



## Hilfe zu Offizierskat 2.01

Um die Benutzung der ONLINE-Hilfe zu erlernen, drücken Sie bitte die F1-Taste!

### **Einführung**

[Spielregeln und Spielablauf](#)

### **Grundlagen**

[Die Spielkarten](#)

[Rangfolge der Spielkarten](#)

[Zählwerte der Karten](#)

[Grundwerte der Farben](#)

[Gewinnstufen und Spielabrechnung](#)

### **Bedienung des Programms**

[Übersicht des Befehlsmenü](#)

[Übersicht der Einstellmöglichkeiten](#)

[Standardeinstellungen](#)

### **Hinweise zur Registrierung**

[So bestellen Sie die Vollversion](#)

[Einschränkungen der Shareware-Version](#)

[Registrierung Ihrer Vollversion](#)

[Haftungsausschluß](#)

[Anschrift und Bankverbindung Autoren](#)

[Weitere Programme der Spielebox-Reihe](#)

Copyright 1994-1995 Ch. Kreuzberg & Uwe Rosenke

## Spielregeln beim Offiziersskat

### Spielbeschreibung

Offiziersskat ist ein Skatspiel für zwei Spieler. Ihr Gegenspieler wird vom Computer simuliert. Offiziersskat wird mit einem üblichen Skatblatt gespielt. Die Zählwerte der Karten sowie deren Rangfolge entsprechen denen des Skatspiels. Gewonnen hat, wer beim Ausspielen, Bedienen, Abwerfen und Stechen mehr als die Hälfte, also mindesten 61, der im Spiel befindlichen 120 Augen erhält.

Je nach Einstellung genügen u. U. einem Spieler schon 60 Augen um zu gewinnen. Nähere Hinweise hierzu finden Sie im Kapitel Abrechnungsmethoden

### Das Austeilen der Karten

Zuerst wird festgelegt, wer der erste Ausspieler ist.

Anschließend erhält jeder Spieler acht Karten, die in zwei Viererreihen verdeckt vor ihm hingelegt werden. Dann bekommt der Ausspieler weitere vier Karten, die offen auf seine verdeckten Karten gelegt werden.

### Trumpf bestimmen

Anhand seiner vier offenen Karten bestimmt der Ausspieler den Trumpf. Hat er sich auf eine der vier möglichen Farben oder die Buben festgelegt, erhält nun jeder Spieler auf die noch unbesetzten, verdecktliegenden Karten jeweils eine offene Karte, womit dann alle 32 Karten verteilt sind.

## Spielablauf

### Spielbeginn

Der Ausspieler eröffnet das Spiel, indem er zunächst eine seiner offenen Karten anspielt. Der andere Spieler muß daraufhin eine seiner offenen Karten dazulegen. Dabei muß er zunächst prüfen, ob er bedienen kann. Ist das nicht möglich, darf er eine beliebige Karte abwerfen oder aber mit einem Trumpf stechen.

### Beim Offiziersskat herrscht Bedienzwang!

### Auswertung des Stiches

Der Spieler, welcher die höhere Karte gespielt hat, erhält den Stich. Die darin befindlichen Augen werden ihm angerechnet. Er ist auch derjenige, welcher anschließend die erste Karte des nächsten Stiches anspielt. Selbstverständlich werden alle, während des Spiels freiwerdenden, verdeckten Karten umgedreht. Das geschieht natürlich erst, nachdem beide Spieler ihre Karte zum Stich gegeben haben.

### Spielende/Spielabrechnung

Nachdem alle 32 Karten gespielt wurden, wird festgestellt, wieviele Augen jeder Spieler mit seinen Stichen erhalten hat. Der Gewinner des Spiels erhält die aus der erzielten Gewinnstufe und der gewählten Abrechnungsmethode resultierende Punktzahl gutgeschrieben. Erreicht oder überschreitet dabei der Spieler eine festgelegte Punktzahl, so ist er Gewinner der Partie, ansonsten wird zum nächsten Spiel gegeben. Es ist durchaus möglich, daß eine Partie unentschieden endet. In diesem Fall kann so lange weitergespielt werden, bis ein eindeutiges Ergebnis erzielt wird.

## Die Spielkarten

Offiziersskat wird mit einem Skatblatt zu 32 Karten gespielt. Je nach Einstellung werden deutsche oder französische Spielkarten verwendet, die aus folgenden vier Farben bestehen.

### Französisches Blatt:



Karo



Herz



Pik



Kreuz

### Deutsches Blatt:



Schellen



Rot



Grün



Eichel

Jede der vier Farben ist mit den acht Karten *Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube (Unter), Dame (Ober), König* und *As (Daus)* vertreten.

Die in Klammern stehenden Kartenbezeichnungen beziehen sich auf das deutsche Skatblatt.

Die Rangfolge und Wertigkeit der Karten entspricht denen des Skatspiels.

## **Die Rangfolge der Karten**

Beim Offiziersskat rangieren die Karten innerhalb einer Farbe in der Reihenfolge **As, Zehn, König, Dame, Neun, Acht und Sieben** wobei das As die höchste, und die Sieben die kleinste Karte der jeweiligen Farbe ist.

**Der höchste Bube ist der Kreuz-Bube.** Ihm folgen Pik-, Herz- und Karo-Bube.

Bei Farbspielen gibt es elf Trumpfkarten, nämlich die vier Buben und die sieben Karten der Trumpffarbe. Die Buben sind dabei den Karten der Trumpffarbe übergeordnet.

Beim Grand bzw. Großspiel sind nur die vier Buben Trumpf. Alle vier Farben sind dann gleichwertig.

Siehe auch: [Zählwerte](#) der Spielkarten

### **Die Zählwerte der Karten**

Die Zählwerte der Karten entsprechen denen des Skats:

<b><u>Karte</u></b>	<b><u>Zählwert</u></b>
Buben	2 Augen
Asse	11 Augen
Zehnen	10 Augen
Könige	4 Augen
Damen	3 Augen
<b>Gesamt:</b>	30 Augen mal 4 Farben = 120 Augen

**Neunen, Achten und Siebenen sind sogenannte Luschen und zählen null Augen.**

Zu beachten ist, daß die Buben obwohl sie die höchsten Trümpfe darstellen nur 2 Augen zählen.

Siehe auch: Rangfolge der Karten

**Ausspieler**

Als Ausspieler wird derjenige bezeichnet, der die erste Karte zum Stich spielt. Vor dem ersten Stich bestimmt dieser außerdem den Trumpf.

**Stechen**

Vom Stechen spricht man, wenn eine ausgespielte Farbe nicht bedient werden kann und der Spieler statt eine Fehlfarbe abzuwerfen, eine Trumpfkarte spielt und damit den Stich an sich bringt.  
Gestochen darf nur werden, falls eine Farbe nicht bedient werden kann.

**Ausspielen**

Das Ausspielen ist die Eröffnung eines neuen Stiches. Der Ausspieler wählt dabei eine seiner offenliegenden Karten und legt diese Karte aus. Sein Mitspieler muß nun eine Karte dieser Farbe dazulegen. Kann er das nicht, so hat er die Wahl, ob er eine Karte abwirft oder mit einer Trumpfkarte sticht.

**Stich**

Ein Stich besteht aus zwei Spielkarten; nämlich der des Ausspielers und der Karte, die dessen Gegner dazugegeben hat.

**Abwerfen**

Das Abwerfen ist das Zugeben einer Karte zum Stich, die nicht der geforderten Farbe entspricht. Es darf nur abgeworfen werden, wenn nicht bedient werden kann.

**Bedienen**

Bedienen ist das Zugeben einer Karte, die der vom Ausspieler geforderten Farbe entspricht. Nur wenn der Spieler keine Karte der geforderten Farbe offen zu liegen hat, darf er abwerfen oder stechen. (Bedienzwang)

**Luschen**

Als Luschen werden die Karten ohne Zählwert bezeichnet. Beim Offiziersskat sind das alle Siebenen, Achten und Neunen.

# Spielabrechnung

Beim Offiziersskat gibt es zwei Abrechnungsvarianten.

## 1. Herkömmliche Abrechnung

Bei der herkömmlichen Abrechnungsmethode sind folgende vier Spieldausgänge möglich:

<u>erreichte Augenzahl</u>	Spielerggebnis	Punkte
Jeder Spieler 60 Augen	unentschieden (Remis)	<b>1</b> (einstellbar)
61 bis 89 Augen	einfach gewonnen	<b>2</b>
90 und mehr Augen	Schneider gewonnen	<b>3</b>
120 Augen und alle Stiche	Schwarz gewonnen	<b>4</b>

Ein gewonnener Grand bringt jeweils einen Zusatzpunkt. (einstellbar)

Die Berücksichtigung von "**Schneider**" und "**Schwarz**" kann bei dieser Abrechnungsmethode abgeschaltet werden. Ein gewonnenes Spiel zählt dann immer nur zwei Punkte.

Es ist ebenso möglich, "Unentschieden" (**Remis**) abzuschalten. Der Spieler, welcher Trumpf bestimmt hat, benötigt dann allerdings 61 Augen zum Gewinn wohingegen seinem Gegenspieler hierfür 60 Augen genügen.

## 2. Abrechnung nach Skatregeln

Bei dieser Form der Spielabrechnung werden die Spitzen mit der erreichten Gewinnstufe addiert und anschließend mit dem Grundwert des Spiels multipliziert.

Skatkennern dürfte diese Art der Abrechnung keinerlei Probleme bereiten. Skat-Neulingen sei jedoch die herkömmliche Abrechnung ans Herz gelegt, denn es ist für Nicht-Skatspieler zugegebenermaßen nicht ganz einfach den Wert eines Spiels zu ermitteln.

Die Formel die hierfür benötigt wird lautet:

***(Anzahl der Spitzen + Gewinnstufe) \* Grundwert des Spiels***

Neben einem anderen Spielwert gilt bei der Abrechnung nach Skatregeln die Besonderheit, daß kein Unentschieden möglich ist. Der Spieler, der den Trumpf bestimmt hat, benötigt mindestens 61 der im Spiel befindlichen 120 Augen, seinem Gegenspieler genügen hingegen schon 60 Augen zum Gewinn.

**Siehe auch:** Vorgehensweise bei der Ermittlung der Spitzen

### Die Grundwerte der Spiele

Folgende Grundwerte dienen als Multiplikator für die Gewinnabrechnung nach Skatregeln.

Französisches Blatt:	Deutsches Blatt:	Grundwert für Abrechnung nach Skatregeln
 Karo	 Schellen	<b>9</b>
 Herz	 Rot	<b>10</b>
 Pik	 Grün	<b>11</b>
 Kreuz	 Eichel	<b>12</b>
<b>B</b> Buben (Grand)	<b>U</b> Unter (Grand)	<b>24</b>

## Ermittlung der Spitzen für die Abrechnung nach Skatregeln

Um ein Spiel nach Skatregeln abzurechnen, ist es nötig zur Berechnung des Spielwertes zunächst die Anzahl der Spitzen zu ermitteln. Dabei wird wie beim Skatspiel verfahren.

Da eine genaue Beschreibung ganze Buchseiten füllen kann, werden hier nur die wichtigsten Schritte und einige Beispiele aufgeführt.

Bei allen nachfolgend beschriebenen Verfahrensweisen wird vom französischem Kartenbild ausgegangen. Selbstverständlich gelten sie analog auch für das deutsche Kartenbild.

Das komplette Trumpfblatt bei einem Farbspiel

Kreuz-Bube	1. Spitze
Pik-Bube	2. Spitze
Herz-Bube	3. Spitze
Karo-Bube	4. Spitze
Trumpf-As	5. Spitze
Trumpf-Zehn	6. Spitze
Trumpf-König	7. Spitze
Trumpf-Dame	8. Spitze
Trumpf-Neun	9. Spitze
Trumpf-Acht	10. Spitze
Trumpf-Sieben	11. Spitze

Zunächst ist zu prüfen ob "mit" oder "ohne" Spitzen gezählt wird. Dazu ist lediglich zu prüfen, ob der Spieler, der den Trumpf bestimmte, den "Ältesten", also den Kreuz-Buben hatte. Ist dies der Fall, so wurde "mit" andernfalls "ohne" Spitzen gespielt. Für den Spielwert ist es natürlich vollkommen egal ob "mit" oder "ohne" gespielt wurde. Lediglich die Verfahrensweise zur Ermittlung des Spielwertes unterscheidet sich.

### Spiel mit Spitzen

Wurde mit Spitzen gespielt, so werden die Spitzen des Spielers vom Kreuz-Buben an gezählt und zwar solange, wie keine Spitze fehlt. Hatte der Spieler z. B. den Kreuz-, Pik- und Herz-, nicht jedoch den Karo-Buben, so hat er mit drei Spitzen gespielt.

Hatte er alle vier Buben und die Trumpf-Zehn, fehlte ihm also das Trumpf-As, so hatte er mit vier Spitzen gespielt.

### Spiel ohne Spitzen

Im Gegensatz zum Spiel mit Spitzen werden beim Spiel ohne Spitzen die Trümpfe gezählt, die ranghöher waren als der höchstwertige Trumpf des Spielers.

War z. B. der höchste vorhandene Trumpf der Herz-Bube, so wurde *ohne zwei* gespielt. War die höchste Trumpfkarte des Spielers z. B. der Trumpf-König, so hatte er *ohne sechs* gespielt. Hatte der Spieler aber den Pik-Buben, so spielte er nur *ohne einen*.

Bei Großspielen (Grand) sind nur die vier Buben Trumpf, also wird auch nur mit bzw. ohne maximal vier Spitzen gespielt.

### **Gewinnstufen bei der Abrechnung nach Skatregeln**

Einfach gewonnen	1
Schneider	2
Schwarz	3

Um die Gewinnstufe "Einfach gewonnen" zu erreichen, muß der Spieler der den Trumpf bestimmt hat, mindestens 61 Augen mit seinen Stichen erzielt haben. Dem Gegenspieler genügen hingegen 60 Augen. Daraus resultiert, daß es bei dieser Abrechnungsvariante kein Unentschieden (Remis) gibt. Für die Gewinnstufe "Schneider" sind mindestens 90, für "Schwarz" alle 120 Augen sowie alle Stiche notwendig.

**Spiel**

Der Wert für *Spiel* ist immer eins. Er ist fester Bestandteil der Formel zur Ermittlung des Spielwertes. *Spiel* steht für die Gewinnstufe "Einfach gewonnen".

**Spitzen**

Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen *Spitzen*.

**Mit und ohne Spitzen spielen**

Bezieht sich auf das Vorhandensein bzw. Fehlen der höchsten Trümpfe im Blatt des Spielers.

**Grand**

Beim *Grand*, auch *Großspiel* genannt, sind nur die vier Buben Trumpf. Der Grundwert für einen Grand ist 24.

**Farbspiele**

Bei Farbspielen sind alle sieben Karten der Trumpffarbe und alle vier Buben Trumpf.

### **Einstellmöglichkeiten beim Offiziersskat**

Zahlreiche Einstellmöglichkeiten gestatten es Ihnen, Offiziersskat 2.01 Ihren Wünschen anzupassen. Die getroffenen Einstellungen können Sie sowohl unter einem Individuellen Namen als auch in die Datei OFFISKAT.INI speichern. Beim Programmstart werden automatisch die Einstellungen aus der INI-Datei aktiviert.

Die einzelnen Einstellungen sind über die Laschen erreichbar und sind in folgende Kategorien eingeteilt:

Allgemein  
Abrechnung  
Oberfläche  
Sonstiges

Aktivieren Sie "**alle Einstellungen beim Schließen sichern**", um die Einstellungen nach Betätigen des Schließen-Buttons in die Datei "OFFISKAT.INI" zu speichern.

Es stehen die folgenden Schaltflächen zur Verfügung:

Schließen  
Abbrechen  
Hilfe  
Rückgängig  
Standard  
Speichern  
Laden

**Trumpf**

Zum Trumpf kann eine der vier Farben oder auch nur die Buben bestimmt werden.

Die Buben sind immer die höchsten Trümpfe. Ihnen folgen bei Farbspielen die sieben Karten der Trumpffarbe. Mit allen Trümpfen darf gestochen werden, falls nicht bedient werden kann.

**Spielfarben**

Die vier Farben der Spielkarten sind beim französischen Kartenbild Kreuz (auch Treff genannt), Pik, Herz und Karo. Beim deutschen Kartensatz sind es analog Schellen, Rot, Grün und Eichel.

**Partie**

Eine Partie besteht aus einer Reihe einzelner Spiele. Sie ist erst gewonnen, wenn eine eingestellte Punktzahl erreicht ist.

**Augen**

Der Wert einer Karte wird in Augen angegeben.

## Standardeinstellungen

Nach Betätigen des Standard-Buttons im Einstellungsfenster und auch beim ersten Programmstart von Offiziersskat werden folgende Einstellungen aktiviert:

Namen der Spieler: "Computer" bzw. "Anwender"  
Erster Ausspieler: wird zufällig bestimmt  
Spielstärke des Computer: "Profi"  
Warntöne: aktiviert  
Sprachausgabe: aktiviert (falls Klangeingabegerät verfügbar)

Partie-Ende bei: 10 Punkten  
Extrapunkte bei "Schneider" und "Schwarz"  
Abrechnung nach Skatregeln: deaktiviert  
Großspiele: erlaubt  
Spielabkürzung durch Computer: nicht zulässig  
Unentschieden: ist möglich

Kartenbild: Französisch mit Rückseite "RATION"  
Farbe der Spielfläche: Grün  
Textfarbe: Schwarz  
Hintergrundbild: kein  
Trennlinie: aktiviert  
Augen: anzeigen  
Begrüßungsdialog: anzeigen  
Hinweisboxen: bestätigen  
Tastaturbedienung: abgeschaltet

**Remis**

Remis ist gleichbedeutend mit Unentschieden. In den Einstellungen können Sie festlegen, ob ein Spiel so enden darf (60/60-Regel) oder ob der Spieler der Trumpf bestimmt hat 61 Augen, seinem Gegenspieler jedoch schon 60 Augen zum Gewinnen reichen (61/60-Regel). Bei der Abrechnungsmethode nach Skatregeln gilt immer die 61/60-Regel.

### **Einstellungen unter der Kategorie "Allgemein"**

Hier können Sie den Spielern einen Namen geben, festlegen, mit welcher Spielstärke der Computer spielt, bestimmen, wer der erste Ausspieler ist und die Sprachausgabe ein- bzw. abschalten.

### **Einstellungen in der Kategorie "Abrechnung"**

Hier können Sie die Punktzahl, bei deren Erreichen eine Partie beendet ist, festlegen, die Abrechnung nach Skatregeln ein- bzw ausschalten. Ist diese Abrechnungsmethode abgeschaltet, können Sie auch bestimmen, ob die Gewinnstufen "Schneider", "Schwarz" und "Grand" mit jeweils einem Extrapunkt belohnt werden und ob ein Spiel "Remis" (unentschieden) enden kann.

Sie können hier ebenfalls verhindern, daß Großspiele (Grand) gespielt werden können und daß der Computer ein Spiel ankürzen kann.

### **Einstellungen unter der Kategorie "Oberfläche"**

Hier können Sie das Aussehen des Programms nach Herzenslust selbstgestalten. Dazu stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

- Wählen des Kartensatzes und der Kartenrückseite
- Farben für Texte und Spielfläche einstellen
- Hintergrundbild (BMP-Format) laden/löschen
- Trennlinie zwischen den Karten der Spieler ziehen
- Augenzahl der Spieler anzeigen/ausblenden

**Einstellungen unter der Kategorie "Sonstiges"**

Wählen Sie diese Lasche im Einstellungsdialog um die Tastaturbedienung einzuschalten und Hinweisboxen automatisch verschwinden zu lassen.

In der Vollversion können Sie hier den beim Programmstart erscheinenden Begrüßungsdialog abschalten

**.Schaltfläche "Schließen"**

Schließt den Einstellungsdialog und schreibt die Einstellungen, sofern die Option "Alle Einstellungen beim Schließen sichern" aktiviert ist, in die Datei OFFISKAT.INI.

**Schaltfläche "Abbrechen"**

Schließt den Einstellungsdialog, behält die alten Einstellungen jedoch bei. In die INI-Datei werden ebenfalls keine Änderungen vorgenommen.

**Schaltfläche "Hilfe"**

Zeigt Ihnen diesen Hilfetext.

**Schaltfläche "Rückgängig"**

Aktiviert wieder alle alten Einstellungen ohne das Einstellungsfenster zu schließen.

**Schaltfläche "Standard"**

Stellt alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurück ohne das Einstellungsfenster zu schließen.

**Schaltfläche "Speichern..."**

Hier können Sie die Einstellungen unter einem beliebigen Namen sichern, um diese zu einem späteren Zeitpunkt wieder über die Schaltfläche "Laden..." einzulesen. Diese Option ist vor allem dann praktisch, wenn mehrere Personen das Programm benutzen, da dann jedem Anwender seine individuellen Einstellungen quasi auf Knopfdruck zur Verfügung stehen.

**Schaltfläche "Laden..."**

Lädt Einstellungen von der Festplatte, die mit der Schaltfläche "Speichern..." gesichert wurden.  
(Dateiendung \*.OSK)

## **Die Menüzeile von Offizierskat 2.01**

In der Menüzeile finden Sie folgende Befehle:

Befehle im Menü Spiel

Befehl Letzter Stich

Befehl Allein weiterspielen/Alleinspiel abbrechen

Befehle im Menü Hilfe

## **Befehle im Menü Spiel**

Spiel abkürzen

Neue Partie beginnen

Einstellungen...

Offiziersskat beenden

**Spiel abkürzen**

In der Vollversion können Sie ein Spiel über den Befehl "Spiel abkürzen" im Menü "Spiel" abkürzen. Wählen Sie diesen Befehl aus, wenn Sie der Meinung sind daß der Spielausgang schon feststeht. Beachten Sie dabei jedoch, daß alle Augen der noch nicht gespielten Karten Ihrem Gegner zugerechnet werden.

**Neue Partie beginnen**

Wählen Sie im Menü "Spiel" den Befehl "Neue Partie beginnen" und bestätigen Sie die anschließende Sicherheitabfrage, um eine Partie vorzeitig zu beenden. Alle erspielten Punkte gehen dabei verloren.

**Einstellungen ändern**

Um Änderungen an den Einstellungen des Programms vorzunehmen, wählen Sie bitte im Menü "Spiel" den Befehl "Einstellungen...".

**Offiziersskat beenden**

Über den Befehl "Offiziersskat beenden" im Menü "Datei" können Sie, nachdem Sie die Sicherheitsabfrage bestätigt haben, das Programm beenden. Beim Beenden über das System-Menü erscheint keine Sicherheitsabfrage!

**Letzter Stich**

Sollten Sie sich noch einmal den letzten Stich anzeigen lassen wollen, so wählen Sie den gleichnamigen Befehl in der Menüleiste.

**Allein weiterspielen**

Sie können durch Anwählen des Befehls "Allein weiterspielen" den Computer für Sie das Spiel zu Ende spielen lassen. Der Rechner verwendet dabei die Spielstärke "Profi".

Sie können in das Spiel wieder eingreifen, indem Sie den Befehl "**Alleinspiel abbrechen**" wählen, welcher während des Alleinspiels erscheint.

## **Befehle des Hilfe-Menüs**

[Inhalt](#)

[Spielregeln](#)

[Suchen...](#)

[Hilfe benutzen](#)

[Tip](#)

[Registrierungsformular/Registrierungskarte](#)

[Info...](#)

**Befehl: Inhalt**

Zeigt Ihnen die Inhaltsübersicht des Hilfetextes.

**Befehl: Spielregeln**

Zeigt Ihnen die wichtigsten Spielregeln von Offizierskat 2.01

**Befehl: Suchen...**

Hier können Sie ein bestimmtes Thema in der Hilfe-Datei suchen.

**Befehl: Hilfe benutzen**

Wählen Sie diesen Befehl, um sich mit der Bedienung der Windows-Hilfe vertraut zu machen.

**Befehl: Tip**

Wählen Sie den Befehl "Tip" im Menü "Hilfe", wenn Sie einmal nicht wissen sollten, welche Karte sie nehmen. Der Computer umrahmt dann die Karte, die er an Ihrer Stelle nehmen würde.  
Achtung! Dieser Befehl steht nur in der Vollversion zur Verfügung.

### **Das Registrierungsformular**

Sollten Sie die Sharewareversion von Offizierskat 2.01 benutzen, können Sie über den Befehl "Registrierungsformular..." im Menü "Hilfe" die Vollversion des Programms bestellen. Füllen Sie das Formular am Bildschirm aus, bringen Sie es anschließend per Drucker zu Papier und senden Sie es an uns.

Wenn Sie den Preis in Höhe von DM 20,00 in bar oder mit einem Scheck bezahlen, schicken wir Ihnen die Vollversion umgehend zu. Sollten Sie per Überweisung bezahlen, so versenden wir das Programm unmittelbar nach Zahlungseingang.

### **Die Registrierungskarte**

Wenn Sie Anwender der Vollversion sind und diese nicht direkt von uns bezogen haben, empfehlen wir Ihnen, die Registrierungskarte auszufüllen und auszudrucken. Wenn Sie es uns zuschicken oder faxen, so werden Sie auf Wunsch über neue Programme und Updates informiert. Nur registrierte Kunden erhalten aktualisierte Programme zu einem günstigeren Preis.

Unsere Anschrift lautet: Uwe Rosenke, Halskestr. 6, D-12167 Berlin.

Weitere Programme der Spielbox-Reihe

**Befehl: Info**

Zeigt Ihnen die aktuelle Programmversion, den Copyright-Hinweis, den freien Arbeitsspeicher und die freien System-Ressourcen.

### **So bestellen Sie die Vollversion:**

Sie dürfen unser Programm in der Sharewarefassung bis zu ca. 3 Wochen nach der Installation auf Ihrem Rechner testen. Wenn Ihnen OFFIZIERSSKAT gefällt und Sie es länger einsetzen möchten, müssen Sie jedoch die Vollversion bestellen, denn OFFIZIERSSKAT ist Shareware und keine Geschenkware. Sie erhalten dann von uns die aktuelle Vollversion von OFFIZIERSSKAT, in der dann auch sämtliche Einschränkungen der Sharewarefassung wegfallen. Dazu erhalten Sie gratis und unverbindlich Informationen über unsere anderen Programme.

Am einfachsten ist es, das Registrierungsformular direkt aus dem Programm heraus auszufüllen und auszudrucken. (Wählen Sie dazu den Befehl "Registrierungsformular" im Menü "Hilfe")

Sollten Sie unter Windows keinen Drucker angemeldet haben, so drucken Sie einfach das Registrierungsformular REGIST.TXT, welches sich sowohl auf Ihrer Programmdiskette als auch in Ihrem Installationsverzeichnis befindet, unter DOS aus.

Das Registrierungsformular ist im gängigen A4-Format gehalten und für die Verwendung eines Fensterumschlags geeignet.

Senden Sie bitte das Registrierformular (bitte nicht per Einschreiben) ausgefüllt und unterschrieben an folgende Adresse: Uwe Rosenke, Halskestr. 6, 12167 Berlin.

Die Registriergebühr in Höhe von **DM 20,00,-** überweisen Sie bitte auf folgendes Konto:  
Kontonr. 3048 85-107 bei der Postbank Berlin, BLZ 100 100 10, Kto.Inh. Uwe Rosenke. Bitte vermerken Sie auf der Überweisung als Verwendungszweck "Offiziersskat" sowie Ihren Namen.  
Sie können jedoch die Registrierungsgebühr auch in bar (keine Münzen) oder in Form eines Verrechnungsschecks (Ausland: bitte nur Eurochecks!) Ihrer Bestellung beifügen.

Sollte an Ihrem PC kein Drucker angeschlossen sein, genügt es auch, uns eine formlose Bestellung zu schicken, in der neben Ihrer vollständigen Anschrift auch der Programmtitel und die Zahlungsweise ersichtlich sein muß.

### **Einschränkungen der Shareware-Version**

Die Sharewareversion von Offiziersskat 2.01 ist voll spielfähig. Sie können sich lediglich keinen Tip geben lassen und müssen jedes Spiel zuende spielen. Ferner sind in der Sharewarefassung einige Verzögerungsschleifen eingebaut, die mit steigender Anzahl der Programmstarts zunehmen. Nach einer unseres Erachtens angemessenen Testphase, können Sie das Spiel nicht mehr direkt aus dem Begrüßungsfenster starten. Sie müssen dann zunächst das Registrierformular anwählen.

## **Die Registrierungskarte**

Falls Sie die Vollversion nicht direkt über uns gekauft haben, dann empfehlen wir Ihnen die Registrierungskarte auszufüllen und uns zuzuschicken oder zu faxen.

Wählen Sie dazu den Befehl "Registrierungskarte..." im Menü "Hilfe". Füllen Sie den anschließend erscheinenden Dialog aus und wählen Sie "Drucken", um die Registrierungskarte auszudrucken.

Die Anschrift für Ihre Registrierung lautet:

Uwe Rosenke, Halskestr. 6, D-12167 Berlin, Tel./Fax (030)7952614

Wir bieten registrierten Anwendern folgenden Service:

Informationen über neue und aktualisierte Programme

Günstige Update-Konditionen

Technische Unterstützung

Weitere Programme der Spielbox-Reihe

## **Haftungsausschluß**

Bei der Programmierung von Offiziersskat wurde mit größter Sorgfalt gearbeitet. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Die Autoren übernehmen für Fehler und deren Folgen weder eine Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf eventuelle Fehler sind wir jederzeit dankbar.

## **Kontakt zu den Autoren**

### **Anschrift:**

Uwe Rosenke  
Halskestr. 6  
12167 Berlin

Tel./Fax: 030/795 26 14

Email: [Kreutzi@aol.com](mailto:Kreutzi@aol.com)

Homepage: <http://www.home.aol.com/Kreutzi>

### **Bankverbindung:**

Postbank Berlin  
BLZ 100 100 10  
Kontonummer: 3048 85-107  
Kontoinhaber: Uwe Rosenke

**Der Preis von Offiziersskat 2.01 beträgt nur DM 20,00.**

**Und so bestellen Sie die Vollversion**

## Weitere Programme unserer Spielebox-Reihe



**Ration 1.01** ist ein Kartenspiel, dessen Spielregeln ähnlich denen des vom Skatspiel bekannten Ramsch sind. Preis der Vollversion: **DM 20,00**



**Siebzehndvier 1.0** ist dem amerikanischen Black Jack eng verwandt. Preis der Vollversion: **DM 10,00**



**Zocken 1.0** ist eine vollkommen neue Art mit dem Computer zu zocken. Preis der Vollversion: **DM 10,00**



**WinChips 1.01** ist eine unkonventionelle Umsetzung von "Vier Gewinnt!". Preis der Vollversion: **DM 10,00**



**WinLozzi 1.0** ist wohl eine der schnellsten Arten sein Geld zu verlieren. Preis der Vollversion: **DM 10,00**

**Achtung!** Als registrierter Anwender von Offiziersskat 2.01 können Sie die zuvor genannten fünf Programme für **zusammen nur DM 20,00** als Spielebox-Sammlung bestellen.

### Jetzt neu:



**Doppelkopf Professionell 1.0** ist eines der spannendsten und abwechslungsreichsten Kartenspiele überhaupt. Zahlreiche Optionen und Spielvarianten sorgen für langanhaltende Unterhaltung. Preis: DM 30,00

Anwender die im Besitz eines Druckers sind, verwenden für die Bestellung am besten das Registrierungsformular bzw. die Registrierungskarte oder die Datei REGIST.TXT. Ansonsten reicht auch eine formlose Bestellung.

Alle hier beschriebenen Programme laufen unter Windows 3.1x, WinOS/2 und Windows 9x.

### **Trumpf durch Anwender bestimmen**

Wählen Sie in der Dialogbox die gewünschte Farbe indem Sie entweder den entsprechenden Button durch Anklicken oder Drücken des unterstrichenen Buchstabens betätigen. Schließen Sie anschließend die Box, indem Sie den OK-Button betätigen.

Das Betätigen des OK-Buttons entfällt, wenn Sie die gewünschte Farbe doppelklicken.

### **Begrüßungsdialog**

Dieses Fenster wird Ihnen automatisch nach dem Start von OFFIZIERSSKAT angezeigt. Von hier aus haben Sie die Möglichkeit, das Spiel direkt mit den aktuellen Einstellungen zu starten oder vor dem Spielbeginn die Einstellungen zu ändern. In der Sharewarefassung können Sie von hier aus auch das Registrierungsformular aufrufen.

Die Spieleinstellungen können Sie auch während einer laufenden Partie durch Auswählen des Menüs "Spiel/Einstellungen ..." ändern.

Der Begrüßungsdialog ist in der Vollversion abschaltbar.

Bitte beachten Sie, daß es in der Sharewareversion, nach einer gewissen Anzahl von Programmstarts nicht mehr möglich ist, von hier aus direkt ins Spiel zu gelangen. In diesem Fall wählen Sie bitte den Button "Registrierungsformular".

Siehe auch: [Einschränkungen der Sharewareversion](#)

