



Copyright by P. Höhn, © 1992
Alte Jakobstraße 169
10969 Berlin

Menü

Menü

Ziel des Spiels

Funktionsbeschreibung

Button-Beschreibung


Zurück

Funktionsbeschreibung

In diesem Spiel gibt es folgende Funktion:



Nach dem durch die Wahl des **Würfeln-Button** die Würfel gefallen sind, kann durch das Anklicken der gewünschten Würfel mit der **linken Maustaste** diese zum erneuten Würfeln frei gegeben werden. Der/die Würfel nehmen in diesem Fall

diese Form an . Sollte man sich irritiert haben, kann der jeweilige Würfel mittels der **rechten Maustaste** wieder umgedreht werden.

1er :
2er :
3er :
4er :
5er :
6er :

Wurde bereits fünfmal gewürfelt, oder zeigen die Würfel eine gewünschte Kombination, so kann sofort das gewünschte Punktefeld mittels der **Mini-Button** selektiert werden. Die Punkte können solange umgesetzt werden, wie der **Würfeln-Button** nicht angeklickt wurde. Durch das Anklicken des **Würfeln-Button**, werden die Punkte übernommen und neu gewürfelt.

Menü

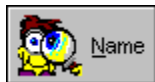
Button - Beschreibung



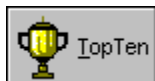
Durch das Anwählen des **Würfeln-Button**, werden die selektierten Würfel neu geworfen. Außerdem wird sofern zuvor gepunktet wurde, das Ergebnis der Punkte übernommen.



Mit diesem **Button**, wird diese Hilfe aufgerufen.



Durch die Wahl dieses **Button**, kann für die TopTen der Kniffler ein Name eingegeben werden. Sollten Sie die TopTen erreichen und es wurde noch kein Name eingegeben, so wird automatisch nach einem Namen gefragt.



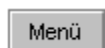
Mittels diesem **Button**, kann man sich die TopTen ansehen.



Kleine Infobox des Autors.



Durch die Wahl des **Ende-Button**, wird eine Abfragebox aufgezoogen und nach dem Beenden des Programms gefragt. Wird die Frage mit **JA** beantwortet, wird das Programm beendet.



Ziel dieses Spiels



Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte und Kniffel zu erlangen. Durch das geschickte neu würfeln der Würfel sollten möglichst alle standard Bedingungen des Kniffelns erfüllt werden. Die Regeln bei diesem Kniffel lauten:

Gesetzt werden kann nur das, was man auch gewürfelt hat. Ob das gewürfelte Bild auch gepunktet werden kan, zeigen die **Mini-Button** neben den Punktefeldern.



Keine Auswahl möglich.



Hier ist die Auswahl möglich.

Sollten einmal keine Punkte gesetzt werden können, so erkennt das Spiel diesen Ausnahmezustand und schaltet automatisch auf den PASSE - Modus. In diesem Modus können Sie eines der Punktefelder mit **Pass** belegen (0 Punkte).

Kniffel, sollten Sie mehr als sechs Kniffel erlangen, so können Sie diese Kniffel auf ein beliebiges freies Feld Punktieren. Gepunktet wird in diesem Fall 100 Bonuspunkte + der Zahl aller Augen.

Menü

