

Systemvoraussetzungen:

Mind. IBM-Kompatibler 386SX mit mind. 4MB Ram, VGA-Karte mit mind. 256 Farben, Soundblasterkompatible Soundkarte, Windows 3.1

1. Inhalt:

- 1. Inhalt**
- 2. Anleitung**
- 3. Spielregeln**
- 4. Strategie**
- 5. Registrierung**
- 6. Copyright**
- 7. Danksagung**
- 8. VGA-Karte**
- 9. Virtueller Arbeitsspeicher**
- 10. CD-ROM Spezial (Bitte lesen)**

2. Anleitung:

Achtung ein Bedienelement, daß sehr wichtig für dieses Spiel ist, ist die **RECHTE MAUSTASTE**. Deshalb lesen Sie bitte zumindest die Bedienungshinweise durch. Dies erhöht den Spielspaß beträchtlich.

Rechte Maustaste:

Am Ende jedes Spieles erscheint in der Statuszeile die Anforderung eine Maustaste zu drücken. Wenn Sie die rechte Maustaste nehmen, werden Sie danach aufgefordert Ihren Einsatz zu machen. Nehmen Sie allerdings die linke Maustaste wird für Sie automatisch der Betrag des letzten Spieles gesetzt.

Tastatur während des Spieles:

- (T)** zeigt Ihnen während des Spieles die Basisstrategietabelle (T wie TIP)
- (S)** schaltet den Sound an oder aus.

Knöpfe:

- | | |
|------------------|--|
| Go | startet das Spiel. |
| Strategie | zeigt Ihnen die Basisstrategietabelle. |
| Music | schaltet die Musik an oder aus. |
| Sound | schaltet den Sound an oder aus. |
| + | erhöht den von Ihnen gewählten Einsatz, der rechts des Knopfes angezeigt wird. |
| -- | erniedrigt den von Ihnen gewählten Einsatz, der rechts des Knopfes angezeigt wird. |
| Setz | setzt den von Ihnen gewählten Einsatz in die Wettbox darüber. |

Versichern	versichert Sie gegen einen Black Jack der Bank. (Diesen Knopf können Sie nur drücken, wenn die erste Karte der Bank ein AS ist.)
Splitten	splittet ihre Hand in 2 Blätter auf. (Diesen Knopf können Sie nur drücken, wenn Sie mit den ersten beiden Karten ein Paar haben.)
doppeln	verdoppelt Ihren Einsatz. (Diesen Knopf können Sie nur drücken, wenn Sie mit den ersten beiden Karten 9, 10 oder 11 Augen haben.)
Karte Bleiben	Sie möchten noch eine Karte. Sie möchten keine Karte mehr.

Bildschirm:

Statuszeile:	gibt Ihnen, wenn erforderlich Hinweise.
Kapitalzeilen:	oben wird der Kapitalstand Ihrer Gegnerin gezeigt, während unten Ihr Kapital gezeigt wird.
Wettbox:	in der 1. Zeile der Wettbox werden nur Beträge für die Splitkarten angezeigt. In der 2. Zeile für Ihre normale Hand. Der von Ihnen gesetzte Betrag wird links angezeigt (Ausnahme ist der Betrag der Versicherung der rechts angezeigt wird.) Bei der Auszahlung des Gewinns wird Ihr gesetzter Betrag rechts angezeigt und der gewonnene Betrag links.
Setzbox:	hier wird der Betrag gezeigt, der, wenn Sie den Knopf BET drücken, in die Wettbox gesetzt wird.
Kartendeck:	Am Kartendeck können Sie sich orientieren wieviele Karten des Decks schon gefallen sind. (1 Karte entspricht 10 Karten.)

Gespielt wird mit einem Kartendeck. Es wird nicht wie in der Spielbank abgestochen, so dass Sie die gefallenen Karten mitzählen können. Wenn keine Karte mehr vorhanden ist wird neu gemischt.

Die Mädchen erhalten für ein abgelegtes Kleidungsstück unterschiedlich viel Kapital. Mona, Jane und Dany können Sie noch mit etwas Glück ausziehen, bei Lola und Susi ist das eher unwahrscheinlich. Dort müssen Sie um zu gewinnen strategisch spielen.

3. Spielregeln:

Die Bank:	Beim Black Jack muß die Bank mit 16 Augen noch eine Karte ziehen, darf aber mit 17 Augen keine mehr ziehen.
Sie:	
Doppeln:	Sie können Ihren Einsatz verdoppeln, wenn Sie mit den ersten beiden Karten 9, 10 oder 11 Augen haben. Sie erhalten dann aber nur noch 1
Karte.	
Splitten:	Splitten können Sie, wenn Sie mit den ersten beiden Karten ein Paar haben.

Ihre Paar wird in 2 Hände gesplittet und Sie erhalten 2 neue Karten. Der Einsatz wird natürlich für die 2. Hand nochmal fällig.
(Wenn Sie 2 Asse splitten, dann erhalten Sie nur noch jeweils eine Karte und können keine weitere Karte ziehen.) Verdoppeln nach dem Splitten ist zwar in manchen Spielbanken erlaubt. In diesem Spiel jedoch nicht.

Versichern:

Wenn nach dem Geben der Croupier ein As hat können Sie sich gegen einen Black Jack der Bank versichern. Dies kostet Sie die Hälfte Ihres Einsatzes. Sie erhalten, falls der Croupier tatsächlich einen Black Jack bekommt, den doppelten Ersatz der Versicherungssumme. (Insurance Pays 2 to 1.)

Black Jack:

Eine Kombination aus einem As und einer Karte, die 10 Augen hat. Diese Kombination ist allerdings nur ein Black Jack, wenn Sie sie mit den ersten beiden Karten erhalten. Im anderen Falle (z.B. beim Splitten) zählen Sie nur 21 Augen und ein Black Jack der Bank würde gewinnen. Bei einem Black Jack erhalten Sie den 1,5 fachen Einsatz ausbezahlt. (Black Jack pays 3 to 2.)

Kartenwerte:

2	2 Augen
3	3 Augen
4	4 Augen
5	5 Augen
6	6 Augen
7	7 Augen
8	8 Augen
9	9 Augen
10	10 Augen
Bube	10 Augen
Dame	10 Augen
König	10 Augen
As	1 oder 11 Augen

Beispiele:

Bube, As	11 oder 21 Augen mit den ersten beiden Karten gleich Black Jack.
8, As	9 oder 19 Augen. (nicht verdoppelbar)
7, 2	9 Augen verdoppelbar
8, 8	16 Augen splitbar

Ziel des Spieles ist es möglichst nah an 21 Augen heranzukommen. Bei Gleichstand behält jeder seinen Einsatz. Falls mehr als 21 Augen vom Spieler erreicht werden, wird der Einsatz sofort von der Bank kassiert.

4. Strategie:

In einem Kartendeck sind insgesamt 16 Karten mit 10 Augen und wenn man Asse mitzählt insgesamt 20. Günstig für Sie ist es, wenn noch viele Asse und Zehnen im Kartendeck liegen. Dann sollten Sie einen hohen Einsatz bringen. Falls schon viele Asse und Zehnen gefallen sind, sollten Sie Minimum setzen.

Versichern sollten Sie sich nur, wenn noch mehr Zehnen als andere Karten im Spiel sind, da dann die Wahrscheinlichkeit, daß die Bank eine Zehn zieht größer 50% ist.

Schlecht für die Bank ist, wenn sie mit der 1. Karte 4, 5 oder 6 Augen hat, da die Wahrscheinlichkeit einen Stiff (12 - 16 Augen) zu bekommen sehr groß ist und dadurch die Gefahr des Überkaufens. Das bedeutet, das Sie bei diesem schlechten Blatt des Croupiers ab 12 Augen nicht mehr ziehen sollten, da die Gefahr sich selbst zu überkaufen groß ist. Lassen Sie den Croupier sich überkaufen.

Splitten Sie niemals 2 Fünfen, da die Gefahr einen Stiff zu bekommen zu groß ist. Ein Achtenpaar wird fast immer gesplittet, da 16 Augen schlecht sind und beim Split ist es wahrscheinlich 18 Augen zu erhalten.

Dies sind Anfangshinweise. Entnehmen Sie die ganze Basisstrategie der Strategietabelle im Spiel.

Strategietabelle:

Aufkarte: 1. Karte des Croupiers
Softhand: ein Blatt, das 2 gültige Augenwerte hat. Z. B. As, Bube = 11 oder 21 Augen.
Hardhand ein Blatt das nur einen gültigen Kartenwert hat. Z. B. 10, 8 = 18 oder As, 5, 6 = 12 (As, 5, 6 ist eine Hardhand, weil die Werte 11 oder 22 sind und 22 schon tot ist.)

Wenn Sie die Basisstrategie beherrschen, haben Sie eine Gewinnerwartung von ca. -1%. Das heißt, wenn Sie in jedem Spiel DM 10,00 setzen würden, verlieren Sie auf Dauer nur DM 0,10 pro Spiel.

Dies ist wesentlich besser als beim Roulette, wo die Gewinnerwartung bei ca. -2,7 % liegt. Durch Mitzählen der Karten läßt sich die Gewinnerwartung sogar auf +1% erhöhen.

Durch Setzen von hohen Einsätzen bei günstiger Gewinnerwartung (viele Zehnen sind noch im Kartendeck) bedeutet dies bei einem Einsatz von DM 250 (meist Maximum in den Spielbanken) einen durchschnittlichen Gewinn von DM 2,50 pro Spiel und in 20% der Fälle sind die Situationen günstig. Dadurch könnte man (leicht verallgemeinert) sagen in 80 Spielen setze ich DM 10,00 und verliere DM 0,10 pro Spiel ($DM\ 0,10 \cdot 80 = DM\ 8,00$ Verlust und in 20 Spielen setze ich DM 250 und gewinne DM 2,50 pro Spiel ($DM\ 2,50 \cdot 20 = DM\ 50,00$). Das heißt, das man in 100 Spielen DM 42,00 gewinnt und das sind DM 0,42 pro Spiel. Da ein guter Croupier bis zu 50 Spielen pro Stunde gibt, bedeutet dies ein Verdienst pro Stunde von DM 21,00. Wenn man bedenkt, daß man in der Spiebank auf mehrere Boxen gleichzeitig setzen kann, erhöht sich der Verdienst pro Box um DM 21,00. (Dies ist eine vereinfachte Darstellung, um das Schema der Strategie klarzumachen. In der Realität ist die Berechnung wesentlich komplizierter, kommt aber im Endeffekt zum gleichen Ergebnis.)

Sie werden sich sicherlich denken, wie kann das sein? Dann müßten die Spielbanken ja die Spielregeln ändern um nicht zu verlieren. Als R. G. Baldwin, Cantey et al. dies im Journal of the American Statistical Association No. 275, 9 Volume 51 1956 nachwiesen, wollten viele Spielbanken dies auch tun. Es hat sich aber gezeigt, das der normale Spieler sich nicht der Prozedur des Lernen und Übens unterziehen will, so daß dies nicht nötig wurde. Es gibt aber einige Black Jack Spieler sogenannte **Counter**, die sich damit Ihren Lebensunterhalt verdienen. Da die Spielbank einen Spieler ohne Angabe von Gründen vom Spiel ausschließen kann, sieht es auf die Dauer recht schlecht für den Counter aus. Sie reisen ständig von Ort zu Ort, um nicht aufzufallen. Interessant ist auch die Biographie des Counters Ian Anderson: Turning the Tables

on Las Vegas New York 1976 (Wie verstecke ich mein wahres Gesicht).

Falls Sie das Counten selber Lernen wollen:

Es gibt vom gleichen Autor dieses Programmes einen Black Jack Trainer

Black Jack Professional V3.0

mit dem Sie das Counten leicht und schnell erlernen können. Fragen Sie bei Ihrem Händler nach der Sharewareversion dieses Programmes oder wenden Sie sich direkt an den Autor.

5. Registrierung

Die Registrierung kostet nur DM 30,00.

Um sich registrieren zu lassen senden Sie bitte einen Verrechnungsscheck über DM 30,00 an folgende Adresse:

**Thomas Zeh
Wriezener Straße 41
13359 Berlin**

Fax: 030/494 58 44

oder überweisen Sie DM 30,00 mit Angabe Ihrer Adresse auf dem Überweisungsschein auf folgendes Konto:

**Thomas Zeh
Berliner Sparkasse
BLZ 100 500 00
Kto-Nr. 340 152 826**

Bitte vergessen Sie nicht Ihren Absender anzugeben. Falls Sie Ihre Adresse auf dem Überweisungsschein angeben, geben Sie bitte die vollständige Adresse unter Verwendungszweck an. Nur der Verwendungszweck erscheint auch auf meinem Kontoauszug.

Sie erhalten dann umgehend die Seriennummer (keine Disketten), die die unregistrierte Version zur registrierten Version macht.

Die Seriennummer braucht nur ein einziges mal eingegeben zu werden.

6. Copyright:

Das Programm **TZ-Strip Black Jack for Windows** ist Shareware. Nur die unregistrierte Version darf weitergegeben werden.

Es dürfen alle Dateien außer die Datei SBJ.SNR frei kopiert werden. Diese Datei enthält in der registrierten Version die Seriennummer.

Copyright 1993 by Thomas Zeh

7. Danksagung:

Ich möchte mich hier nochmals bei allen bedanken, die sich für das Programm

Strip-Poker

(erhältlich bei CDV Software. Warnung es gibt andere Programme mit gleichem Namen, die nicht dieselbe Qualität haben.)

haben registrieren lassen und es damit ermöglicht haben, daß dieses neue Programm entstanden ist.

8. VGA-Karte

Die Erfahrung zeigt, daß viele Anwender ihre VGA-Karte nicht richtig installiert haben, so daß es bei der Darstellung der Bilder zu Farbverfälschungen kommt.

Wenn Sie Windows ganz normal installiert haben, verwendet Windows den Standard VGA-Treiber. Dieser ist nicht in der Lage 256 Farben darzustellen.

Zu jeder VGA-Karte liegt eine Diskette bei mit den Treibern für Windows. Diesen müssen Sie entsprechend der Anleitung auf der Diskette installieren.

Da es manchmal Probleme bei der Installation gibt und Windows dann nicht mehr starten kann, machen Sie bitte vorher von allen Dateien mit der Endung .INI in einem anderen Verzeichnis eine Sicherheitskopie. Dann können Sie sich durch zurückkopieren der *.INI Dateien eine eventuelle Neuinstallation von Windows ersparen.

Nach der Installation der Treiber gibt es, wenn Sie Glück haben, entweder ein neues Windowsprogramm zur Einstellung der Graphikkarte oder Sie müssen im Programmanager in der Hauptgruppe das Programm Windows-Setup starten. Nun wählen Sie bitte im Menü Optionen den Punkt "Systemeinstellungen ändern". Stellen Sie dann entsprechend Ihrer Graphikkarte den entsprechenden Treiber mit mindestens 256 Farben ein (Ich empfehle Small Fonts) und starten Sie Windows erneut.

Falls Sie Pech haben und der eingestellte Treiber nicht Ihrer VGA-Karte entspricht, oder defekt ist (was leider bei vielen Billigprodukten der Fall ist), läßt sich Windows nicht mehr starten. In diesem Falle kopieren Sie die *.INI Dateien zurück und probieren Sie es erneut mit dem nächsten Treiber.

9. Virtueller Arbeitsspeicher

Falls Sie beim Starten des Programmes die Meldung bekamen, daß Sie zuwenig Speicher haben, dann gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Starten Sie im Programmanager in der Hauptgruppe das Programm **Systemsteuerung**.
2. Es erscheint ein neues Fenster. In diesem starten Sie das Programm **386 erweitert**.
3. Es erscheint ein Dialog. Drücken Sie nun den Knopf **Virtueller Speicher**.
4. Es erscheint ein neuer Dialog. Drücken Sie nun den Knopf **Ändern**.
5. Akzeptieren Sie entweder die vorgeschlagenen Einstellungen oder Ändern Sie sie so, daß Sie mindestens 4000 KB virtuellen Speicher haben.
6. Drücken Sie den Knopf **OK**.
7. Bestätigen Sie die Frage, ob Sie die Einstellungen Ändern möchten mit **JA**.
8. Ein neuer Dialog erscheint und fragt Sie, ob Sie Windows neu starten möchten. Beantworten Sie diesen Dialog mit **Neu starten**.

9. Nachdem Windows nun wieder gestartet ist, können Sie TZ-Strip Black Jack starten.

10. CD-ROM Spezial

Wenn Sie daß Programm auf CD-Rom erworben haben, können Sie, indem Sie während des Spieles auf das angezeigte Bild mit der linken Maustaste klicken, sich die Girls genau betrachten. Es wird das Programm PicView gestartet. Dies zeigt Ihnen das Bild in einer besseren Auflösung. Nun können Sie, indem Sie auf das neue Bild mit der linken Maustaste klicken, in das Bild hereinzoomen. Mit der rechten Maustaste zoomen Sie wieder heraus.