Amigo

Spiele auf dem Amigo-Tablet

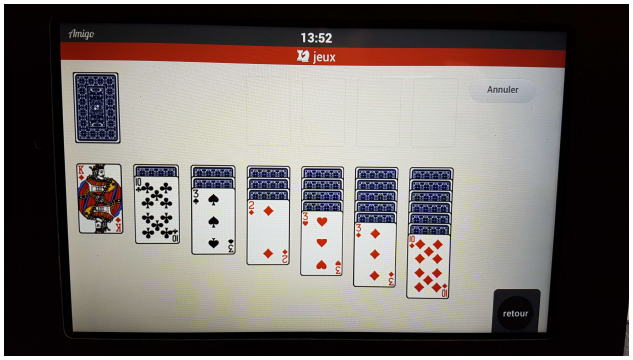
Amigo-Nutzer können Spiele auf ihrem Tablet spielen.

Memory

Memory ist ein Spiel für Einzelspieler, um Ihr Gedächtnis zu trainieren.
Am Anfang jedes Spieles sind 12 Karten in einem Raster verdeckt ausgelegt und zeigen ein Fragezeichen. Tiere sind auf dem Deck angezeigt. Der Tablet-Nutzer wird eine Karte aufdecken, dann eine Zweite. Wenn beide Karten übereinstimmen, kann der Spieler einen weiteren Zug machen, um die nächsten zwei Paare aufzudecken. Das Spiel ist beendet, wenn alle 6 Paare aufgedeckt wurden.
Das Ziel ist es alle Paare in kürzester Zeit aufzudecken.

Patience

Patience (auch Solitaire) ist ein Spiel für Einzelspieler.
Zu Beginn des Spieles werden Sie 28 Karten auf 7 Spalten verteilt sehen. Jede Spalte zeigt die oberste Karte. Die anderen Karten sind verdeckt.
Im oberen, linken Teil des Bildschirmes befinden sich die restlichen 24 Karten, verdeckt.



Für eine detaillierte Erklärung klicken Sie hier und befolgen Sie die Anleitungen unter **Methode 2**.

Amigo

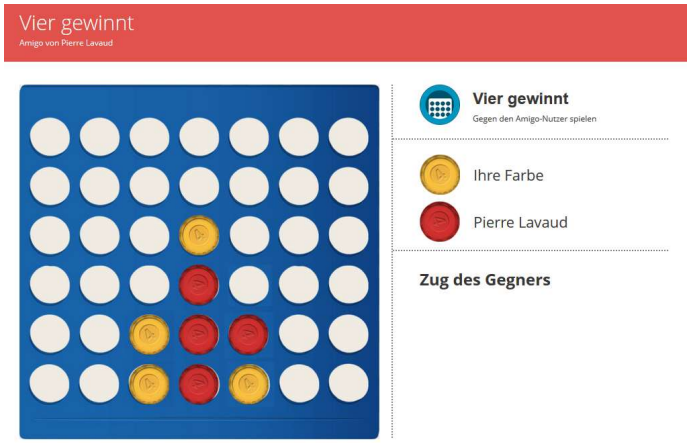
Galgenmännchen

Galgenmännchen ist ein Spiel, das Sie allein oder von der Ferne über das Internet mit einem Mitglied Ihres Kreises spielen können.
Das Ziel des Tabletnutzers ist es, das geheime Wort herauszufinden, das das Tablet gewählt hat, wenn Sie allein spielen oder vom Mitglied Ihres Kreises. Das Erraten des Wortes funktioniert, indem Sie fragen, welcher Buchstabe es beinhaltet. Jedes falsche Erraten (es gibt zum Beispiel kein "z" in dem Wort) bringt Sie einen Schritt weiter zum Verlieren. Jeder vorgeschlagene Buchstabe, der nicht Teil des verborgenen Wortes ist, führt zum Hängen des ... Galgenmännchens! Seien Sie vorsichtig!

Vier gewinnt

Auch bekannt als Vier in einer Reihe, es ist ein Strategiespiel, das gegen Ihr Amigo-Tablet oder einem Mitglied Ihres Kreises gespielt werden kann.

Um zu gewinnen muss ein Spieler vier Spielsteine seiner Farbe in eine Reihe bringen. Wer immer dies als erstes schafft, ist der Gewinner.
Es gibt drei Wege vier Steine in einer Reihe zu bekommen: horizontal, vertikal und diagonal.
Mehr Informationen können hier gefunden werden.



Amigo

Rummikub

Rummikub ist eines das beliebteste Spiel mit Spielsteinen in der Welt, das mit zwei Spielern gespielt wird: der Tablet-Nutzer und ein Mitglied des Kreises.
Am Anfang des Spieles erhält jeder Spieler 14 Steine, die auf seinem Brett platziert sind, nummeriert von 1 bis 13, plus einen Joker (dessen Wert und Farbe durch jeden existierenden Stein ersetzt werden kann).
Ein Stein kann **grün**, **gelb**, **rot** oder **blau** sein. Am unteren, rechten Rand des Bildschirmes sehen Sie wer als nächstes an der Reihe ist. Jeder Spieler kann entweder eine **Reihe** oder **Gruppe** von Steinen ablegen.
Bitte bemerken Sie, dass die Steine am Brett Ihres unteren Bildschirmes sortiert werden können, in dem Sie auf die « **Steine sortieren** » Schaltfläche klicken.

Um zu gewinnen muss ein Spieler alle seine Steine auf dem Tisch legen, sodass sie entweder eine Reihe oder eine Gruppe sind.

- **Reihe**: 3 oder mehr aufeinanderfolgende Steine der gleichen Farbe.
- **Gruppe**: 3 oder 4 Steine mit der gleichen Nummer, aber in verschiedenen Farben.

Beispiele von gültigen Zügen

Eine gültige Reihe:

Eine gültige Gruppe:

Beispiele von ungültigen Zügen

In einer Reihe müssen die Nummern der Reihe folgen.

Eine Reihe darf nur eine Farbe beinhalten:

Eine Gruppe kann nur aus Steinen gelegt werden, die unterschiedliche Farben haben.

Verbessern bestehender Kombinationen
Spieler können bestehende Steinkombinationen auf dem Tisch verwenden, um eigene Spielsteine ihres Brettes abzulegen.

Beispiele

Steine auf dem Tisch:

Steine auf Ihrem Brett:

Nach Umgestaltung:
Sie können eine Reihe erstellen in dem Sie Ihre **8** auf die linke Seite der bestehenden Reihe und erstellen Sie eine Gruppe, in dem Sie Ihre beiden **11** und die bestehende **11** vom Ende der bestehenden Reihe nehmen.
Dieser Zug ist erlaubt, da die neue Reihe nun die Mindestanzahl von 3 Steinen, der gleichen Farbe hat und die neue Gruppe gemäß der Regel „3 oder 4 Steine unterschiedlicher Farben" besteht.

Verändern von Steinen
Umschichten einer Reihe
Sie können einen Stein am Ende einer Reihe hinzufügen und den Stein am anderen Ende weiterverwenden.

Beispiel: 3, 4 und 5 rote Steine sind auf dem Tisch. Sie können Ihre rote 6 am Ende der Reihe hinzufügen und die 3 irgendwo anders platzieren, in anderen Kombinationen.

Eine Reihe brechen
Eine lange Reihe kann gebrochen werden, in dem Sie Ihre eigenen Steine einsetzen. Beispiel: eine Reihe besteht aus 6, 7, 8, 9 und 10. Sie können Ihre 8 zu der bestehenden 6, 7 setzen zu einer Reihe und 8, 9, 10 wird die andere, neu erstellte Reihe.
Umsetzen einer Gruppe
Spieler können einen der Steine in einer 3er-Gruppe ersetzen, mit dem gleichen Wert und der vierten Farbe. Beispiel: in einer existierenden Gruppe aus 6 blau, 6 rot, 6 gelb, ist es mögliche eine 6 grün hinzuzufügen und eine der anderen Steine für andere Kombinationen zu verwenden.
Steine entfernen
Steine können in einer Reihe oder Gruppe entfernt werden, solange 3 Steine übrig bleiben.

Ende des Spieles
Das Spielende ist erreicht, wenn einer der Spieler keine Steine mehr auf seinem Brett übrig hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.
Der Punktestand wird am unteren Rand des Bildschirmes angezeigt und ist der Gesamtwert der übrigen Steine jedes Spielers auf dem Brett. Der Gewinner wird einen Punktestand von **0** sehen, da keine Steine mehr übrig sind.
Wenn Sie mehr als eine Runde spielen, wird der Gewinner durch die Aufsummierung der Punkte ermittelt, die jeder Spieler in jedem Spiel erzielt. Der Gewinner ist derjenige mit den wenigsten Punkten.

Amigo

Sudoku

Verwenden Sie die Zahlen 1-9.
Sudoku wird auf einem Raster von 9 x 9 Feldern gespielt. Innerhalb der Zeilen und Spalten befinden sich 9 "Quadrate" (bestehend aus 3 x 3 Feldern). Jede Zeile, Spalte und jedes Quadrat (jeweils 9 Felder) muss mit den Zahlen 1-9 ausgefüllt werden, ohne dass sich innerhalb der Zeile, Spalte oder des Quadrats Zahlen wiederholen. Klingt das kompliziert? Wie Sie auf dem Bild unten sehen können, sind in jedem Sudoku-Gitter bereits ein paar Felder ausgefüllt; je mehr Felder ausgefüllt sind, desto einfacher ist das Spiel - die schwierigeren Sudoku-Rätsel haben nur sehr wenige bereits ausgefüllte Felder.

Keine Zahlen wiederholen

	7	2			4	9		
3		4		8	9	1		
8	1	9			6	2	5	4
7		1					9	5
9					2		7	
			8		7		1	2
4		5			1	6	2	
2	3	7				5		1
				2	5	7		

Wie Sie sehen können, sind in dem linken oberen Quadrat (blau eingekreist) bereits 7 der 9 Felder ausgefüllt. Die einzigen Zahlen, die dem Quadrat fehlen, sind 5 und 6. Indem wir sehen, welche Zahlen in jedem Quadrat, jeder Zeile oder Spalte fehlen, können wir den Prozess der Eliminierung und des deduktiven Denkens nutzen, um zu entscheiden, welche Zahlen in die einzelnen Leerzeichen passen müssen.

Zum Beispiel wissen wir im oberen linken Quadrat, dass wir eine 5 und eine 6 hinzufügen müssen, um das Quadrat zu vervollständigen, aber aufgrund der benachbarten Reihen und Quadrate können wir nicht klar ableiten, welche Zahl wir in welchem Raum hinzufügen

müssen. Das bedeutet, dass wir das obere linke Quadrat vorerst ignorieren und stattdessen versuchen sollten, in einigen anderen Bereichen des Gitters Leerzeichen zu füllen.

Schätzen Sie nicht
Sudoku ist ein logisches Spiel, man sollte also nicht raten müssen. Wenn Sie nicht wissen, welche Zahl Sie in einem bestimmten Feld setzen sollen, durchsuchen Sie die anderen Bereiche des Gitters, bis Sie eine Gelegenheit sehen, eine Zahl zu platzieren. Aber versuchen Sie nicht, etwas zu " forcieren " - Sudoku belohnt Geduld, Einsichten und das Erkennen von Mustern, nicht blindes Glück oder Raten.

Verwenden Sie den Prozess der Eliminierung
Was verstehen wir unter "Prozess der Eliminierung" beim Sudoku-Spiel? Hier ist ein Beispiel. In diesem Sudoku-Gitter (siehe unten) fehlen in der ganz linken vertikalen Spalte (blau eingekreist) nur wenige Zahlen: 1, 5 und 6.

Ein Weg, um herauszufinden, welche Zahlen in jedem Feld gehen könnten, ist der "Prozess der Eliminierung", indem man prüft, welche anderen Zahlen bereits in jedem Feld enthalten sind - da es keine Doppelung der Zahlen 1-9 innerhalb jedes Quadrats (oder jeder Zeile oder Spalte) geben kann.

	7	2			4	9		
3		4		8	9	1		
8	1	9			6	2	5	4
7		1					9	5
9					2		7	
			8		7		1	2
4		5			1	6	2	
2	3	7				5		1
				2	5	7		

In diesem Fall können wir schnell feststellen, dass sich in den Feldern oben links und in der linken Mitte des Gitters bereits die Zahl 1 befindet (mit Zahlen 1 in Rot eingekreist). Das bedeutet, dass in der Spalte ganz links nur noch ein Feld übrig ist, in das eine 1 gehen könnte - grün eingekreist. So funktioniert das Eliminierungsverfahren in Sudoku - Sie finden heraus, welche Felder verfügbar sind, welche Zahlen fehlen - und leiten dann anhand der Position dieser Zahlen innerhalb des Gitters ab, welche Zahlen in jedes Feld passen.

Die Sudoku-Regeln sind relativ unkompliziert - aber das Spiel ist unendlich abwechslungsreich, mit Millionen von möglichen Zahlenkombinationen und einer grossen Bandbreite an Schwierigkeitsgraden. Aber alles basiert auf dem einfachen Prinzip, die Zahlen 1-9 zu verwenden, die Leerzeichen auf der Grundlage von deduktivem Denken auszufüllen und niemals irgendwelche Zahlen innerhalb jedes Quadrats, jeder Zeile oder Spalte zu wiederholen.

Amigo

Wordfeud

Einführung
Das Ziel des Spiels ist es, mit den zur Verfügung stehenden Spielsteinen Wörter auf dem Spielbrett zu bilden. Die Punkte werden auf der Grundlage des "Wertes" jedes Spielsteins und der Art des Feldes, auf das der Spielstein gelegt wird, vergeben.

Platzierung der Spielsteine
Steine werden in einer vertikalen oder horizontalen Linie auf dem Brett platziert. Mindestens einer der Steine muss neben einem bereits vorhandenen Brettplättchen platziert werden. Ausnahme: Beim ersten Zug muss stattdessen eines der Steine die Mitte des Spielfeldes überqueren.

Leere Spielsteine
Zusätzlich zu den normalen Spielsteinen können die Spieler auch leere Steine aus dem Beutel bekommen. Diese Steine können bei der Platzierung auf dem Brett mit einem Buchstaben versehen werden und sind 0 Punkte wert.

Bonusfelder
Die Bonusfelder auf dem Brett verändern die für einen Zug verdiente Punktzahl wie folgt:

- DL (Doppelbuchstabe): Die Punkte für das auf dieses Feld gesetzte Steinchen werden verdoppelt.
- TL (dreifacher Buchstabe): Die Punkte für das auf dieses Feld gesetzte Feld werden verdoppelt: Die Punkte für den auf dieses Feld gelegten Stein werden verdreifacht.
- DW (Doppelwort): Die Punkte für den auf dieses Feld gelegten Stein werden verdoppelt: Die Punkte für das Wort, das dieses Quadrat kreuzt, werden verdoppelt.
- TW (Dreifach-Wort): Die Punkte für das Wort, das dieses Quadrat kreuzt, werden verdreifacht.

Buchstabenmultiplikatoren werden vor der Berücksichtigung von Wortmultiplikatoren angewendet.
Wenn ein Spieler alle sieben Steine benutzt, erhält er 40 zusätzliche Punkte.

Passieren
Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, mit den ihm zur Verfügung stehenden Steinen neue Wörter zu bilden, kann er stattdessen wählen, seinen Zug an den Gegner weiterzugeben. Wenn drei Pässe hintereinander gemacht werden, endet das Spiel und die Endwertung wird nach den untenstehenden Regeln berechnet.

Amigo

Vertauschen von Spielsteinen
Ein Spieler kann sich dafür entscheiden, einen oder mehrere seiner Spielsteine zu vertauschen, anstatt ein Wort zu spielen. Beachten Sie, dass dies nur möglich ist, wenn sich mindestens sieben verbleibende Spielsteine in der Tasche befinden.

Zeitlimit jeder Runde
Ein Spieler hat 72 Stunden Zeit, um seinen Zug abzuschliessen. Danach wird der Spieler automatisch zurückgetreten und der Gegner gewinnt das Spiel.

Spiel Ende
Das Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler alle seine Spielsteine aufgebraucht hat und sich keine weiteren Steine mehr im Beutel befinden, oder nach drei aufeinander folgenden Durchgängen.

Die Punkte auf den verbleibenden Steinen werden von der Punktzahl jedes Spielers abgezogen und dann zur Punktzahl des Gegners addiert, wenn dieser alle seine Steine verbraucht hat. Der Spieler mit der höchsten Endpunktzahl gewinnt das Spiel.