
CC 6006 SPIELEBOX 6

Nr.	Name	Zählerstand Geracord LCR		Bedienung
1	KNIFFEL	010	017	T J
2	NIBBLER	070	103	T J
T	Spiel mit Tastatur spielbar			
J	Spiel mit Joystick spielbar			

veb mikroelektronik mühlhausen

KC compact-Programme werden wie folgt geladen:

Eingabe: RUN"name.BAS" ^RETURN_

Dann sind die Wiedergabetaste am Recorder und eine Taste am KC (außer ^ESC_, ^SHIFT_, ^CTRL_ und ^CAPS LOCK_) zu drücken. Nach dem Erscheinen des Titelbildes ist bei Aufforderung nochmals eine Taste (s.o.) zu betätigen. Diese Aufforderung kann sich wiederholen. Auf der A-Seite der Kassette sind die Programme mit einer Übertragungsrate von 2000 Baud und zur Sicherheit auf der B-Seite nochmals mit 1000 Baud abgespeichert.

Beschreibung der Spiele

=====

KNIFFEL

Kniffel ist ein Würfelspiel mit 5 Würfeln für 2 bis 5 Mannschaften mit je 1 bis 3 Spielern. Mit ^SPACE_ wird der Vorgang des Würfeln gestartet und auch wieder gestoppt. Die gewürfelten Punkte sind dann auf dem Bildschirm ersichtlich. Der Pfeil links neben den Würfeln wird durch die Cursorstasten ^ _ und ^ _ bewegt. Die Würfel, mit denen nicht mehr gewürfelt werden soll, werden mit ^SPACE_ markiert (*). Ebenso kann ein * wieder mit ^SPACE_ gelöscht werden. Es kann weiter gewürfelt werden, wenn der Cursor auf "...WEITER" steht. Nach 3 Würfelchancen muß ein Eintrag der Punktzahl in die am Bildschirm aufgezeigten Tabelle erfolgen. Mit den Cursorstasten wird die Zeile und mit der Taste ^ _ die Spalte ausgewählt. Mit ^SPACE_ erfolgt die Eintragung. Am unteren Bildschirmrand erscheint: "Eintrag bestätigt?". Bestätigung erfolgt mit ^SPACE_ und es kann weiter gewürfelt werden. Mit ^DEL_ kann der Betrag gelöscht und der Cursor neu positioniert werden. Wird eine Eintragung bestätigt, kann diese nicht wieder geändert werden, d.h. jede Rubrik (außer Kniffel) darf nur einen Eintrag erhalten. Sieger ist derjenige, der die höchste Punktzahl erreicht hat, nachdem das Protokoll für alle Teilnehmer ausgefüllt ist.

Die Rubriken haben folgende Bedeutung:

1-er bis 6-er

Hier können die Würfe mit 1, 2, 3, 4 oder 5 Einsen, Zweien, ... Sechsen eingetragen werden.

Die Punktzahl richtet sich nach der Anzahl der Einsen, Zweien, ... Sechsen.

Prämie

35 Punkte werden zusätzlich vergeben, wenn die Zwischensumme der oberen Hälfte des Protokolls 63 oder mehr beträgt.

1 Paar

Hier können die Würfe mit einem Paar, z.B. 6-5-4-4-2 oder 6-6-4-2-1 usw. eingetragen werden. Die gewürfelte Gesamtpunktzahl wird gutgeschrieben.

2 Paare

Würfe mit zwei Paaren, z.B. 5-4-4-2-2, können hier zugeordnet werden. Eintrag der Gesamtpunktzahl.

3-Pasch

Würfe mit 3 gleichen Werten, z.B. 4-4-4-3-2, sind ein 3-Pasch. Eintrag der Gesamtpunktzahl.

4-Pasch

Würfe mit 4 gleichen Werten, z.B. 6-6-6-6-2.

Kleine Straße

Ein Ergebnis mit 1-2-3-4-, 2-3-4-5- oder 3-4-5-6 wird in K"leinen Straße" mit 30 Punkten vermerkt.

Große Straße

Ein Ergebnis mit 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6 wird in der Großen Straße mit 40 Punkten bewertet.

Full House

Ein Wurf mit dem Ergebnis von einem 3-Pasch und einem Paar (z.B. 4-4-4-3-3) wird in der Rubrik Full House mit 25 Punkten eingetragen.

Chance

Für diese Rubrik gibt es keine Bedingungen.

Kniffel

Ein Ergebnis mit fünf gleichen Werten ist ein Kniffel (50 Punkte). Wird ein zweites Kniffel gewürfelt, werden weitere 100 Punkte in dieser Spalte addiert. Dafür muß aber in eine andere Zeile eine "0" eingetragen werden.

NIBBLER

Bei diesem Spiel ist ein Wurm dazu verdammt, in einem Labyrinth alle Futterpillen zu fressen. Er darf sich selbst aber auf keinen Fall anknabbern. Der Wurm wird immer länger, je mehr er frißt.

Er hat drei Leben und bekommt bei 5000, 10000 und dann alle 15000 Punkte je ein Leben dazu.