

## **Inhalt**

**Irre Gänge** © 1993 Andreas Knab

Über das Spiel

Spielregel

Bedienung

Punktebewertung

## **Dieses Programm ist Shareware !**

Sie können dieses Programm deshalb auf Ihrem Rechner installieren und so lange testen, wie Sie es für nötig halten. Entschließen Sie sich dazu, das Programm dauerhaft zu behalten und zu verwenden, so sollten Sie eine «Benutzungsgebühr» in Höhe von ca. DM 15,-- auf folgendes Konto überweisen, Sie unterstützen damit die Weiterentwicklung dieses und die Neuentwicklung weiterer Programme.

*Andreas Knab  
Schubertstr. 23  
Postfach 204  
76299 Karlsbad*

*Konto-Nr. 29 359 02 bei der Volksbank Durlach (BLZ 661 901 00)*

Geben Sie unter Verwendungszweck bitte Ihre genaue Anschrift sowie den Namen dieses Programms an, damit ich Sie über Weiter- und Neuentwicklungen informieren kann.

## Über das Spiel

Die Situation ist folgende :

Rund um ein Spielfeld mit 6x6 Feldern befinden sich 3 PCs und 3 kleine Mäuschen. Leider haben die kleinen Mäuschen sich verlaufen und finden den Weg zu ihrem PC nicht mehr.

Ihre Aufgabe ist es nun, den Mäuschen zu helfen und aus den 18 Spielsteinen für jede Maus einen Weg zurück zu ihrem PC zu bauen, was manchmal ziemlich schwierig, wenn nicht gar unmöglich sein kann.

Machen Sie auf jeden Fall das Beste draus und bringen Sie so viele PCs und Mäuse wie möglich zusammen.

Viel Glück !

## Spielregel

Die Grundregel dieses Spiels ist ganz einfach : Legen Sie die 18 Spielsteine so in das Spielfeld, daß alle Mäuse mit den entsprechenden PCs verbunden sind. Dabei können Sie die Spielsteine in jede Position drehen, aber nicht spiegeln oder übereinanderlegen.

Sie haben für diese Aufgabe beliebig lange Zeit - Überlegen Sie deshalb gut und probieren Sie verschiedene Wegmöglichkeiten aus. Leerfelder oder Sackgassen einiger Nebengänge werden nicht zu vermeiden sein, versuchen Sie aber, diese möglichst gering zu halten, da sie sich negativ auf Ihre Punktezahl auswirken werden.

## Bedienung

Um einen Stein zu legen, wählen Sie diesen aus der Liste der Spielsteine im rechten Fensterbereich aus, d.h. klicken Sie den Spielstein mit der linken Maustaste an. Er erscheint dann im kleinen Quadrat in der Mitte des Fensters.

Mit den "Drehknöpfen" können Sie den Stein um jeweils 90° nach links oder rechts drehen, bis er die gewünschte Lage hat, um ihn wiederum mit der linken Maustaste in das Spielfeld links einzufügen. Beachten Sie hierbei, daß Sie das Feld anklicken müssen, in dem der linke bzw. obere Teil des Steins zum Liegen kommen soll.

Überlappungen und Spielsteine, die nur zur Hälfte im Spielfeld liegen, sind nicht erlaubt.

Um einen falsch platzierten Stein vom Spielfeld zu entfernen, klicken Sie ihn auf dem Spielfeld mit der rechten Maustaste an, er erscheint dann wieder im rechten Fensterbereich.

Sie haben bereits einen Stein im "Drehfenster" und wollen aber lieber einen anderen zuerst legen ? Kein Problem. Einfach den anderen Stein auswählen, dieser wird dann anstelle des ersteren im Drehfenster erscheinen.

## Punktewertung

Die Punktewertung erscheint dann, wenn Sie den Knopf "Neues Spiel" auswählen. Sie können diesen Knopf auch auswählen, wenn Sie mitten im Spiel sind, denn Sie haben die Möglichkeit, bei der Frage nach einem neuen Spiel einfach Nein auszuwählen.

Jedes Feld, das zum Zeitpunkt der Wertung nicht belegt ist, bringt zwar keinen Pluspunkt, aber auch keinen Abzug.

Ein belegtes Feld bringt grundsätzlich 10 Punkte, außer der Weg endet in einer Sackgasse (d.h. ist mit einem Leerfeld oder einem anderen Stein nicht korrekt verbunden), dann gibt es 5 Punkte Abzug. Für ein Wegfeld, das an den Spielfeldrand endet, gibt es keinen Abzug, sondern ebenfalls 10 Punkte.

Ein Wegfeld, das von einer Maus ausgeht, bringt bei korrekter Verbindung 20 Punkte.

Ist der Weg von der Maus auch noch richtig an den PC angeschlossen, gibt es dafür nochmals 50 Extrapunkte.

Aus all diesem wird die Gesamtpunktzahl errechnet, und wenn Sie Glück haben, enden Sie unter den Besten Zehn im Highscore.

