



The first real casino simulator... FIVE amazing games – POKER, ROULETTE, BLACKJACK, CRAPS and a MILLION DOLLAR JACKPOT fruit machine – JUST LIKE THE REAL THING!!!

This is probably the most realistic, most playable casino game ever – It's absolutely brilliant!! – David Darling

INTERNATIONAL INSTRUCTIONS
 ISTRUZIONE
 ANLEITUNG



ACTUAL C64 SCREENSHOTS

FIVE GAMBLING GAMES

COMMODORE 64/128

MONTE CARLO CASINO

1238



CONTROLS

This game can be used with Joystick or Keyboard. Press J or K from the title page to select the appropriate option. The keys are Q up, A down, O left, P right and SPACE for Select.

THE GAME

Try to turn \$10,000 into a million bucks by gambling shrewdly and getting lucky at the MONTE CARLO CASINO... There are FIVE well known gambling games to choose from, and you can play any of them whenever you feel like it – if you've had enough of roulette for a while, there's nothing to stop you taking a short walk over to the poker table... Press your SELECT button on the title page to start a game. You can now move a pointer around a page showing the five games. Just use your UP, DOWN, LEFT and RIGHT controls to put your pointer on the picture of the game you'd like to play next and press SELECT.

HIGH STAKES POKER

AUTHENTIC PLAYING RULES

LOADING: C128 users select C64 mode
 Type **LOAD** press **RETURN**

HOW TO PLAY THE GAMES...

★ **FIVE CARD DRAW POKER** You play against the dealer. To beat him you must be either holding a better hand than him or bluff him into dropping. After the cards have been dealt you can BET (set the initial stakes) STAY (do nothing) or DROP (give up). If you bet or stay then the dealer will decide if he wants to bet, stay or drop. This process goes on until someone CALLS. When this happens you can throw away unwanted cards and take new ones. Then another round of betting takes place. ON the second CALL both hands are shown and the winner is the one with the best hand.

Winning hands (BEST thru WORST):-

STRAIGHT FLUSH – 5 cards of the same suit in the same order.

FOUR OF A KIND – eg 4 aces, 4 sixes etc.

FULL HOUSE – One pair and three of a kind.

FLUSH – Five cards of the same suit.

STRAIGHT – Five cards in numerical order eg 3,4,5,6,7.

THREE OF A KIND – eg 3 tens, 3 kings.

TWO PAIRS – eg 2 threes and 2 sixes.

ONE PAIR – eg 2 fours.

If the two hands are the same at the end of a game then the hand with the highest "trick" wins, eg if you both have a pair, but the dealer's is two jacks and yours is two sevens then the dealer wins.

★ **ROULETTE** When you start this game you can BET or QUIT. When you choose to BET you must then tell the croupier how much you'll stake by using UP, DOWN and SELECT. Having done this you've got to choose the odds for your bet (which range from EVENS to 35-1). Then move your stack of chips to the right place on the table and press SELECT. You can then BET again (up to 10 bets per spin) or SPIN the wheel.

★ **BLACKJACK** You play against the dealer. To win the face value of your cards must add up to more than this, but if you're over 21 then you're BUST and lose the game. When you START the game you and the dealer will both be dealt two cards. He can see your cards but you can only see one of his. You can now draw more cards in an attempt to get as close as possible to a face value of 21 (picture cards count as 10, an Ace can be counted as 1 or 11). To take another card, choose the TWIST (take another card without raising the stakes) or BUY (up the stakes and take another card). When you decide you've got enough cards, choose to STICK and then the dealer will try to beat your score – if he goes bust then you win!

This is the order for deciding wins (best to worst)

★ A five card trick (five cards adding up to 21 or less)

★ An ace and a picture card (Jack, Queen or King)

★ An ace and a ten

★ The hand with the highest face value.

★ **JACKPOT MACHINE** Press SELECT to spin the reels and any other key to quit. Each pull of the handle costs 1000 dollars!

★ **CRAPS** is a dice game. Choose the BET option to start playing. You have to choose your stake first and then pick one of five types of bet:

BIG SIX – you bet a six comes up before a seven

BIG EIGHT – you bet an eight comes up before a seven

FIELD BET – If a 5,6,7 or 8 is thrown you lose.

If a 3,4,9,10 or 11 is thrown you win even money

If a 2 or 12 is thrown you win double money

PASS LINE BET – If your first throw is a 7 or 11 you win. If it's a 2,3 or 12 you lose. If it's any other number then this number becomes your POINT. You must now throw that number again before throwing a seven to win.

DON'T PASS BET – If your first throw is a 7 or 11 you win. If it's a 2,3 or 12 you lose. If it's any other number then this number becomes your POINT. You must now throw a seven before you throw that number to win.

DEUTSCH STEUERUNG

Du kannst auch folgende Tasten benutzen:

– **Q** auf, **A** unten, **O** links **P** rechts und **ENTER/RETURN** für Wahl.

DAS SPIEL

Versuche, durch geschicktes Spielen 10.000\$ zu einer Million Mäuse zu machen und damit dein Glück im Casino von Monte Carlo . . .

Es stehen FÜNF bekante Glücksspiele zur Auswahl und sobald dir danach ist, kannst du irgend eines davon spielen – wenn du für eine Weile genug vom Roulette hast, hindert dich nichts daran, kurz einmal zum Pokertisch hinüberzuschlendern . . .

Drücke auf der Titelseite die SELECT-Taste, um ein Spiel zu beginnen. Jetzt kannst du mit einem Zeiger auf einer Seite herumfahren, auf welcher die fünf Spiele stehen. Einfach die AUF, UNTEN, LINKS und RECHTS – Tasten dazu benutzen, den Zeiger auf das Bild, welches dein gewünschtes Spiel zeigt, hinbewegen und danach WAHL drücken.

DIE SPIELREGELN DER SPIELE

★ **POKER MIT FÜNF KARTEN** ist wahrscheinlich das bekannteste Kartenspiel der Welt. Du spielst gegen den Geber und dein Ziel besteht darin, ihn zu schlagen. Dies erreichst du entweder damit, daß du eine bessere Hand hältst als er oder ihn durch Bluffen zum Aufgeben (Packen) bringst.

Nachdem die Karten ausgeteilt worden sind, kannst du SETZEN (bet) (mache dienen ersten Einsatz), HALTEN (stay) (nichts tun) oder PACKEN (drop) (wirf deine Karten und gib auf). Setzt oder hältst du, entscheidet sich der Geber, ob er setzt, hält oder packt. Das geht so lange, bis einer sehen will (call). Sobald dies passiert, kannst du Karten, die du nicht möchtest, wegwerfen und neue nehmen. Danach gibt es eine neue Runde, um einen Einsatz zu machen. Beim zweiten "Sehen" (call) müssen beide ihre Kartenhand zeigen und der Gewinner wird anhand der unten gezeigten Tabelle ermittelt. Der Gewinner bekommt alles Geld im Pot.

Die Gewinnerhände werden im folgenden von der höchsten bis zur niedrigsten aufgezeigt:

FARBSTRABE
Karten der selben Farbe, der Reihe nach (z.B. 5,6,7,8,9 in Herz)
VIERLING
z.B. 4 Asse, 4 Achten usw.
FULL HOUSE
ein Paar und ein Drilling (z.B. Vieren + 3 Damen)
FARBE
fünf Karten der selben Farbe (z.B. Karo)
STRABE
Fünf Karten verschiedener Farben aber in numerischer Reihenfolge (z.B. 3,4,5,6,7)

DRILLING
z.B. 3 Könige, 3 Zehner
ZWEI PAARE
z.B. 2 Dreien und 2 Sechsen
PAAR
z.B. 2 Vieren

Sind am Ende eines Spieles di beiden Hände gleich, gewinnt die Hand mit dem höchsten "Bild"; habt ihr beispielsweise beide ein PAAR und das des Gebers besteht aus zwei Buben und keines aus zwei Neunern, gewinnt die Hand des Gebers, da sein "Bild" einen höheren Wert hat in der Rangfolge der Karten.

★ **ROULETTE** Beginnst du ein Roulettepiel, kannst du setzen oder aufhören (zurück zur Seite, auf der du die Spiele auswählst). Mit RAUF, RUNTER und WAHL sagst du dem Computer, was du tun möchtest.

Wählst du SETZEN (bet), mußt du dem Croupier sagen, wieviel du einsetzen möchtest, indem du AUF, UNTE und WAHL benutzt. Danach mußt du die Quoten für deinen Einsatz wählen (diese gehen von 1:1 bis 35:1). Dann legst du dein Chiphäufchen auf den richtigen Platz auf dem Tisch und drückst auf WAHL, um dem Croupier zu sagen, daß du fertig bist. Du kannst nochmals SETZEN (bet) bis zu 10 Einsätze auf einmal auf dem Tisch) oder das Rad DREHEN (Spin). Der Croupier zahlt alle Gewinne aus, nachdem das Rad aufgehört hat, sich zu drehen.

★ **BLACKJACK** ist ein Spiel, das du möglicherweise als Siebzehn-und-Vier oder Vingt-et-un kennst. Du spielst gegen den Geber – um zu gewinnen, müssen deine aufgedeckten Karten mehr Punkte ergeben als seine, aber wenn die Gesamtsumme über 21 beträgt, bist du "gestorben" (bust) und verlierst das Spiel und jeden eventuell gemachten Einsatz.

Wenn du das Spiel beginnst, bekommen du und der Geber jeweils 2 Karten ausgeteilt. Der Geber kann deine beiden Karten sehen, du jedoch nur eine von seinen. Jetzt kannst du noch mehr Karten nehmen, um zu versuchen, so nahe wie möglich an ein Gesamtergebnis von 21 zu kommen (Buben, Damen und Könige zählen 10, ein As kann wahlweise als 1 oder als 11 zählen).

Um eine Karte zu nehmen, wähle NEHMEN (twist) (nimm eine andere Karte ohne den Einsatz zu erhöhen) oder wähle KAUFEN (buy), um die Einsätze zu erhöhen und eine Karte zu nehmen. Glaubst du, genügend Karten zu haben, wähle HALTEN (stick) und der Geber wird versuchen, dein Ergebnis zu schlagen – ist er "gestorben" (bust), gewinnst Du!

Im folgenden nun die Reihenfolge beim Gewinnen, von der besten bis zur niedrigsten Hand:

Ein "Bild" aus fünf Karten – fünf niedrige Karten – die nicht unbedingt 21 ergeben müssen.

Ein Aus und eine Bilderkarte (Bube, Dame, König).

Ein As und eine Zehn.

Die Hand mit dem höheren Punktwert.

★ **EINARMIGER BANDIT** – die wohl leichteste Art des Glücksspiels im Casino, jedoch durchaus packened. Drücke auf WAHL, um die Räder zu drehen oder irgend eine andere Taste, um mit dem Spiel ganz aufzuhören. Jeder Zug am Hebel kostet Tausend Dollar!

★ **CRAPS** ist ein Würfelspiel, bei welchem die Spieler auf der Augenzahl von zwei Würfeln wetten. Wähle die Option SETZEN (bet), um das Spiel zu beginnen. Du mußt zuerst deinen Einsatz machen und dann zwischen fünf verschiedenen Wettarten auswählen:

GROßE SECHS
Du wettest, daß eine Sechse geworfen wird, bevor eine Sieben geworfen wird.

GROßE ACHT
Du wettest, daß eine Acht geworfen wird, bevor eine Sieben geworfen wird.

FELDWETTE
Wird eine 5,6 oder 7 geworfen, verlierst du.
Wird eine 3,4,9,10 oder 11 geworfen, gewinnst du den einfachen Einsatz.

Wird eine 2 oder eine 12 geworfen, gewinnst du den doppelten Einsatz.

PASSIERWETTE
Ist dein erster Wurf eine 7 oder 11, gewinnst du. Ist es eine 2,3 oder 12, verlierst du. Jede andere Zahl, die du wirfst, wird dein PASSIERPUNKT (point). Um zu gewinnen, mußt Du jetzt diese Zahl nochmals werfen, bevor eine 7 kommt.

Ist dein erster Wurf eine 7 oder 11, gewinnst du. Ist es eine 2,3 oder 12, verlierst du. Jede andere Zahl wird dein PASSIERPUNKT (point). Um zu gewinnen, mußt du eine 7 werfen, bevor du deinen Passierpunkt wirfst.

**WETTE OHNE
PASSIERPUNKT**

ITALIANO COPERTINA INTERNA

POKER A 5 CARTE: Giocate contro il banco. Per batterlo dovete avere una mano di carte migliore della sua oppure bluffare fino a convincerlo a lasciare.

Una volta distribuite le carte, potete SCOMMETTERE (BET) (stabilire le puntate iniziali), STARE (STAY) (no fare nulla) o LASCIARE (DROP) (arrendervi).

Se puntate o state, il banco decide a sua volta se puntare, stare o lasciare. Tale procedimento continua fino a quando qualcuno non VEDE (CALLS). A questo punto potete scartare le carte indesiderate e prenderne di nuove. Si passa quindi ad un nuovo giro di puntate. Quando qualcuno vede per la seconda volta, entrambi le mani di carte vengono scoperte, e vince chi ha la presa migliore.

PRESE VINCENTI (dalla più alta alla più bassa)

SCALA REALE – 5 carte dello stesso seme nell'ordine.

POKER – 4 assi, 4 sei, ecc.

FULL – Una coppia e tre carte dello stesso seme.

COLORE – 5 carte dello stesso seme.

SCALA – 5 carte in ordine numerico.

TRIS – Es. 3 dieci, 3 re, ecc.

DOPPIA COPPIA – Es. 2 tre e 2 sei, ecc.

COPPIA – Es. 2 quattro.

Se le due mani di carte risultano uguali alla fine della partita vince la mano con la presa più alta; cioè se, ad es., entrambi avete una coppia, ma quella del banco consist di due Jack, e la vostra di due sette, vince il banco.

ROULETTE: All'inizio della partita, potete puntare (BET) c lasciare (QUIT). Se puntate, dovete comunicare al computer l'ammontare della vostra scommessa, utilizzando i comandi ALTO(UP), BASSO(DOWN) e SELEZIONE(SELECT). Una volta fatto ciò, dovete accegliere le probabilità per la vostra scommessa (che vanno dalla pari a 35 a 1), quindi sistemare la vostra pila di fiches sul tavolo da gioco e premere.

SELEZIONE(SELECT), potete quindi scommettere di nuovo(fino) ad un totale di 10 puntate) oppure far girare la ruota (SPIN).

BLACKJACK: giocate contro il banco. Per vincere il valore numerico delle vostre oarte deva dare un totale superiore a quello delle sue, ma se oltrepasate il 21 avete sballato (BUST), e perdete la partita.

All'inizio del gioco, sia a voi ohe al banco verranno as-segnate due carte. Il banco può vedere entrambe le vostre carte, mentre voi potete vedere soltanto una delle sue. Potete quindi chiamare altre carte nel tentativo di avvicinarvi il più possibile al valore numerico di 21 (le figure valgono dieci punti, un asso può essere valutato uno o undici punti).

Per prendere un'altra carta, potete scegliere di chiedere carta (TWIST) (prendere una nuova cara senza alzare la puntata) o rilanciare (alzare la posta e prendere carta) (BUY). Quando ritenete di avere oarte a sufficienza, decidete di stare (STICK) ed a questo punto il banco cercherà di battere il vostro punteggio. Se sballa avete vinto!

Questo è l'ordine in cui vengono assegnati i punti vincenti (dal più alto al più basso):

★ Una presa di 5 carte (5 carte la cui somma dà 21).

★ Un asso e una figura (Jack, Regina o Re).

★ Un asso e un dieci.

★ La presa con il valore numerico più alto.

LA MACCHINETTA MANGIASOLDI: Premete SELEZIONE (SELECT) per far girare le ruote, ed un qualsiasi altro tasto per terminare il gioco.

CRAPS: è un gioco con i dadi. Selezionate l'opzione SCOMMESSA(BET), per iniziare a giocare. Dovete prima scegliere la puntata e quindi decidere fra 5 tipi di scommessa:

IL GRANDE 6: Scommettete che il 6 uscirà prima del 7

IL GRANDE 8: Scommettete che l'8 uscirà prima del 7

SCOMMESSA A TUTTO CAMPO: Se esce un 5,6,7 o 8, perdete

Se esce un 3,4,9,10 o 11, andate pa

Se esce un 2 o un 12, raddoppiate la puntata

SCOMMESSA SULL'USCITA IN ANTICIPO: se il vostro primo tiro è un 7 o un il vincete.

Se è un 2, 3 o 12 perdete. Se è un qualsiasi altro numero, questo diviene allora il vostro "punto decisivo". Per vincere dovete adesso ottenere quel numero prima del 7.

SCOMMESSA SULLA MANCATA USCITA: se il vostro primo tiro è un 7 o un il vinoete; Se è un 2, 3 o 12 perdete. Se è un qualsiasi altro numero allora questo diviene il vostro punto decisivo. Per vincere dovete ora ottenere un 7 prima di quel numero.



Monte Carlo Casino was brought to you by . . .

Design Peter Williamson
Coding John Ferrari
Graphics John Ferrari
Original Music David Whittaker
Director Peter Williamson
Production Stew Regan/Shân Savage
Cover Illustration Alistair Graham

This program, including code, graphics, music and artwork are the copyright of CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of CodeMasters Software Co. Ltd.

MADE IN ENGLAND

Published by CodeMasters Software Co. Ltd.,
PO Box 6, Leamington Spa, England CV33 0SH