

Spielanleitung

KP Begriffe raten

Ziel des Spieles ist mit möglichst wenigen Fehlversuchen Begriffe zu raten. In jeder Spielrunde sind 20 Begriffe zu erraten. Für jeden geratenen Begriff sowie dem richtigen Einsatz einer »Eingabehilfe« erhalten Sie Bonuspunkte bzw. Punkteabzug. Die Eingabe erfolgt nur in Grossbuchstaben. Umlaute sind nicht Bestandteil (z.B. Ä = AE, ß = SS usw.). Am Ende des Spiels wird ermittelt, ob Sie sich die »Liste der besten Spieler« eintragen können.

Eingabehilfe

Zu Beginn jeder Spielrunde wird angezeigt, wie viele Buchstaben der zu ratende Begriff enthält. Mit der »Eingabehilfe« ermitteln Sie, ob und wie häufig der gewählte Buchstabe in dem zu ratenden Begriff enthalten ist.

Gesuchter Begriff:

Eingabehilfe

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

Klicken Sie dazu auf den entsprechenden Buchstaben.

Gesuchter Begriff:

G

S

S

N

G

N

G

In diesem Beispiel ist die Buchstaben **G** 3 Mal, der Buchstabe **N** und auch der Buchstabe **S** 2 Mal vorhanden. Die gewählten Buchstaben stehen in der »Eingabehilfe« nicht mehr zur Verfügung.

Eingabehilfe

A

B

C

D

E

F

H

I

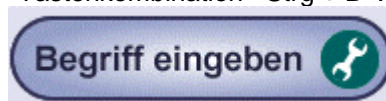
J

K

L

M

Wissen Sie (oder meinen Sie zu wissen), wie der gesuchte Begriff lautet, können Sie die fehlenden Buchstaben mittels Tastatur eingeben. Klicken Sie dazu auf »Begriff eingeben« oder nutzen Sie die Tastenkombination »Strg + B«.



Die Buchstaben der »Eingabehilfe« werden ausgeblendet und Sie können mittels Tastatureingabe die fehlenden Buchstaben ergänzen.

Sie können aber auch alle Buchstaben mit der »Eingabehilfe« eingeben.

Weitere Information dazu im Kapitel
[Punkte, Bonuspunkte und Punkteabzug](#)

Fehleingaben

Sollte ein gewählter Buchstabe **nicht** in den gesuchten Begriff enthalten sein gilt das als »Fehleingabe«. Nach 10 Fehleingaben gilt der Begriff als **nicht geraten**. Weitere Informationen finden Sie weiter unten.

Tastatureingabe

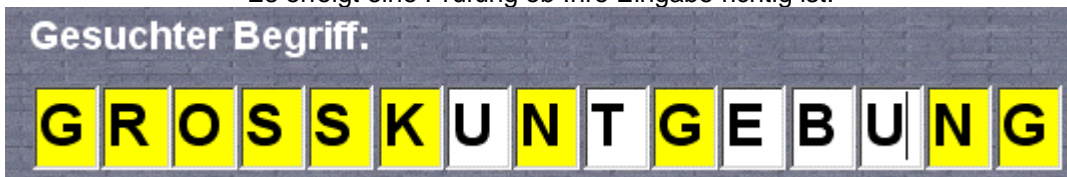
Nachdem die Tastatureingabe aktiviert ist, springt die Schreibmarke (Cursor) in das erste mögliche Eingabefeld. Nach jeder Eingabe springt der Cursor in das nächst mögliche Eingabefeld. Nach Abschluss der Eingabe klicken Sie auf »Übernehmen« oder nutzen Sie die Tastenkombination »Strg + U«.

Hinweis:

Bei Eingabe von Kleinbuchstaben werden diese automatisch in Grossbuchstaben geändert. Eingaben von Sonderzeichen, Zahlen und Umlauten sind gesperrt.



Es erfolgt eine Prüfung ob Ihre Eingabe richtig ist.



Vor der Überprüfung



Nach der Überprüfung

Punkte, Bonuspunkte und Punktabzug

Sie starten mit einem Guthaben von **+ 200** Punkten.

Bei der Eingabe mit der »Eingabehilfe« erhalten Sie für jeden im gesuchten Begriff enthaltenen **Mitlaut + 10** Bonuspunkte. Für jeden enthaltenen **Umlaut + 5** Bonuspunkte.

Für jeden **nicht** im gesuchten Begriff (Fehlversuch) enthaltenen **Mitlaut - 5** Bonuspunkte und für jeden **nicht** enthaltenen **Selbstlaut - 10** Bonuspunkte.

Für jeden **richtig geratenen Begriff** erhalten Sie **+ 20** Bonuspunkte für jeden eingegeben Buchstaben.

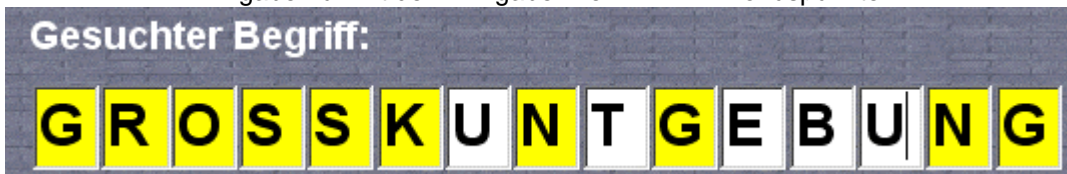
Für jeden **nicht geratenen Begriff** erhalten Sie **- 50** Bonuspunkte zuzüglich **- 10** Bonuspunkte für jeden noch offen Buchstaben.

Beispiele:

Unter der Annahme, dass kein Fehlversuch stattgefunden hat.



Eingabe nur mit der »Eingabehilfe« = **+ 130** Bonuspunkte



Eingabe mit der »Eingabehilfe« = **+ 95** Bonuspunkte
zuzüglich Tastatureingabe (5 Buchstaben) = **+ 100** Bonuspunkte Ergebnis = **+ 195** Bonuspunkte

Gesuchter Begriff:

G R O S S K U N D G E B U N G

Eingabe mit der »Eingabehilfe« = + 95 Bonuspunkte.

Abzüglich - 50 Bonuspunkte für nicht geraten Begriff.

Abzüglich - 50 Bonuspunkte für noch offene Buchstaben.

Ergebnis = - 5 Bonuspunkte

Hinweis:

Sie können im Laufe eines Spieles auch eine negative Punktzahl erreichen.

Anzeigen im Spiel:



Alle negativen Zahlen werden rot dargestellt.

Punktzahl beim erraten des 12 Begriffs = + 2100

In dieser Spielrunde 5 Fehlversuche und - 30 Bonuspunkte.