



Spiele

DAS SPIEL DER
SPIELER



noris spiele
Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38
8510 Fürth

3/92

Farb- und Ausstattungsänderungen
vorbehalten.
Diese Anleitung bitte aufbewahren!

610/1870

Spiele

DAS SPIEL DER SPIELE (R)

Inhalt:

Spielplan, 51 x 36 cm
 32 Spielkarten
 55 Dreizack- und Dollar-Karten
 Roulette-Drehaufsatz mit Drehpfel
 6 Augen-Würfel
 Besitzrechts-Chips
 Spielgeld
 Spielanleitung

Spieler: 2 - 4

Alter: ab 12 Jahren/Erw.

Spieldauer: 60 - 120 Minuten

Autoren: M. und J. Rüttinger

Illustrationen: Rolf Vogt, J. Rüttinger

Design: Johann Rüttinger
 Bernd Dümler

610/1800 © 1992 noris spiele

noris spiele
 Georg Reulein GmbH+Co.KG
 Waldstraße 38
 8510 Fürth



SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn werden die Spielkarten in drei Gruppen sortiert (Dreizack-Karten, Dollar-Karten und Skatkarten), gut gemischt und verdeckt in drei Stapeln neben den Spielplan gelegt.

Der Roulette-Drehaufsatz aus Kunststoff wird in die Mitte der Roulette-Drehscheibe auf dem Spielplan gestellt, der Zacken-Ring aus Karton darübergelegt und der Drehpfel auf die Achse gesteckt.

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Spielfigur und Besitzrechts-Chips in der gleichen Farbe, die später zum Markieren der gekauften Casinos dienen.

Nun erfolgt die Geldverteilung:

Jeder Spieler erhält als Grundkapital

1 x 10000 \$	= 10000 \$
10 x 1000 \$	= 10000 \$
10 x 500 \$	= 5000 \$
10 x 100 \$	= 1000 \$
10 x 50 \$	= 500 \$

macht zusammen 26500 \$



Der Spieler bezahlt seinen Eintritt und wählt den Betrag, um den gespielt werden soll, wie es üblich ist.

Als Spielmaterial dienen die Skat-Karten, die gut gemischt in einem Stapel verdeckt liegen.

Nun nimmt sich **zuerst der Spieler** eine Karte nach der anderen (ohne daß der Gegner sie sehen kann!) und addiert laufend deren Werte. Das Ziel ist es, möglichst 21 Punkte zu erreichen, auf **keinen** Fall jedoch den Wert 21 zu überschreiten.

Die Karten haben bei diesem Spiel folgende Werte:

As = **11**
 Zehn = **10**
 König = **4**
 Dame = **3**
 Bube = **2**

Die übrigen Karten haben ihren aufgedruckten Wert.

Glaubt der Spieler, nahe genug an den Wert 21 herangekommen zu sein oder hat er gar 21 erreicht, so nimmt er keine Karte mehr und legt sein Blatt verdeckt ab.

Jetzt ist der Spielhollen-Besitzer an der Reihe. Er nimmt sich ebenfalls eine Karte nach der anderen vom Stapel, addiert deren Werte – mit dem Ziel, auch so nahe wie möglich an den Wert 21 heranzukommen.

Der einzige Unterschied: Er macht dies nicht verdeckt, sondern **offen**. Hierbei legt er die Karten nacheinander auf den Tisch. Wenn er glaubt, genug zu haben, hört er auf.

Nun deckt auch der Spieler seine Karten auf. Wer das höhere Ergebnis hat, gewinnt das Spiel.

Noch einige Hinweise:

♠ Bei gleichen Ergebnissen gewinnt der Spielhollen-Besitzer.

♦ Zwei Asse (eigentlich Wert 22) sind das beste Ergebnis und schlagen sogar den glatten Wert 21.

♣ Ebenfalls besser als die 21, jedoch schlechter als zwei Asse, ist ein Blatt aus 5 Bildern (nur Buben, Damen und Könige).

♥ Wenn der Spieler 21 Punkte **überschreitet**, muß er sofort **aufhören**. Er hat verloren. Das gleiche gilt für den Spielhollen-Besitzer.

Und nun kann man nur noch viel Spaß und Erfolg in der Spielhölle wünschen!



CHICAGO

Dieses Spiel wird mit 3 Würfeln gespielt.

Der Spieler zahlt seinen Eintritt und wählt wie immer den Betrag, um den gespielt werden soll. Nun macht der Spieler seinen ersten Wurf mit den drei Würfeln. Ziel ist es, eine möglichst hohe Summe mit den drei Würfeln zu erreichen.

Dabei gilt:

- Eine Eins zählt 100 Punkte
- Eine Sechs zählt 60 Punkte
- Die übrigen Augen zählen normal.

Gläubt der Spieler nach dem ersten Wurf, sein Ergebnis mit einem weiteren Wurf verbessern zu können, darf er noch einmal würfeln, wobei er günstige Würfel stehen lassen kann. Würfel, die stehenbleiben, dürfen jedoch nicht mehr aufgenommen werden. Insgesamt hat der Spieler drei Würfe, die er jedoch nicht vollständig ausnützen muß.

Er merkt sich seine erreichte Summe und übergibt die drei Würfel dem Spielhollenbesitzer, der nun seinerseits versucht, das Ergebnis des Spielers zu übertreffen. Dabei hat der Spielhollenbesitzer jedoch nur so viele Würfe, wie der Spieler für sein Ergebnis benötigt hat (im schlechtesten Fall einen, im besten Fall drei). Wer das höhere Ergebnis erzielt, hat gewonnen.

Beispiel:

Spieler 1. Wurf: 6 • 3 • 2

Er läßt die Sechs stehen und würfelt mit zwei Würfeln noch einmal.

Diese 26500 \$ dienen als Startkapital, um sich damit Spielhöhlen kaufen zu können, um gegen andere Spielhöhlenbesitzer zu spielen oder auf dem Feld SUPERROULETTE die Einsätze zu bringen. Außerdem ist das Geld nötig, um in den Hotels die Übernachtungen oder im Verlauf des Spieles die "Strafen" (Dreizack-Karten) bezahlen zu können. Und der "Eintritt" in die verschiedenen Casinos wird natürlich auch von diesem Geld bestritten, sofern es der Spielhöhlen-Besitzer nicht zu kassieren vergißt...

- Natürlich kann während des Spieles auch viel Geld gewonnen werden, und zwar:
 - als Besitzer von Spielhöhlen und ganzen Casinos
 - beim Spiel in fremden Casinos und Spielhöhlen
 - beim Spielen des SUPER-ROULETTE
 - durch Ziehen von Dollar-Karten
 - auf einem Überraschungsfeld

Nachdem das Startkapital verteilt ist, wird der Rest in die Bank (Packungseinsatz) zurückgelegt. Ein Spieler sollte die Rolle des Bankiers übernehmen. Er darf natürlich selbst auch mitspielen, muß aber alle Ein- und Auszahlungen genau kontrollieren (auch seine eigenen...).

Jeder Spieler stellt nun seine Spielfigur auf das Startfeld „WILLKOMMEN IN DER SPIELHÖLLE“. Es ist jetzt nur noch der Spiel-Beginner zu ermitteln. Zu diesem Zweck würfelt man reihum mit einem Würfel. Wer die höchste Augenzahl erreicht, darf beginnen. Bei gleicher Augenzahl wird so lange gewürfelt, bis der Beginner eindeutig feststeht.

Nun könnte die aufregende Reise durch die SPIELHÖLLE beginnen, es muß jedoch vorher noch die Bedeutung der einzelnen Felder auf dem Spielplan erklärt werden.

DIE BEDEUTUNG DER SPIELFELDER

DAS STARTFELD

Alle Spieler starten den Rundkurs durch die SPIELHÖLLE auf dem Feld „WILLKOMMEN IN DER SPIELHÖLLE“. Dieses Feld hat ansonsten keine weitere Bedeutung.



DIE DREIZACK-FELDER

Auf dem Spielplan befinden sich drei beigefarbene Felder mit einem Dreizack. Gelangt ein Spieler auf ein solches Feld, so muß er die oberste Karte der gut gemischten Dreizack-Karten ziehen und dem jeweiligen Text Folge leisten. Diese Karten enthalten ausnahmslos Zahlungsaufforderungen, wobei die entsprechenden Summen entweder an die Bank oder an die Mitspieler (wenn der Text dies vorsieht) zu entrichten sind. Die gezogene Karte wird jeweils zuunterst wieder in den Stapel zurückgelegt.



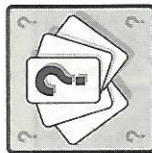
DIE DOLLAR-FELDER

Erreicht ein Spieler eines der drei grünen Felder mit dem Dollar-Symbol, so muß er die oberste der Dollar-Karten ziehen. Dollar-Karten sind Glückskarten, denn man erhält in jedem Falle von der **Bank** die auf der Karte genannte Summe sofort ausbezahlt. Die Karte wird danach zuunterst wieder in den Stapel abgelegt, es sei denn, man hat eine der Mehrwert-Karten gezogen. In diesem Falle kann man sich zwar sofort 500 \$ auszahlen lassen, es ist jedoch ratsam, auf weitere



Mehrwert-Karten zu warten, von denen sich insgesamt 12 Stück im Kartenstapel befinden. Wie auf den Karten angegeben, erhält man für zwei Mehrwert-Karten 1500 \$, für drei solcher Karten sogar 3000 \$.

Mehr als drei Mehrwert-Karten dürfen allerdings nicht gesammelt werden. Nach der Auszahlung müssen die Mehrwert-Karten voneinander getrennt in den Stapel zurückgesteckt werden.

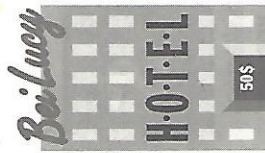


DIE ÜBERRASCHUNGS-FELDER

Wer auf eines der beiden Überraschungsfelder kommt, zieht vom Stapel der Skat-karten die oberste Karte und bekommt

für eine As (A)	2000 \$
für einen König (K)	1000 \$
für eine Dame (D)	500 \$
für einen Buben (B)	250 \$

von der Bank sofort ausbezahlt. Alle übrigen Karten gelten als „Nieten“, für die man nichts erhält. Gezogene Karten werden jeweils zuunterst wieder abgelegt.

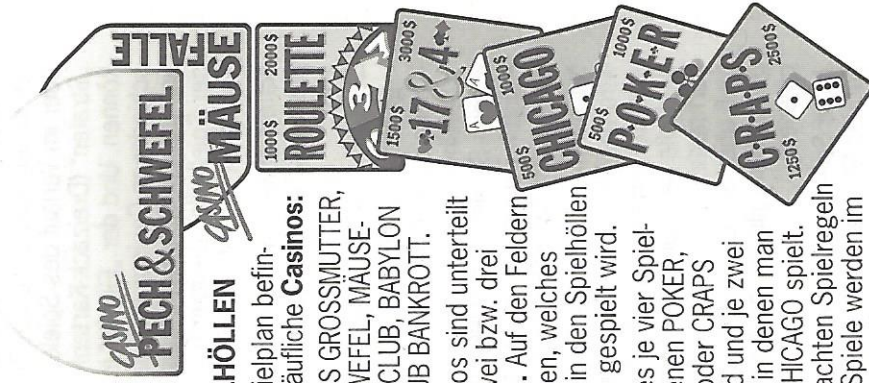


DIE HOTELS

Die auf dem Rundkurs befindlichen vier Hotels gehören der Bank, sind also nicht käuflich. Gelangt ein Spieler in eines dieser Hotels, so muß er an die Bank die angegebene Übernachtungs-

Gebühr bezahlen, und zwar sofort, wenn er das Hotel „betritt“. Ist der Spieler mit dem Würfeln wieder an der Reihe, so muß er in seinem Wurf entweder eine Sechs oder eine Eins haben, um das Hotel verlassen zu können. Ansonsten muß er noch einmal übernachthalten, d.h., er darf nicht weiterziehen, sondern muß abwarten, bis er mit dem Würfeln wieder an der Reihe ist. Für jede „Über-

nachtung“ hat man den entsprechenden Preis zu zahlen. Die Rechte und Pflichten als Besitzer von Spielhöhlen und Casinos werden durch den Hotelaufenthalt jedoch nicht berührt.



CASINOS UND SPIELHÖLLEN

Auf dem Spielplan befinden sich 6 käufliche Casinos: DES TEUFELS GROSSMUTTER, PECH&SCHWEFEL, MAUSE-FALLE, SOS-CLUB, BABYLON und der CLUB BANKROT.

Diese Casinos sind unterteilt in jeweils zwei bzw. drei Spielhöhlen. Auf den Feldern ist angegeben, welches Glücksspiel in den Spielhöhlen der Casinos gespielt wird.

Dabei gibt es je vier Spielhöhlen, in denen POKER, ROULETTE oder CRAPS gespielt wird und je zwei Spielhöhlen, in denen man 17&4 und CHICAGO spielt. (Die vereinfachten Spielregeln dieser fünf Spiele werden im folgenden erklärt)

Jede dieser Spielhöhlen kann von den Spielern gekauft werden. Dazu muß der Spieler mit seiner Spielfigur auf das entsprechende Feld gelangen. Der Kaufpreis für eine Spielhöhle ist **doppelt so hoch** wie der jeweils angegebene **Höchsteinsatz** (= der höhere der beiden Dollar-Beträge x 2).

Wie aus den Feldern des Spielplanes zu ersehen ist, haben die einzelnen Spielhöhlen unterschiedliche Mindest- und

restlichen Karten sind beliebig. Haben beide Spieler ein Paar, so entscheidet die ranghöchste Karte, z.B. ein Paar mit Kreuz 10 und Karo 10 gewinnt über Pik 10 und Herz 10.

3. Zwei Paare

Zweimal zwei gleiche Zahlen oder Bilder, z.B. zwei Buben und zwei Neuner usw. Die fünfte Karte ist beliebig. Haben beide Spieler zwei Paare, so entscheidet das höhere Paar.

4. Drilling

Drei gleiche Zahlen oder Bilder, z.B. drei Damen oder drei Zehner usw. Die restlichen Karten sind beliebig. Der Spieler mit dem höheren Drilling gewinnt.

5. Strafe

Eine ununterbrochene Folge aus fünf Karten unterschiedlicher Farbe, z.B. 8-9-10-Bube-Dame. Sind zwei Straßen vorhanden, gewinnt die Folge, die mit der höheren Karte beginnt.

6. Full House

Ein Full House besteht aus einem Paar und einem Drilling, z.B. 2 Damen und 3 Achten usw. Haben beide Spieler ein Full House, entscheidet der höhere Drilling.

7. Flush

Fünf beliebige Karten der gleichen Farbe, z.B. 7-9-Dame-König-As in Karo. Haben beide Spieler einen Flush, gewinnt der Spieler mit der höheren Farbe.

8. Vierling

Vier gleiche Karten, z.B. vier Buben. Die fünfte Karte ist beliebig. Es gewinnt der höhere Vierling.

9. Royal Flush

Eine ununterbrochene Folge von fünf Karten der gleichen Farbe, z.B. 7-8-9-10-Bube in Herz. Der Royal Flush in der höheren Farbe gewinnt.

C·R·A·P·S

Dieses Spiel wird mit zwei Würfeln gespielt.

Der Spieler zahlt seinen Eintritt und wählt einen Betrag zwischen Mindest- und Höchst-Betrag, um den gespielt werden soll.

Nun nennt der Spieler eine Zahl zwischen 2 und 12 und macht anschließend einen Wurf mit 2 Würfeln. Erreicht er mit diesem **ersten** Wurf seine **vorausgesagte** Zahl, hat er gewonnen und darf vom Spielhöhlen-Besitzer den Einsatzbetrag kassieren.

Wirft er eine andere Zahl (was wesentlich häufiger der Fall ist), erhält der Spieler noch eine Gewinn-Chance: Er darf so viele weitere Würfe machen, bis er die **zuerst geworfene** Zahl noch einmal erreicht, er kann aber auch freiwillig aufhören, wenn er möchte.

Sollte allerdings bei diesen Versuchen seine anfangs vorausgesagte Zahl kommen, hat der Besitzer gewonnen.

Der Spielverlauf noch einmal in Stichpunkten:

- Spieler nennt beliebige Zahl zwischen 2 und 12.
- Beim ersten Wurf diese Zahl treffen: gewonnen!
- Nicht treffen: ersten Wurf merken und weiterwürfeln.
- Dabei **vorausgesagte** Zahl treffen: verloren.
- Dabei **zuerst geworfene** Zahl treffen: gewonnen!

POKER

Einsatz auf das Setz-Feld **1**. Er gewinnt den **8-fachen** Einsatz, wenn der Pfeil an dieser Zahl stehen bleibt. Er verliert, wenn der Pfeil auf eine der übrigen sieben Zahlen zeigt und muß den doppelten Einsatz an den Besitzer oder die Bank (beim SUPERROULETTE) zahlen.

Setzen auf zwei Zahlen

In diesem Fall nennt der Spieler zwei beliebige Zahlen zwischen 1 und 8 und legt seinen Einsatz auf das Setz-Feld **2**. Er gewinnt den **4-fachen** Einsatz, wenn der Pfeil auf eine dieser Zahlen zeigt, er verliert, wenn eine der übrigen sechs Zahlen kommen. Auch hier muß er dann den doppelten Einsatz bezahlen.

Setzen auf eine Farbe

In diesem Fall nennt der Spieler entweder die Farbe Rot oder Schwarz und legt seinen Einsatz auf das schwarze rote Setz-Feld. Er gewinnt den **doppelten** Einsatz, wenn der Pfeil auf die genannte Farbe zeigt. Er verliert, wenn die andere Farbe kommt und muß auch hier den doppelten Einsatz bezahlen.

Wichtig: Im Gewinn bzw. Verlust ist der gelegte Einsatz natürlich enthalten.

Der Spieler wählt einen Betrag, um den gespielt werden soll. Die Höhe des Betrages ist beliebig und wird nur durch den Mindest- und Höchst-Einsatz begrenzt.

Nun nehmen sich der Spieler und der Besitzer der Spielhölle abwechselnd vom Stoß der gut gemischten und verdeckt liegenden Skat-Karten je eine Karte, bis jeder **5** Karten in den Händen hält. Ziel ist es, eine möglichst gute Kombination der 5 Karten zu erreichen. Man kann, nachdem man seine fünf Karten hat, nochmals eine, zwei oder drei Karten, die einem unpassend erscheinen, ablegen und sich dafür neue aus dem Stapel nehmen.

Nun decken Spieler und Besitzer ihr Blatt auf. Wer die bessere Kombination hat, hat gewonnen.

Um bei gleichen Kombinationen die höhere zu bestimmen, ist es nötig, die Rangfolge der Karten zu kennen:

Die Rangfolge der Einzelkarten:
7 > 8 > 9 > 10 > Bube > Dame > König > As

Die Rangfolge der Farben:
♦ Karo > ♥ Herz > ♠ Pik > ♣ Kreuz

Die Rangfolge der Kombinationen (beginnend mit der niedrigsten):

- 1. Kein Paar**
Fünf Karten unterschiedlicher Farbe, wobei nicht einmal zwei Karten den gleichen Wert haben. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Einzelkarte.
- 2. Ein Paar**
Zwei gleiche Zahlen oder Bilder, z.B. zwei Könige oder zwei Zehner usw. Die

Höchst-Einsätze und sind dementsprechend unterschiedlich teuer! Der Kaufpreis wird an die Bank gezahlt. Als Besitzanzeige legt der Spieler einen Besitzrechts-Chip in seiner Farbe auf das Feld.

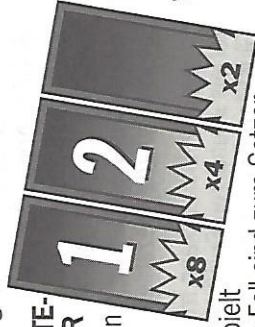


Zusätzlich zu den 16 künftigen Spielhöhlen gibt es noch die „staatliche“ Spielhölle SUPER-ROULETTE. Sie ist unverkäuflich, aber dort kann bis zu einem Höchststeinsatz von 5000 \$ Roulette gespielt werden. Gewinne zahlt die Bank aus, die Einsätze steckt allerdings auch die Bank ein...

DIE ROULETTE-SETZ-FELDER

Egal, ob gegen einen Spieler oder gegen die Bank Roulette gespielt wird, in jedem Fall sind zum Setzen des Geldes die drei Felder auf dem Inneren des Spielplanes vorgesehen.

Bevor der Drehpfel in Bewegung gesetzt wird, legt der Spieler seinen Einsatz (Geldscheine) auf **eines** der drei Felder.



SPIELVERLAUF

Es wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Bei jedem Pasch (2 Sechsen, 2 Fünfen usw.) darf erneut gewürfelt und gezogen werden. Jeder Spieler zieht mit seiner Spielfigur um die Anzahl von Feldern weiter, die der geworfenen Augenzahl entspricht. Auf dem Feld, auf dem man zu stehen kommt, muß der Bedeutung des Feldes entsprechend gehandelt werden (z.B. eine Dollar-Karte ziehen, eine Übernachtung im Hotel bezahlen usw....).

Was geschieht, wenn man auf ein Feld mit einer Spielhölle kommt?

ENTWEDER Die Spielhölle ist noch nicht verkauft: Der Spieler kann sie (zum doppelten Preis des angebenen Höchststeinsatzes) erwerben. Als Besitzanzeige legt er dann einen Besitzrechts-Chip auf dieses Feld. Sollte der Spieler nicht genügend Geld oder kein Interesse an der Spielhölle haben, so muß er sie nicht erwerben. Als Besitzer einer Spielhölle spielt er gegen die Spieler, die seine Spielhölle besuchen.

ODER Die Spielhölle ist bereits im Besitz eines anderen Spielers oder man befindet sich auf dem Feld SUPER-ROULETTE: in diesem Fall gibt es zwei Möglichkeiten:

- 1.** Der Spieler verzichtet auf das Spiel in dieser Spielhölle. Er muß dann lediglich seinen „Eintritt“ bezahlen. Der Eintritt ist immer der niedrigere der beiden angegebenen Dollarbeträge. Bei einem Verzicht auf das Roulette-Spiel auf dem Feld SUPER-ROULETTE wären dies 500 \$, die die Bank als Eintritt erhält. In jeder anderen Spielhölle erhält der Besitzer das Eintrittsgeld.

ZIEL DES SPIELES

Ziel des Spieles ist es, innerhalb einer festgesetzten Zeit (meistens wird eine Stunde lang gespielt) soviel Dollars wie möglich zu gewinnen. Man kann natürlich auch eine längere Spielzeit vereinbaren – weniger als eine Stunde ist nicht zu empfehlen.

Viel empfehlenswerter ist jedoch die zweite Möglichkeit:

2. Der Spieler wagt ein Spiel gegen den Besitzer der Spielhölle (bzw. beim SUPER-ROULETTE gegen die Bank). Mit Glück im Spiel kann der Spieler erreichen, daß er seinen Eintritt zurückerhält – ja, er kann sogar gewinnen, je nachdem, wieviel er riskieren möchte...

Grundsätzlich gilt:

Es wird nur ein Spiel gespielt. Es spielt immer der Spieler, der auf das Spielhölle-Feld gekommen ist, gegen den Besitzer dieser Spielhölle (bzw. gegen die Bank beim SUPER-ROULETTE). Es wird immer das Spiel gespielt, das auf dem Spielhölle-Feld angegeben ist.

Und nicht vergessen: **Vor dem Spielen muß immer erst der Eintritt bezahlt werden!**

der Poker-Hölle im Casino "DES TEUFELS GROSSMUTTER" und gewinnt. Er erhält vom Besitzer 300 \$ ausgezahlt.

Verliert der Spieler, so muß er den vollen Betrag, den er als Einsatz gewagt hat, an den Spielhöllebesitzer zahlen – mit einer wichtigen Ausnahme: In einer Roulette-Hölle muß der Spieler, wenn er verliert, immer den **doppelten** Einsatz an den Besitzer zahlen.

Beispiel: Ein Spieler spielt gegen den Besitzer der Roulette-Hölle im Casino „MAUSEFALLE“ und hat den Mindesteinsatz von 1000 \$ auf das Setzfeld „1“ gesetzt, was ihm im Falle eines Gewinnes 8000 \$ bringen würde. Seine vorhergesagte Zahl kommt jedoch nicht – er hat verloren. Er muß dem Besitzer 2000 \$, den **doppelten** Betrag also, um den gespielt wurde, bezahlen.

In Roulette-Höllen kann man verschärfter als in anderen Spielhöllen das „Große Glück“ machen: Einmal als Spieler, weil man bis zum 8-fachen des Einsatzes gewinnen kann. Oder als Besitzer, weil man den doppelten Einsatz kassieren kann (wenn der Spieler verliert).

Wichtige Hinweise

Casino-Besitzer werden Gehören einem Spieler alle Spielhöllen einer Farbe, dann ist er der Besitzer des entsprechenden Casinos. In diesem Fall **verdoppelt** sich der **Eintrittspreis** sowie die **Mindest-** und **Höchst-Einsätze** in den betreffenden Spielhöllen!

Das Verkaufen oder Versteigern von Spielhöllen

Sollte es einem Spieler passieren, daß ihm das Geld ausgeht, so kann er einzelne Spielhöllen verkaufen. Die Bank nimmt jederzeit Spielhöllen zum Kaufpreis (=doppelter Höchst-Einsatz) zurück. Der Spieler muß dann seine Besitzrechts-

Chips von den entsprechenden Feldern nehmen. Jede so wieder frei käufliche Spielhölle kann dann von dem Spieler gekauft werden, der als auf das entsprechende Feld kommt.

Manchmal ist es jedoch günstiger, eine Spielhölle an die Mitspieler zu versteigern. Hierbei erhält der meistbietende Mitspieler die Spielhölle.

Hat ein Spieler **kein Geld mehr und nichts mehr zu verkaufen**, so muß er vorzeitig ausscheiden. Er nimmt seine Spielfigur aus dem Spiel.

ENDE DES SPIELES

Nach Ablauf der vereinbarten Zeit zählt jeder Spieler seinen Geld-Besitz und addiert den Kaufpreis (=doppelter Höchst-Einsatz) seiner Spielhöllen hinzu. Wer am meisten besitzt, ist **Gewinner** des Spieles.

DIE SPIELE IN DEN SPIELHÖLLEN

Vor Beginn des Spieles sollten sich alle Mitspieler die folgenden Regeln der fünf einzelnen Spiele einprägen, damit schnell gespielt werden kann und um Streitigkeiten zu vermeiden. Die hier aufgeführten Spielregeln sind zum Teil vereinfacht, da sie speziell auf das Spiel „SPIELHÖLLE“ abgestimmt wurden.

ROULETTE

Der Spieler zahlt seinen Eintritt und wählt den Betrag, den er riskieren möchte. Mindest- und Höchst-Einsatz sind auf den jeweiligen Feldern angegeben. Summen dazwischen sind möglich.

Nun entscheidet sich der Spieler, ob er auf **eine einzige Zahl** (=Setz-Feld 1), auf **zwei Zahlen** (=Setz-Feld 2) oder auf die **Farben** (=schwarz-rotes Setz-Feld) setzen will. Das eingesetzte Geld wird auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan gelegt.

Erst dann dreht der Spieler (nicht der Besitzer der Spielhölle!) den Drehfeil der Roulette-Scheibe mit einem kräftigen Schub, während der Untersatz dabei festgehalten wird, damit er nicht verrutscht. Wenn der Pfeil zum Stillstand gekommen ist, zeigt sich, wer gewonnen und wer verloren hat.

Setzen auf eine Zahl

In diesem Fall nennt der Spieler eine Zahl zwischen 1 und 8 und legt seinen

DAS SPIELEN IN DEN SPIELHALLEN

Der Spieler, der in eine Spielhölle gerät, bestimmt den Einsatz, um den gespielt werden soll. Der **Mindest-einsatz** in jeder Halle ist immer der niedrigere, der **Höchstesinsatz** immer der höhere der beiden angegebenen Dollar-Beträge. Innerhalb dieses Bereiches ist jeder Zwischenbetrag möglich. Hat sich der Spieler für einen Betrag entschieden, wird ein Spiel nach den folgenden Spielregeln gespielt.

Gewinnt der Spieler, so erhält er vom Spielhöllebesitzer den Betrag, um den gespielt wurde. (In Roulette-Höllen kann der Gewinn natürlich ein Vielfaches des Einsatzes sein!)

Beispiel: Ein Spieler spielt um den Betrag von 300 \$ gegen den Besitzer