

## Sinn des Spieles

Sinn des Spieles ist es, alle Felder, unter denen sich keine Mine befindet, aufzudecken. Deckt man eine Mine auf, hat man verloren.

## Die Menüs

Mit Neues Spiel aus dem Menü Ablage starten Sie ein neues Spiel: die Zähler werden zurückgesetzt und das Spielfeld wird vollständig verdeckt.

Mit Beenden beenden Sie YAMS!

Mit Ton aus dem Menü Spezial schalten Sie den Ton an und aus.

Unter Sprache können Sie die Sprache ändern. Normalerweise wird die Sprache automatisch richtig eingestellt.

Mit Beste Zeiten... sehen Sie sich die Liste der besten Spieler an.

Unter Spielstufe können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Bei Veränderung der Spielstufe werden alle Zähler zurückgesetzt und das Spielfeld wird vollständig verdeckt.

## Das Spielfeld

Das Spielfeld besteht aus mehreren Komponenten:

Die Anzeige links oben - der Minenhilfszähler:

Dieser Zähler zeigt Ihnen am Anfang des Spieles die Anzahl der versteckten Minen an. Die Anzahl der von Ihnen markierten Felder wird von der Anzahl der versteckten Minen abgezogen - auch dann, wenn Sie zuviel Felder markiert haben.

Die Anzeige rechts oben - der Sekundenzähler:

it dem Aufdecken des ersten Feldes beginnt dieser Zähler zu laufen. Er hält erst dann, wenn Sie verloren, gewonnen oder ein neues Spiel begonnen haben.

Der Smily:

urch Drücken des Smilys starten Sie ein neues Spiel, so als hätten Sie Neues Spiel aus dem Menü Ablage gewählt. Außerdem können Sie aus seinem Gesicht auch den Zustand des Spieles ablesen - dieses werden Sie wahrscheinlich häufiger sehen:

as Spielfeld an sich - das Minenfeld:

ie Felder können durch Anklicken aufgedeckt werden (das erste Aufdecken ist grundsätzlich gefahrlos).

Das Minenfeld kann vollständig aufgedeckt so aussehen:

Unter den mit Fähnchen markierten Feldern sind die Minen (die Markierung müssen Sie selbst setzen - sie ist allerdings nur eine Hilfe und zum Lösen der Aufgabe nicht nötig.). Eine Zahl in einem Feld gibt an, wieviel Minen sich in den acht Feldern, die das Feld mit der Zahl umgeben, befinden.

Eine Markierung kann man durch Anklicken eines Feldes mit gedrückter Wahltaste setzen:

Ein markiertes Feld kann nur aufgedeckt werden, wenn zuvor die Markierung durch Anklicken mit gedrückter Wahltaste entfernt wird.

Statt der Wahltaste kann auch die Umschalt- oder Feststelltaste benutzt werden. Das gilt auch für das Folgende.

Das Folgende ist eine Erweiterung für den erfahrenen Spieler:

Klickt man mit gedrückter Wahltaste auf eine Zahl und entspricht diese Zahl der Anzahl der sie umgebenden markierten Felder, werden die umgebenden ungeöffneten und nicht markierten Felder aufgedeckt.

Vorher:

Nachher:

lickt man mit gedrückter Wahltaste auf eine Zahl und entspricht diese Zahl nicht der Anzahl der sie umgebenden markierten Felder, passiert nichts.