

KM Invert

das *Spiel mit "Köpfchen"*

KlickMedia GmbH

Befehle

Regeln

Strategien

KM Invert ist ein Spiel, bei dem Sie eine einfarbige Fläche erzeugen sollen, indem Sie auf die Spielfläche klicken, auf der verschiedene angrenzende Flächen ebenfalls ihre Farbe wechseln.

Rechtsausschluß

Befehle

Die folgenden Befehle sind durch das Klicken mit der Maus auf die Schaltertexte am Kopf des Programmes erreichbar:

Schalter	Funktion
Beenden	Beendet das Spiel.
Neu	Startet ein neues Spiel.
Spieltips	Gibt die minimale Anzahl der zum Sieg benötigten Züge wieder.
Hilfe	Zeigt diese Datei.
Info	Zeigt Informationen über das Programm.

Während des Spiels kann man weiterhin auf die quadratischen Flächen in der Mitte des Spieles klicken.

Regeln

Strategie

Regeln

Allgemein

Es gibt neun Flächen, die von 1-9 numeriert wurden. Jede Fläche kann gelb oder schwarz sein. Jede Fläche kann mit der Maus angeklickt werden, was einem Zug im Spiel entspricht. Jeder Zug invertiert einige Flächen.

Die Züge

Ein Zug in einer Ecke (1, 3, 7, 9) invertiert die drei angrenzenden Teile (z.B.: ein Klick auf die 1 bewirkt das Invertieren von 1, 2, 4, 5).

Ein Zug auf die mittlere Fläche jeder Seite (2, 4, 6, 8) bewirkt das Invertieren der drei Flächen der entsprechenden Seite (z.B.: ein Klick auf die 2 invertiert die Teile 1, 2, 3).

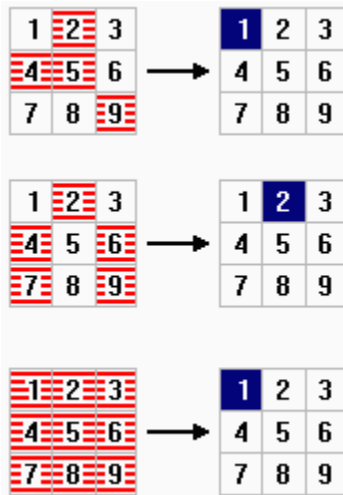
Ein Klick auf das Zentrum der Spielfläche invertiert alle Teile (1-9).

Das Spiel ist beendet, wenn alle Flächen gelb geworden sind. Dieses Ziel kann immer erreicht werden mit maximal 9 Zügen, wie in **Strategie** näher erläutert wurde.

Befehle

Strategie

Strategie



1. Elementare Strategien, um einzelne Flächen zu invertieren, ohne andere Flächen dabei zu verändern:

- Ein Eckteil (1, 3, 7, 9) wird invertiert, durch Züge der drei angrenzenden Flächen und der gegenüberliegenden Eckflächen (z.B.: Teil 1 wird durch die Züge 2, 4, 5, 9 invertiert, siehe erste Zeile in der obigen Graphik).
- Ein Mittelteil jeder Seite wird invertiert, durch Klicken des Teils selber, der angrenzenden Seitenmitelteile und der beiden Eckteile der gegenüberliegenden Seite (z.B.: Teil 2 wird invertiert durch das Drücken von 2, 4, 6, 7, 9, siehe zweite Zeile der obigen Graphik).
- Das zentrale Mittelteil wird invertiert, durch Drücken aller Teile 1-9.

2. Kombinieren der oben genannten Strategien

- Bestimmen Sie zuerst für jedes Teil die betreffenden Züge, schreiben Sie diese auf und streichen Sie doppelte Züge, da diese sich sonst gegenseitig aufheben
- klicken Sie nun nur noch die übrigbleibenden Felder

Rechtsausschluß

Für sämtliche Hardware- oder Softwarebeschädigungen, die bei Anwendung dieser Software entstehen können, kann keine Verantwortung übernommen werden. Das Programm wurde auf mehreren Systemen getestet.

Zurück zum **Inhalt**.

