#Mem Addr	#Ma- chine Code	#Branch/Call Target	#Mnemonic	Assemble Instructions
				1,000
				Monarch2090
				###### Register use #######
				THEFT REGISCEL USE HERRETTE
		#define	LO r4	Walze links oben
		#define	LU r3	Walze links unten
		#define	MI r2	Walze in der Mitte
		#define	RO rO	Walze rechts oben
		#define	RU r1	Walze rechts unten
		#define	GELD_PF_EINER rC	Münzspeicher 1 Pf (immer 0)
		#define	GELD_PF_ZEHNER rD	Münzspeicher 10 Pf
		#define	GELD_DM_EINER rE	Münzspeicher 1 DM
		#define	GELD_DM_ZEHNER rF	Münzspeicher 10 DM
		#define	S EINER rD	Sonderspiele Einer (im Speicherregister)
		#define	S_ZEHNER rE	Sonderspiele Zehner (im Speicherregister)
		#define	S_HUNDERTER rF	Sonderspiele Hunderter (im SR, immer 0)
		#define	DELTA_C r4	auf 0 setzen nach Walzenlauf wg. Anzeige
		#define	DELTA_D r5	Gewinn/Abzug Geld/Sonderspiele
		#define	DELTA_E r6	Gewinn/Abzug Geld/Sonderspiele
		#define	DELTA_F r7	Gewinn/Abzug Geld/Sonderspiele
		-1	7 H 17 - 0	City Mantanah lad Ga
		<pre>#define #define</pre>	ZÄHLER r8 ZAHL09 r9	für Warteschleife
		#define	TASTE r9	Zufallszahl über Eingänge 1-4 nicht verwendet, optional
		#define	STATUS rA	Wenn Sonderspiele, dann 1, sonst 0
		" GOLLITO	311133 111	nem senaersprene, dam 1, sense c
		#define	CHANCE1 r8	Symbol links und rechts gleich I
		#define	CHANCE2 r9	Symbol links und rechts gleich II
		#define	GEWINNSYMBOL rB	erzieltes Gewinnsymbol
				####### Program #######
0x00	RO되	start0	CLEAR	""""""""""""""""""""""""""""""""""""""
0x00			DISP #4,GELD PF EINER	
0x02			KIN GELD_DM_EINER	Geld einwerfen
0x03			DZHX	
0x04		start	MOVI #E,DELTA_D	-20 Pf
0x05			CALL DeltaSub	
0x06			CMPI #F,rF	RF=F? Dann Speicher leer
0x07	E00	<mark>)</mark>	BRZ start0	
0x08	907	<u>\</u>	CMPI #0,STATUS	Keine Sonderspiele?
0x00			BRZ start2	Dann Zähler nicht anzeigen
0x0A			EXRM	
0×0E			DISP #2,S_EINER	
0×0C			CALL Anzeige	Sonderspiele anzeigen
0×0E		5	MOVI #F,DELTA_D	-1 Spiel
0×0E			CALL DeltaSub	
0x0F			CMPI #F,rF	Sonderspiele nach Abzug unter 0?
0x10			BRZ LöscheStatus	dann Status auf O setzen (keine Sonderspiele mehr)
0x11	. C14	1	GOTO start1	

#Mem Addr		#Branch/Call Target	#Mnemonic	Assemble Instructions
0 10	1.07	- · · · · · ·	10.077	
0x12		LöscheStatus	MOVI #0,STATUS	Otatus in Contahannanistan hanisana
0x13		1	MAS STATUS	Status in Speicherregister kopieren
0x14		start1	CALL Anzeige	
0x15	F0E		EXRM	
0x16	E/C	start2	DISP #4,GELD PF EINER	
0x10 $0x17$	BF6		CALL Anzeige	
02117	DI 0		oner mizerge	
0x18	F50		DISP #5,RO	Walzen darstellen
0x19	FD9	stopL	DIN ZAHL09	Linke Walze ermitteln
0x1A			MOVI #A,LO	1,20 DM (2x)
0x1B	143		MOVI #4,LU	40 Pf
0x1C			CMPI #7,ZAHL09	
0x1D			BRC L fertig	
0x1E	1C4		MOVI #C,LO	1,60 DM (2x)
0x1F	959		CMPI #5,ZAHL09	
0x20			BRC L_fertig	
0x21			MOVI #B,LO	1,40 DM
0x22	949		CMPI #4,ZAHL09	
0x23	D33		BRC L_fertig	
0x24	184		MOVI #8,LO	80 Pf
0x25	939		CMPI #3,ZAHL09	
0x26	D33		BRC L_fertig	
0x27	1B4		MOVI #B,LO	1,40 DM
0x28	193		MOVI #9,LU	1 DM
0x29	929		CMPI #2,ZAHL09	
0x2A			BRC L_fertig	
0x2B			MOVI #8,LO	80 Pf
0x2C			CMPI #1,ZAHL09	
0x2D			BRC L_fertig	
0x2E			MOVI #E,LO	Krone
0x2F			CMPI #0,ZAHL09	
0x30			BRC L_fertig	****
0x31			MOVI #F,LO	König
0x32			MOVI #D,LU	2 DM
0x33	BF.0	L_fertig	CALL Anzeige	
0x34	EDO	stopR	DIN ZAHL09	Rechte Walze ermitteln
0x34 0x35		acohy	MOVI #F,RO	König
0x35			MOVI #F,RO	konig 2 DM
0x36 0x37			CMPI #8,ZAHL09	Z DPI
0x37			BRC R fertig	
0x38			MOVI #E,RO	Krone
0x39			MOVI #9,RU	1 DM
0x3A 0x3B			CMPI #7, ZAHL09	
0x3C			BRC R fertig	
0x3D			MOVI #8,RO	80 Pf (1 DM schon gesetzt)
0x3E			CMPI #6,ZAHL09	,
0x3F			BRC R fertig	
0x40			MOVI #B,RU	1,40 DM (80 Pf RU schon gesetzt)
0x41			CMPI #5,ZAHL09	
0x42			BRC R fertig	
0x43			MOVI #C,RO	1,60 DM (2x)
0×44			MOVI #4,RU	40 Pf
0x45			CMPI #3,ZAHL09	
0x46			BRC R fertig	
0x47			MOVI #A,RO	1,20 DM (40 Pf RU schon gesetzt) (2x)
0x48	919		CMPI #1,ZAHL09	

#Mem Addr		#Branch/Call Target	#Mnemonic	Assemble Instructions		
	Code			Assemble instructions		
0 10	D 4 D					
0x49 0x4A	D4B 180		BRC R_fertig MOVI #8,RO	80 Pf (40 Pf RU schon	~~~~+~+\	(2x)
UX4A	100		MOV1 #0, RO	00 PI (40 PI RO SCHOIL	gesetzt) ((ZX)
0x4B	BF6	R fertig	CALL Anzeige			
0x4C	FD9	stopM	DIN ZAHL09	Mittlere Walze ermitte	eln	
0x4D	142		MOVI #4,MI	40 Pf	(2x)	
0x4E	979		CMPI #7,ZAHL09			
0x4F	D5D 182		BRC M_fertig	80 Pf	(2)	
0x50 0x51	959		MOVI #8,MI CMPI #5,ZAHL09	80 PI	(2x)	
0x51	D5D		BRC M fertig			
0x53	1A2		MOVI #A, MI	1,20 DM	(2x)	
0x54	939		CMPI #3,ZAHL09			
0x55	D5D		BRC M_fertig			
0x56			MOVI #C,MI	1,60 DM		
0x57	929		CMPI #2,ZAHL09			
0x58 0x59	D5D 1D2		BRC M_fertig MOVI #D,MI	2 DM	(2x)	
0x59 0x5A	909		CMPI #0,ZAHL09	Z DM	(44)	
0x5B	D5D		BRC M fertig			
0x5C	1F2		MOVI #F,MI	König		
0x5D	BF6	M_fertig	CALL Anzeige			
0x5E	108		MOVI #0,CHANCE1	Gewinnabtastung		
0x5F	109		MOVI #0, CHANCE2			
0x60	10B		MOVI #0,GEWINNSYMBOL			
0x61	BFC		CALL LöscheDelta			
0x62	840	ChanceA	CMP LO, RO			
0x63			BRZ erste Chance			
0x64			CMP LO, RU			
0x65			BRZ erste_Chance			
0x66			GOTO ChanceB			
0x67	048	erste_Chance	MOV LO, CHANCE1			
0x68	830	 ChanceB	CMP LU,RO			
0x69			BRZ zweite Chance			
0x6A	831		CMP LU, RU			
0x6B			BRZ zweite_Chance			
0x6C			GOTO Mitte			
0x6D	039	zweite_Chance	MOV LU, CHANCE2			
0×6E	9F2	Mitte	CMPI #F,MI	König (Joker) in der N	 Mitte?	
0x6F			BRZ Joker ja	J (11 52) 211 001 1	-	
0x70	C79		GOTO Joker_nein			
0x71		Joker_ja	MOVI #2,GEWINNSYMBOL	Mindestens 20 Pf		
0x72			CMP CHANCE1, GEWINNSYMBOL	Höchste Chance = Gewir	nn	
0x73 0x74	D75 08B		BRC aaa MOV CHANCE1, GEWINNSYMBOL	besserer Gewinn		
0x74 0x75		aaa	CMP CHANCE2, GEWINNSYMBOL	DEPOSITET GENTIII		
0x76			BRC bbb			
0x77	09B		MOV CHANCE2, GEWINNSYMBOL	bester Gewinn		
0x78	C81	bbb	GOTO symbol			
0x79		Joker_nein	CMP MI, CHANCE1	Normale Gewinnmöglich	keit	
0x7A	E7C		BRZ gewinn1			
0x7B 0x7C		gewinn1	GOTO test2 MOV CHANCE1, GEWINNSYMBOL			
UXIC	UOB	Acminit	PIOV CHANCEL, GEWINNSIMOUL	<u>l</u>		

#Mem Addr		#Branch/Call Target	#Mnemonic	Assemble Instructions
0x7D	829	test2	CMP MI, CHANCE2	
0x7E		CE3 CZ	BRZ gewinn2	
0x7E 0x7F			GOTO symbol	
0x71		gewinn2	MOV CHANCE2, GEWINNSYMBOL	
0x81		symbol	CMPI #9,GEWINNSYMBOL	1 DM?
0x82			BRZ G100	
0x83			BRC Gewinn120	
0x84		G100	GOTO GewinnBis80Pf	H 10
0x85	LAS	GIUU	MOVI #A, DELTA_D	Hex 10
0x86	9AB	Gewinn120	CMPI #A,GEWINNSYMBOL	1,20 DM?
0x87			BRZ G120	1,20 511.
0x87			GOTO Gewinn140	
0x89		G120	MOVI #C, DELTA D	Hex 12
			_	
0x8A	9BB	Gewinn140	CMPI #B,GEWINNSYMBOL	1,40 DM?
0x8B	E8D		BRZ G140	
0x8C			GOTO Gewinn160	
0x8D	1E5	G140	MOVI #E,DELTA_D	Hex 14
0 0 0	0.00	2 1 1 6 0		1 60 200
0x8E		Gewinn160	CMPI #C,GEWINNSYMBOL	1,60 DM?
0x8F			BRZ G160	Maharata 1 CO DM alama O DM mahara
0x90			BRC Erhöhung	Mehr als 1,60 DM, dann 2 DM geben (Gewinnkombinationen DDD, EFE, FFF)
0x91			GOTO SoSpTest	
0x92		G160	MOVI #0,DELTA_D	Hex 16
0x93			MOVI #1,DELTA_E	Hex 16
0x94	C96		GOTO SoSpTest	
0x95	0B5	GewinnBis80Pf	MOV GEWINNSYMBOL, DELTA_D	00 Pf, 20 Pf, 40 Pf, 80 Pf (Hex = Dez)
0.06	017	G G F .	CMDT #1 CFD FILE	
0x96 0x97		SoSpTest	CMPI #1,STATUS	Laufen gerade Sonderspiele? dann auf kariertes Feld oder Gewinn
0897	E99		BRZ Test2DM	testen
0x98	CA3		GOTO GongTest	
7,130	3113			
0x99	90B	Test2DM	CMPI #0,GEWINNSYMBOL	Irgendeinen Gewinn erzielt?
0×9A	DA0		BRC Erhöhung	dann Gewinn auf 2 DM erhöhen
0x9B	942	TestKaro	CMPI #4,MI	Mitte 40 Pf?
0x9C	EA0		BRZ Erhöhung	dann Gewinn auf 2 DM erhöhen
0x9D	9C2		CMPI #C,MI	Mitte 2 DM oder König?
0x9E			BRC Erhöhung	dann Gewinn auf 2 DM erhöhen
0x9F	CA8		GOTO GewinnAnzeige	
0xA0	145	Erhöhung	MOVI #4, DELTA D	2 DM (Hex 20)
0xA1		-	MOVI #1, DELTA E	, ,
0xA2			GOTO Ton	direkt Ton ausgeben
0xA3		GongTest	CMPI #0,DELTA_D	Nichts gewonnen?
0xA4	EA8		BRZ GewinnAnzeige	Dann anzeigen
0xA5		Ton	MOVI #F, TASTE	Cound ongoings Turnery 1 and 1
0xA6			DOT CELD DE EINED	Sound erzeugen, Ausgang 1 auf 1 setzen Ausgang 1 auf 0 setzen
0xA7	FEC		DOT GELD_PF_EINER	Ausyang I auf V Setzen
0xA8	FOF	GewinnAnzeige	EXRA	Gewinn anzeigen
0xA9			MOVI #0,GELD PF EINER	LO löschen
0xAA			DISP #3,GELD PF EINER	
0xAB			CALL Anzeige	

Code			#Branch/Call	#Mnemonic	100
Oxform			Target		Assemble Instructions
Oxab					
OAAD					
Oxes					Münzspeicher anzeigen
Oxform					
OND					
OxD2 31	UADU	F 02		D13001	
ORB SES STO SOGWINN ORB SES TABLEAUTEST SOTO SOGWINN ORB SES TABLEAUTEST EXEM Sonderspiele-Register einblenden ORB SES TABLEAUTEST EXEM Sonderspiele-Register einblenden ORB SES TABLEAUZEST TABLEAUZEST TABLEAU TESTER SONG IN der Mitte ORB SES TABLEAUZEST	0xB1	BFC		CALL LöscheDelta	Geldgewinne löschen
ORB SES STO SOGWINN ORB SES TABLEAUTEST SOTO SOGWINN ORB SES TABLEAUTEST EXEM Sonderspiele-Register einblenden ORB SES TABLEAUTEST EXEM Sonderspiele-Register einblenden ORB SES TABLEAUZEST TABLEAUZEST TABLEAU TESTER SONG IN der Mitte ORB SES TABLEAUZEST					
ONB			Tableau		
OMDS					dann Gewinntableau testen
CMPS	0xB4	CD5		GOTO SoGewinn	
OxB6	0xB5	FOE	 TableauTest	EXRM	Sonderspiele-Register einblenden
Ox85					
OXB8 OCH SOTO EndeTableau kein König in der Mitte OXB9 SIE Tableau2st CMPI #1,5_ZEHNER Pos 16? OXBB CC2 GOTO Tableau18t OXBC CC3 GOTO Tableau18t OXBC CC4 GOTO Tableau18t OXC0 125 MOVI #2,DELTA D OXC1 CD4 GOTO EndeTableau OXC2 906 Tableau18t CMPI #0,8_ZEHNER Positionen 1-15? OXC3 DD4 BRC EndeTableau OXC4 990 CMPI #9,8_EINER Pos 1-9 OXC5 DCC BRC Tableau10 OXC5 DCC BRC Tableau10 OXC6 125 MOVI #2,DELTA D Mind 2 Sonderspiele geben OXC7 91D CMPI #1,8_EINER Pos 1? OXC8 DD4 BRC EndeTableau OXC9 145 Gewinn20S MOVI #4,DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OXCA 116 MOVI #1,DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OXCA 116 MOVI #1,DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OXCA 116 MOVI #1,DELTA_D 40 Sonderspiele (Hex 14) OXCA 116 MOVI #1,DELTA_D 50 Sonderspiele (Hex 14) OXCA 116 MOVI #1,DELTA_D 50 Sonderspiele (Hex 14) OXCA 116 MOVI #1,DELTA_D 70 Sonderspiele (Hex 14) OXCA 116 MOVI #2,DELTA_D 70 Sonderspiele-Register ausblenden OXCB CD4 GOTO EndeTableau 70 Sonderspiele-Register ausblenden OXCB CD4 FOEEndeTableau 71 Sonderspiele ge	0xB6	9F2			Tableau testen: König in der Mitte?
Ox89	V ·				
OxBB EBC BRZ Tableau16 OxBB CC2 GOTO Tableau18t OxBC 90D Tableau16 CMPI #0, S EINER OxBD EBF BRZ Gewinn50S OxBB CC2 GOTO Tableau18t OXBB CC2 GOTO Tableau18t OXCI CD4 GOTO EndeTableau OXCI CD4 GOTO EndeTableau OXC2 90E Tableau1St CMPI #0, S_ZEHNER Positionen 1-15? OXC3 DD4 BRC EndeTableau Positionen 1-15? OXC3 DD4 BRC EndeTableau Pos 1-9 OXC3 DD4 BRC Tableau10 Mind 2 Sonderspiele geben OXC3 DC BRC Tableau10 Mind 2 Sonderspiele geben OXC4 93D CMPI #1, S_EINER Pos 1? OXC5 DC BRC EndeTableau Pos 1? OXC6 DA BRC EndeTableau Pos 1? OXC7 91D CMPI #1, S_EINER Pos 1? OXC8 DA GOTO EndeTableau Pos 10?	0xB8	CD4		GOTO EndeTableau	kein König in der Mitte
OxBB EBC BRZ Tableau16 OxBB CC2 GOTO Tableau18t OxBC 90D Tableau16 CMPI #0, S EINER OxBD EBF BRZ Gewinn50S OxBB CC2 GOTO Tableau18t OXBB CC2 GOTO Tableau18t OXCI CD4 GOTO EndeTableau OXCI CD4 GOTO EndeTableau OXC2 90E Tableau1St CMPI #0, S_ZEHNER Positionen 1-15? OXC3 DD4 BRC EndeTableau Positionen 1-15? OXC3 DD4 BRC EndeTableau Pos 1-9 OXC3 DD4 BRC Tableau10 Mind 2 Sonderspiele geben OXC3 DC BRC Tableau10 Mind 2 Sonderspiele geben OXC4 93D CMPI #1, S_EINER Pos 1? OXC5 DC BRC EndeTableau Pos 1? OXC6 DA BRC EndeTableau Pos 1? OXC7 91D CMPI #1, S_EINER Pos 1? OXC8 DA GOTO EndeTableau Pos 10?	0×₽0	01E	Tahlaau2C+	CMPT #1 C 7FHNFD	Pos 162
OxBB CC2 GOTO Tableau15t OxBC 900 Tableau16 CMFI #0.5 EINER OxBB DBF BFZ Gewinn50S BFZ Gewinn50S OxBB CC2 GOTO Tableau15t 50 Sonderspiele (Hex 32) OxCD 125 MOVI #2.DELTA D 50 Sonderspiele (Hex 32) OxC1 CD4 GOTO Enderableau OxC2 90B Tableau15t CMFI #0.5 ZEHNER Positionen 1-15? OxC3 DD4 BRC EndeTableau Positionen 1-15? OxC3 DD4 BRC EndeTableau Pos 1-9 OxC3 DD4 BRC EndeTableau Mind 2 Sonderspiele geben OxC4 99B CMFI #1.5 EINER Pos 1-9 OxC5 DC BRC Tableau10 Mind 2 Sonderspiele geben OxC6 125 MOVI #1.5 EINER Pos 1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau Pos 1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau 20 Sonderspiele (Hex 14) OxC9 CD4 GOTO EndeTableau OXC1 EndeTableau OxC9 GCD4 GCD7			Tanteauzot	_	100 10:
OxBC 90T Tableau16 CMPI #0,S EINER OxBD EBF BRZ Gewinn50S OxBF 136 Gewinn50S MOVI #3,DELTA_E 50 Sonderspiele (Hex 32) OxC0 125 MOVI #2,DELTA_D 50 Sonderspiele (Hex 32) OxC1 CD4 GOTO EndeTableau OxC2 90F Tableau1St CMFI #0,S ZEHNER Positionen 1-15? OxC3 DD4 BRC EndeTableau Pos 1-9 OxC3 DD4 BRC EndeTableau MovI #2,DELTA_D Mind 2 Sonderspiele geben OxC4 99F CMPI #1,S EINER Pos 1-9 OxC5 DC BRC Tableau10 Mind 2 Sonderspiele geben OxC6 125 MOVI #2,DELTA_D Mind 2 Sonderspiele geben OxC7 91D CMPI #1,S EINER Pos 1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau 20 Sonderspiele (Hex 14) OxC9 145 Gewinn20S MOVI #1,DELTA_E 20 Sonderspiele (Hex 14) OxC9 60TO GOTO EndeTableau 00 COTO EndeTableau OxC9 BRZ Gewinn10S 00 COTO EndeTableau					
0xBE CC2 GOTO Tableau1St Double Tableau1St So Sonderspiele (Hex 32) 0xC0 125 MOVI #3, DELTA_D 50 Sonderspiele (Hex 32) 0xC1 CD4 GOTO EndeTableau 0xC2 90E Tableau1St CMPI #0,S_ZEHNER Positionen 1-15? 0xC3 DD4 BRC EndeTableau Pos 1-9 0xC3 DDC BRC Tableau10 Mind 2 Sonderspiele geben 0xC5 DCC BRC Tableau10 Mind 2 Sonderspiele (Hex 14) 0xC6 125 MOVI #2, DELTA_D Mind 2 Sonderspiele (Hex 14) 0xC7 91D CMPI #1, S_EINER Pos1? 0xC8 DD4 BRC EndeTableau 20 Sonderspiele (Hex 14) 0xC9 145 Gewinn20S MOVI #4, DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) 0xC8 CD4 GOTO EndeTableau 20 Sonderspiele (Hex 14) 0xC9 9AD Tableau10 CMPI #A, S_EINER Pos 10? 0xC0 9AD Tableau10 CMPI #A, DELTA_D Pos 10? 0xC0 9CF BRZ Gewinn10S Pos 15? 0xD1			Tableau16		
0xBF 136 Gewinn50S MOVI #3, DELTA_E 50 Sonderspiele (Hex 32) 0xC0 125 MOVI #2, DELTA_D 0xC1 CD4 GOTO EndeTableau 0xC2 90E Tableau1St CMPI #0,S_ZEHNER Positionen 1-15? 0xC3 DD4 BRC EndeTableau Positionen 1-15? 0xC4 99D CMPI #9,S_EINER Pos 1-9 0xC5 DCC BRC Tableau10 Mind 2 Sonderspiele geben 0xC5 DCC BRC Tableau10 Mind 2 Sonderspiele geben 0xC7 91D CMPI #1,S_EINER Pos1? 0xC8 DD4 BRC EndeTableau 20 Sonderspiele (Hex 14) 0xC9 145 Gewinn20S MOVI #1, DELTA_E 20 Sonderspiele (Hex 14) 0xC9 145 Gewinn20S MOVI #1, DELTA_E Pos 10? 0xC0 9AD Tableau10 CMPI #A,S_EINER Pos 10? 0xC0 9AD Tableau10 CMPI #A,S_EINER Pos 10? 0xC0 9AD Tableau10 CMPI #A,DELTA_D Pos 15? 0xC0 9AD Tableau14 CMPI #F,S_EINER Pos 15? <td>0xBD</td> <td>EBF</td> <td></td> <td>BRZ Gewinn50S</td> <td></td>	0xBD	EBF		BRZ Gewinn50S	
OxCO					
OxC2 90E Tableau1St CMPI #0,S_ZEHNER Positionen 1-15? OxC3 DD4 BRC EndeTableau OxC4 99D CMPI #9,S_EINER Pos 1-9 OxC5 DCC BRC Tableau10 OxC6 125 MOVI #2,DELTA_D Mind 2 Sonderspiele geben OxC7 91D CMPI #1,S_EINER Pos1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau OxC9 145 Gewinn2OS MOVI #4,DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxCA 116 MOVI #1,DELTA_E OxCB CD4 GOTO EndeTableau OxCC 9AD Tableau10 CMPI #A,S_EINER Pos 10? OxCC BCF BRZ Gewinn1OS OxCC GOTO Tableau14 OxCC TABLEAU10 MOVI #A,DELTA_D OXCD CD CD GOTO Tableau14 OXCC SOTO SOTO Tableau14 OXCC SOTO SOTO SOTO SOTO SOTO SOTO SOTO SO			Gewinn50S		50 Sonderspiele (Hex 32)
OxC2 90B TableaulSt CMPI #0,S_ZEHNER Positionen 1-15? OxC3 DD4 BRC EndeTableau OxC4 99D CMPI #9,S_EINER Pos 1-9 OxC5 DCC BRC Tableaul0 OxC6 125 MOVI #2,DELTA_D Mind 2 Sonderspiele geben OxC7 91D CMPI #1,S_EINER Pos1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau OxC9 145 Gewinn20S MOVI #4,DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxC8 DD4 GOTO EndeTableau OxC9 GOTO EndeTableau OxCC 9AD Tableaul0 CMPI #A,S_EINER Pos 10? OxCC 9AD Tableaul10 CMPI #A,S_EINER Pos 10? OxCC DXCD BCF BRZ Gewinn10S OXCE CD0 GOTO Tableaul4 OXCF 1AS Gewinn10S MOVI #A,DELTA_D OXD 9FD Tableaul4 CMPI #F,S_EINER Pos 15? OXD SD3 BRZ Gewinn2S OXD SD3 BRZ Gewinn2S OXD SD4 GOTO EndeTableau OXD SD5 BRZ Gewinn2S OXD SD7 Tableaul4 CMPI #F,S_EINER Pos 15? OXD SD8 GOTO EndeTableau OXD SD8 GOTO EndeTableau OXD SD8 SOGEWINN SONDETA_D OXD SD9 EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden OXD SOGEWINN CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge					
OxC4 99D CMPI #9, S_EINER Pos 1-9 OxC5 DCC BRC Tableau10 OxC6 125 MOVI #2, DELTA_D Mind 2 Sonderspiele geben OxC7 91D CMPI #1, S_EINER Pos1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau OxC9 145 Gewinn20S MOVI #4, DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxCA 116 MOVI #1, DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxCA 116 MOVI #1, DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxCB CD4 GOTO EndeTableau OxCC 9AD Tableau10 CMPI #A, S_EINER Pos 10? OxCD ECF BRZ Gewinn10S OxCE CD0 GOTO Tableau14 OxCF 1A5 Gewinn10S MOVI #A, DELTA_D OXCF 1A5 Gewinn10S MOVI #A, DELTA_D OXD 9FD Tableau14 CMPI #F, S_EINER Pos 15? OXD1 ED3 BRZ Gewinn2S OXD2 CD4 GOTO EndeTableau OXD3 125 Gewinn2S MOVI #2, DELTA_D OXD4 FOE EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden OXD5 906 SoGewinn CMPI #0, DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge	0xC1	CD4		GOTO EndeTableau	
OxC4 99D CMPI #9,S EINER Pos 1-9 OxC5 DCC BRC Tableau10 OxC6 125 MOVI #2,DELTA_D Mind 2 Sonderspiele geben OxC7 91D CMPI #1,S_EINER Pos1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau OxC9 145 Gewinn20S MOVI #4,DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxCA 116 MOVI #1,DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxCB CD4 GOTO EndeTableau OxCC 9AD Tableau10 CMPI #A,S_EINER Pos 10? OxCD ECF BRZ Gewinn10S OxCE CD0 GOTO Tableau14 OxCF 1A5 Gewinn10S MOVI #A,DELTA_D OXCB DO GOTO Tableau14 OXCF 1A5 Gewinn10S MOVI #A,DELTA_D OXDD 9FD Tableau14 CMPI #F,S_EINER Pos 15? OXD1 ED3 BRZ Gewinn2S OXD2 CD4 GOTO EndeTableau OXD3 125 Gewinn2S MOVI #2,DELTA_D OXD4 FOE EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden OXD5 906 SoGewinn CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge	0xC2	90E	Tableau1St	CMPI #0,S ZEHNER	Positionen 1-15?
OxC6 125 MOVI #2, DELTA_D Mind 2 Sonderspiele geben OxC7 91D CMPI #1, S_EINER Pos1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau OxC9 145 Gewinn2OS MOVI #4, DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxC8 116 MOVI #1, DELTA_E GOTO EndeTableau OxC8 GAD TableaulO CMPI #A, S_EINER Pos 10? OxCC 9AD TableaulO CMPI #A, S_EINER Pos 10? OxCC DECF BRZ Gewinn1OS OxCE CDC GOTO Tableaul4 OxCF 1A5 Gewinn1OS MOVI #A, DELTA_D OxD 9FC Tableaul4 CMPI #F, S_EINER Pos 15? OxD BD3 BRZ Gewinn2S OxD2 CD4 GOTO EndeTableau OxD3 125 Gewinn2S MOVI #2, DELTA_D OXD4 FOE EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden OXD5 906 SoGewinn CMPI #0, DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge	0xC3	DD4		· —	
OxC6 125 MOVI #2, DELTA_D Mind 2 Sonderspiele geben OxC7 91D CMPI #1, S_EINER Pos1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau OxC9 145 Gewinn20S MOVI #4, DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxCA 116 MOVI #1, DELTA_E OxCB CD4 GOTO EndeTableau OxCC 9AD Tableau10 CMPI #A, S_EINER Pos 10? OxCC DECF BRZ Gewinn10S OxCE CD0 GOTO Tableau14 OxCF 1A5 Gewinn10S MOVI #A, DELTA_D OxCB CD0 9FT Tableau14 CMPI #F, S_EINER Pos 15? OxD0 9FT Tableau14 CMPI #F, S_EINER Pos 15? OxD1 ED3 BRZ Gewinn2S OxD2 CD4 GOTO EndeTableau OxCB CD5 GOTO EndeTableau OxD3 125 Gewinn2S MOVI #2, DELTA_D OXD4 F0E EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden OXD5 906 SoGewinn CMPI #0, DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge					
OxC6 125 MOVI #2, DELTA_D Mind 2 Sonderspiele geben OxC7 91D CMPI #1, S_EINER Pos1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau OxC9 145 Gewinn20S MOVI #4, DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxCA 116 MOVI #1, DELTA_E OXCB CD4 GOTO EndeTableau OXCC 9AD Tableau10 CMPI #A, S_EINER Pos 10? OXCD ECF BRZ Gewinn10S OXCE CD0 GOTO Tableau14 OXCF 1A5 Gewinn10S MOVI #A, DELTA_D OXD0 9FD Tableau14 CMPI #F, S_EINER Pos 15? OXD1 ED3 BRZ Gewinn2S OXD2 CD4 GOTO EndeTableau OXD3 125 Gewinn2S MOVI #2, DELTA_D OXD4 F0E EndeTableau EXRM Sonderspiele Register ausblenden OXD5 996 SoGewinn CMPI #0, DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge				_	Pos 1-9
OxC7 91D CMPI #1,S_EINER Pos1? OxC8 DD4 BRC EndeTableau OxC9 145 Gewinn20S MOVI #4,DELTA_D 20 Sonderspiele (Hex 14) OxCA 116 MOVI #1,DELTA_E OxCB CD4 GOTO EndeTableau OxCC 9AD Tableau10 CMPI #A,S_EINER Pos 10? OxCC DECF BRZ Gewinn10S OxCE CD0 GOTO Tableau14 OxCF 1A5 Gewinn10S MOVI #A,DELTA_D OxDD 9FD Tableau14 CMPI #F,S_EINER Pos 15? OxD1 ED3 BRZ Gewinn2S OxD2 CD4 GOTO EndeTableau OxD3 125 Gewinn2S MOVI #2,DELTA_D OXD4 F0E EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden OXD5 996 SoGewinn CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge					Mind O Gardenaniala sahar
0xC8DD4BRC EndeTableau0xC9145 Gewinn20SMOVI #4,DELTA_D20 Sonderspiele (Hex 14)0xCA116MOVI #1,DELTA_E0xCBCD4GOTO EndeTableau0xCC9AD Tableau10CMPI #A,S_EINERPos 10?0xCDECFBRZ Gewinn10S0xCECD0GOTO Tableau140xCF1A5 Gewinn10SMOVI #A,DELTA_D0xD09FD Tableau14CMPI #F,S_EINERPos 15?0xD1ED3BRZ Gewinn2S0xD2CD4GOTO EndeTableau0xD3125 Gewinn2SMOVI #2,DELTA_D0xD4FOE EndeTableauEXRMSonderspiele-Register ausblenden0xD5906 SoGewinnCMPI #0,DELTA_EÜber Tableau >=10 Sonderspiele ge	UXC6	125		MOVI #2, DELTA_D	Mind 2 Sonderspiele geben
0xC8DD4BRC EndeTableau0xC9145 Gewinn20SMOVI #4,DELTA_D20 Sonderspiele (Hex 14)0xCA116MOVI #1,DELTA_E0xCBCD4GOTO EndeTableau0xCC9AD Tableau10CMPI #A,S_EINERPos 10?0xCDECFBRZ Gewinn10S0xCECD0GOTO Tableau140xCF1A5 Gewinn10SMOVI #A,DELTA_D0xD09FD Tableau14CMPI #F,S_EINERPos 15?0xD1ED3BRZ Gewinn2S0xD2CD4GOTO EndeTableau0xD3125 Gewinn2SMOVI #2,DELTA_D0xD4FOE EndeTableauEXRMSonderspiele-Register ausblenden0xD5906 SoGewinnCMPI #0,DELTA_EÜber Tableau >=10 Sonderspiele ge	0xC7	91D		CMPI #1.S EINER	Pos1?
0xCA 116 MOVI #1,DELTA_E 0xCB CD4 GOTO EndeTableau 0xCC 9AD Tableau10 CMPI #A,S_EINER Pos 10? 0xCD ECF BRZ Gewinn10S 0xCE CD0 GOTO Tableau14 0xCF 1A5 Gewinn10S MOVI #A,DELTA_D 0xD0 9FD Tableau14 CMPI #F,S_EINER Pos 15? 0xD1 ED3 BRZ Gewinn2S 0xD2 CD4 GOTO EndeTableau 0xD3 125 Gewinn2S MOVI #2,DELTA_D 0xD4 FOE EndeTableau EXRM 0xD5 906 SoGewinn CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge				_	
OxCC 9AD Tableau10 CMPI #A,S_EINER Pos 10? OxCD ECF BRZ Gewinn10S OxCE CD0 GOTO Tableau14 OxCF 1A5 Gewinn10S MOVI #A,DELTA_D OxD0 9FD Tableau14 CMPI #F,S_EINER Pos 15? OxD1 ED3 BRZ Gewinn2S OxD2 CD4 GOTO EndeTableau OxD3 125 Gewinn2S MOVI #2,DELTA_D OxD4 FOE EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden OxD5 906 SoGewinn CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge	0xC9	145	Gewinn20S	MOVI #4,DELTA_D	20 Sonderspiele (Hex 14)
0xCC9AD Tableau10CMPI #A,S_EINERPos 10?0xCDECFBRZ Gewinn10S0xCECD0GOTO Tableau140xCF1A5 Gewinn10SMOVI #A,DELTA_D0xD09FD Tableau14CMPI #F,S_EINERPos 15?0xD1ED3BRZ Gewinn2S0xD2CD4GOTO EndeTableau0xD3125 Gewinn2SMOVI #2,DELTA_D0xD4FOE EndeTableauEXRMSonderspiele-Register ausblenden0xD5906 SoGewinnCMPI #0,DELTA_EÜber Tableau >=10 Sonderspiele ge	0xCA	116			
0xCDECFBRZ Gewinn10S0xCECD0GOTO Tableau140xCF1A5 Gewinn10SMOVI #A, DELTA_D0xD09FD Tableau14CMPI #F,S_EINERPos 15?0xD1ED3BRZ Gewinn2S0xD2CD4GOTO EndeTableau0xD3125 Gewinn2SMOVI #2, DELTA_D0xD4F0E EndeTableauEXRMSonderspiele-Register ausblenden0xD5906 SoGewinnCMPI #0, DELTA_EÜber Tableau >=10 Sonderspiele ge	0xCB	CD4		GOTO EndeTableau	
0xCDECFBRZ Gewinn10S0xCECD0GOTO Tableau140xCF1A5 Gewinn10SMOVI #A, DELTA_D0xD09FD Tableau14CMPI #F,S_EINERPos 15?0xD1ED3BRZ Gewinn2S0xD2CD4GOTO EndeTableau0xD3125 Gewinn2SMOVI #2, DELTA_D0xD4F0E EndeTableauEXRMSonderspiele-Register ausblenden0xD5906 SoGewinnCMPI #0, DELTA_EÜber Tableau >=10 Sonderspiele ge	000	0.7.5	Tablo31 ∩	CMDT #A C EINED	Pog. 102
0xCECD0GOTO Tableau140xCF1A5 Gewinn10SMOVI #A, DELTA_D0xD09FD Tableau14CMPI #F, S_EINERPos 15?0xD1ED3BRZ Gewinn2S0xD2CD4GOTO EndeTableau0xD3125 Gewinn2SMOVI #2, DELTA_D0xD4FOE EndeTableauEXRMSonderspiele-Register ausblenden0xD5906 SoGewinnCMPI #0, DELTA_EÜber Tableau >=10 Sonderspiele ge			Tantequin	-	LO2 10:
0xCF1A5Gewinn10SMOVI #A,DELTA_D0xD09FD Tableau14CMPI #F,S_EINERPos 15?0xD1ED3BRZ Gewinn2S0xD2CD4GOTO EndeTableau0xD3125 Gewinn2SMOVI #2,DELTA_D0xD4FOE EndeTableauEXRMSonderspiele-Register ausblenden0xD5906 SoGewinnCMPI #0,DELTA_EÜber Tableau >=10 Sonderspiele ge					
0xD1 ED3 BRZ Gewinn2S 0xD2 CD4 GOTO EndeTableau 0xD3 125 Gewinn2S MOVI #2,DELTA_D 0xD4 F0E EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden 0xD5 906 SoGewinn CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge			Gewinn10S		
0xD1 ED3 BRZ Gewinn2S 0xD2 CD4 GOTO EndeTableau 0xD3 125 Gewinn2S MOVI #2,DELTA_D 0xD4 F0E EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden 0xD5 906 SoGewinn CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge					
0xD2 CD4 GOTO EndeTableau 0xD3 125 Gewinn2S MOVI #2,DELTA_D 0xD4 F0E EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden 0xD5 906 SoGewinn CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge			Tableau14	_	Pos 15?
0xD3 125 Gewinn2S MOVI #2,DELTA_D 0xD4 F0E EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden 0xD5 906 SoGewinn CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge					
0xD4 F0E EndeTableau EXRM Sonderspiele-Register ausblenden 0xD5 906 SoGewinn CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge			Gewinn29		
0xD5 906 SoGewinn CMPI #0,DELTA_E Über Tableau >=10 Sonderspiele ge	0203	120	CCW 1111120	170 A T 5 DITITIT	
	0xD4	F0E	EndeTableau	EXRM	Sonderspiele-Register ausblenden
0xD6 DE1 BRC SoAnzeige dann anzeigen, da mehr als über E	0xD5	906	SoGewinn	CMPI #0,DELTA_E	Über Tableau >=10 Sonderspiele gewonnen?
pro somizerge qaim anzergen, da mem ars uper E	0×D6	DE1		BRC Scanzeigo	dann anzeigen de mehr ele über per/ppe
	סעאט	DET		Drc Sowiizerde	dann anzergen, da ment ars uber EFE/FFF
0xD7 9EB TestEFE CMPI #E,GEWINNSYMBOL Sonderspiele über EFE/FFF gewonne	0xD7	9EB	TestEFE	CMPI #E,GEWINNSYMBOL	Sonderspiele über EFE/FFF gewonnen?
0xD8 EDA BRZ FünfS	0xD8	EDA		BRZ FünfS	

	#Ma-	#Branch/Call	#Mnemonic	1
Addr		Target		Assemble Instructions
	Code			
0xD9		co	GOTO TestFFF	
0×DA		FünfS	MOVI #5,DELTA_D	5 Sonderspiele geben
0xDB			GOTO SoGewonnen	
0xDC		TestFFF	CMPI #F, GEWINNSYMBOL	
0xDD 0xDE			BRZ ZehnS	
		ZehnS	GOTO SoAnzeige MOVI #A,DELTA D	10 Condemoniale gaben
0×DF				10 Sonderspiele geben
0xE0	IIA	SoGewonnen	MOVI #1,STATUS	Statusregister auf "Sonderspiele" setzen
0xE1	9.07	SoAnzeige	CMPI #0,STATUS	Keine Sonderspiele?
0xE1			BRZ Aufräumen	dann keine Anzeige und aufräumen
UXEZ	EED		BRZ AUITAUMEN	dann kerne Anzerge und aufraumen
0xE3	FOF		EXRA	
0xE3			DISP #2,S EINER	
0xE4			CALL Anzeige	
0xE6			EXRA	
0xE0	F02		DISOUT	
0xE7			EXRM	Sonderspiele-Register einblenden
0xE9			CALL DeltaAdd	bonderspreie Register einstenden
0xEA			EXRM	Sonderspiele-Register ausblenden
OHLI	101			bonderspreie Register adssienden
0xEB	F01	Aufräumen	NOP	EXRA
VALL	101	ria i i a ameri	NOT	EXRL
				CLEAR
				EXRL
				EXRA
0	G 0 4		COMO a travet	EARA
0xEC	C04		GOTO start	
				####### Subroutines ######
				###### Subloucines #######
0xED	1F6	DeltaSub	MOVI #F, DELTA E	Einsprungadresse für Subtraktion
011111	110	Dereabas	110 11 "11 / BBB111_B	(Addition mit invertiertem HEX-Wert + 1)
				, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
0×EE	1F7		MOVI #F,DELTA F	
0xEF		DeltaAdd	ADD DELTA D, rD	
0xF0			ADC rE	
0xF1	FBF		ADC rF	
0xF2	46E		ADD DELTA_E, rE	
0xF3	FBF		ADC rF	
0xF4	47F		ADD DELTA_F,rF	wegen mögl. Subtraktion auch letzte
				Stelle "addieren"
0xF5	F07		RET	
0xF6		Anzeige	HXDZ	Konvertierung in Dez
0xF7	108		MOVI #0,ZÄHLER	
0xF8		pause1	SUBI #F,ZÄHLER	Warteschleife
0xF9			BRC pause1	
0xFA			DZHX	
0xFB	F07		RET	
0xFC	105	LöscheDelta	MOVI #0,DELTA_D	Gewinn/Abzug aus Delta-Registern löschen
0xFD			MOVI #0,DELTA_E	
0×FE			MOVI #0,DELTA_F	
0xFF	F07		RET	