

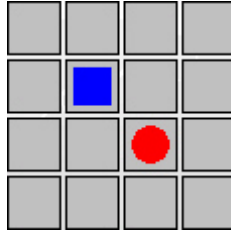
Spielanleitung

5 Gewinnt

Im Spiel **5 Gewinnt** führen Sie und der Computer abwechselnd Züge aus.

Ziel des Spieles ist es, in fünf aneinanderliegenden Feldern (horizontal, vertikal oder diagonal) eigene Spielsteine zu platzieren.

Die Spielsteine des Computers sind rot und rund, Ihre Spielsteine sind blau und quadratisch.



Die Züge werden mit den Cursortasten und der Leertaste oder Return bzw. durch Anklicken des Feldes mit der Maus ausgeführt.

Zug mit der Maus

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Feld, dass Sie markieren möchten.



Benutzung der Tastatur

Nutzen Sie die Cursortasten um ein Feld zu wählen.



Das gewählte Feld wird eingedrückt dargestellt.

Drücken Sie die Eingabe- oder die Leertaste, um das Feld zu markieren.

Spielverlauf

Vor dem Beginn einer Spielrunde können Sie entscheiden, ob Sie oder der Computer beginnen soll.

Klicken Sie auf ein Feld, wenn Sie beginnen möchten.

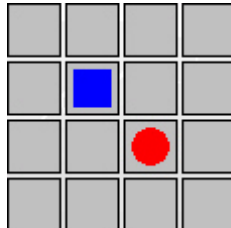
Wählen Sie »**Spiel I Computer**« beginnt aus der Menüleiste. Oder drücken Sie die Tastenkombination

»**Strg + C**«, wenn der Computer beginnen soll.

Sie und der Computer führen die Züge abwechselnd Züge aus.

Die Spielsteine des Computers sind rot und rund.

Ihre Spielsteine sind blau und quadratisch.



Spielsteine

Ende einer Spielrunde

Eine Spielrunde ist beendet, wenn Sie oder der Computer gewonnen haben. Oder kein weiterer Zug (unentschieden) mehr möglich ist.

Spielfeldgröße ändern

Die Spielfeldgröße können Sie ändern. Wählen Sie »Option I Spielfeldgröße ändern« aus der Menüleiste.

Die aktuelle Spielfeldgröße wird angezeigt.



Klicken Sie auf die Pfeile der Drehfelder, um die Spielfeldgröße zu ändern.

Klicken Sie nach der Änderung auf »Übernehmen«.

Hinweise:

Min. Größe 5 * 5 Felder.

Max. Größe 20 * 20 Felder.

Sollten Sie bereits eine Spielrunde begonnen haben, wird diese zurückgesetzt.

Statistik

Das Dialogfenster Statistik wird nach jeder Spielrunde angezeigt.



Dialogfenster Statistik

Klicken Sie auf »OK«, um das Fenster zu schließen.

Klicken Sie auf »Einträge löschen«, um alle Einträge auf 0 zu setzen.