

PROT HEUS-SCHACH mit 16K

Drei Spielmodi :

N = Neues Spiel,
P = Schachproblem stellen
D = Demonstrationsspiel

Daneben ist noch die X Eingabe möglich. Dies schaltet die Figuren grafik so um, daß auch SW Fernseher/Monitore verwendet werden können. Taste "R" führt aus allen Modi wieder zum Hauptmenü.

N-Modus

Zugeingabe in der Form "Ausgang Ziel"
z.B. D2-D4 oder D2 D4

"Z" = Zurücknahme

"V" = Zugvorschlag (erst ab Stufe 1)

bei Rochade nur den Königszug eingeben. Bei Bauernumwandlung Anfangsbuchstabe der Figur.

Korrektur der Eingabe mit CTRL-Pfeil.

P-Modus:

Setzangabe in der Form „Feld=Figur“
z.B. D6=TW1.

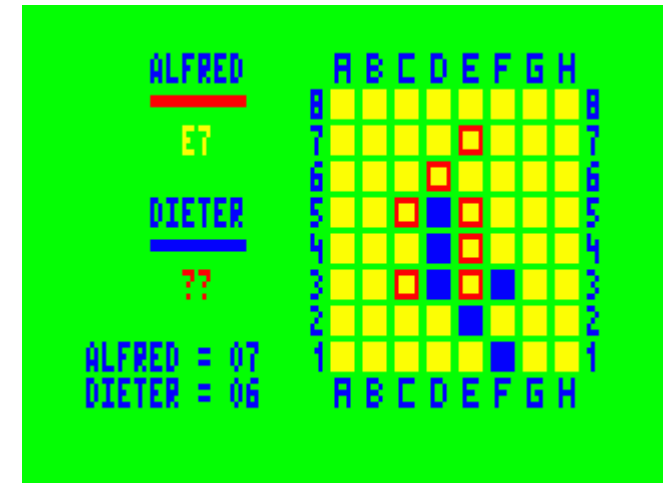
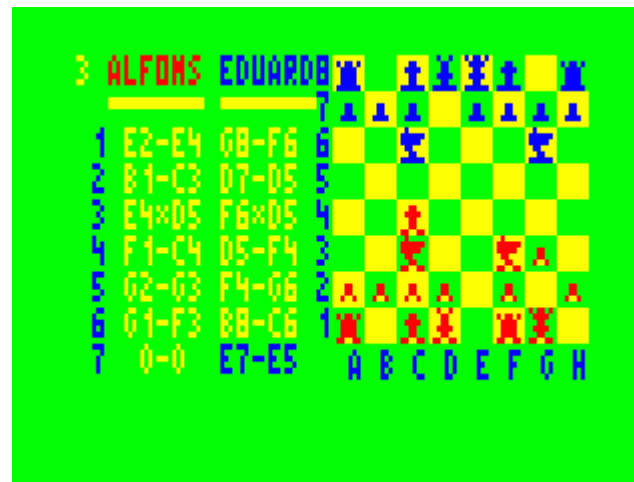
Figurangabe: Anfangsbuchstabe/Farbe/schon gezogen (1), nicht gezogen (0).

Nur Feldangabe löscht das Feld z.B. A1
"L" löscht das ganze Brett.

O. a. Angaben mit RETURN abschicken, vorher Korrektur möglich.

"Q"-Taste beendet das Setzen, Fragen zum Spielfortgang beantworten, dann automatischer Wechsel in den Spielmodus.

Die Programme benötigen die 16K Erweiterung.



REVERSI mit 16K

Fast selbsterklärend.

"-"-Taste (BREAK) bricht das Spiel ab, Rückkehr zum Menü.
Automatischer Wechsel in den Demonstrationsmodus, wenn längere Zeit keine Eingabe im Menü.

Die Programme benötigen die 16K-Erweiterung.

LASER PAC mit 16K

Deutsche Variante.

Bedienbar mit Pfeiltasten oder Joystick.

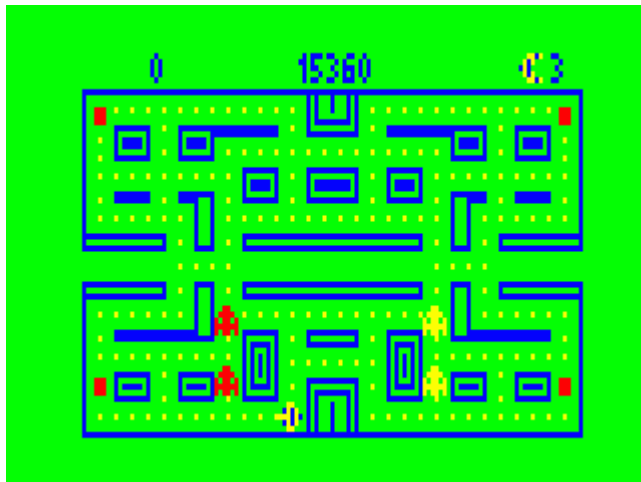
"-"-Taste (BREAK) bricht das Spiel ab,
Rückkehr zum Menü.

"P" Taste hält das Spiel an,

"RETURN" setzt es fort.

Spielt mit sich selbst, wenn keine
Spielauswahl getroffen wird.

Die Programme benötigen die 16K Erweiterung.



KALAH

Das vorliegende Programm ist eine Computer
Version dieses Spiels, in der der Rechner die
Position eines Spielers einnimmt. Sie
bestimmen, wie stark der Rechner spielen soll
(darf). Er hält sich in etwa daran.

Das Programm ist für LASER 110/210 Rechner
geschrieben und benötigt mindestens eine 16K
Speichererweiterung.

Laden des Programms

Das Programm wird mit CLOAD oder CRUN
geladen und gestartet.

Zunächst wird ein kurzes Ladeprogramm
eingelesen, welches dann das eigentliche
Spielprogramm nachlädt.

Das Programm ist aus Sicherheitsgründen
zweimal hintereinander auf der Kassette
gespeichert.

Nach erfolgreichem Laden erscheint das
Vorstellbild und gibt Ihnen die Optionen des
Spielbeginns (S), oder eines
Demonstrationsspiels (D).

Treffen Sie längere Zeit keine Wahl, beginnt
der Rechner selbsttätig mit einem
Demonstrationsspiel.

Spielablauf

Die Schalen und die KALAH-Grube des
Rechners sind blau dargestellt, Ihre Schalen

und Ihre KALAH-Grube in rosa (magenta).
Vor dem eigentlichen Spiel wählen Sie den
Schwierigkeitsgrad zwischen 1 und 6 und
bestimmen, wer den ersten Zug machen soll.

Anschließend ziehen Sie und der Rechner
abwechselnd bis zum Spielende unter
Berücksichtigung der auf Seite 1 aufgeführten
Regeln. Nach Spielende wird der Gewinner mit
Höhe des Gewinns dargestellt. Sie haben
anschließend die Wahl, noch ein Spiel
durchzuführen oder zum Vorstellbild
zurückzukehren.

Mit der "BREAK" Taste (ohne CTRL) brechen
Sie ein Spiel ab (auch ein Demonstrationsspiel)
und kehren zum Vorstellbild zurück.
Verlieren Sie nicht die Geduld. Bei Wahl eines
hohen Schwierigkeitsgrades (z. B. 6), kann es
510 Minuten dauern, bis der Rechner seinen Zug
ermittelt hat.

Ein Piepsen zeigt Ihnen immer an, wenn Sie am
Zuge sind, bzw. eine Eingabe von Ihnen erwartet
wird.

Woher es stammt

KALAH ist ein uraltes orientalisches Spiel, das
sehr einfache Regeln hat, aber eine Fülle
taktischer Möglichkeiten bietet. Im Orient wurde
es mit Steinchen oder Perlen gespielt, und die
Löcher für das Spiel grub man einfach in den

Wüstensand. Das Spielfeldmuster ist in einem riesigen Felsblock in der alten syrischen Stadt Aleppo eingemeißelt, man findet es auch an den Säulen der altägyptischen Tempelruinen in Karnak und in frühen Grabmalereien im Niltal. Im Arabischen hieß das Spiel Gabata.

Zur Spielstrategie

Das Spielfeld besteht aus 14 Schalen oder Gruben, wovon 12 gleichgroß und 2 etwas größer sind. Diese werden ellipsenförmig aufgestellt, wie es die nachfolgende Abbildung zeigt. Alle mit "A" bezeichneten Schalen gehören dem einen Spieler, alle "B" Schalen dem anderen Spieler. Die große Schale rechts neben jedem Spieler ist seine KALAH-Grube, in der er während des Spiels seine Gewinnkugeln sammelt.

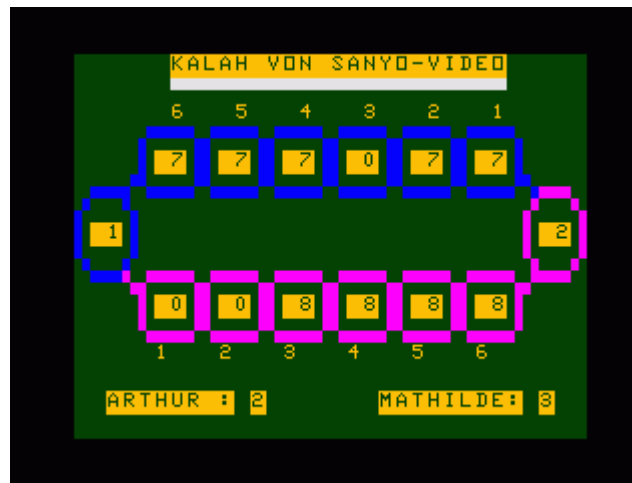
Vor Spielbeginn werden 72 Kugeln auf die 12 kleinen Schalen gleichmäßig verteilt; in jede Schale 6 Kugeln. Die beiden KALAH-Gruben bleiben zunächst leer.

Jeder Spieler versucht durch klug abgewogenes Verteilen der Kugeln auf benachbarte Schalen eigene und gegnerische Kugeln zu gewinnen und in seiner KALAH-Grube zu sammeln. Wer zum Schluß die meisten Kugeln hat (mehr als 36), hat gewonnen.

Der Spieler, der beginnt, leert eine beliebige

seiner sechs Schalen vollständig und verteilt die Kugeln in die angrenzenden Schalen, und zwar stets entgegen dem Uhrzeigersinn, in Richtung seiner KALAH-Grube.

Dabei muß fortlaufend je eine Kugel in jede Schale gelegt werden, auch in die eigene KALAH-Grube, und man darf keine überspringen. Reichen die Kugeln über die eigene KALAH-Grube hinaus, so werden sie weiter fortlaufend in die Schalen des Gegners gelegt, bis der Vorrat erschöpft ist.



Ausgelassen wird stets die KALAH-Grube des Gegners. In diese legt nur der Gegner selber seine Kugeln. Sind die Kugeln verteilt, ist der Gegner an der Reihe und verfährt genauso. Die

beiden Spieler leeren also immer abwechselnd eine ihrer Schalen vollständig und verteilen die Kugeln einzeln in die angrenzenden Gruben, entgegen dem Uhrzeigersinn.

Dabei, sind zwei Regeln zu beachten :

1. Fällt die letzte zu verteilende Kugel eines Zuges in die eigene KALAH-Grube, darf (muß) der betreffende Spieler sofort anschließend noch einmal spielen, ggf. auch mehrmals hintereinander.

2. Fällt die letzte zu verteilende Kugel in eine eigene leere Schale (außer der KALAH-Grube), so darf der Spieler sie als Gewinn in seine eigene KALAH-Grube legen und zusätzlich alle Kugeln aus der genau gegenüberliegenden Schale des Gegners nehmen. Auch diese verbucht er als Gewinn in seiner KALAH-Grube.

Das Spiel ist beendet, sobald einer der Spieler mehr als 36 Kugeln in seiner KALAH-Grube gesammelt hat oder einer der Spieler mangels Kugeln in seinen Schalen nicht mehr ziehen kann (alle leer). Im letzteren Fall darf der Gegner alle noch in seinen Schalen befindlichen Kugeln in seine eigene KALAH-Grube legen. Sieger ist, wer die meisten Kugeln in seiner KALAH-Grube hat.