

MRM ! pro

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MRM ! pro		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 8, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MRM ! pro	1
1.1	MRM ! pro ©1993 by Sunnysoft	1
1.2	Programminfo über Mensch rat mal ! pro	1
1.3	Bezugsadresse der Vollversion	2
1.4	Vorkasse	2
1.5	Unterschiede Demo-Vollversion	2
1.6	Einige Daten über das Spiel	3
1.7	Anleitung zu Mensch rat mal ! pro - Demo	3
1.8	Starten des Demoprogrammes	3
1.9	Die Menüs	4
1.10	Allgemeines	4
1.11	Hauptmenüpunkt Diskette	5
1.12	Menüpunkt Neu	5
1.13	Menüpunkt Laden	5
1.14	Menüpunkt Speichern	6
1.15	Menüpunkt Start	6
1.16	Menüpunkt Ende	6
1.17	Menüpunkt Programmierer	6
1.18	Hauptmenüpunkt Spieler	6
1.19	Hauptmenüpunkt Fragen	7
1.20	Hauptmenüpunkt Bilder	7
1.21	Hauptmenüpunkt Punkte	7
1.22	Starten eines Spieles und Bedienung	7
1.23	Voreinstellungen	8
1.24	Namenseingabe	8
1.25	Würfeln	9
1.26	Ziehen	9
1.27	Informationsblock	9
1.28	Spielregeln	9
1.29	Sonderfelder	10

1.30	Feld mit einem Fragezeichen	11
1.31	Feld mit drei Fragezeichen	11
1.32	Feld mit Pinsel	12
1.33	Rastern	12
1.34	Blenden	13
1.35	Feld mit 3 Z	13
1.36	Feld mit Totenkopf	13
1.37	Feld mit Kreuz	13
1.38	Feld mit rotem Abzweiger	13
1.39	Erzeugen von Sonderfeldern	14
1.40	Allgemeines	14
1.41	Erzeugtes Feld mit Achtungsschild (Blocker)	15
1.42	Erzeugtes Feld mit Totenkopf	15
1.43	Erzeugtes Feld mit Elektroblitz	16
1.44	Erzeugtes Feld mit Magnet	16
1.45	Spielende	16
1.46	Punkteählung	16
1.47	Werfen	17
1.48	Totenkopf- und Kreuzfeld	17
1.49	Fragen	17
1.50	Superfrage	17
1.51	Bilder	18
1.52	Zielfelder	18

Chapter 1

MRM ! pro

1.1 MRM ! pro ©1993 by Sunnysoft

Bei diesem Spiel handelt es sich nur um die Demoversion des ↔
Spieles

Mensch rat mal ! pro

1
Vollversion

2
Unterschiede Demo-
Vollversion

3
Programmdateien

4
Anleitung

1.2 Programminfo über Mensch rat mal ! pro

©1993 by Sunnysoft
Eugen-Roth-Straße 25
8430 Neumarkt
(ab Juli 1993 Postleitzahl 92318)
Deutschland

Programm, Grafik, SoundFX, Bilder und Fragen :

Baum Andreas

Anleitung :

Baum Andreas & Baum Klaus

Testspieler :

Baum Wolfgang

Baum Klaus

Mahle Lutz

1.3 Bezugsadresse der Vollversion

Sunnysoft

Eugen-Roth-Straße 25

8430 Neumarkt

(ab Juli 1993 Postleitzahl 92138)

Deutschland

Zum Preis von DM 30.- inkl. Versandkosten (nur Vorkasse) erhalten Sie drei Disketten mit der Vollversion des Spieles Mensch rat mal ! pro und ein 23-seitiges in DIN A 5-Format gehaltenes ↔ Anleitungsheft.

1.4 Vorkasse

Verwenden Sie einen EC-Scheck, einen Verrechnungsscheck oder schicken Sie Bargeld.

1.5 Unterschiede Demo-Vollversion

Es können keine Spielstände geladen und gespeichert werden.

Es stehen nur 8 anstatt über 110 digitalisierte Bilder zur Verfügung.

Es sind nur 60 anstatt über 1500 Fragen integriert.

Das Programm kann nicht durchgespielt werden, sondern es bricht nach einer gewissen Anzahl von Zügen automatisch ab.

1.6 Einige Daten über das Spiel

Lauffähig auf allen Amigas mit Kickstart 1.2 oder höher und mindestens 1 MByte Speicher.

Zirka 1800 KByte Grafik.

Zirka 80 KByte SoundFX.

Installierbar auf Festplatte mit Install-Programm.

Multitaskingfähig.

1.7 Anleitung zu Mensch rat mal ! pro - Demo

- 1
Starten des Demoprogrammes

- 2
Die Menüs

- 3
Starten eines Spieles und Bedienung

- 4
Spielregeln

- 5
Sonderfelder

- 6
Erzeugen von Sonderfeldern

- 7
Spielende

- 8
Punktezählung

1.8 Starten des Demoprogrammes

Klicken Sie das
MRM ! pro
- Demo - Icon, welches sich in dem Verzeichnis
(Schublade)

MRM ! pro

- Demo befindet, zweimal an. Beachten Sie unbedingt, daß kein Programm im Hintergrund läuft, welches automatisch Windows in den Vordergrund bringt. Beenden Sie ein solches Programm, bevor Sie das Programm

MRM ! pro

- Demo starten. Solche Programme sind z.B. AutoCLI, KCommodity usw..

1.9 Die Menüs

1

Allgemeines

2

Hauptmenüpunkt Diskette

3

Hauptmenüpunkt Spieler

4

Hauptmenüpunkt Fragen

5

Hauptmenüpunkt Bilder

6

Hauptmenüpunkt Punkte

1.10 Allgemeines

Um das Menü zu öffnen, drücken Sie auf die rechte Maustaste und \leftrightarrow halten

diese gedrückt. Wählen Sie dann mit dem Mauszeiger den Hauptmenüpunkt aus, den Sie wünschen. Es öffnet sich daraufhin das Menü mit verschiedenen Auswahlmöglichkeiten. Wählen Sie nun mit dem Mauszeiger den Menüpunkt aus, den Sie ausführen wollen und lassen die rechte Maustaste los. Manche Menüs enthalten Untermenüs. Diese werden geöffnet, wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einem Menüpunkt stehen, der ein Untermenü enthält. Wählen Sie nun mit dem Mauszeiger im Untermenü den gewünschten Untermenüpunkt und lassen dann erst die rechte Maustaste los.

Sie können nicht zu jedem Zeitpunkt jede Aktion im Menü ausführen. Die Menüpunkte, die nicht ausgeführt werden können, sehen Sie in Geisterschrift. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über diesem Menüpunkt stehen, ändert der Menüpunkt sein Aussehen nicht.

Wenn Sie ein Spiel
gestartet
haben, können Sie das Menü nur öffnen, wenn ein
Spieler seinen Zug beendet hat, also vor dem
Würfeln
.

Ein Haken vor einem Menüpunkt bedeutet, daß dieser eingeschaltet ist.

1.11 Hauptmenüpunkt Diskette

- 1
Menüpunkt Neu

- 2
Menüpunkt Laden

- 3
Menüpunkt Speichern

- 4
Menüpunkt Start

- 5
Menüpunkt Ende

- 6
Menüpunkt Programmierer

1.12 Menüpunkt Neu

Dieser Menüpunkt ist nur wählbar, wenn Sie ein Spiel
gestartet
haben. Sie
können so jederzeit ein Spiel verlassen und ein neues beginnen. Wenn Sie
die sen Menüpunkt anwählen, erscheint auf dem
Block
rechts unten noch eine
Sicherheitsabfrage. Bewegen Sie den Mauszeiger zu den Tasten Ja oder Nein
und drücken dann die linke Maustaste.

1.13 Menüpunkt Laden

In der Demoversion zeigt dieser Menüpunkt keine Reaktion.

1.14 Menüpunkt Speichern

In der Demoversion zeigt dieser Menüpunkt keine Reaktion.

1.15 Menüpunkt Start

Dieser Menüpunkt ist nur wählbar, wenn noch kein Spiel gestartet wurde.

Wählen Sie diesen Menüpunkt und es wird ein neues Spiel mit den aktuellen Einstellungen (wieviel Spieler mitspielen, ob mit oder ohne Fragen und Bilder gespielt wird) gestartet .

1.16 Menüpunkt Ende

Mit diesem Menüpunkt können Sie das Programm Mensch rat mal ! pro - Demo

jederzeit verlassen. Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, erscheint auf dem

Block rechts unten noch eine Sicherheitsabfrage. Bewegen Sie den \leftrightarrow Mauszeiger

zu den Tasten Ja oder Nein und drücken dann die linke Maustaste.

1.17 Menüpunkt Programmierer

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, erscheint ein Untermenü, in dem Informationen über den Programmierer enthalten sind.

1.18 Hauptmenüpunkt Spieler

Öffnen Sie diesen Hauptmenüpunkt, um die Anzahl der Spieler (2 - 4 Spieler) zu wählen. Der Haken vor den Menüpunkten gibt an, wieviel Spieler zur Zeit eingestellt sind. Um die Anzahl der Spieler zu ändern, wählen Sie mit dem Mauszeiger einfach die gewünschte Anzahl aus, und der Haken erscheint nun vor dieser Auswahl.

1.19 Hauptmenüpunkt Fragen

In diesem Hauptmenü können Sie auswählen, ob Sie mit oder ohne Fragen oder mit bestimmten Fragegebieten spielen wollen. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor: Wenn Sie ohne Fragen spielen wollen, wählen Sie den Menüpunkt Keine Fragen aus. Diese Auswahl erhält nun einen Haken, der anzeigt, daß diese Option eingeschaltet wurde. Wollen Sie mit allen Fragegebieten spielen, so wählen Sie den Menüpunkt Alle Gebiete aus. Jetzt erhält dieser Menüpunkt einen Haken und zeigt somit an, daß mit allen Fragen gespielt wird. Wollen Sie nur bestimmte Fragegebiete zulassen, müssen Sie mit dem Menüpunkt Keine Fragen die voreingestellten Fragen löschen und dann die gewünschten Fragegebiete wählen. Welche einzelnen Fragegebiete Sie gewählt haben, sehen Sie wieder an den Haken davor.

1.20 Hauptmenüpunkt Bilder

Wenn Sie dieses Hauptmenü geöffnet haben, können Sie wählen, ob Sie mit oder ohne Bilder spielen wollen. Wählen Sie den Menüpunkt Bilder aus an und Sie können das Spiel ohne Bilder spielen. Da es Besitzer von Amigas gibt, die noch über keine Festplatte und zweites Laufwerk verfügen, kann noch eingestellt werden, mit welcher Bilder Disk gespielt werden soll (Bei einem Laufwerk sollte nur immer eine Bilder Disk aktiviert werden, da ansonsten häufiges Diskettenwechseln notwendig ist). Um eine bestimmte Bilder Disk zu aktivieren, wählen Sie einfach dessen Menüpunkt an. Der Haken zeigt Ihnen dann die momentane Einstellung. Um z.B. von der Bilder Disk 1 auf die Bilder Disk 2 umzuschalten, wählen Sie den Menüpunkt Bilder aus an und aktivieren die Bilder Disk 2. Weiterhin können Sie wählen, wie die Bilder angezeigt werden (siehe

Rastern
und
Blenden
).

1.21 Hauptmenüpunkt Punkte

Dieses Menü erscheint erst, wenn Sie ein Spiel gestartet haben. In diesem Menü können Sie sich dann jederzeit über Ihren Punktestand und über den Punktestand des Gegners informieren. Das Punktemenü können Sie nur öffnen, wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, also vor dem Würfeln

.

1.22 Starten eines Spieles und Bedienung

1
Voreinstellungen

- 2
Namenseingabe
- 3
Würfeln
- 4
Ziehen
- 5
Informationsblock

1.23 Voreinstellungen

Entweder Sie laden ein abgespeichertes Spiel mittels Menüpunkt
Laden
oder
Sie treffen ihre Einstellungen wie Anzahl der
Spieler
,
Fragen
,
Bilder
und
Bilderanzeige (
Rastern
und
Blenden
) und
starten
dann das Spiel mittels
Menüpunkt
Start
.

1.24 Namenseingabe

Geben Sie nun die Namen der Spieler auf dem
Block
unten rechts ein. Tippen
Sie also den Namen des 1. Spielers über die Tastatur ein, und schließen Sie
Ihre Eingabe mit der Return-Taste ab. Jetzt können Sie den Namen des 2. Spie-
lers eingeben usw.. Haben Sie alle Namen eingegeben, fängt der erste Spieler
mit seinem Zug an.

1.25 Würfeln

Gewürfelt wird, indem Sie mit dem Mauszeiger auf den Würfelbecher zeigen und auf die linke Maustaste drücken. Der Würfelbecher öffnet sich und es erscheint der Würfel, auf dem die gewürfelte Zahl links unten zu sehen ist.

1.26 Ziehen

Um die gewürfelte Augenzahl zu ziehen, klicken Sie eine von Ihren Spielfiguren an (Sie können natürlich nur mit den Figuren ziehen, die schon rausgekommen sind). Nachdem Sie die Spielfigur angeklickt haben, blinkt das Feld, auf welches Ihre Figur kommen würde. Dadurch sehen Sie sofort, ob schon eine andere Spielfigur auf diesem Feld steht, ob es ein Sonderfeld ist oder vielleicht sogar beides. Wollen Sie nun den Zug ausführen, müssen Sie Ihren Mauszeiger auf dieses blinkende Feld bewegen und die linke Maustaste drücken. Wollen Sie diesen Zug nicht ausführen, sondern mit einer anderen Figur ziehen, drücken Sie einfach die rechte Maustaste und das blinkende Feld verschwindet.

1.27 Informationsblock

In dem Block unten rechts werden alle Informationen, z.B. welcher Spieler dran ist, was er zu tun hat (Würfeln, Ziehen) und die Fragen angezeigt. Außerdem wird Ihnen, wenn Sie das Programm über Diskette spielen, auch noch mitgeteilt wann eine Diskette zu wechseln ist und wenn Sie ein anderes Programm im Hintergrund laufen haben, werden Sie gewarnt, sofern zu wenig freier Speicherplatz vorhanden ist.

1.28 Spielregeln

Bei diesem Spiel herrscht Zugzwang. Dies bedeutet, wenn Sie mindestens eine Figur draußen haben, daß Sie einen Zug ausführen müssen.

Um rauszukommen, müssen Sie eine 6 würfeln. Sie haben dazu, wenn Sie noch keine Figur auf dem Spielfeld haben, 3 Versuche.

Wenn Sie eine 6 gewürfelt haben, müssen Sie herauskommen und dürfen noch einmal

würfeln
 . Sollten aber schon alle Figuren draußen sein, dürfen Sie
 nach einer 6 nicht noch einmal
 würfeln
 .

Sie können gegnerische und eigene Spielfiguren werfen, müssen dies aber nicht tun.

Auf dem Band gelten andere Regeln als sonst. Nur bei einer 1, 2 oder 3 können Sie mit dem Band nach oben fahren. Allerdings können Sie nicht nach oben, wenn Sie Ihre Spielfigur, mit der Sie ziehen wollen, vom Band herunterwerfen würden. Alle auf dem Band befindlichen Figuren werden, wenn das Band nach oben fährt, natürlich mittransportiert und eventuell heruntergeworfen.

Wenn Sie ins Ziel kommen wollen, müssen Sie genau auf das
 Zielfeld
 kommen.

Diese Felder erkennen Sie durch den Deckel, der diese Felder verschließt. Der Deckel öffnet sich erst, wenn Sie auf eines dieser Felder kommen und somit Ihre Spielfigur ins Ziel bringen. Sollten Sie eine zu hohe Zahl gewürfelt haben, prallen Sie von der Wand hinter dem

Zielfeld
 ab und es kann
 passieren, daß Sie wieder auf dem Band zu stehen kommen.

Sieger dieses Spieles ist nicht derjenige, der als Erster seine vier Figuren im Ziel hat, sondern es hat der gewonnen, der während des Spieles die meisten

Punkte
 angehäuft hat. Um den Gegner daran zu hindern, auf das Zielfeld zu kommen, können Sie Hindernisse durch
 erzeugte Sonderfelder
 aufbauen.

1.29 Sonderfelder

Während eines Spieles werden Sie sicher auf Felder kommen, welche ←
 ein
 Symbol tragen. Diese Sonderfelder werden nun im einzelnen erläutert.

1
 Feld mit einem Fragezeichen

2
 Feld mit drei Fragezeichen

3
 Feld mit Pinsel

4
Feld mit 3 Z

5
Feld mit Totenkopf

6
Feld mit Kreuz

7
Feld mit rotem Abzweiger

1.30 Feld mit einem Fragezeichen

Dies ist ein einfaches Fragefeld. Wenn Sie weniger als 5 Punkte haben, erscheint im Informationsblock einfach eine Frage aus den gewählten Gebieten. Sollten Sie aber über mindestens 5 Punkte verfügen, so haben Sie die Möglichkeit zu riskieren. Es erscheint dazu zuerst das Fragegebiet, aus welchem die Frage kommt. Entscheiden Sie nun, ob Sie bei diesem Fragegebiet riskieren wollen oder nicht. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste die Tasten Ja oder Nein an (Mauszeiger muß auf die entsprechenden Taste zeigen). Es erscheint nun auf der oberen Seite des Blockes die Frage. Auf der unteren Seite des Blockes bekommen Sie drei Antwortmöglichkeiten. Um eine dieser Antwortmöglichkeiten auszuwählen, bewegen Sie den Mauszeiger zu einer der drei Antwortmöglichkeiten, von der Sie annehmen, daß es die richtige ist. Diese Antwortmöglichkeit erhält nun einen schwarzen Rahmen, der anzeigt, über welcher Antwortmöglichkeit sich der Mauszeiger momentan befindet. Drücken Sie, wenn Sie sicher sind oder wenn Sie annehmen, daß dies die richtige Antwort ist, die linke Maustaste. Die Antwort, die richtig gewesen wäre, wird nun schwarz unterlegt, und Sie können sofort erkennen, ob Sie die richtige ausgewählt haben.

1.31 Feld mit drei Fragezeichen

Bei diesem Feld handelt es sich um die Superfrage. Lesen Sie dazu \leftrightarrow bitte unter Feld mit einem Fragezeichen nach. Der einzige Unterschied ist der, daß

Sie mindestens 15 Punkte auf Ihrem Konto haben müssen, um riskieren zu können.

1.32 Feld mit Pinsel

Bei diesem Feld handelt es sich um das Bilderfeld. Wenn Sie auf ↔ dieses Feld kommen, werden zwei Screens hochgefahren. Ungefähr in der Mitte des Bildschirms in der linken Hälfte sehen Sie, wenn die Screens hochgefahren sind, andeutungsweise das Bild eines bekannten Tieres, eines bekannten Bauwerkes oder etwas, was sich nicht in die beiden Kategorien einordnen läßt. Ihre Aufgabe besteht nun darin, möglichst schnell zu erkennen, was das Bild darstellt. Je eher Sie es erkennen, desto mehr Punkte gibt es. Ahnen Sie was das Bild darstellen könnte, drücken Sie einfach auf die linke Maustaste. Geben Sie nun ihre Antwort in dem Eingabefeld über die Tastatur ein. Ob Sie die Antwort dabei in Groß-, in Kleinbuchstaben oder gemischt eingeben, ist vollkommen egal, außerdem verzeiht das Programm auch einen Buchstabenauslasser oder einen falsch geschriebenen Buchstaben. Sollte die Antwort richtig gewesen sein, so erscheint nun das Bild, und Sie bekommen Ihre Punkte die unten rechts angezeigt werden, gutgeschrieben. Sollte Ihre Antwort aber falsch sein, so erhalten Sie eine zweite Chance. Sollte die zweite Antwort wieder falsch sein, so wird das Bild angezeigt, allerdings bekommen Sie dafür natürlich keine Punkte. Im unteren Teil wird Ihnen außerdem noch angezeigt, was es gewesen wäre.

1
Rastern

2
Blenden

1.33 Rastern

Haben Sie den Menüpunkt Rastern vor dem Spielstart gewählt, so wird das Bild am Anfang in sehr grober Rasterung angezeigt. Mit der Zeit die Sie verstreichen lassen, wird diese Rasterung immer feiner, und zwar solange bis das Bild in der normalen Auflösung dargestellt wird.

1.34 Blenden

Haben Sie den Menüpunkt Blenden vor dem Spielstart gewählt, so wird das Bild aus kleinen Teilbildern aufgebaut. Mit der Zeit die Sie verstreichen lassen, wird immer mehr von dem Bild sichtbar. Dies geht solange, bis das ganze Bild zu sehen ist.

1.35 Feld mit 3 Z

Wenn Sie dieses Feld betreten, fallen Sie in einen tiefen Schlaf, so daß Sie die nächste Runde einfach verschlafen. Es hilft auch nichts, wenn Sie auf diesem Feld geworfen werden, der Schlaf hält auf jeden Fall eine Runde an.

1.36 Feld mit Totenkopf

Vermeiden Sie dieses Feld, denn wenn Sie dieses Feld betreten, verabschiedet sich Ihre Figur mit einem lauten Knall und erscheint in den Ausgangsfeldern. Sie müssen also mit der Figur von neuen beginnen.

1.37 Feld mit Kreuz

Dieses Feld gibt es nur ein einziges Mal auf dem Spielfeld und ↔
zwar bei der
Abkürzung. Sie sollten froh sein, wenn Sie dieses Feld hinter sich gelassen haben. Kommen Sie nämlich auf dieses Feld, explodiert Ihre Figur und die Seele steigt auf. Dies bedeutet soviel, als ob Sie die Figur ins Ziel gebracht hätten , dafür aber keine
Punkte
kassierten. Dieses Feld kann bei
taktischen Überlegungen eine große Rolle spielen.

1.38 Feld mit rotem Abzweiger

Gelangen Sie mit Ihrer Figur auf eines dieser beiden Felder, ↔
können Sie sich
beim nächsten Zug entscheiden, welchen Weg Sie gehen wollen. Dafür blinkt jetzt nicht wie sonst ein einzelnes Feld, sondern deren zwei. Klicken Sie dann einfach das gewünschte Feld an, um eine bestimmte Richtung einzuschlagen. Überlegen Sie vorher aber gut, ob es sich lohnt den gewählten Weg zu gehen (Beim ersten Abzweiger können Sie einen Umweg machen, der aber mit Sonderfeldern gespickt ist, mit denen man gute
Punkte
machen kann. Beim
zweiten Abzweiger können Sie die Abkürzung benutzen, die aber weitaus gefährlicher als der normale Weg ist).

1.39 Erzeugen von Sonderfeldern

- 1
Allgemeines
- 2
Erzeugtes Feld mit Achtungsschild (Blocker)
- 3
Erzeugtes Feld mit Totenkopf
- 4
Erzeugtes Feld mit Elektroblitz
- 5
Erzeugtes Feld mit Magnet

1.40 Allgemeines

Sie können, vorausgesetzt Sie haben genügend Punkte, selber Sonderfelder an verschiedenen Stellen erzeugen. Sie benötigen dabei, wenn Sie Sonderfelder erzeugen wollen, die zwischen den Zielfeldern und dem Band (Felder, die bewegt werden können) liegen mindestens 50 Punkte auf Ihrem Punktekonto. Für Sonderfelder, die Sie erzeugen wollen und die zwischen dem ersten Abzweiger und dem Band liegen (auch Umweg und Abkürzung), benötigen Sie \leftrightarrow mindestens 25 Punkte. Um jetzt ein solches Sonderfeld zu erzeugen, müssen Sie mit dem Würfeln an der Reihe sein. Gehen Sie dann in das Hauptmenü und wählen \leftrightarrow Sie im Punktemenü Ihren Namen aus. Der Mauszeiger verändert sich, vorausgesetzt, Sie haben genügend Punkte auf Ihrem Punktekonto, in ein Fragezeichen. Bewegen Sie nun dieses Fragezeichen auf ein Feld, wo Sie ein Sonderfeld erzeugen wollen. Ist dies ein Feld nach dem ersten Abzweiger und vor dem Band, so

können Sie einen

Blocker

erzeugen. Sie können allerdings nur auf freien Feldern Sonderfelder erzeugen. Wenn Sie also ein Sonderfeld erzeugen wollen, drücken Sie auf die linke Maustaste. Der Mauszeiger verändert sich daraufhin wieder in die Normaldarstellung und in dem freien Feld sehen Sie nun ein

Achtungsschild

, welches darauf hinweist, daß es ein

Blockerfeld

ist. Ihnen

werden dann gleichzeitig die 25

Punkte

, welche das Erzeugen eines

Blockers

kostet, von Ihrem Punktekonto abgezogen. Wählen Sie hingegen ein ↔

freies Feld

zwischen den

Zielfeldern

und dem Band aus, und Sie haben nicht mindestens

50

Punkte

zur Verfügung, geschieht nichts. Verfügen Sie aber über ↔

mindestens

50

Punkte

, erscheint eines von drei Sonderfeldern , welches der Zufallsgene ↔

-

rator auswählt. Die 50

Punkte

werden dabei natürlich sofort vom Punktekonto

abgezogen. Haben Sie sich entschlossen, doch kein Sonderfeld zu erzeugen, so können Sie die Aktion mit einem Druck auf die rechte Maustaste abbrechen.

Sie können während eines Zuges soviel (kommt auf Ihre Punktezahl an) Sonderfelder erzeugen wie Sie wollen.

1.41 Erzeugtes Feld mit Achtungsschild (Blocker)

Dieses Feld dient, wie schon erwähnt, als Blockerfeld. Stehen Sie mit Ihrer Figur vor einem solchen Blockerfeld, und Sie würden dieses Blockerfeld mit der gewürfelten Augenzahl überspringen, so bleibt die Figur unverändert stehen. Dies erkennen Sie daran, daß die eigene Figur anfängt zu blinken. Um ein solches Blockerfeld zu entfernen, müssen Sie genau auf dieses kommen. Das Blockerfeld verschwindet dann vom Bildschirm.

1.42 Erzeugtes Feld mit Totenkopf

Lesen Sie bitte unter

Feld mit Totenkopf

nach. Der einzige Unterschied be-

steht darin, daß das erzeugte Totenkopffeld verschwindet, sobald eine Figur auf dieses Feld kommt.

1.43 Erzeugtes Feld mit Elektrolitz

Kommen Sie auf ein solches Feld, so werden Sie zurückgebeamt. Das heißt, daß Sie auf irgendein Feld zwischen Start und Band gesetzt werden. Allerdings werden Sie nur auf leere Felder gebeamt. Das Beamfeld verschwindet, sobald eine Figur auf dieses Feld kommt.

1.44 Erzeugtes Feld mit Magnet

Gelangen Sie auf ein solches Feld, werden alle Ihre Figuren so stark an das Spielbrett gezogen, daß Sie diese erst nach 3 Runden wieder bewegen können. Im Klartext bedeutet dies, daß Sie 3 Runden aussetzen müssen. Das Magnetfeld verschwindet, sobald eine Figur auf dieses Feld kommt.

1.45 Spielende

Abrechnung

Sobald ein Spieler alle seine Figuren ins Ziel gebracht hat, auch wenn die Spielfiguren durch das

Kreuzfeld

gestorben sind, ist das Spiel für alle be-

endet. Auf dem

Block

erscheint die Punktezahl aller Spieler. Sie müssen

jetzt ein Doppelklick mit der linken Maustaste ausführen, um die Highscoreliste betrachten zu können:

Highscoreliste

Auf der Highscoreliste sehen Sie die 6 besten Punkteinträge, die jemals (also auch in früheren Spielen) erzielt wurden. Diese Highscoreliste wird erst gespeichert, wenn Sie das Programm mit dem Menüpunkt

Ende

beenden. Be-

enden Sie das Programm mit einem Reset, so wird die Highscoreliste nicht gespeichert. Drücken Sie, nachdem Sie die Highscoreliste angeschaut haben, die linke Maustaste und Sie können mit einem neuen Spiel beginnen.

1.46 Punktezahlung

Sie bekommen bei diesem Spiel für manche Sachen natürlich auch Punkte. ↔

Hier soll beschrieben werden, wie Sie zu Ihren Punkten kommen:

1

Werfen

2
Totenkopf- und Kreuzfeld

3
Fragen

4
Superfrage

5
Bilder

6
Zielfelder

1.47 Werfen

Wenn Sie auf ein Feld kommen, auf dem schon eine andere Figur oder auch eine Ihrer Figuren steht, und Sie werfen diese Figur, erhalten Sie 5 Punkte gutgeschrieben.

1.48 Totenkopf- und Kreuzfeld

Kommen Sie während des Spielens auf solch ein Feld, erhalten Sie ebenfalls 5 Punkte gutgeschrieben, da dies als geworfen gilt (kleine Entschädigung).

1.49 Fragen

Beantworten Sie eine Frage richtig, und haben nicht riskiert, erhalten Sie lediglich 5 Punkte. Sollten Sie dagegen riskiert haben, erhalten Sie die doppelte Anzahl der Punkte, also 10 Punkte auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Haben Sie riskiert und die Frage wird falsch beantwortet, werden 5 Punkte von Ihrem Punktekonto abgezogen, bei falscher Antwort ohne Risiko erfolgt kein Punkteabzug.

1.50 Superfrage

Es gilt bei der Superfrage dasselbe wie bei den normalen Fragen, bloß ist ein Multiplikator von 3 da, so daß die gutgeschriebenen und abgezogenen Punkte sich verdreifachen.

1.51 Bilder

Die Punktezahl die Sie erhalten, hängt davon ab, wie schnell Sie das Bild erraten haben. Bei jeder Stufe sinkt die zu erreichende Punktezahl. Wieviel Punkte Sie erhalten, nachdem Sie das Bild erraten haben, wird unten in einem Stern angezeigt.

1.52 Zielfelder

Hier kommt es darauf an, die wievielte Figur es ist, die Sie ins Ziel bringen. Ist es die erste Figur, wird die erreichte Punktzahl mit 1 multipliziert. Bei der zweiten Figur mit 2 usw.. Die erreichte Punktezahl hängt natürlich davon ab, wie hoch Sie mit dem Band gekommen sind. Für das unterste Zielfeld erhalten Sie 5 Punkte, für das nächste 10, dann 15 usw.. Es geht also in 5er Schritten hoch bis maximal 50 Punkte. Sie könnten also maximal mit der vierten Figur 200 Punkte bekommen.
