

▲ Backgammon Master

Elektronisches LCD-Intelligenz-Spiel

ELECTRO-GAMMON.NET



3 SPIELE IN EINEM !

Mit diesem Backgammon-Spiel können Sie auf drei verschiedenen Stufen spielen:

"1" . . . Sie spielen gegen den Computer, der schwer zu schlagen ist.

"2" . . . Sie gegen den Computer. Gewinnen ist fast unmöglich.

"MA" . . . MANUELLER Betrieb, bei dem Sie gegen einen anderen Spieler antreten können.

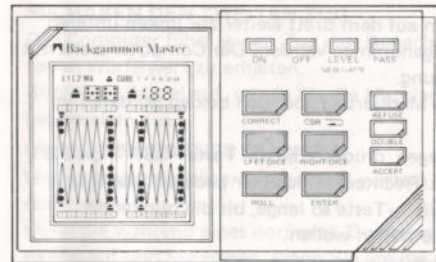
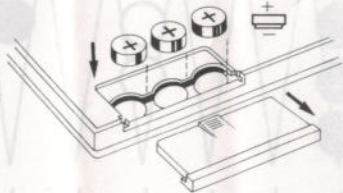
EINLEGEN DER BATTERIEN

Legen Sie 3 Batterien vom Typ LR44 oder SR44 so ein, daß der Plus-Pol oben liegt (siehe Abbildung).

SPIELANLEITUNG

Auf das Spielbrett sind 24 riesige Zähne aufgemahlt – 12 oben und 12 unten. Und wenn Sie nicht jederzeit auf der Hut sind, werden diese Zähne Sie verschlingen. Jeder Spieler hat 15 Soldaten, die auf verschiedenen Zähnen über das ganze Spielfeld verteilt stehen, wenn das Spiel beginnt. Sinn des Spiels ist es, Ihre Soldaten von Zahn zu Zahn weiter über das ganze Spielfeld hin in eine Richtung zu führen, um Sie schließlich ganz vom Brett hinunter marschieren zu lassen.

Der Spieler, der alle seine Soldaten als erster vom Brett führt, ist Sieger.



SPIELVORBEREITUNG

"ON"-Taste Drücken. Sie sehen die Soldaten auf dem Spielfeld aufgereiht, fertig zum Start. Ist dies nicht der Fall, sollten die Batterien überprüft werden.

AUF LOS GEHT'S LOS !

Wählen Sie die gewünschte Spielstufe durch Druck auf die "LEVEL"-Taste. Bedienen Sie die Taste so lange, bis die gewünschte Stufe auf der Bildfläche erscheint.

DAS SPIEL BEGINNT !

Drücken Sie die Taste "ROLL" und legen Sie fest, wer den ersten Zug hat. Sie spielen links, der Computer spielt rechts mit dem Würfel. Wer die höhere Augenzahl hat, beginnt. Auf der Anzeige erscheinen zwei Symbole. Das Dreieck mit dem Rechteck darunter ist Ihr Symbol. Der Computer hat nur ein Dreieck als Symbol.

Nach dem Würfeln erscheint das entsprechende Symbol direkt neben dem Würfel und zeigt an, wer nun den ersten Zug machen muß. Gewinnt der Computer, zieht er automatisch zuerst.

SO MACHEN SIE IHRE ZÜGE

Sie bewegen Ihre Soldaten im Uhrzeigersinn auf dem Brett weiter zur linken unteren Ecke des Spielfeldes hin, wo sie vom Brett genommen werden. Der Computer zieht mit seinen Soldaten in entgegengesetzter Richtung.

Sie sehen auf der Bildfläche eine blinkende Markierung über den beiden Soldaten in der rechten oberen Ecke.

Wollen Sie diese beiden Figuren nicht bewegen, drücken Sie die Taste "CSR", bis Sie die Markierung mit Ihrem Symbol (Dreieck/Rechteck) an einer anderen Stelle des Brettes blinken sehen. Drücken Sie die "CSR"-Taste so lange, bis die blinkende Markierung über der Figur steht, mit der Sie ziehen wollen.

SIE HABEN DEN ERSTEN ZUG

Bringen Sie die Markierung über die Soldaten, die Sie weiterbewegen möchten. Die Würfel blinken auf. Wollen Sie Ihren Soldaten um so viele Stellen weiterbringen, wie die Augenzahl des rechten Würfels anzeigt, drücken Sie die Taste für den rechten Würfel ("RIGHT DICE"). Nun wird Ihr Zug automatisch ausgeführt. Drücken Sie dann die Taste "ENTER", um den Zug endgültig festzulegen.

Benutzen Sie die linke Würfel-Taste ("LEFT DICE"), wenn Sie um die auf dem linken Würfel angegebene Augenzahl weiterrücken wollen.

Nachdem Sie um die Augenzahl einer der Würfel weitergerückt sind, erlischt das Blinken des Würfels.

SIE HABEN DEN ZWEITEN ZUG

Der Computer führt seinen Zug aus. Danach drücken Sie die "ROLL"-Taste, um einen neuen Würfelwert zu erhalten.

Blinkt der Würfel auf, setzen Sie die Markierung und führen Ihren Zug wie oben beschrieben aus.

UNENTSCHEIDENES WÜRFELN

Wenn Sie um die höhere Augenzahl würfeln und beide Werte sind gleich, würfeln Sie noch einmal.

Wenn Sie während eines normalen Durchgangs dieselben Werte erwürfeln, blinken die Würfel auf und Sie ziehen. Wenn Sie um die addierte Augenzahl beider Würfel weitergerückt sind, blinken beide Würfel erneut auf, und Sie dürfen zwei weitere Züge ausführen.

KORREKTUREN

Wenn Sie die Markierung gesetzt und die linke oder rechte Würfel-Taste gedrückt haben, können Sie noch korrigieren. Drücken Sie einfach die "CORRECT"-Taste, und Ihr Zug wird ungültig. Dies muß jedoch vor Drücken der "ENTER"-Taste geschehen. Ist diese Taste erst einmal gedrückt worden, sind keine Änderungen mehr möglich.

ZULÄSSIGE ZÜGE

Ihre Soldaten können nur auf freie Zähne gesetzt werden oder aber auf Zähne, auf denen

nur eine gegnerische Figur steht. Stellen Sie Ihren Soldaten auf einen von nureiner gegnerischen Figur bestzten Zahn, muß der von hier verschwinden und auf das Mittelfeld zwischen den Spiel-feldern gesetzt werden, wo er bleiben muß, bis der Gegner wieder am Zug ist. Wird ein Soldat auf diese Weise festgesetzt, kann so lange kein anderer Soldat weiter-bewegt werden, bis er wieder ins Spiel gebracht werden konnte, wobei er am Anfang des Brettes neu beginnt.

Kann er aufgrund des Würfelwertes nicht gleich neu ziehen, muß der Spieler die Runde aussetzen und an den Gegenspieler abgeben.

Der Computer gibt Ihnen ein Zeichen, wann die "PASS"-Taste zu bedienen ist (zur Abgabe des Zuges an den Gegner), da keiner der Würfel blinkt.

Wenn Sie feststellen, daß Ihr Zug nicht ausgeführt wurde, kann es daran liegen, daß er nicht zulässig ist. Ist kein zulässiger Zug möglich, müssen Sie an den Gegner abgeben und zu diesem Zweck die Taste "PASS" bedienen.

EIN ZAHN IST VOLL BELEGT

Jeder Zahn im Spielfeld hat Platz für 5 Soldaten. Befinden sich dort mehr als 5, verschwinden alle bis auf einen, der aufblinkt. Dies zeigt an, daß dieser Zahn von 6 Soldaten belegt ist.

ENTFERNEN DER FIGUREN VOM BRETT

Sie können nur mit dem Abräumen Ihrer Figuren beginnen, wenn sich alle Ihre Soldaten auf den letzten 6 Zähnen befinden. Wird einer Ihrer Soldaten festgesetzt, kann nicht weiter abgeräumt werden, bis dieser wieder neu im Spiel ist und sich auf einem der letzten 6 Zähne befindet.

SPIELSTAND

In einem normalen Spiel können bis zu 3 Punkten erzielt werden.

1 Punkte = wenn der Sieger alle seine Soldaten vom Brett räumen konnte, der Gegenspieler aber wenigstens einen seiner Soldaten vom Brett geführt hat.

2 Punkte = wenn der Sieger alle seine Soldaten vom Brett räumen konnte, ohne daß der Gegner auch nur einen Soldaten abräumen konnte.

3 Punkte = wenn der Sieger alle Soldaten abgeräumt hat, während der Gegner keinen einzigen abräumen konnte und zusätzlich mindestens einer seiner Soldaten im Mittelraum des Spielfeldes fest-gesetzt wurde.

SPIELSTAND-VERDOPPLUNG

Wenn Sie es auf den Glücksfall ankommen lassen wollen, dürfen Sie den erzielbaren Punktstand verdoppeln, indem Sie nach Ausführung des ersten Zuges die Verdopplungs-Taste ("DOUBLE") drücken. Nimmt der Computer die Herausforderung an, erscheint eine kleine 2 in dem entsprechenden Abschnitt des Spielfeldes, und das Spiel läuft weiter. Nimmt der Computer jedoch an, daß Sie in einer viel zu günstigen Spielposition sind, lehnt er den Verdopplungswunsch ab. Damit ist das Spiel vorüber und Sie sind automatisch der Sieger. Ebenso kann der Computer den Verdopplungswunsch fordern, worauf Sie entweder akzeptieren (durch Druck auf Taste "ACCEPT") oder ablehnen (Taste "REJECT"). Nehmen Sie an, läuft das Spiel weiter. Lehnen Sie ab, ist das Spiel beendet und Sie haben verloren. Sofort nach Drücken der "ACCEPT"-Taste rollen automatisch die Würfel; das Spiel geht weiter.

NOCHMALIGE VERDOPPLUNG

Fordert einer der Spieler Verdopplung und wurde diese akzeptiert, kann der andere Spieler ebenfalls Verdopplung fordern. Wird diese akzeptiert, darf der erste Spieler nach einiger Zeit wiederum Verdopplung wünschen. Dieser Vorgang kann durch die Spieler abwechselnd so lange wiederholt werden, bis der Stand beim 64-fachen des Spielstandes steht.

ACHTUNG

- Setzen Sie das Gerät keinen extremen Temperaturen aus, wie z. B. Frost oder extremer Sonnenbestrahlung
- Vermeiden Sie starke Schlageinwirkung am Gerät
- Keine chemischen Verdüner als Reiniger verwenden
- Vermeiden Sie übermäßig starken Druck auf das Spielanzeigefeld

©1983 VTL. HERGESTELLT IN HONG KONG

91-0184-01