

Windowspiele Nr. 3

17 und 4

Gespielt wird mit einem 52-Blatt Kartenspiel. Der Computer hält die Bank. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler eine Karte (Computerkarte wird nicht aufgedeckt). Sie können nun weitere Karten ziehen ("Neue Karte" oder Spielkarten anklicken).

Ziel des Spiel ist es, genau 21 Augen zu erzielen oder knapp darunter zu bleiben. Erhalten Sie 21 Augen, so ist das Spiel sofort beendet und Sie gewinnen diese Runde. Gleiches gilt bei 5 Bildern oder 2 Assen.

Beenden Sie mit "Fertig", wenn Sie meinen, genügend Augen zu besitzen, um das Spiel auch bei Auswertung zu gewinnen. Bringen Sie mehr Augen zusammen, als der Computer, so gewinnen Sie das Spiel - bei Gleichstand oder weniger Augen gewinnt die Bank.

Vollversion ohne Shareware-Hinweise

Brain - Trainer

Ziel des Spiels ist, mit der geringst möglichen Anzahl von Zügen aus dem linken Muster das rechts angezeigte herzustellen. Mit 'Spiel vor' und 'Spiel zurück' wählen Sie aus 5 Spielen eines aus. Wollen Sie direkt zu einer bestimmten Spielnummer, so tragen Sie diese unter 'Geh zu Spiel Nr.' ein. Bisher erreichte Bestzugzahl wird oben ausgegeben. Zur Verständlichkeit können Sie eine DEMO ablaufen lassen (gewählt wird dazu Spiel Nr. 4). Unterbieten Sie bei einem Spiel den besten Eintrag, oder stellen Sie ihn ein, so werden Sie aufgefordert Ihren Namen eintragen.

Zug ausführen:

Spielsteine können nur von oben entfernt werden. Liegen zwei Steine gleicher Farbe übereinander, dürfen diese in einem Zug versetzt werden. Wollen Sie einen Stein versetzen, so klicken Sie diesen mit der linken Mousetaste an, halten diese gedrückt und bewegen den Stein zum Zielfeld. Dort lassen Sie die Mousetaste wieder los. Wird nach Überprüfung festgestellt, daß es sich um einen regelgerechten Zug handelt, so wird der Spielstein an diese Stelle verschoben. Liegen Spielsteine einer Farbe übereinander und Sie wollen zwei Steine mit einem Zug versetzen, so klicken Sie den unteren Stein an und verschieben ihn. Im Hauptmenü finden Sie unter 'Einstellung' einen Punkt 'Markieren', mit dem Sie die Markierung ein- oder ausschalten können - je nach Geschwindigkeit Ihres Computers (bei langsameren Computern tritt durch die Markierung eine Verzögerung ein). Haben Sie 'Markieren' eingeschaltet, so wird jeweils der (oder die) zu versetzende(n) Stein(e) umrahmt, so daß Sie sehen können, welche Steine Sie verschieben wollen.

Die Bestenliste ist unter 'Einstellungen' abrufbar, kann dort gelöscht oder auch ausgedruckt werden.

Vollversion mit 56 Spielen

Pokerautomat:

Dieses Spiel finden Sie zusätzlich in der Vollversion vor.

Die Spiele "17 und 4" und "Pokerautomat" sind unter Zuhilfenahme der Public-Domain Routine "VBCARDS.DLL" von Richard R. Sands entstanden.