet kan niet worden verlaagd of verwijderd nadat het punt is vastgesteld.

DON'T COME: Don't Come is het tegengestelde van Come. Je kunt op Don't Come inzetten nadat het Don't Pass Line punt is vastgesteld. Regels voor winst en verlies zijn gelijk aan die voor Don't Pass Line, waarbij een 12 de inzet opheft.

ODDS: Als een punt is vastgesteld (4, 5, 6, 8, 9 of 10), kun je op Odds inzetten op de oorspronkelijke Pass Line. Die inzetten kunnen op elk gewenst moment worden verlaagd of teruggetrokken. Odds-inzetten worden op echt rekenkundige kansen. Bij een 4 of een 10 krijg je het dubbele van je inzet terug en bij een 5 of een 9 anderhalf maal je inzet. Bij een 6 of 8 krijg je 6/5 van je inzet terug. Naast enkelvoudige Odds-inzetten op de Pass Line kan het casino je ook extra Odds-inzetten op de Pass Line aanbieden (vijfmaal het oorspronkelijke Pass Line bedrag).

PLACE BET: Deze inzetten kunnen op elk gewenst moment worden geplaatst op een of meer van de waarden 4, 5, 6, 8, 9 of 10. Als een gekozen getal eerder wordt gegooid dan een 7, dan heb je gewonnen. Je verliest als een 7 valt. Inzetten op Place Bets kunnen altijd worden verhoogd, verlaagd of teruggetrokken. De kansen voor winst zijn als volgt:

4 of 10: 9 op 5

5 of 9: 7 op 5

6 of 8: 7 op 6

BUY BET: Buy Bets lijken op Place Bets, maar hier moet je 5% commissie betalen als de stenen worden geworpen, waardoor de inzet kan worden uitbetaald op echt rekenkundige kansen:

4 of 10: 2 op

5 of 9: 3 op 2

6 of 8: 6 op 5

Zet in op een of meer van de getallen 4, 5, 6, 8, 9 of 10. De inzetten mogen op elk gewenst moment worden verhoogd, verlaagd of

teruggetrokken. Buy bets zijn inactief zodra de stenen voor de eerste keer worden geworpen.

LAY BET: Lay Bets zijn het tegengestelde van Buy Bets. Als je eerder een 7 gooit dan het getal waarop is ingezet, win je. Je verliest als het getal eerder wordt gegooid dan een 7.

FIELD: Een inzet op de eerstvolgende worp waarbij een 2, 3, 4, 9, 10, 11 of 12 moet worden gegooid voor winst. Bij 5, 6, 7 of 8 verlies je. 2 en 12 betalen 2 op 1. Overige waarden betalen 1 op 1.

HARDWAYS: Hier wed je op gelijke paren. M.a.w. als je op Hardway 4 inzet, win je als een paar tweeën wordt gegooid. Een Hardway 6 geeft winst bij twee drieën, een Hardway 8 bij twee vieren en een Hardway 10 bij twee vijven. Als je inzet op een Hardway 4 en er wordt een Easyway 4 gegooid (3 en 1), verlies je je inzet. Je verliest ook als een 7 wordt gegooid.

ANY SEVEN: Een inzet op één worp die alleen winst geeft als in één worp een 7 wordt gegooid.

ANY CRAPS: Een inzet op één worp die alleen winst geeft als in één worp 2, 3 of 12 wordt gegooid.

CRAPS TWO: Een inzet op één worp die alleen winst geeft als in één worp 2 wordt gegooid.

CRAPS TWELVE: Een inzet op één worp die alleen winst geeft als in één worp 12 wordt gegooid.

CRAPS THREE: Een inzet op één worp die alleen winst geeft als

in één worp 3 wordt gegooid.

ELEVEN: Een inzet op één worp die alleen winst geeft als in één worp 11 wordt gegooid.

HORN: Een inzet op één worp die winst geeft als in één worp 2, 3, 11 of 12 wordt gegooid. Je kunt op Horn inzetten met veelvoud van 4 dollar. Een inzet op Horn wordt behandeld als vier afzonderlijke inzetten op 2, 3, 11 en 12 en wordt ook dienovereenkomstig gewaardeerd.

Nadat je hebt ingezet, druk je op B om de stenen te werpen. Bij twee spelers moet elke speler eerst op B drukken, voordat de stenen worden geworpen.

Roulette

Na een tijdje Craps gespeeld te hebben, kun je overstappen naar de roulette-tafel (scherm 6). Aan die tafel kun je een stapel fiches kopen, die allemaal dezelfde waarde hebben. Je zet in door fiches op de nummers op de tafel te schuiven. Dit doe je door de wijzer met de joystick naar de gewenste plaats op de tafel te verplaatsen, waarna je op A drukt (scherm 7). Je kunt fiches op een geheel getal zetten of op een lijn tussen twee of meer getallen. Als je een fiche op een lijn plaatst, dan geldt die fiche voor alle nummers die worden geraakt, maar met verminderde winstkansen. Om de schijf te laten draaien en het balletje te werpen ga je naar SPIN onder in het scherm en druk je op A. Bij twee spelers moet ieder eerst naar spin gaan voordat de schijf gaat draaien. Als het balletje op een

nummer valt, druk je op A om te zien hoe je het ervan afgebracht hebt. De inzetmogelijkheden voor Roulette zie je hieronder.

<i>Inzet</i>	<i>Winst</i>
geheel getal	35x de inzet
twee getallen	17x de inzet
drie getallen	11x de inzet
vijf getallen	6x de inzet
zes getallen	5x de inzet
kolom	2x de inzet
dozijn	2x de inzet
kleur	1x de inzet
1-18/19-36	1x de inzet
even/oneven	1x de inzet

Nadat het balletje is gevallen wordt je gevraagd of je dezelfde inzet nog eens wilt herhalen. (Alleen de laatste 15 inzetten worden onthouden.)

Poker

Wil je spelen met minder hoge inzetten en evenveel plezier hebben? Ga dan naar de Poker-automaten om een spelletje video-poker te spelen (scherm 8). Druk op A om 1 dollar in te zetten. Je kunt tot 5 dollar per spel inzetten. Druk op B om de kaarten te laten uitdelen (dat begint automatisch als de vijfde dollar wordt ingezet. Na het uitdelen verplaats je de vinger met behulp van de joypad naar de knop onder iedere kaart die je wilt vasthouden (scherm 9).

Druk op B om de overige kaarten te ruilen. In elke hand speel je met een spel van 53 kaarten waarin één joker zit. Die joker kan overal voor worden gebruikt. De minimale combinatie om te winnen is tweemaal twee gelijken (two pairs). Andere combinatiemogelijkheden en winstmogelijkheden staan in het Odds-venster dat na inworp van de eerste munt verschijnt. Als je met z'n tweeën poker speelt dan speelt ieder op een afzonderlijke machine. Je kunt dan niet tegen elkaar spelen.

Slots

Als je gelooft dat het geluk aan jouw kant staat probeer dan eens de speelautomaten (scherm 10). Met maximaal vijf dollar inworp per spel kun je een hele tijd spelen met je 1000 dollar.

Druk op A om een dollarmunt in te werpen. Herhaal dat zo vaak je wilt tot vijf dollar. Als je vijf dollar inwerpt, begint het wiel te draaien (scherm 11). Als je minder inzet, druk dan op B om aan de hendel te trekken. Alle uitbetalingen verschijnen in het Odds-venster dat verschijnt na inworp van de eerste munt. De machine heeft een uitbetalingspercentage van 97%, wat overeenkomt met die van echte slotmachines. Je kunt met z'n tweeën op de slotmachines spelen, ieder op een eigen machine.

Cashier

Als je duizend dollar op zijn, kun je langs de kassa gaan om wat geld te lenen. Daar kun je nog eens 500 dollar extra krijgen. De kassa is bereid je tweemaal geld te lenen. Als je 2000 dollar hebt verloren, dan heb je pech en kun je beter naar huis gaan om weer te

gaan sparen voor de volgende keer.

Vaste bezoekers

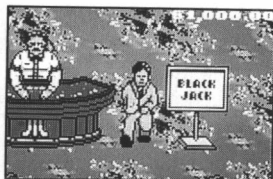
Net als elk ander casino wordt het Lynx-casino bezocht door op z'n minst gezegd "interessante" mensen. Om met iemand te kletsen ga je naar hem of haar toe en druk je op A. Die persoon antwoordt dan onder in het scherm (scherm 12).

Druk een paar keer op A om te horen wat men te zeggen heeft. Als je te lang met dezelfde persoon kletst, dan raakt die verveeld en vervalt in herhalingen.

Vergeet niet dat je onbeperkt kunt winnen in het Lynx Casino, dus blijf werken aan je strategie en blijf terugkomen tot je je kans kunt grijpen. Veel geluk!

Atari Corporation kan daarom onmogelijk de juistheid van de informatie in deze handleiding na de datum van publicatie garanderen en wijst dan ook iedere aansprakelijkheid af voor eventuele gevolgen van wijzigingen, fouten of weglatingen. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Atari Corporation.

Casino, Atari, het Atari-logo, Lynx en Comlynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. Copyright 1992 Atari Corp., Sunnyvale, CA 94089-1302. Alle rechten voorbehouden.



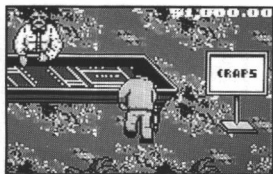
Screen 1



Screen 2



Screen 3



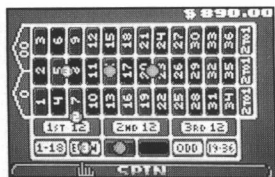
Screen 4



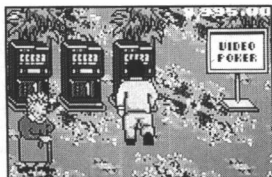
Screen 5



Screen 6



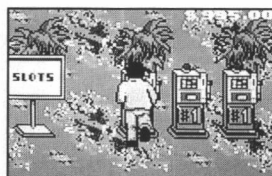
Screen 7



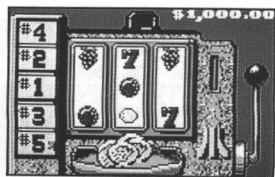
Screen 8



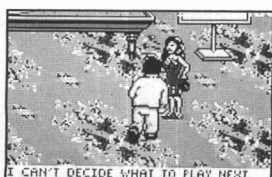
Screen 9



Screen 10



Screen 11



Screen 12



Copyright 1992, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.

C398105-061 Rev. A
Printed in Hong Kong.
G. C. 5. 1992