

Bedienungsanleitung

Mephisto®

KNOBEL KLACK

Diese Anleitung gut durchlesen. Am besten probierst Du jeden Hinweis gleich am KNOBEL KLACK aus. Dann verstehst Du die Spiele sicher in Null-Komma-Nichts! Tip: Heb' Dir diese Anleitung gut auf, damit Du später mal wieder nachlesen kannst, wenn Du die Regeln nicht mehr weißt.
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Batteriewechsel - denk an die Umwelt!

Den KNOBEL KLACK kannst Du überallhin mitnehmen, weil er seinen Strom von einer winzigen Batterie erhält. Das Batteriefach ist auf der Rückseite des KNOBEL KLACK Mit einer Münze zum Öffnen nach rechts, zum Schließen nach links drehen. Achtung: Batterien sind giftig! Daher nicht einfach in den Mülleimer werfen. Für verbrauchte Batterien gibt es Sondermüll-Sammelstellen bei der Stadtverwaltung. Auch manche Händler haben Extra-Behälter dafür!

Jetzt geht's los!

1. Wenn Du das Spiel zum ersten Mal einschaltest, müssen erst mal alle Einstellungen auf Null gebracht werden. Dazu drückst Du einfach die Tasten 1, 2 und 3 zur gleichen Zeit. Jetzt sind alle Speicher gelöscht, die Uhr und der Alarm stehen auf 00:00.
2. Jetzt läßt Du alle Tasten wieder los. Ergebnis: Im Anzeigenfeld entsteht viermal die Zahl 8. Das ist die Grundstellung.
3. Nun kannst Du auswählen:
 - Drücke Taste 6, wenn Du das Reaktionsspiel aufrufen willst.
 - Drücke Taste 2, wenn Du das Kombinationspiel aufrufen willst.
 - Drücke Taste 1, wenn KNOBEL KLACK die Uhrzeit anzeigen soll.

Wie funktioniert das Reaktionsspiel?

Hier mußt Du nicht besonders nachdenken, es kommt nur auf schnelle Reaktionen an:

1. Im Anzeigenfeld wird eine Zahl zwischen 1 und 6 angezeigt. Du mußt die entsprechende Zahl auf den Tasten drücken - und zwar innerhalb 1,5 Sekunden!
2. Wenn Du das nicht schaffst, ist das Spiel aus, Dein Punktestand wird angezeigt, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.
3. Wenn Du die richtige Zahl drückst, erhältst Du entsprechend viele Punkte auf Dein Konto, und es erscheint sofort die nächste Zahl.
4. Die Abstände werden mit der Zeit immer kürzer, so daß Du immer schneller reagieren mußt.

Es gibt 2 Schwierigkeitsstufen:

1. Du kannst eine leichtere Spielstufe wählen. Dazu drückst Du in der Grundstellung die Taste 6 einmal. Dann ist eine 1 links im Anzeigenfeld zu sehen. In der Stufe 1 werden nur einstellige Zahlen zwischen 1 und 6 angezeigt. Du mußt also nur jeweils eine einzige Taste drücken.
2. Wenn Du besonders schnell bist, kannst Du auch die schwierigere Spielstufe wählen. Dazu drückst Du in der Grundstellung die Taste 6 zweimal. Dann ist eine 2 links im Anzeigenfeld zu sehen. In der Spielstufe 2 werden auch zweistel-

lige Zahlen angezeigt. Dann mußt Du auch jeweils zwei Tasten innerhalb zwei Sekunden drücken. Die beiden Tasten kannst Du zusammen oder in beliebiger Reihenfolge tippen.

3. Das Spiel beginnt sofort, nachdem die 1 oder 2, die die Schwierigkeit anzeigt, erloschen ist.

Wie funktioniert das Knobelspiel?

Hier kommt es nicht auf Deine Schnelligkeit an, sondern auf Dein Gedächtnis und darauf, wie gut Du kombinieren kannst:

1. Ziel des Spiels ist es, die richtigen Tasten zu drücken, damit die 8 mit ihren 7 Segmenten angezeigt wird. Und wer kann das am schnellsten?
2. Im Knobelspiel kannst Du mit jeder Zahlentaste einen der sieben Striche, aus denen die 8 im Anzeigenfeld zusammengesetzt ist, aufleuchten lassen. Du kannst durch Probieren und Kombinieren schnell herausfinden, nach welchem System die Striche im Anzeigenfeld erscheinen.
3. Zunächst mußt Du durch Drücken der richtigen Tasten die rechte 8 zusammenbauen. Dann die mittlere und schließlich die linke 8. Du wirst sehen, daß es mit jeder Ziffer schwieriger herauszufinden ist, mit welcher Taste man welchen Strich aufrufen kann (Tip: Schreib' Dir für jeden Tastendruck die Zahlenkombination auf einen Zettel, dann verstehst Du das System schneller).

4. Es gewinnt derjenige, der alle drei Ziffern am schnellsten zusammensetzen kann. Der KNOBEL KLACK stoppt automatisch die Zeit und zeigt sie am Schluß an.

Es gibt drei Schwierigkeitsstufen:

1. Die leichteste Stufe stellst Du ein, indem Du in der Grundstellung die Taste 2 einmal drückst. Drückst Du diese Taste zwei- oder dreimal, wird das folgende Spiel jeweils immer komplizierter. Links im Anzeigenfeld wird die Spielstufe kurz angezeigt. Dann piepst es, und das Spiel beginnt.
2. Weil die erste Spielstufe so einfach ist, darfst Du nicht länger als 3 Minuten und 20 Sekunden brauchen. Dann schaltet sich das Gerät aus (wenn die letzten 20 Sekunden beginnen, blinkt die Anzeige!). In der zweiten und dritten Spielstufe kannst Du Dir so viel Zeit nehmen, wie Du willst - nur solltest Du natürlich schneller als Dein Mitspieler hinter das Geheimnis der Tastenkombination kommen!
3. Die dritte Spielstufe ist wirklich schwer. Du mußt nämlich immer eine Taste gedrückt halten, wenn Du die nächste Taste eingibst! Wer in dieser Stufe den Code knackt, ist schon ein echter Knobelmeister!
4. Damit Du auch mal Pause machen kannst, läßt sich das Spiel unterbrechen. Du drückst dazu die Tasten 3, 4 und 5 gleichzeitig. KNOBEL

KLACK legt selbst eine Pause ein, wenn Du zwei Minuten lang keine Taste gedrückt hast. In beiden Fällen verschwindet die Anzeige. Aber keine Angst: Alles bleibt gespeichert und erscheint wieder, wenn Du die Tasten 3, 4 und 5 nochmals gleichzeitig drückst.

5. Willst Du mitten im Spiel aufhören, dann drückst Du gleichzeitig die Tasten 1, 2 und 3 - und alle Züge sind gelöscht. Es kann wieder von vorne losgehen!

Wie funktioniert die eingebaute Uhr?

1. In der Grundstellung kannst Du die Uhrzeit aufrufen, wenn Du die Taste 1 drückst.
2. Stimmt die Uhrzeit nicht, kannst Du sie ganz einfach verstellen:
 - Du drückst die Taste 2. Ergebnis: Der Doppelpunkt hört auf zu blinken.
 - Jetzt kannst Du mit der Taste 5 die Stunden verstellen und
 - mit der Taste 3 die Minuten.
 - Alles okay? Dann drückst Du jetzt die Taste 1 und die Uhr läuft weiter.
3. Auch ein Wecker ist in KNOBEL KLACK eingebaut. Er funktioniert so:
 - Wenn die Uhr läuft und im Anzeigenfeld ist kein Glockensymbol zu sehen, dann ist der Wecker ausgeschaltet.

- Wenn die Weckzeit nicht stimmt, stellst Du sie richtig ein, indem Du zunächst die Taste 6 und danach die Taste 4 drückst. Jetzt kannst Du - wie bei der Uhrzeit schon erklärt - mit der Taste 5 die Stunden und mit der Taste 3 die Minuten verstellen.
 - Mit der Taste 4 kannst Du wechselweise den Alarm ein- oder ausschalten. Bei ausgeschaltetem Alarm siehst Du 4 waagerechte Striche.
 - Alles okay? Dann drückst Du die Taste 1, die Uhr läuft weiter und der Wecker weckt Dich zur gewünschten Zeit, wenn Du ihn mit Taste 4 eingeschaltet hast (Glockensymbol im Anzeigenfeld).
 - Wenn der Wecker dann piepst, läßt er sich abschalten, indem Du auf eine beliebige Taste drückst.
4. Und wie Du schon weißt: Durch Taste 1 kommst Du immer wieder in die Grundstellung zurück.

Funkentstörung

Das Computerspiel Mephisto KNOBEL KLACK ist gemäß den Bestimmungen der Post-Amtsblattverfügung 1046/1984 funkentstört. Der Deutschen Bundespost wurde gemeldet, daß der KNOBEL KLACK im Verkauf ist. Die Post hat das Recht, zu überprüfen, ob der KNOBEL KLACK die genannten Bestimmungen wirklich einhält. MEPHISTO ist das eingetragene Warenzeichen der Hegener + Glaser AG, München. Verleih und Vermietung von Mephisto-Computern ist nur mit Zustimmung des Herstellers zulässig. Sinnvolle Änderungen von Design oder Technik behält sich der Hersteller ausdrücklich vor. Alle Angaben sind nach bestem Wissen erstellt, Irrtümer können natürlich nicht ausgeschlossen werden.

*Copyright 1989 Hegener + Glaser AG, München.
C€ EN71*