

CASINO

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

/CS 800 - Modell CX 2600

ATARI



SPECIAL EDITION



CX 2652

Bij deze spelcassette gebruikt u de standaard commandoposten. Steek de stekker van de commandopost stevig in de aansluiting achterop uw spelcomputer. (Zie gebruiksaanwijzing.)

N.b.: Voor spelen voor drie en vier personen is een tweede set commandoposten nodig.

Voor één- en tweemansspelen gebruikt u de linker aansluiting achterop de computer.

Attentie: Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd!

LET OP: Voor het spelen van een Casino-spel moet de toets **GAME RESET** worden ingedrukt, telkens als u het apparaat heeft ingeschakeld.

BLACK JACK

Op deze cassette vindt u twee versies van Black Jack:

— spel 1: één tot twee personen met opdeling;

— spel 2: één tot vier personen zonder opdeling;

U speelt steeds tegen de computer. Elke kaart heeft een bepaalde waarde. Het is de bedoeling om 21 punten te krijgen (of daar zo dicht mogelijk onder) zonder 'dood' te gaan.

De kaarten hebben de volgende waarden:

Cijferkaarten	Aangegeven waarde (een 5 = 5 punten, 9 = 9 punten etc.)
Aas	= 1 of 11 punten
De '10', Boer (J) Vrouw (Q) en Heer (K)	= 10 punten

Harde en zachte handen

Een hand heet 'zacht' wanneer de aas wordt geteld als 11; wanneer de aas als 1 telt is de hand 'hard'. Een zachte hand 17 is dus een aas (11 punten) + een 6, een harde 17 kan zijn samengesteld uit een aas (1), een 10 en een 6.

Passen of nemen

De computer geeft elke speler twee open kaarten; zelf neemt hij één open en één dichte kaart. Wanneer u met de

waarde van uw kaarten tevreden bent past u. Anders neemt u een derde kaart van de computer. Dit herhaalt u totdat:

- u tevreden bent met uw hand en verder past OF
- u meer dan 21 punten heeft en dus dood bent.

LET OP: Bij Black Jack wordt meestal gepast op 18, 19 of 20 punten.

Winnen

Wanneer u wint, dan krijgt u het aantal ingezette fiches (bijvoorbeeld pinda's) uitgekeerd.

U wint wanneer:

- u 21 punten of minder heeft, maar méér punten dan de computer;
- de computer meer dan 21 punten heeft en dus dood is;
- u een Blackjack heeft (een aas + een tien of plaatje).

Wanneer u wint met een Blackjack ontvangt u 1 ½ maal uw inzet.

LET OP: Wanneer de computer evenveel punten heeft als u, is sprake van een gelijk spel; hierbij wint u niets, maar raakt ook uw inzet niet kwijt.

DE COMPUTER

Game reset

Druk op deze toets om een nieuwe ronde te beginnen; elke speler krijgt een voorraad van 1000 pinda's voor de inzetten.

Game select

Met deze toets kiest u het gewenste spel. Wanneer u drukt verschijnt het spelnummer in de linker bovenhoek op het beeldscherm. Spel 1 - Blackjack, 1 of 2 spelers; spel 2 - Blackjack, 1 tot 4 spelers.

Linker moeilijkheidsschakelaar

Wanneer deze schakelaar in stand B staat schudt de computer de kaarten na elk spel. In stand A schudt de computer de kaarten na elke 34 gegeven kaarten.

Rechter moeilijkheidsschakelaar

Deze schakelaar bepaalt, welke spelregels worden gevolgd. In stand B zijn dat de casino-spelregels:

- de computer past bij 18 of meer;
- de computer past bij een harde 17 (aas = 1 punt);

— u wint automatisch wanneer u het maximum aantal kaarten heeft genomen (spel 1: 3 of 8 kaarten, spel 2: 3 kaarten).

In stand A worden de casino-11-spelregels gevolgd:

— de computer past bij 17 of meer.

DE COMMANDOPOSTEN BIJ BLACKJACK

Beginnen

Druk op de rode drukknop om het spel te beginnen; druk nogmaals om uw inzet te plaatsen.

Inzetten

Bij het begin van het spel krijgt elke speler 1000 'pinda's'. Voor het inzetten verschijnt een vraagteken op het beeldscherm. U kunt met de draaiknop nu de gewenste inzet (tussen 20 en 200) kiezen; door vervolgens op de rode knop te drukken bekrachtigt u uw inzet.

Bij meer dan één speler verdwijnen de oude kaarten van het scherm, zodra de laatste speler zijn inzet heeft geplaatst. Vervolgens geeft de computer nieuwe kaarten.

Telkens wanneer u een spel wint of verliest wordt uw inzet automatisch weggehaald of bijgeteld.

Beëindigen

Wanneer één of meer spelers het spel wensen te beëindigen (maar hun bank willen bewaren) wordt 4 (vier) keer op de toets GAME SELECT gedrukt. Elke speler die doorspeelt drukt nu op de rode drukknop, en er kan worden verder gespeeld.

Spelers die eerder hadden beëindigd maar weer verder willen spelen drukken vóór het geven van de kaarten op de rode knop; zij worden nu weer in het spel opgenomen.

Nemen, passen of verdubbelen

Nadat de inzetten zijn geplaatst geeft de computer de kaarten.

— Wanneer u met de waarde daarvan tevreden bent past u, door de draaiknop te draaien tot het woord STAY verschijnt, en uw keuze vervolgens met de rode knop te bekrachtigen.

— Wanneer u een nieuwe kaart wilt nemen draait u de knop tot het woord HIT verschijnt. Druk op de rode knop, en de

computer geeft u een kaart. Blijf zo doorgaan tot u tevreden bent met het puntental. Bij spel 2 kunt u maximaal 3 extra kaarten nemen; bij spel 1 3 of 8.

— Wanneer u de eerste twee kaarten heeft gekregen kunt u uw inzet verdubbelen; hiervoor zet u de draaiknop op DBLE. Druk op de rode drukknop om te bekrachtigen. U krijgt één extra kaart, niet meer.

LET OP: Vedubbelen is niet toegestaan, wanneer de inzet méér bedraagt dan de helft van de pinda's die u nog had.

Opdelen

Bij spel 1 kunt u uw handen opdelen, wanneer u twee gelijke kaarten of puntenwaarden (dus twee vijven of twee plaatjes etc.) heeft. Draai de draaiknop tot het woord SPLIT verschijnt en druk op de rode knop. De computer geeft elke kaart een tweede; u speelt nu dus verder met twee handen. Voor de tweede hand wordt dezelfde inzet genomen als voor de eerste.

LET OP: Opdelen is alleen mogelijk, wanneer uw inzet niet méér bedraagt dan de helft van het aantal resterende pinda's.

Verzekeren

Bij zowel spel 1 als spel 2 kunt u uw inzet verzekeren; dit kan nuttig zijn wanneer de computer een dichte kaart en een open aas heeft getrokken (een mogelijke Blackjack-combinatie). Bij uw hand verschijnt een 1. Als u uw kaarten wilt verzekeren draait u de commandopost tot het woord INSR en drukt op de rode knop.

Bij verzekeren raakt u de helft van uw inzet kwijt. Elke speler kan voor zichzelf beslissen. Wanneer de computer een Blackjack heeft wordt nu de tweede kaart opgelegd, en alle spelers zijn hun inzet kwijt — behalve de spelers die hun inzet hebben verzekerd. Deze krijgen tweemaal de verzekerde inzet, d.w.z. zij krijgen hun hele oorspronkelijke inzet terug.

Wanneer de computer géén Blackjack heeft raken de 'verzekerde spelers' hun inzet kwijt; de overige spelers spelen het spel normaal verder.

STUD POKER

Spel 3 is Stud Poker voor 1 tot 4 spelers. U speelt tegen de computer/gever. De computer geeft ieder vijf kaarten en neemt er zelf eveneens vijf. Tussen de eerste en de volgende kaarten moeten de spelers inzetten of passen (voor de rest van het spel). Doel is de hand van de computer te verslaan. Hieronder vindt u de mogelijke handen, aflopend van de hoogste tot de laagste waarde.

Grote straat: Vijf kaarten van dezelfde kleur en samen een ononderbroken reeks met aas als hoogste.

Kleine straat: Vijf kaarten van dezelfde kleur en samen een ononderbroken reeks.

Carré: Vier van de vijf kaarten hebben dezelfde waarde.

Full house: Drie kaarten met dezelfde waarde; de overige twee hebben eveneens dezelfde waarde.

Flush: Vijf kaarten van dezelfde kleur.

Straat: Vijf achtereenvolgende kaarten, niet van dezelfde kleur.

Three of a kind: Drie van de vijf kaarten hebben dezelfde waarde.

Two pairs: Tweemaal twee kaarten met dezelfde waarde.

One pair: Twee kaarten met dezelfde waarde.

High card: Wanneer een hand geen bijzondere waarde heeft, dan is de hoogste kaart de High card (in dit geval de aas). Een hand met lagere kaarten verliest van deze hand; een hand met bijv. aas en 8 (of hoger) wint in dit geval.

Wanneer uw hand een hogere waarde heeft dan die van de computer, dan wint u eenmaal uw inzet. Wanneer de computer een hogere hand heeft raakt u uw inzet kwijt.

Wanneer de computer en u dezelfde handen hebben, dan wint degene met de hoogste puntenwaarde. Wanneer zowel hand als puntenwaarde gelijk zijn, dan is het een gelijk spel. In dit geval krijgt u uw inzet terug, maar u wint niets.

De computer bij Stud Poker

Game reset

Om het spel te beginnen en de bank van elke speler op 1000 te zetten (het begin-aantal pinda's).

Game select

Hiermee kiest u het spel. Druk tot 3 verschijnt in de linker bovenhoek van het scherm; u kunt uw Stud Poker spelen.

Linker moeilijkheidsschakelaar

Wanneer deze schakelaar in stand A staat wordt de eerste kaart van de computer dicht gegeven.

Rechter moeilijkheidsschakelaar

In stand A wordt de eerste kaart van elke speler dicht gegeven.

LET OP: wanneer beide moeilijkheidsschakelaars in stand B staan wordt zowel de eerste kaart van de computer als die van de spelers open gegeven.

De commandoposten bij Stud Poker

Beginnen

Druk op de rode drukknop om in het spel te komen. Door opnieuw te drukken plaatst u uw inzet.

Bij het begin krijgt elke speler 1000 pinda's. Voordat de eerste kaart wordt gegeven plaatst u uw voorlopige inzet (ante); een i verschijnt op het scherm. U draait de knop tot de gewenste inzet verschijnt; deze moet tussen 10 en 100 liggen. Door de rode drukknop in te drukken bekrachtigd u uw ante.

De computer geeft elke speler en zichzelf nu twee kaarten; nu bepaalt u opnieuw uw inzet, volgens dezelfde procedure. Dit gebeurt opnieuw na de derde, vierde en vijfde kaart. U kunt op elk gewenst moment passen, wanneer de ante eenmaal is ingezet. Wanneer uw hand hoger is dan die van de computer ?wordt uw winst automatisch bij de stand bijgeteld.

Om opnieuw te spelen plaatst u opnieuw uw ante.

Klaveren
Harten

Schoppen
Ruiten

Beëindigen

Wanneer een of meer spelers met het spel willen stoppen (maar hun stand willen bewaren) wordt 4 (vier) keer op de toets GAME SELECT gedrukt. Elke overblijvende speler drukt nu op de rode drukknop van zijn commandopost en kan verder spelen.

Gesprongen bank

Bij ieder casino-spel kunt u de bank laten springen door 1000 punten te halen. Door op de rode drukknop van de commandopost te drukken begint u opnieuw met 1000 pin-da's.

POKER SOLITAIRE

Spel 4 is een éénmansspel, Poker Solitaire. Op het beeldscherm verschijnen 5 rijen en 5 kolommen, samen 25 plaatsen. Bovenaan het scherm verschijnt steeds een kaart. U bepaalt waar deze komt te liggen. Wanneer alle 25 kaarten zijn geplaatst heeft u 12 pokerhanden: vijf horizontaal, vijf verticaal en twee diagonaal.

Klaveren

Schoppen

Harten

Ruiten

Op het scherm ziet u een knipperende 'cursor'. Deze kunt u verplaatsen met de draaiknop van de commandopost. Om een kaart ergens te plaatsen zet u de cursor op die plek en drukt u op de rode drukknop. De kaart verschijnt nu op die plaats en bovenaan het beeldscherm verschijnt een nieuwe kaart.

Puntentelling bij Poker Solitaire

De handen zijn gelijk aan die van Stud Poker (zie daar). Hieronder vindt u de puntenwaarde van elke hand bij Poker Solitaire:

Grote straat	500 punten
	(hoogste kaart = aas)
Kleine straat	300 punten
Carré	160 punten
Straat	120 punten
Full House	100 punten
Three of a kind	60 punten
Flush	50 punten

Two pairs	30 punten
Pair	10 punten
Anders	0 punten

Doel is om met 25 kaarten de beste pokerhanden samen te stellen op 5 rijen, 5 kolommen en 2 diagonalen. U kunt maximaal 3340 punten te halen:

4x grote straat	2000 punten
5x carré	800 punten
2x straat	240 punten
1x kleine straat	300 punten
12 handen	3340 punten

De computer bij Poker Solitaire

Game select

Druk op deze toets tot 4 (Poker Solitaire) in de linker bovenhoek van het beeldscherm verschijnt. Vervolgens drukt u op

Game reset

om het spel te beginnen of opnieuw te spelen.

De commandopost bij Poker Solitaire

Nadat u op GAME RESET heeft gedrukt schudt de computer de kaarten en wordt het beeldscherm schoongemaakt. Er zijn 25 posities om kaarten te plaatsen. Kies de plek waar de kaart bovenaan het beeldscherm moet komen te liggen.

Beweeg de cursor door de draaiknop links- of rechtsom te draaien. Wanneer een kaart bovenaan het beeldscherm verschijnt zet u de cursor op de gewenste plaats en drukt op de rode drukknop. De kaart komt nu op die plaats te liggen en een nieuwe kaart verschijnt bovenaan.

Wanneer de laatste kaart is geplaatst geeft de computer aan, hoeveel punten u heeft gehaald met de 12 pokerhanden op het beeldscherm.



ATARI CONSUMER DIVISION
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 2042, 4800 CA BREDA, HOLLAND
A Warner Communications Company 