

Hier wird Ihnen angezeigt wieviele Patienten insgesamt (d.h. bei allen bisherigen Sitzungen) **aufgegangen** sind, bzw. wieviele Sie **aufgegeben** haben. Der Prozentbalken veranschaulicht Ihre Leistung.

Mit diesem Schalter können Sie das Spiel aufgeben.
Alle Karten werden eingesammelt, gemischt und neu
ausgelegt. Die Patience gilt als gescheitert.

Die Patience wird mit 52 Karten gespielt.
Alle Karten werden in 4 waagrechten
Reihen zu je 13 Karten offen ausgelegt,
wobei ganz links 4 Plätze frei bleiben.



Crazy Kleopatra - Bedienung

[Inhalt](#) [Patienten](#) [Das Spiel](#)

Die Bedienung des Programms erfolgt mit der linken Maustaste. Durch einen Klick wird eine Karte aufgenommen, danach verschoben und durch einen weiteren Klick auf einen Leerplatz abgelegt.

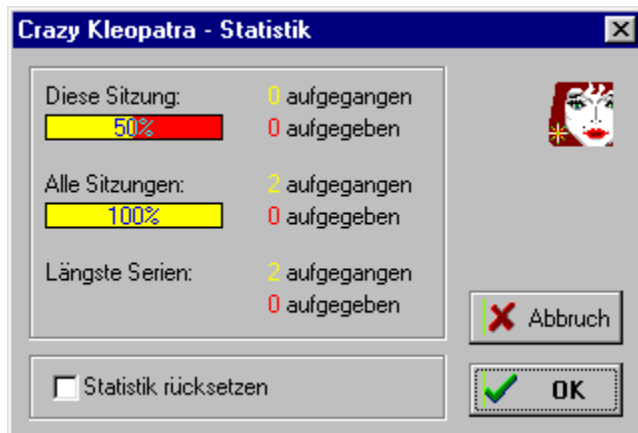
Alle anderen Funktionen des Programms werden über die **Werkzeugleiste** gesteuert:



Im **Einstellungsdialog** können Farben eingestellt und Programmfunktionen gewählt werden.



Der **Statistikdialog** gibt Auskunft über aufgegebenen und aufgegangenen Patienten.



Bei markierter Checkbox erfolgt die
Bewegung der Karten beim
Hochlegen gleitend, sonst sprunghaft.



Crazy Kleopatra - Das Spiel

[Inhalt](#) [Patienzen](#) [Bedienung](#)

Nach dem Mischen wird das ganze Spiel in vier Reihen zu je 13 Karten ausgelegt, wobei ganz links eine Spalte frei bleibt. Nach dieser Auslage werden die vier Assen auf die 4 freigebliebenen Plätze auf der linken Seite gelegt. Das Ergebnis dieser Auslage sind 4 Reihen zu je 14 Karten mit den 4 Assen ganz links und 4 freien Plätzen.

In die freien Plätze werden nun Karten gelegt, die von anderswo aufgenommen werden. Aber nicht willkürlich sondern so, daß die aufgenommene Karte entweder eine steigende Folge zu der Karte links von der Lücke bildet oder daß sie eine fallende Folge rechts von der Lücke bildet.



In diese Lücke paßt entweder der Pik-Bube 

oder die Herz-Sechs 

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes und vorausplanendes Umlegen im Anschluß an die Assen vier farbechte Familien in aufsteigender Ordnung aufzubauen.

Dabei bleiben die Assen immer an ihren Plätzen liegen. An Könige kann rechts keine Karte mehr angelegt werden. Stockt der Spielablauf, weil nur noch freie Plätze hinter Königen zur Verfügung stehen, so werden alle Karten, die nicht zu bereits aufgebauten Teilfamilien gehören, aufgenommen, gemischt und neu ausgelegt. Und zwar so, daß hinter den bereits aufgebauten Teilfamilien ein Platz freibleibt. Nach dem Neuauslegen wird nach denselben Regeln weitergemacht.

Insgesamt kann also drei mal ausgelegt werden. Gelingt es also nach dem dritten Auslegen nicht, die vier Familien aufzubauen, so ist die Patience gescheitert, im anderen Fall ist sie aufgegangen.



Crazy Kleopatra - Deinstallation

[Inhalt](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Lizenzbedingungen](#)

[Registrierung](#)

Sollte Ihnen das Programm **Crazy Kleopatra** wider Erwarten nicht gefallen und Sie befinden sich in der Situation, es von Ihrer Festplatte entfernen zu müssen so gehen Sie folgendermassen vor:

1. Entfernen Sie alle zu **Crazy Kleopatra** gehörenden Icons aus der Programmgruppe und falls leer auch die Programmgruppe.
2. Löschen Sie das Verzeichnis **CrazyKle** oder das Verzeichnis, in das Sie **Crazy Kleopatra** installiert haben samt Inhalt.
3. Laden Sie im Notizblock (Windows 3.x) bzw. WordPad (Win 95) die **BRAINBOX.INI**-Datei aus dem Windows-Verzeichnis. Suchen Sie den Abschnitt **Crazy Kleopatra**. Er müßte in etwa so aussehen.

[Crazy Kleopatra]

left=9

top=18

won=4

lost=7

swon=4

slost=7

slide=1

show=1

color=0

back=2

Löschen Sie sämtliche Zeilen in diesem Abschnitt. Speichen Sie die Datei. Wenn Sie kein anderes Spiel aus meiner Produktion verwenden, sollte **BRAINBOX.INI** jetzt leer sein. Sie können dann die ganze Datei löschen.

Crazy Kleopatra ist damit restlos von Ihrer Festplatte entfernt.

Hier wird Ihnen angezeigt wieviele Patienten bei dieser Sitzung **aufgegangen** sind, bzw. wieviele Sie **aufgegeben** haben. Der Prozentbalken veranschaulicht Ihre Leistung.

Im Einstellungsdialog können Farben festgelegt, die Bewegungsgeschwindigkeit der Karten und Zughilfen eingestellt werden.

Dieser Schalter beendet das Spiel.





Familien sind Folgen von 13 nach ihren Werten geordneten Karten. Bei dieser Patience sollen farbechte, also solche, die nur Karten einer Farbe enthalten, gebildet werden.

z.B.:



Jede Karte gehört einer von 4 Farben an.
Es handelt sich aber nicht um Farben im
Sinne von bunt sondern eher um Bilder.

Die 4 Farben sind:

-  Treff (schwarz)
-  Pik (schwarz)
-  Karo (rot)
-  Herz (rot)

Durch Klicken mit der linken Maustaste wird eine Farbe als Vordergrundfarbe (VG) zur Darstellung der Rahmen bei der Anzeige der möglichen Züge gewählt. Mit der rechten Maustaste kann die Hintergrundfarbe (HG) gewählt werden.



Crazy Kleopatra - Inhalt

[Patiencen](#)

[Das Spiel](#)

[Bedienung](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Lizenzbedingungen](#)

[Registrierung](#)

[Deinstallation](#)

Ein Päckchen besteht aus 52 Karten. Jedes Päckchen setzt sich aus vier sogenannten Farben zusammen. Jede der vier Farben umfaßt dreizehn Karten mit verschiedenen Werten. Bei dieser Patience wird ein Päckchen verwendet.



Crazy Kleopatra - Lizenzbedingungen

[Inhalt](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Registrierung](#)

[Deinstallation](#)

Crazy Emperor ist ein Shareware Programm.

Das **Urheberrecht** für alle Programme und Programmteile liegt ausschließlich beim Autor.

Das Programm besteht aus folgenden Dateien:

| | |
|--------------|------------------------|
| CKLE1.EXE | Ausführbare Spieldatei |
| CRAZYKLE.HLP | Hilfedatei |
| REGISTER.TXT | Registrierungsformular |

Nicht registrierten Benutzern wird eine eingeschränkte **Lizenz** zur Benutzung des Programms gewährt. Sie können bis zu 4 Wochen das Programm testen und entscheiden, ob sie es weiter nutzen wollen. Zur weiteren Benutzung des Programms benötigen sie eine Registrierung. Die Benutzung einer nicht registrierten Kopie des Programms nach Ablauf der 4 Wochen ist für jede Person, jedes Geschäft, jede Gesellschaft, jede Behörde oder anderen Einrichtungen nicht erlaubt.

Es ist nicht nur erlaubt, sondern auch erwünscht, das Programm für die o.g. Testbenutzung zu kopieren und zu verbreiten.

Folgende Punkte müssen dabei eingehalten werden:

1. Das Programm, bestehend aus den mitgelieferten Dateien, darf in keiner Art verändert und in keiner Weise zurückübersetzt, decompiliert oder disassembliert werden.
2. Das Programm darf nur vollständig mit allen mitgelieferten Dateien weitergegeben werden.
3. Das Programm darf auf Compact-Disk 'CD' vertrieben werden.
4. Das Programm darf in sogenannte 'Programm-Pakete' aufgenommen und vertrieben werden.
5. Das Programm darf in Mailboxen angeboten werden. Jedoch darf hier kein Entgelt für das Download entstehen.
6. An Gebühren, Kosten oder anderen Formen der Bezahlung für das Kopieren und Vertrieben des Programms und andere administrative Arbeiten bezogen auf das Produkt dürfen maximal DEM/SFR 12,00 bzw. ATS 85,00 eingehoben werden.

Durch die **Registrierung** beim **Autor** erwirbt der Anwender eine Benutzerlizenz. Diese erlaubt ihm den Gebrauch des Programms nur auf einem Computer. Registrierte Benutzer können das Programm auch auf anderen Computern einsetzen, dürfen das Programm aber nur auf einem Computer zur gleichen Zeit benutzen.

Sie dürfen das Programm weder vermieten noch verleihen. Beim Verkauf ihrer Benutzerlizenz müssen alle Sicherungskopien und Updates des Programms mit

übergeben werden. Der Käufer muß sich mit den Regeln dieser Benutzerlizenz einverstanden erklären.

Zur Registrierung ist die beigelegte Write-Datei **REGISTER.TXT** zu verwenden.

Die Benutzung des Programms erfolgt auf eigene Gefahr. Der Autor kann unter keinen Umständen haftbar gemacht werden für Schäden, die in irgendeinem Zusammenhang mit der Benutzung entstehen, weder für Schäden an der Hardware oder der Software, noch für sonstige Schäden. Es besteht kein Anspruch gegen den Autor bezüglich einer Beseitigung etwaiger Programmfehler.

Der Autor ist jedoch für jeden Hinweis dankbar.

Adresse des Autors:

**Josef Stöckl
Kundmannngasse 10/9
A-1030 Wien**

Die Programm wurde entwickelt mit dem Compiler Delphi 1.0.

Die Hilfedateien wurden mit Forehelp 1.0 erstellt und mit dem Hilfe-Compiler HCP übersetzt.

HCP ist Produkt der Firma Microsoft Corporation, Microsoft GmbH.

Delphi ist ein Produkt der Firma Borland International, INC.

Forehelp ist ein Produkt der Firma Forefront, INC

Hier werden Ihnen mitgeteilt, wie lang Ihre längste Sieges- bzw. Verlustserie angedauert hat, d.h. wie oft hintereinander die Patience **aufgegangen** ist, bzw. wie oft hintereinander Sie **aufgegeben** haben.

Alle Karten, die nicht zu bereits aufgebauten Teilfamilien gehören, werden aufgenommen, gemischt und neu ausgelegt.



Crazy Kleopatra - Patiences

[Inhalt](#) [Das Spiel](#) [Bedienung](#)

Wortgetreu übersetzt heißt Patience bekanntlich Geduld. Es wäre jedoch ein Fehler, erklärte man sie zu einem ausschließlichen Geduldspiel mit Karten. Für einfache Patiences, deren Spielverlauf allein davon abhängt, wie die Karten fallen, ohne daß dies mit dem Verstand beeinflussbar ist, trifft das zu. Daneben gibt es aber viele Patiences, deren Gelingen geradeso vom Planen, Abwägen und Vorausdenken abhängt wie etwa das Schachspiel. **Crazy Kleopatra** ist dafür ein gutes Beispiel.

Alle Patiences haben dies gemeinsam: Durch Auslegen und Ordnen nach einem gewissen Schema müssen die Karten in eine Reihenfolge gebracht werden, die bei den einzelnen Patiences oft recht unterschiedlich ist.

Der Prozentbalken signalisiert, wie gut der Spieler bei dieser Sitzung ist. Gelb steht für aufgegangene, rot für aufgegebene Patienen.

Der Paragraph-Schalter startet diese Hilfe.



Crazy Kleopatra - Deinstallation

[Inhalt](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Lizenzbedingungen](#)

[Deinstallation](#)

Wenn Sie **Crazy Kleopatra** über den Zeitraum von 4 Wochen hinaus benutzen wollen, müssen Sie sich beim Autor **registrieren** lassen. Sie erhalten dann per Post einen **Freischaltcode**, den Sie im **Sharwaredialog**, der erscheint, wenn Sie das Spiel starten, in das Editierfeld eingeben.

Aus der Sharewareversion des Programms wird dann die Vollversion. Diese unterscheidet sich von der Sharewareversion dadurch, daß die lästigen Shareware-Dialoge beim Starten und Beenden des Programms, sowie zwischendurch wegfallen.

Verwenden Sie zur Registrierung die beigelegte Datei **REGISTER.TXT** oder formulieren Sie selbst eine Bestellung.

- ◆ Tragen Sie gut leserlich und vollständig Ihre **Anschrift** ein.
- ◆ Setzen Sie die **Anzahl** der Lizenzen ein.
- ◆ Markieren Sie die gewünschte **Zahlungsweise**. Eine registrierte Version von **Crazy Kleopatra** kostet ATS 120,00 bzw. DEM/SFR 20,00.
 1. Barzahlung: Legen Sie dem Schreiben das Geld bei. (Unsichere Methode)
 2. Zahlung per Eurocheck: Legen Sie dem Schreiben einen vollständig ausgefüllten Scheck bzw. Verrechnungsscheck bei.
 3. Überweisung auf das Bankkonto des Autors:
Kontonummer 72.240.647 bei der Österreichischen Postsparkasse, Bankleitzahl 00060000. (Sichere Methode)
- ◆ Geben Sie bitte genau an, woher Sie die Sharewareversion von **Crazy Kleopatra** bezogen haben.
- ◆ Senden Sie die Bestellung unterschrieben an den Autor:
Josef Stöckl
Kundmannngasse 10/9
A-1030 Wien

Wenn Sie mehrere Programme kaufen wollen, fügen Sie in das Bestellformular einfach einige zusätzliche Zeilen ein.

Bitte beachten Sie auch den **NIMM 4, ZAHL 3**-Rabatt beim Kauf von mehreren Programmen: Rechnen Sie den Gesamtpreis aller gewünschten Programme aus und dividieren Sie durch 3. Um den resultierenden Betrag können Sie eines oder mehrere Programme zusätzlich bestellen.

Mit diesem Schalter können Sie das Spiel wiederholen.
Alle Karten eingesammelt und genau wie zuvor ausgelegt.
Die Patience gilt jedoch als nicht aufgegangen.

Der Statistikdialog gibt ein Übersicht über
aufgegangene und aufgegebene Spiele.

Wenn Sie diese Checkbox markieren, werden
alle Statistikwerte auf Null gesetzt.



Crazy Kleopatra - Was ist Shareware?

[Inhalt](#) [Lizenzbedingungen](#) [Registrierung](#) [Deinstallation](#)

Shareware ist eine Vermarktungsstrategie für Software.

Dabei erlaubt der Autor dem Anwender der Software, diese für eine bestimmte Zeit zu **testen**, zu **kopieren** und **weiterzugeben**. Ist der Anwender mit der Software zufrieden, und will er sie über die eingeräumte Frist hinaus verwenden, so läßt er sich registrieren, in dem der Anwender dem Autor die geforderte Registriergebühr zukommen läßt. Mit der Registrierung sind meist weitere Vorteile für den Anwender verbunden, wie z.B.: voller Funktionsumfang, Wegfallen von Registrierungshinweisen, zusätzliche Spielstufen, Möglichkeit zum Abspeichern etc.

Achtung: Die Gebühr, die der Anwender an den Shareware-Händler entrichtet, bzw. der Kaufpreis der CD-Rom ist nicht mit der Registriergebühr zu verwechseln.

Drei wesentliche Faktoren beeinflussen den Erfolg des Shareware-Konzeptes:

1. Die Autoren sind für Produktqualität und Produktvielfalt verantwortlich.
2. Die Shareware-Händler sind für Vertrieb und Werbung verantwortlich.
3. Die Anwender entscheiden mit ihrer Registriermoral darüber, ob sich dieses Vermarktungskonzept erfolgreich durchsetzen kann.

Der Anwender hat folgende Vorteile:

1. Die Programme sind meist preisgünstiger als ihre kommerzielle Konkurrenz, weil z.B. die Werbungskosten auf die Höhe der Kopiergebühr sinken, der Zwischenhandel wegfällt und meist keine zusätzlichen Kosten wie z.B. für Miete anfallen.
2. Sie können die Programme vor dem Erwerb ausgiebig testen und so die Spreu vom Weizen trennen.
3. Sie haben im Autor einen Ansprechpartner, der für Ihre Anregungen dankbar ist. Somit haben Sie Einfluß auf die weitere Entwicklung des Produkts.
4. Durch das Wachsen des Shareware-Marktes wird das Sortiment und damit die Auswahl und Qualität der Programme stets verbessert. Dadurch werden auch Nischenlösungen erhältlich.
5. Shareware-Autoren benötigen weniger Startkapital als Autoren kommerzieller Programme. Sie tragen daher bei einem wirtschaftlichen Mißerfolg das geringere Risiko. Dadurch werden auch andere Autoren animiert, ihre Produkte zu vertreiben, die sonst nicht veröffentlicht worden wären. Dies wirkt sich positiv auf den Software-Markt aus. Die Produktqualität und die Produktvielfalt steigen und neue Innovationen beleben den Markt. Denn Konkurrenz belebt das Geschäft.
6. Nach diesem Konzept ist eine schnelle Verbreitung der Software möglich. Dies erlaubt dem Autor eine schnelle Fehlerbereinigung und die schnelle Reaktion auf Anregungen seitens der Anwender.

Jeder Karte ist ein bestimmter Wert zugeordnet. Diese Zuordnung erfolgt nach folgender Tabelle:



As (1)



zwei (2)



drei (3)



vier (4)



fünf (5)



sechs (6)



sieben (7)



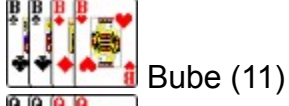
acht (8)



neun (9)



zehn (10)



Bube (11)



Dame (12)



König (13)

Bei markierter Checkbox zeigt der Computer dem Spieler die Zugmöglichkeiten:

- bei Klicken mit der rechten Maustaste in ein leeres Feld, welche Karten in diese passen
- bei Klicken mit der rechten Maustaste auf eine Karte, in welches Leerfeld diese paßt.

Der Info-Schalter zeigt Informationen über Programm,
Version, Programmiersprache und Autor.

