

PUZZLE

autor: B. Hartard

stand: 7.4 / 08.22

1. zweck des spiels

Bei diesem spiel werden im **spielfeld** eine bunte anordnung von gemusterten steinen, leeren steinen und der sog. spielstein gezeigt. Unter dem spielfeld befindet sich das **ergebnisfeld** mit zielmarkierungen. Aufgabe ist es, die gemusterten steine in die markierten felder des ergebnisfeldes zu bringen. Dabei muß natürlich das muster des steins der zielmarkierung entsprechen. Die leeren steine darf man schieben, wohin man will. Manchmal muß man einen leeren stein auch in das ergebnisfeld bringen, wenn nämlich unter einer zielmarkierung ein freier platz ist.



gemusterte steine



leerer stein



zielmarkierungen im ergebnisfeld



spielstein, häufig sieht der spielstein auch ein wenig anders aus, das wird noch erklärt.

Das spiel enthält bis zu 32 verschiedene aufgabenstellungen, wenn Sie die aufgaben alle lösen wollen, werden Sie einige zeit beschäftigt sein.

2. bedienungsanleitung

2.1 aufgabe wählen

Nach dem aufruf des spiels hat man zunächst zwei möglichkeiten zur auswahl:

REGELN damit werden die spielregeln gelesen; das tun Sie gerade

AUFGABE wählen Damit kommt man zu einer seite, auf der man eine der vorhandenen aufgaben auswählt. Dazu gibt es nicht viel zu erklären, mit dem button **AUFGABE laden** kommt man zur hauptseite, auf der man dann die gewählte aufgabe lösen kann.

2.2 spiel starten

Die hauptseite zeigt das spielfeld und das ergebnisfeld; beide sind noch leer. Am rechten rand der seite gibt es dann unterschiedliche menüs mit auswahlen zur steuerung des spiels. Was da angezeigt wird, hängt von der aktuellen spielsituation ab.

STARTEN damit startet man den ersten lösungsversuch; im spielfeld erscheinen jetzt die steine und der spielstein und im ergebnisfeld werden die zielmarkierungen angezeigt. Dann kann man mit dem bewegen der steine beginnen (vgl. 2.3).

WIEDERHOLEN damit stellt man im spielfeld den anfangszustand wieder her und kann mit dem lösungsversuch von vorne beginnen.

ABBRECHEN damit bricht man den lösungsversuch ab.

NEUE aufgabe damit kommt man wieder zur auswahl einer aufgabe. Zuvor muß man aber die aktuelle aufgabe entweder gelöst oder abgebrochen haben.

PUZZLE beenden damit kommt man zurück zur homepage; das ist aber nur möglich, wenn man eine aufgabe gelöst oder abgebrochen hat.

2.3 spielen

2.3.1 spielstein bewegen

Der spielstein kann nur im spielfeld bewegt werden und er dient dazu, die steine im spielfeld bzw. vom spielfeld in das ergebnisfeld zu bewegen, besser gesagt: zu stossen. Für die bewegung des spielsteins gibt es zwei verschiedene methoden.

methode 1



Am beginn eines versuchs befindet sich der spielstein im ruhezustand und hat das aussehen, wie nebenstehend (grauer hintergrund).



Der spielstein wird mit den nebenstehend gezeigten pfeilbuttons schrittweise bewegt, d.h. man muß nur den entsprechenden button anklicken. Befindet sich der spielstein noch im ruhezustand, wird er durch einen klick auf einen pfeilbutton noch nicht bewegt, sondern wird nur aktiviert, d.h. er nimmt die form der angeklickten richtung an. Das sieht dann so aus:



Ab dem nächsten klick bewegt er sich dann. Stößt der spielstein an den rand des spielfelds, fällt er in den ruhezustand. Stößt er gegen einen stein geschieht gar nichts.

methode 2



Auch hier befindet sich der spielstein am beginn eines versuchs im ruhezustand (s.o.). Mit einem klick mit der linken maustaste auf den spielstein wird er aktiviert und festgehalten. Er erhält dabei das aussehen wie nebenstehend (roter hintergrund) und folgt dann der bewegung des mauszeigers über das spielfeld (dabei **keine** maustaste gedrückt halten !!), Der spielstein nimmt dabei das aussehen an, das der bewegungsrichtung entspricht.

Mit einem erneuten klick der linken maustaste wird der spielstein losgelassen und fällt wieder in den ruhezustand. Auch bei einem anstoß an den rand des spielfelds oder einen stein läßt man den spielstein los.

Abhängig von der bildschirmgröße können unten und/oder an der seite scrollbalken gezeigt werden. Man darf den bildschirminhalt nicht scrollen, oder man muss den anfangszustand wieder herstellen, weil sonst das bewegen des spielsteins mit der maus nicht richtig funktioniert.

2.3.2 steine bewegen

Ein stein wird dadurch bewegt, daß man ihn anstößt. Ein stein bewegt sich in der richtung, in der er angestoßen wurde so lange, bis er an einen anderen stein oder den rechten, linken oder oberen rand des spielfeldes stößt. Erreicht ein stein den unteren rand des spielfeldes, wandert er weiter in das ergebnisfeld, bis er dort auf einen stein oder den unteren rand des ergebnisfeldes stößt. Das ergebnisfeld hat nur zwei zeilen, wenn da kein platz mehr frei ist, bleibt der stein in der letzten zeile des spielfelds liegen.

Man kann einen stein nur stoßen, nicht ziehen, aber man kann mit der auswahl **STOSS zurück** bis zu zehn ausgeführte stöße rückgängig machen. Im ergebnisfeld läßt sich ein stein nicht mehr bewegen und rausholen kann man ihn da auch nur durch die rücknahme des stosses, mit dem man ihn in das ergebnisfeld gestossen hat. Auch für das bewegen (stossen) der steine gibt es zwei methoden:

methode 1

Man bringt den spielstein mit den pfeilbuttons (s.o.) neben den zu bewegenden stein und bringt ihn dort in die richtung, in die man stossen will (klick auf den entsprechenden pfeilbutton). Dann betätigt man den button **S** und der stein marschiert los (wenn das möglich ist).

methode 2

Man bringt den spielstein mit der maus neben den zu bewegendem stein; wenn er dann schon die passende richtung hat, stößt man durch einen klick mit der linken maustaste. Muß man den spielstein vor dem stoss erst noch in die passende richtung bringen, erfordert das ein wenig fingerspitzengefühl, denn für die richtungsänderung darf man den mauszeiger nur innerhalb des spielsteins bewegen. Ist man dabei ein wenig zu heftig, passiert zwar kein unglück, aber der spielstein wird losgelassen und gerät in die ruhestellung. Dann muß er erst wieder durch einen mausklick (linke maustaste) festgehalten werden. Wem das zu schwierig ist, der "rempelt" den stein einfach an, damit kommt der spielstein in den ruhezustand und den rest erledigt man mit pfeil- und S-button. Auch für das stossen der steine ist die methode 1 empfehlenswerter.

2.3.3 protokoll

Während man an einer lösung bastelt, findet man rechts unten diese wohl selbsterklärende information.

Wenn man eine aufgabe erfolgreich gelöst oder abgebrochen hat, erhält man ein kleines protokoll, das anzeigt, welche stöße man ausgeführt hat.

position spielstein
zeile / spalte
6 / 7
stöße
3

3. lösungshilfen

Alle aufgaben sind lösbar, aber die meisten lösungen sind recht schwierig; deshalb gibt es verschiedene hilfen:

3.1 spielstand

STAND ein damit öffnet man eine anzeige, in der alle bisher ausgeführten stöße aufgelistet werden.

STAND aus die anzeige mit dem spielstand wird ausgeblendet.

Na ja, ob das eine große hilfe ist, lasse ich mal offen.

3.2 spiel- und ergebnisfeld drucken

Während eines lösungsversuchs kann man jederzeit das aktuelle angezeigte spielfeld incl. ergebnisfeld ausdrucken. Verknüpft mit den anderen lösungshilfen kann man so ggf. auch als "trockenübung" auf dem papier nach einer lösung suchen.

DRUCK ein damit werden spielfeld und ergebnisfeld in vergrößerter darstellung auf einer eigenen seite angezeigt und man hat dann zwei möglichkeiten:

DRUCKEN die angezeigte seite mit der vergrößerten darstellung wird ausgedruckt.

ZURÜCK damit kommt man wieder zurück ins spiel.

hinweis

Während eines lösungsversuchs kann man auch die vollständige angezeigte seite ausdrucken. In der letzten spalte der letzten zeile des ergebnisfeldes steht ein druckersymbol. Mit einem klick auf das symbol wird die aktuelle seite komplett ausgedruckt. Das ergebnis ist aber etwas mickrig. Manche browser bieten die möglichkeit, die druckausgabe zu skalieren, das muss man von fall zu fall ausprobieren.

3.3 demo

Ab dem vierten versuch, für eine aufgabe eine lösung zu finden, wird eine interaktive demo der lösung aktiviert, aber noch nicht gestartet.

DEMO ein / aus damit wird die aktivivierte demo gestartet, allerdings darf vorher der spielstein nicht angeklickt oder bewegt werden, weil dadurch die demo sofort deaktiviert wird. Mit einem erneuten klick auf diese auswahl wird die demo beendet und man muß selbst weiter nach der lösung suchen.

ablauf der demo

Beim start der demo wird der spielstein in die position und richtung für den ersten stoß gebracht. Nun muß man den stoß ausführen (klick auf den spielstein oder den button **S**). Dann wird der spielstein in die position für den nächsten stoß gebracht usw. Allerdings wird auf diese art nicht die ganze lösung durchgespielt, sondern nur bis zu einem punkt, wo angenommen wird, daß nun der rest der lösung ohne unterstützung zu finden ist.

3.4 lösung anzeigen

Das ist die allerletzte rettung, man läßt sich die lösung der aufgabe anzeigen.

lösung

ANZEIGEN damit wird auf der linken seite des bildschirms eine liste gezeigt, die alle stöße enthält, die nacheinander auszuführen sind. Für jeden stoß wird gezeigt, wo jeweils der spielstein stehen muß und in welche richtung zu stoßen ist.

AUSBLENDEN die liste verschwindet wieder.

DRUCKEN jetzt wird die liste der lösungsschritte mit einer eigenen seite angezeigt. Nun hat man zwei möglichkeiten:

DRUCKEN die angezeigte liste wird ausgedruckt.

ZURÜCK damit kommt man wieder zurück ins spiel.