




Crazy Pegs - Bedienung


Das Hauptfenster unterteilt sich in die Titelleiste, in die darunter liegende Werkzeug- und Statusleiste, in den eigentlichen Spielbereich links und den Zielbereich rechts. In der Titelleiste findest Du die Bezeichnung des aktuell geladenen Crazy Pegs - Brettes.

Ein Brett spielen:

In der linken Hälfte des Crazy Pegs-Fensters siehst Du den eigentlichen Spielbereich. Hier befinden sich die Stöpsel, die Du entfernen sollst. Klicke mit der linken Maustaste auf einen Stöpsel, und ziehe diesen bei gedrückter Maustaste ungefähr an seine neue Position. Lass die Maustaste los. Ist der Zug gültig, springt der Stöpsel an seinen exakten Platz. Der übersprungene Stöpsel löst sich auf. Ist der Zug ungültig, springt der Stöpsel wieder in seine Ausgangsstellung.

Beachte: Du kannst einen Stöpsel nur in eine der dunklen Mulden ablegen.


Mit dem -Schalter kannst Du Deinen letzten Zug rückgängig machen. Das funktioniert auch, bis die Anfangsstellung wieder erreicht ist.


Der -Schalter beendet ein angefangenes Spiel und bringt die Stöpsel wieder in die Ausgangsstellung.



Auf der rechten Seite siehst Du ein zweites etwas kleineres Brett mit meist nur einem Stöpsel. Das stellt die Zielstellung dar. Wenn das Brett gelöst ist, muss die Stöpselverteilung im Spielbereich exakt mit der Zielverteilung übereinstimmen.

Achtung: Ist im Zielbereich kein Stöpsel vorhanden, dann muss genau ein Stöpsel übrigbleiben. Seine Schlussposition ist aber egal.

Wähle mit der Schiebebalken  eines der 100 Bretter aus.


Der Restzugzähler  zeigt Dir an, wieviele Züge Du noch hast. Du kannst auch weitermachen, wenn er schon auf Null steht oder sogar negative Werte zeigt. Allerdings ist dann Deine Lösung schlechter als die bereits gespeicherte.

Erscheint ein türkises Kreuz  in der Statusleiste, dann darfst Du bei diesem Brett auch schräge (45°)-Züge machen.

Ein grüner Haken  bedeutet, dass Du dieses Brett auch schon in der Testversion von Crazy Pegs lösen kannst, bei einem roten  ist das leider nicht möglich. Erst wenn Du Dich registrieren lässt, stehen Dir alle Bretter zur Verfügung.


Das Erscheinungsbild verändern:


Mit dem -Schalter kannst Du die Klangeffekte ein- oder ausblenden.

Mit dem -Schalter kannst Du die Farbe der Stöpsel verändern. Mit der linken Maustaste die Farbe der normalen Stöpsel, mit der rechten Maustaste die Spezialstöpsel.



Ein Klick auf den Crazy Pegs - rechts unten im Fenster schaltet zwischen einem grauen Steinbrett und einem braunen Holzbrett hin und her.

Eine Lösung ansehen:


Ob schon eine Lösung existiert siehst am -Schalter. Sieht er so wie abgebildet aus, dann gibt es eine gespeicherte Lösung, ist er grau, dann wurde noch keine gefunden. Ein Klick auf diesen Schalter, und der Computer vollzieht den nächsten Zug der gespeicherten Lösung.


Hast Du erst einmal einen Lösungsschritt angefordert, kannst Du das Spiel nicht mehr selbst weiterführen. Erst ein Rücksetzen mit dem -Schalter macht einen neuen Lösungsversuch möglich.

Der -Schalter macht auch hier den jeweils letzten Zug rückgängig.

Ob Du schon eine Lösung gefunden hast, siehst Du am Stöpsel-Willi. Lacht er , dann hast Du es schon einmal geschafft. Ist seine Miene eher sauer , dann will die Lösung erst noch gefunden werden.

Ein neues Brett entwerfen:


Der -Schalter startet eingebauten Brett-Editor. Nachdem Du den Hinweisdialog für den Bretttausch weggeklickt hast, erscheint rechts neben dem Programmfenster das Editorfenster.

Drücke hier zuerst den -Schalter für ein neues Brett. Im Programmfenster erscheint nun ein leeres Brett im Spielbereich und im Zielbereich. Die Positionen, an denen Du Mulden oder Stöpsel platzieren kannst erkennst Du an einem kleinen roten Punkt.


Im Editorfenster kannst Du Grundeinstellungen für das Brett vornehmen. Was die Form betrifft, kannst Du zwischen Quadrat (normales 90°-Raster) oder Sechseck (60°-Raster) wählen. Die Brettgröße kannst Du zwischen 5 und 9 variieren. Willst Du beim quadratischen Raster auch schräge (45°) Züger erlauben, markiere die entsprechende Checkbox. Zum Schluß kannst Du noch eine Bezeichnung eintragen, die dann in der Titelleiste erscheint.

Nachdem Du nun diese Grundeinstellungen vorgenommen hast, geht es daran, das Brett zu füllen. Klicke einfach im Spielbereich auf einen der roten Punkte und es wird an dieser Stelle eine Mulde erscheinen. Ein weiterer Klick verwandelt die Mulde in einen normalen Stöpsel. Beim nächsten Klick ist dann der Spezialstöpsel an der Reihe. Der letzte Klick machst die Position wieder komplett leer. Dann geht es von vorne wieder los, immer in der Reihenfolge leer - Mulde - Stöpsel - Spezialstöpsel - leer - ... Mit der rechten Maustaste geht das Ganze in umgekehrter Richtung. Probier es einfach aus.

Wenn Du im Spielbereich eine Mulde erzeugst, wird im Zielbereich ganz automatisch an der entsprechenden Position ebenfalls eine Mulde erzeugt. Das funktioniert auch umgekehrt. Der Zielbereich lässt sich übrigens ganz genauso füllen (oder leeren) wie der Spielbereich.


Wenn Du glaubst, fertig zu sein, dann betätige wieder -Schalter. Die Frage, ob Du die Änderungen übernehmen willst, beantworte mit "Ja". Das Editorfenster verschwindet und Du bist schon wieder im Spiel und kannst das neue Brett gleich auf Herz und Nieren testen, sprich versuchen, es zu lösen.


Achtung: Beim Verlassen des Spiels wirst Du noch gefragt, ob Du die ganzen Änderungen speichern möchtest. Wenn Du hier mit "Nein" antwortest, war Deine Mühe vergebens, keine der Änderungen - auch keine gefundenen Lösungen anderer Bretter - werden gespeichert.

Achtung: Originalbretter, d.h. Bretter, die schon im Lieferumfang von Crazy Pegs waren, können nicht verändert werden. Du erkennst am -Symbol in der Statusleiste, ob es sich um solch ein Brett handelt.


Bretter exportieren oder importieren:

Ist es Dir gelungen, ein interessantes Brett samt Lösung zu erfinden, dann wäre es doch schade, wenn dieses nur auf Deinem Rechner sein Dasein fristen würde. Wäre es nicht besser, mit anderen Crazy Pegs-Freunden einen Bretttausch zu vollziehen?


Mit dem -Schalter im Editorfenster kannst Du das aktuelle Brett (kein Originalbrett) unter einem beliebigen Namen abspeichern. Die Dateierweiterung ist immer .cpg. Sende die Brettdatei(en) per E-Mail oder Diskette an mich. Ich werde dann alle interessanten Bretter auf meiner Homepage zum kostenlosen Download anbieten.


Diese Bretter kannst auch Du dann herunterladen und per -Schalter in Dein Crazy Pegs aufnehmen. So hätten alle Crazy Pegs - Freunde und auch Du etwas davon.

Was es sonst noch gibt:


Der -Schalter beendet das Spiel.


Mit dem -Schalter kannst Du diese Hilfe anfordern.

Der -Schalter gibt Dir Informationen zum Programm und zum Autor. Außerdem kannst Du hier nachträglich die Sprache ändern.

Der -Schalter zeigt Dir, welche anderen **Crazy Games** es noch gibt.

Im Editorfenster gibt es auch noch ein paar erwähnenswerte Schalter.

Mit dem -Schalter kannst Du das aktuelle Brett entfernen, allerdings nur solche, die Du selbst erfunden hast.

Mit den beiden -Schaltern kannst Du das aktuelle Brett vor- oder zurückreihen. So kannst Du z.B. Deine Favoriten ganz an den Anfang stellen o.ä.

Mit dem -Schalter kannst Du die Sprache wechseln (Deutsch oder Englisch).

Die Funktion der einzelnen Schaltflächen wird Dir übrigens angezeigt, wenn Du den Mauszeiger kurze Zeit über einer Schaltfläche ruhen läßt



Crazy Pegss - Contents

[The game](#)

[How to play?](#)

[The author](#)

[Installation](#)

[Deinstallation](#)

[What is Shareware?](#)

[License agreements](#)

[How to register?](#)



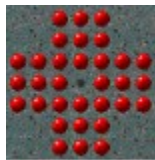
Crazy Pegs - Das Spiel

Lass die Stöpsel springen und leere das Brett frei nach dem Motto: "Es kann nur einen geben." Doch sei auf der Hut. sehr schnell ist einer im Abseits und die gelbe Karte schon in Sicht.

Die Herkunft des Pflock- oder Stöpsel-Solitär-Spiels ist ungewiss. Einer alten Geschichte nach wurde es von einem französischen Adligen des 18. Jahrhunderts während seiner Gefangenschaft in der Bastille erfunden. Gesichert sind Äusserungen des Philosophen und Mathematikers Leibnitz, dem das Spiel ausgezeichnet gefiel. Ein Wörterbuch aus dem Jahr 1808 erklärt das Spiel so:

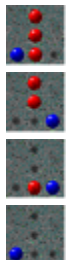
"Ein Spiel mit 33 kleinen Pflöcken, die auf einem Brett nach einer gewissen Ordnung in Löchern, von denen eines leer bleibt, stehen. Die Pflöcke steckt man aus einem Loch in ein anderes, indem man immer einen Pflock über einen anderen hinweg in ein dahinter befindliches leeres Loch steckt und den übersprungenen Pflock wegnimmt, sodaß am Ende nur ein Pflock übrigbleibt. Ein Spiel das einige Aufmerksamkeit erfordert."

Bemerkenswert ist vielleicht noch, daß im Jahr 1887 das Deutsche Reichspatentamt ein Patent auf dieses Spiel erteilte.



Das Standardspiel wird, wie schon erwähnt, mit 33 Pflöcken in obenstehender Startanordnung gespielt. Das Mittelfeld bleibt frei. Die Sprünge dürfen nur waagrecht oder senkrecht erfolgen. Am Ende muss der letzte Pflock das Mittelfeld besetzen.

Die Spieldauer beträgt in der Regel weniger als 5 Minuten. Man braucht neben Geschicklichkeit mitunter auch eine Portion Glück. Erfahrene Spieler erreichen das Spielziel so gut wie immer, Anfänger in 10% der Fälle. Meistens ist es eine Hilfe, das ganze Problem in Teilprobleme zu zerlegen, sozusagen kleine Päckchen zu schnüren. In den folgenden Abbildungen sind einige solcher "Teilprobleme" dargestellt. Es braucht immer einen Hilfspflock, auch Katalysator genannt, der sich aber zum Schluß wieder am selben Platz wie zu Beginn befindet. Die folgende Zugfolge zeigt ein solches Teilproblem. Der rote Dreierbalken wird dabei aufgelöst. Der blaue Pflock behält seine Position.



Eine weitere Aufgabe kann es sein, die Zugzahl zu minimieren. Wenn ein Pflock mehrere Sprünge unmittelbar hintereinander ausführt, so zählt die Sprungfolge als ein Zug. Es wird so möglich die 32 einzelnen Sprünge der Grundaufgabe in z.B. nur 18 Zügen zu lösen. Was die minimale Zuganzahl ist, kann niemand genau sagen, deshalb ist es reizvoll, sich hier zu versuchen.

Das Spiel lässt sich natürlich noch vielfach variieren. So sind andere Anfangsstellungen möglich. Auch die Endstellung kann anders sein. Es ist auch sehr interessant, Endstellungen mit mehreren Pflöcken in bestimmten Anordnungen zu verlangen. Außerdem kann man auch diagonale Züge erlauben. was das Spiel meistens vereinfacht. Ebenso könnten einzelne Pflöcke markiert werden und diese müssten am Schluß an ganz bestimmten Positionen übrigbleiben.

Das Programm **Crazy Pegs** variiert nun diese Grundaufgabe auf alle oben angesprochenen Arten. Darüberhinaus sind auch noch Bretter möglich, die nicht den rechtwinkligen Raster sondern einen hexagonalen Raster mit drei Bewegungsrichtungen vorsehen. Neben den ca. 100 vorgegebenen "Originalbrettern" kannst Du Dir mit dem eingebauten Editor jede Menge an selbsterdachten Brettern erstellen, die Du natürlich jederzeit wieder ändern oder löschen kannst. Die mitgelieferten Originalbretter können allerdings nicht verändert werden. Zu jedem Brett kann ein Lösungsweg gespeichert werden. Hast Du eine Lösung gefunden, wird Dich das Programm fragen, ob diese gespeichert werden soll. Wie das Programm im Einzelnen zu bedienen ist, erfährst Du auf der Seite [Bedienung](#).

Achtung: Wenn es Dir gelingt ein besonders "knackiges" Rätsel zu finden und Du auch eine Lösung dazu hast, dann wäre es doch schön, wenn auch andere "Solitärer" davon profitieren könnten. Im Editormode ist es möglich, einzelne Bretter (nicht Originalbretter) zu exportieren. Schicke mir die so erzeugten *.cpg-Dateien per [E-Mail](#) oder [Diskette](#). Ich werde dann die besten auf meiner [Homepage](#) zum kostenlosen Download anbieten. So haben alle und auch Du etwas davon.

Die weiter oben angesprochenen Übungsstellungen findest Du übrigens als die Bretter "Pflübung 1" bis "Pflübung 9".

Doch nun genug geredet. Viel Spaß beim Pflöcken.

Crazy Pegs - Deinstallation

Sollte Dir das Programm **Crazy Pegs** wider Erwarten nicht gefallen und Du befindest Dich in der Situation, es von Deiner Festplatte entfernen zu müssen, so gehe folgendermaßen vor:

1. Entferne alle zu **Crazy Pegs** gehörenden Icons aus der Programmgruppe und falls leer auch die Programmgruppe.
2. Lösche das Verzeichnis, in das Du **Crazy Pegs** installiert hast samt Inhalt.
3. Starte einen Texteditor (z.B. Notizblock).
4. Lade die Datei BRAINBOX.INI, die sich im Windows-Verzeichnis befindet.
5. Suche den Abschnitt [Crazy Pegs]. Er müßte in etwa so aussehen.

```
[Crazy Pegs]
sound=1
left=138
top=70
...
```

6. Lösche sämtliche Zeilen in diesem Abschnitt.
7. Speichere die Datei.
8. Wenn Du kein anderes Spiel aus meiner Produktion verwendest, sollte BRAINBOX.INI jetzt leer sein. Du kannst dann die ganze Datei löschen.

Crazy Pegs ist damit restlos von Deiner Festplatte entfernt.

Crazy Pegs - Deinstall

If you don't enjoy **Crazy Pegs** and you want to deinstall it, do the following steps:

1. Remove all **Crazy Pegs** icons from the program group window.
2. Delete all files in the directory, where you've installed **Crazy Pegs** and at last the directory itself.
3. Start an text-editor (NotePad or WordPad).
4. Open the file BRAINBOX.INI from the Windows-directory.
5. Search for the section [Crazy Pegs]. It looks like this:

```
[Crazy Pegs]
sound=1
left=138
top=70
...
```

6. Delete all lines in this section.
7. Save the file.
8. If the file is empty now, you can delete it too.

Now **Crazy Pegs** is removed completely from your harddisk.



Crazy Pegs - Der Autor

Anschrift:

Josef Stöckl
Kundmannngasse 10/9
A-1030 Wien
Österreich

Telefon:

+43-1-7149215

E-Mail:

Compuserve: 106371,1776
E-mail: Crazy_Bytes@compuserve.com

Homepage:

http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes


Crazy Pegs - How to play?


The main window divides in: title bar, tool and status bar (lying below), play area (left) and the end area (right). In the title bar you will find the name of the Crazy Peg board used at the moment.

To play a board:

You can see the play area in the left half of the Crazy Peg window. There are the pegs, you have to remove. Click on a peg with the left mouse button and drag it on its new position keeping the mouse button pressed all the time. Then leave the mouse button. Is the move correct, the peg will jump on his new place. The peg leaped over vanishes. Is move not ok, the peg jumps on his former position.

Mind: You can only put one peg into one of the dark hollows.


You can take back your last move with the -button. It also works until you have reached the beginning.


The -button stops the board and removes the pegs to their position at the beginning.



On the right side (end area) you see a second and smaller board with mostly one peg. It shows the end position. If the board is solved, the arrangement of the pegs must be identical with the end position.

Mind: If there is no peg in the end area, one peg must be left over. It doesn't mind where.

Choose one of the 100 board with the -slider..


The restmovecounter  shows you how many moves are left for you. You can go on, if it shows zero or negative numbers. Certainly your score will be worse than the stored one.

If a turquoise cross  appears in the status bar, you may move also diagonally.(45°)

A green hook  means that you can solve this board already in the test version of the program. This is not possible when a red cross  appears. Only if you register the software, all boards are ready for you to be solved.


How can I change the outer appearance:


You can switch on or off the sound effects with the -button

With the -button you can change the color of the pegs. Use the left mouse button for the normal pegs and the right button for the special pegs.



A click on the Crazy Pegs-Logo (on the right below) switches between a grey stone board and a brown wooden board.

How to have a look at a solution:


If a solution exists already, you see on the state of the -button. If it looks like shown before, there is a saved solution. If it is greyed, there is no solution. One click on this button and your computer will do the next move of the saved solution.


If you have asked for a solution once, you cannot solve the board yourself any more. Only if you use the -button, you can try a new solution.

The -button takes back the last move also.

If **you** have found a solution, you will see on the peg-Willi. If he laughs , then you did it once before. If he shows a sad face , you just have to find the solution.

How to create a new board:

The -button starts the built in board editor. After you have removed the information dialogue for the board exchange, the editor window appears next to the main window.


First press the -button for a new board. Now in the main window empty boards appear in the play area and in the end area. You will recognise where to put pegs or hollows on a tiny red point.

The basic justifications can be done in the editor window. You can choose between a square board (90° pattern) and a hexagon board (60° pattern). You can choose the size of the board between 5 and 9. If you also want diagonally moves in your square board, mark the adequate checkbox. At the end you can also create a title, which then appears in the title bar.


After you have done the basic justifications, you can fill the board with pegs. If you click on one of the red points a hollow will appear. The next click changes the hollow into a normal peg. With the third click the normal peg will change into a special one. The next click removes everything and the position is completely empty as it was in the beginning. Then it starts again, always in the same order: hollow-peg-special peg-empty-.... With the right mouse button all this goes the other way round. Try out.

If you produce a hollow in the game area, it will be also produced automatically in the end area on the adequate position. This also works the other way round. The end area

can as easily be filled or cleared as the game area.


If you think you are ready, then press the -button again. Answer the question, if you want to take over the changes, with yes. The editor window disappears and you are back in play mode. Now you can test the new board.


Mind: By exiting the program you will be asked for saving all the changes. If you answer with no, everything was useless – none of the changes – and none of the found solutions for the other boards – will be saved.

Mind: Original boards, that means boards which have been with the delivery of Crazy Pegs, cannot be changed. You will recognise this on the -symbol in the status bar.

How to export or import boards:

If you have invented a board with solution, it would be a pity, if it has to stay on your computer only. I think it would be better to do a board exchange with other Crazy Pegs friends, won't it?


You can save the new invented board with the -button in the editor window with a name whatever you want. The file extension always is "cpg". Please send the board-files per e-mail or on a diskette to me. I will offer all interesting boards free on my homepage.


You can download these boards and include them to your Crazy Pegs with the -button. So you yourself and all Crazy Pegs friends could share from it.

Is there something else?


The -button stops the game.



With the -this button you can ask for help.


The -button gives you information about the program and the author. You can also change the language here.

The -button shows you all the other Crazy Games which are invented at the present.

In the editor window you may find some interesting buttons:

With the -button you can remove the current board, but only the ones you have invented yourself.

With the  -buttons you can rank the current board forward or backward. So you can put your favourites at the beginning.

You can change the language with the -button (German or English).

The functions of the different buttons will be shown to you, if you keep the mouse pointer on a button for a short time.

Crazy Pegs - How to register?

To register **Crazy Pegs** read first the [licence agreements](#). If you accept the conditions continue with the following steps:

Load the file **REGENG.TXT** in a text-editor (e.g. notepad).

Fill in your name and adress completely.

Select the way of payment. The possibilities are cash, check, bank transfer or postal order.

Notice: bank transfer or postal order give the highest security.

The price of the game is **US\$ 20,00** inclusive shipping.

If you have an e-mail-box and want to get the registration code there, mark the corresponding field and don't forget to enter your e-mail-address.

To optimize my distribution methods, please tell me, where you've got the trial-version from (which CD-ROM, magazine, homepage, ...).

Please let me know all your critisisms, suggestions, a.s.o. on the program or more common themes.

Don't forget date and signature.

Send a printout of the form per mail or e-mail to [me](#). Add money, check or acquittance (except e-mail) .

As soon as the money has arrived I will send you your personal registration code promptly. This code converts the trial-version of the program to the full-version.

Keep this code carefully. If it becomes necessary to reinstall the program because you got a new computer, operating system, harddrive, a.s.o, you will need the code.

Feel free to pass a copy of the trial-version of the program to your friends, but keep all files together and do not change any of them.

Don't pass your registration code. Encourage your friends to register their own copy. Doing this you'll help me to develope this and other programs.

Enjoy the game.



Crazy Pegs - Inhalt

[Das Spiel](#)

[Bedienung](#)

[Der Autor](#)

[Installation](#)

[Deinstallation](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

[Registrierung](#)

Crazy Pegs - Installation

Starte das selbstextrahierende ZIP-Archiv CPEG.EXE. Im Dialog kannst Du nun bestimmen, wohin die Dateien extrahiert werden sollen. Die Voreinstellung ist C:\TEMP. Nachdem Du das UNZIP-Verzeichnis Deiner Wahl eingegeben hast, betätige die Schaltfläche UNZIP.

Nach dem UNZIP-Vorgang befinden sich viele Dateien im gewählten Verzeichnis. Hast Du Windows 3.x installiert, verwende die 16-Bit-Version CPEG116.EXE. Hast Du Windows95 oder Windows NT installiert, ist es besser, die 32-Bit-Version CPEG132.EXE zu verwenden.

Starte die jeweilige Datei, um das Spiel zu spielen.

Um ein Programmsymbol zu erzeugen, schau bitte in Deiner Bedienungsanleitung zu WINDOWS nach.

Crazy Pegs - Installation

Start the self-extracting ZIP-archive CPEG.EXE. In a dialog you are asked for the unzip-directory. The default is C:\TEMP. Put the directory of your choice in the edit-field, then press the UNZIP-button.

After the unzip-operation you find a lot of files in your Crazy Pegss - directory.
If you've installed Windows 3.x, you should use the 16-bit-version CPEG116.EXE.
If you've installed Windows95 or Windows NT, it's better to use the 32-bit version CPEG132.EXE.

To play the game start one of these.

To create a program-icon look up in your windows-manual.



Crazy Pegs



I speak english.



Ich spreche deutsch.

Crazy Pegs - Licence agreements

Disclaimer of warranties

The author disclaims all warranties, either expressed or implied, including but not limited to implied warranties of merchantability or fitness for a particular purpose or hardware configuration, with respect to the product.

Should the program prove defective, the user assumes the risk paying the entire cost of all necessary servicing, repair or correction and any incidental or consequential damages.

In no event will the author be liable for any damages whatsoever - including without limitations damages for loss of business profits, business interruptions, loss of business information and the like - arising out of the use or the inability to use this product even if the author has been advised of the possibility of such damages.

The author will try to correct errors of the program as fast as possible. He is thankful for hints at program errors, but cannot guarantee their elimination.

Licence agreement for users

Crazy Pegs is a shareware program. It is copyrighted by the author. You as user are allowed to test the trial-version of this program for a period of 30 days and check if it's what you expected. If you intend to continue using it, you must register the program by making a registration payment to the author.

For registration use the added text-file **REGENG.TXT**. The author will send you a personal registration code. Enter this code in the Shareware-Dialog, which appears when you start the program. The trial-version of the program will be converted to the full-version.

This full-version you may use on any one computer at any one time. This means, it may be moved from one computer location to another, so long as there is no possibility of it being used at any location while it's being used at another. Just like a book cannot be read by two different persons at the same time.

Distribution by vendors

Crazy Pegs is a shareware program.

Don't describe it as public domain or freeware in your catalog.

The program is copyrighted by the author.

The trial-version of the program is allowed to be copied, sold for a small fee, distributed on CD-ROM and uploaded to mailboxes and internet servers.

Keep all files together when distributing.

Do not change any of the files.

Do not add files.

Please distribute only the latest version, which can be downloaded from the internet-homepage of the author.

If you distribute the program on CD-ROM, it would be nice to get an example CD-ROM.

Please use the program description in the file **FILE-ID.DIZ** for your catalog.

Crazy Pegs - Lizenzbestimmungen

Haftungs- und Garantiausschluß

Der Autor garantiert nicht die Eignung des Programms für einen bestimmten Verwendungszweck oder eine bestimmte Hardware zusammensetzung.

Sollte sich das Programm als fehlerhaft herausstellen, so trägt der Anwender das Kostenrisiko für Kundendienst, Reparatur, Fehlerbehebung, etc. eventuell entstandener Schäden oder Folgeschäden.

Der Autor ist weiters unter keinen Umständen für Schäden haftbar, die sich durch die Verwendung des vorliegenden Programms ergeben. Dies schließt den Verlust von Geschäftsgewinnen, die Unterbrechung von geschäftlichen Abläufen, Datenverlust sowie alle übrigen materiellen und ideellen Verluste sowie Folgeschäden ein und gilt selbst dann, wenn der Autor zuvor ausdrücklich auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist.

Der Autor wird sich bemühen, Fehler im Programm so schnell als möglich zu korrigieren. Er ist für Hinweise auf Fehler dankbar, kann aber deren Beseitigung nicht garantieren.

Lizenzvereinbarung mit Anwendern

Crazy Pegs ist ein Shareware-Programm. Das Urheberrecht für alle Programmteile liegt ausschließlich beim Autor. Du als Anwender darfst das Programm über einen Zeitraum von 30 Tagen testen, um herauszufinden, ob es Deinen Erwartungen entspricht. Zur weiteren Benutzung müßt Du das Programm registrieren, indem Du dem Autor die verlangte Registriergebühr zukommen läßt.

Verwende für die Registrierung die beigefügte Datei **REGDEU.TXT**. Der Autor wird Dir dann einen Freischaltcode zusenden. Gib diesen Code im Shareware-Dialog, der beim Starten des Programms erscheint, ein. Aus der Testversion des Programms wird dann die Vollversion.

Du darfst diese Vollversion auf einem Computer zur gleichen Zeit verwenden, d.h. die Vollversion darf zwar auf mehreren Computern installiert sein. Dabei muß aber ausgeschlossen sein, daß sie zur selben Zeit auf mehr als einem Computer benutzt wird. Ähnlich einem Buch, das nicht von mehreren Personen zur gleichen Zeit gelesen werden kann.

Vertrieb durch Händler

Crazy Pegs ist ein Shareware-Programm. Es darf in Katalogen oder Zeitschriften nicht als Public Domain oder Freeware ausgewiesen werden. Das Urheberrecht für

alle Programmteile liegt ausschließlich beim Autor.

Die Test-Version des Programms darf kopiert, gegen eine geringe Gebühr verkauft, auf CD-ROM vertrieben oder in Mailboxen und Internet-Servern zum Download angeboten werden.

Achten Sie bitte darauf, daß das Programm komplett mit allen Dateien weitergegeben wird. Verändern Sie keine Dateien und fügen Sie keine Dateien hinzu. Verteilen Sie bitte nur die aktuellste Version, die auf der Internet-Homepage des Autors zum Download bereitsteht.

Beim Vertrieb auf CD-ROM wäre es nett, wenn Sie dem Autor ein Belegexemplar zusenden würden.

Verwende Sie bitte den Inhalt der Datei **FILE-ID.DIZ** für die Programmbeschreibung in Ihrem Katalog.

Crazy Pegs - Registrierung

Um **Crazy Pegs** zu registrieren, lies zuerst die Lizenzbestimmungen. Bist Du mit der Vereinbarung einverstanden, dann gehe weiter folgendermaßen vor:

Lade die Datei **REGDEU.TXT** in einen Texteditor (z.B. Notizblock).

Setze in das Formular Deine Anschrift vollständig ein.

Wähle die Art der Bezahlung. Du kannst bar, per Scheck, per Banküberweisung oder mittels Postanweisung bezahlen. Anmerkung: Die sicherste Methoden sind die Banküberweisung oder die Postanweisung.

Der Preis ist **DEM/CHF 20,00** oder **ATS 120,00** oder **EUR 10,00** inklusive Porto.

Falls Du einen E-Mail-Postkasten hast, kann ich Dir den Freischaltcode auch dorthin senden. Markiere dann das entsprechende Feld und vergiß nicht, Deine E-Mail-Adresse anzugeben.

Um meine Vertriebswege zu optimieren, teile mir bitte mit, wie Du zur Testversion des Programms gekommen bist (welche CD-ROM, Zeitschrift, Homepage, o.ä.).

Wenn Du Kritik oder Anregungen zum Programm oder allgemeiner Art hast, so findest Du ein paar Leerzeilen auf dem Registrierformular.

Vergiß Datum und Unterschrift nicht!

Schick das ausgefüllte Formular zusammen mit Geld, Scheck oder Zahlungsbestätigung per Post an mich, bei E-Mail nur das Formular.

Sobald das Geld bei mir oder auf meinem Konto eingelangt ist, erhältst Du umgehend Deinen persönlichen Freischaltcode zugesandt. Dieser verwandelt die Testversion des Programms in die Vollversion.

Heb den Code gut auf. Sollte es einmal notwendig sein, das Programm neu zu installieren, weil Du z.B. einen neuen Computer, ein neues Betriebssystem oder eine neue Festplatte bekommen hast, wirst Du ihn brauchen.

Gib Kopien der Testversion an Deine Freunde und Bekannte weiter. Achte aber bitte darauf, daß alle Dateien vollständig und unverändert bleiben.

Gib Deinen Freischaltcode unter keinen Umständen weiter. Ermuntere Deine Freunde, ihre Testversionen selbst zu registrieren. Du ermöglichst mir damit, dieses Programm weiterzuentwickeln und neue Projekte zu realisieren.

Viel Spaß mit dem Programm.

Ein Spezialstöpsel darf nicht übersprungen werden.
Er muß am Schluß an der vorgesehenen Zielposition sein.



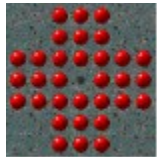
Crazy Pegs - The Game

Let the pegs jump and empty the board having one motto: "There can only be one." But be on your guard! The offside and the yellow card may appear quickly.

The origin of the pegs solitaire game is uncertain. To believe an old story it was invented by a French nobleman being imprisoned in the Bastille in the 18th century. The words of the philosopher and mathematician Leibniz are provable. He liked the game a lot. It is explained in a dictionary of the year 1808 as follows:

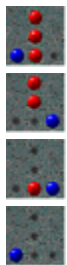
"A game with 33 small pegs, being placed in holes of a board in a certain arrangement, so that always one of the holes is left free. The pegs are moved from one hole to the other in sticking one peg into an empty opening behind another one and removing the peg having just been jumped over. In the end only one peg will be left. The game needs much concentration."

It is remarkable that the German Empire patent-office granted a patent to this game in the year 1887.



The standard game is played, as mentioned before, with 33 pegs ordered as in the starting arrangement shown above. The hole in the middle stays free. You may only jump horizontally or vertically. In the end the last peg must be placed in the middle.

The game normally lasts less than 5 minutes. You need not only skillfulness but also a good dose of luck. Used players always reach the end of the game, but only 10% of beginners do so. It may be helpful to divide the problems into small ones. Some of the so-called partial problems are shown on the following illustrations. You always need a helping peg, which is also called catalyst. At the end this catalyst must be on the same place as it was in the beginning. The following parts of the game will show you such a partial problem. The red three-pegged balk is removed, the blue peg stays in his position.



To shorten the numbers of moves can be another exercise. It is one move if a peg does several jumps one after the other. It is possible to shorten the 32 jumps of the basic exercise to 18 moves. Nobody can say which are the minimum number of moves

someone can do, so this may be an exciting and fascinating exercise for you.

There are many variations of this game. The basic positions can differ and also the endpositions can vary. It is also interesting to ask for endpositions with more pegs in certain arrangements. Besides it is also possible to allow diagonally jumps, which makes the game more simple. Some pegs could be marked and their place should be on certain appointed positions at the end of the game.

The program of **Crazy Pegs** varies the basic exercise on all types mentioned above. In addition to that it is also possible to use boards, which do not only allow to play in a rectangular frame but also to be able to play hexagonally with three possible move directions. Besides, instead of using one of the 100 original boards of **Crazy Pegs**, you can also invent new boards with the built in editor. This boards you can remove or change at anytime. The original boards cannot be changed. If you have found a solution, you will be asked if it shall be stored. You will find detailed instructions for using the program on the page [How to play?](#).

Mind! If you've found a special tricky riddle with an appropriate solution, it would be nice, if all "solitairians" could take profit of it. It is possible to export single boards (not original ones) in the editormode. Send me the .cpg-files per e-mail or on disc. The best ones will be offered on my homepage for being downloaded free-of-charge. So you and all the other players will take profit of it.

The different positions for the exercises mentioned above can be found as "Pexercise1 " to "Pexercise 9".

But now let's stop talking. Enjoy pegging!



Crazy Pegs - The author

Mail:

Josef Stoeckl
Kundmannngasse 10/9
A-1030 Vienna
Austria
Europe

Phone:

+43-1-7149215

E-mail:

compuserve: 106371,1776
internet: Crazy_Bytes@compuserve.com

Homepage:

http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes

Crazy Pegs - Was ist Shareware?

Definition von Shareware

Shareware ist eine Vermarktungsstrategie, nicht eine besondere Form von Software.

Dabei ermöglicht der Autor dem Anwender der Software, diese für eine bestimmte Zeit zu testen, bevor er sie kauft. Ist der Anwender mit der Software zufrieden und er will sie über die eingeräumte Frist hinaus verwenden, so muß er sich registrieren lassen, indem er dem Autor die geforderte Registriergebühr zukommen läßt. Mit der Registrierung sind außer dem uneingeschränkten Benutzungsrecht auch noch andere Vorteile verbunden, wie z.B. voller Funktionsumfang, keine Registrierhinweise, zusätzliche Spielstufen, ...

Achtung! Die Gebühr, die der Anwender an den Shareware-Händler entrichtet oder beim Kauf einer Shareware-CD-ROM bezahlt, ist nicht mit der Registriergebühr zu verwechseln.

Vergleich zwischen kommerzieller Software und Shareware

In der Regel sind Shareware-Autoren ausgebildete Programmierer, genauso wie die Autoren kommerzieller Software. Kommerzielle Programme und Shareware-Programme haben vergleichbare Qualität. (In beiden Fällen gibt es gute und schlechte Programme!) Der Hauptunterschied liegt in der Vertriebsmethode.

Die Rechte bezüglich der Urheberschaft gelten für beide Vertriebskonzepte. Der Besitzer der Urheberrechte, in der Regel der Autor, behält alle Rechte. Beim Shareware-Konzept gibt es Ausnahmen. Der Autor gewährt das Recht, die Software zu kopieren und zu verteilen entweder jedem oder nur einer bestimmten Gruppe. Zum Beispiel bestehen manche Autoren darauf, daß Händler nur mit ihrer schriftlichen Erlaubnis die Software kopieren und verteilen dürfen.

Shareware-Programme sind meist preisgünstiger als kommerzielle Programme, weil keine Kosten für Werbung, Zwischenhandel, Lagerung, etc. anfallen.

Die Anwender haben im Autor einen persönlichen Ansprechpartner, der für jede Anregung dankbar ist. Die Anwender haben somit Einfluß auf die weitere Entwicklung der Software. Das Shareware-Konzept erlaubt eine schnelle Verbreitung der Software. Dadurch wird die Beseitigung von Fehlern und die Reaktion auf Anwenderwünsche in kurzer Zeit möglich.

Was ist ausschlaggebend für den Erfolg des Shareware-Konzepts?

1. Die Autoren sind für Produktqualität und Produktvielfalt verantwortlich.
2. Die Shareware-Händler sind für Vertrieb und Werbung verantwortlich.

3. Die Anwender entscheiden mit ihrer Registriermoral darüber, ob sich dieses Vermarktungskonzept erfolgreich durchsetzen kann.

Crazy Pegs - What is Shareware?

Definition of Shareware

Shareware is a distribution method, not a type of software.

The author gives the user a chance to try the software for a limited time before buying it. If the user likes the software and wants to continue using it after the trial period, he must make a registration payment. With the registration, he gets anything, from the simple right to continue using the software with no function limitations and no nag screens, to more game levels etc.

Caution! The fee paid to the disk vendor, or the price for the CD-ROM is not to be mixed up with the registration payment.

Commercial software and shareware in comparison:

Shareware authors are accomplished programmers, just like commercial authors, and the programs are of comparable quality. (In both cases, there are good programs and bad ones!) The main difference lies in the method of distribution.

Both, commercial authors and shareware authors, have got the same copyright laws. All rights belong to the copyright holders. There are some exceptions. The shareware author specifically grants the right to copy and distribute the software, either to all and sundry or to a specific group. For example, some authors require written permission before a commercial disk vendor may copy the software.

Shareware programs are mostly cheaper than commercial programs, because there are no costs for advertising, in between transactions, storing a.s.o.

The shareware author is a special communication partner for the user and he is thankful for all suggestions. The users have influence on the further development of the program.

The shareware concept allows the fast circulation of the software. So it is possible to react quickly on faults and on users' wishes.

Three main points for the success of the shareware-concept:

1. The authors are responsible for the quality and variety of their products.
2. The shareware vendors are responsible for distribution and advertising.
3. The users' registration's moral decides whether this special distribution concept is successful or not.

Special pegs you cannot removed. They must remain at the indicated positions in the end area.

