

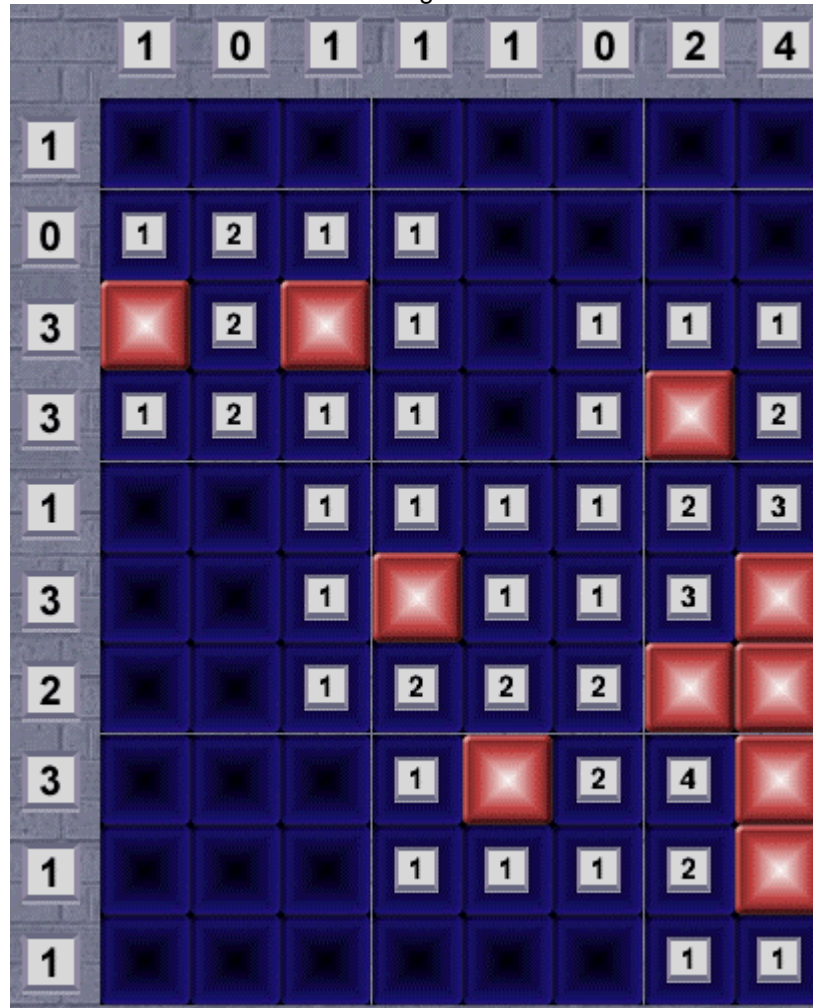
Spielanleitung

KP Minensuche

KP Minensuche wird gespielt auf einem Spielfeld mit 15 x 10 Platten. Unter den 150 Platten befinden sich, in Abhängigkeit vom Level eine vorgegebene Anzahl von Minen.

Ziel des Spieles ist alle Minen zu finden, ohne diese aufzudecken.

Zahlen am linken und oberen Rand des Spielfeldes beschreiben die Anzahl der Minen in der jeweiligen Reihe bzw. Spalte. Zahlen auf dem Spielfeld beschreiben, an wie viele Minen das jeweilige Feld angrenzt.



Auszug aus dem Spielfeld

Spielverlauf und Bedienung

Spielverlauf

Sie beginnen den **ersten Level mit 15 Minen**. Pro Level kommt eine weitere Mine dazu (also 16 im 2 Level usw.). Je nachdem welchen Spielmodus Sie gewählt haben, bekommen Sie vor jedem Start eines Levels weitere Informationen (Platten werden entfernt und vorhandene Minen gekennzeichnet).

Platten entfernen

Bedient wird das Spiel mit der Maus. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Platte wird diese entfernt. Sollte sich unter der Platte eine Mine befinden, müssen Sie den Level von vorn beginnen.

Befindet sich unter der Platte ein Leerfeld (keine Zahleninformation), werden alle Platten in der jeweiligen Reihe und Spalt bis zur ersten Zahleninformation entfernt.

Platten markieren

Haben Sie die Position einer Mine erkannt, oder vermuten Sie unter einer Platte eine Mine, können Sie diese vor unabsichtlicher Entfernung markieren. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf diese Platte klicken, wird sie rot eingefärbt. Ein Klick mit der linken Maustaste auf diese Platte bleibt nun ohne Folgen. Möchten Sie die Platte entfernen, klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste auf die Platte um die Markierung aufzuheben.

Spielmodus

Unter dem Menü **Optionen | Einstellungen...** können Sie zwischen verschiedenen Spielmoden und dem Einstiegslevel wählen. Bei dem gewählten Spielmodus erhalten Sie unterschiedliche weitere Informationen durch Klicks mittel Zufallsgenerator auf die Platten.

Weiterhin unterscheiden sich die Spielmoden ?

Spielmodus: **Einfach**

Im **ersten Level** wird **fünf** mal per Zufallsgenerator **auf eine Platte geklickt**. Es werden also mindesten fünf, nach den Spielregeln auch ev. weitere Platten entfernt. Pro Level wird die Anzahl der Klicks um jeweils eins erhöht.

Spielmodus: **Normal**

Im **ersten Level** wird **einmal** per Zufallsgenerator **auf eine Platte geklickt**. Es wird also mindesten eine, nach den Spielregeln auch ev. weitere Platten entfernt. Pro Level wird die Anzahl der Klicks um jeweils eins erhöht.

Spielmodus: **Experte**

Erst im **fünften Level** wird **einmal** per Zufallsgenerator **auf eine Platte geklickt**. Es wird also mindesten eine, nach den Spielregeln auch ev. weitere Platten entfernt. Pro Level wird die Anzahl der Klicks um jeweils eins erhöht.

Punktewertung

Sie beginnen mit einem Guthaben von **500** Punkten.

Für jeden erfolgreich abgeschlossen Level werden im Spielmodus »Einfach« **400** im Spielmodus »Normal« **450** und im Spielmodus »Experte« **500** Punkte zum Guthaben dazugezählt.

Müssen Sie einen Level wiederholen, werden von Ihrem Guthaben **100** Punkte abgezogen.

Sollten Sie im Spielverlauf eine Punktezahl erreichen, die höher ist als die in der Liste »Beste Spieler«, können Sie sich in die Liste eintragen.

Sollte Ihr Guthaben aufgebraucht sein, ist das Spiel beendet.

Vorhandene Minen werden markiert

Mit steigendem Level werden, als weitere Spielinformation vorhandene Minen gekennzeichnet.

Im **4'ten Level eine Mine**, im **9 Level 2 Minen** usw.. Diese Vorgabe ist in allen Spielmoden gleich.

Tipps:

Beachten Sie zu Beginn jedes Levels die Anzahl der Minen in den Reihen und Spalten. '0' Reihen oder Spalten können Sie sofort »frei klicken«. Die Wahrscheinlichkeit, dass sich Minen in den Schnittpunkte von Reihen und Spalten mit geringer Anzahl von Minen (1 oder 2) befinden ist gering.

Haben Sie alle Minen in der Reihe oder Spalte gefunden, entfernen Sie die noch verbleibenden Platten der Spalte oder Reihe.

Spielstand speichern und laden

Sie können ein aktuellen Spielstand speichern, nachdem Sie einen Level erfolgreich beendet haben. Wählen Sie dazu aus dem Menü »Spiele« den Eintrag »Speichern unter...«, oder klicken Sie auf das Symbol der Diskette.

Geben Sie einen gültigen Dateinamen ein. Die erforderliche Dateiendung ».min« wird automatisch angehängt.

Gespeichert wird das **Guthaben** und der erreichte **Level**.

Sie können ein gespeichertes Spiel laden. Wählen Sie dazu aus dem Menü »Spiele« den Eintrag »Spielstand laden...«, oder klicken Sie auf das Symbol des Ordners.

Wichtiger Hinweis:

Das Symbol des Ordners wird nur angezeigt, wenn Sie den Spielstand im vorgegeben Ordner speichern!

Einstellungen

Vor Spielbeginn können Sie festlegen, in welchem Level und in welchen Spielmodus Sie beginnen möchten. Weiterhin können Sie den Soundeffekt ein- bzw. ausschalten.



Klicken Sie auf die entsprechende Auswahl und bestätigen Sie Ihre Wahl mit »Übernehmen«.

Sie erhalten in Abhängigkeit vom Level ein vorgegebenes Guthaben.

In diesem Beispiel ist der gewählte Level **21** und der Spielmodus **Experte**.

Beste Spieler



Beispiel aus dem Spiel »Turm«

Sollten Sie im Laufe eines Spieles eine Punktzahl erreichen, die höher ist als ein Eintrag in der Liste der besten Spieler wird das Symbol »**Bester Spieler**« sichtbar. Klicken Sie auf das Symbol, wenn Sie sich in die Liste eintragen möchten.

Die Position (Rangfolge in der Liste) in die Sie sich eintragen können, ist markiert und es steht der Eintrag »Spieler«. Nutzen Sie die Taste »Entf« um die Markierung zu entfernen und geben Sie über die Tastatur Ihren Namen ein.

Einträge löschen

Sie haben die Möglichkeit **Namen** und die **Punkte** zu löschen.

Klicken Sie dazu auf »**Einträge löschen**«.



Sicherheitsrückfrage

Beantworten Sie die **Sicherheitsrückfrage** mit »Ja«, wenn Sie **alle Einträge löschen** möchten. Alle **Namen** werden durch **Niemand** ersetzt und die **Punkte** werden auf die Startwerte zurückgesetzt.