

MB
SPIELE

senso

Spielanleitung

1 oder mehr Spieler

Inhalt des Spiels

Senso Computer Spiel

Spielanleitung

1 Ersatzbirnchen (im Innern des Spiels)

Anmerkung: Batterien sind nicht im Spiel enthalten

Ziel des Spiels

Immer längere Vorgaben von Signalfolgen in drei verschiedenen Spielen korrekt 2U wiederholen.

Vorbereitung von Senso

- 1.: Vor Beginn des Spiels sind eine 9-Volt Transistor Batterie und zwei 1,5-Volt U 20 oder SP 2 Batterien in die vorgesehenen Fächer unter dem Spiel einzusetzen. Die Batterieabdeckungen sind mit Hilfe einer Münze oder eines anderen flachen Gegenstandes abzunehmen. Dazu werden sie vorsichtig nach unten gedrückt und dann abgehoben.
2. Die beiden 1,5-Volt Batterien werden so in die Fächer gelegt, wie in der Abbildung auf der Unterseite des Spiels gezeigt (s. Abb. 1). Dann wird die 9-Volt Batterie an den Clip im Ablagefach angeschlossen (s. Abb. 1).

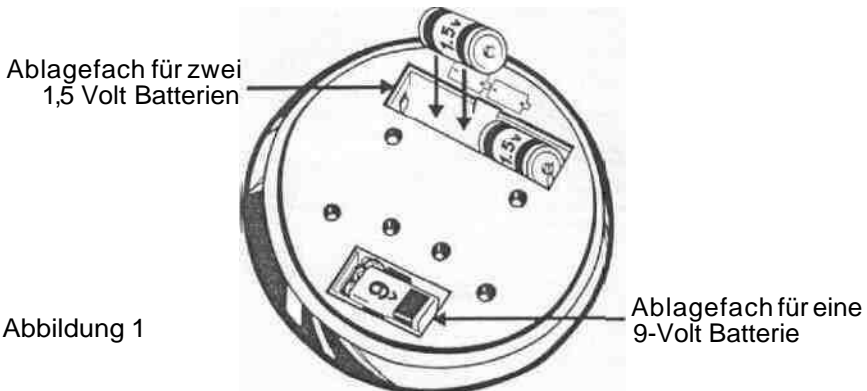


Abbildung 1

Anmerkung: Wenn Batterie und Clip sich nicht ganz fest miteinander verbinden lassen, müssen Schlitz und Zacken mit einer Zange entsprechend zurechtgebogen werden. Die Ablagefächer werden dann wieder durch Eindrücken der Abdeckungen verschlossen.

3. WICHTIG

Ehe Sie Senso spielen, lesen Sie sorgfältig die beiliegende Spielanleitung durch.

Vor Verlassen des Werkes ist Senso gründlich geprüft worden. Trotzdem könnten - verursacht durch Stoßeinwirkung und Erschütterungen während des Transports- kleine Eingriffe notwendig sein.

Sollten Sie irgendwelche Probleme haben, tun Sie bitte folgendes:

- A. Falls Lichter und/oder Geräusche nicht kommen. Prüfen Sie, ob die:
 - a. 1.5-Volt Batterien die richtige Lage und festen Kontakt haben.
 - b. 9-Volt Batterie feste Verbindung zwischen Clip und Batteriepolen hat.
 - c. 9-Volt oder 1.5-Volt Batterien verbraucht sind.
- B. Falls ein Farbfeld nicht aufleuchtet.
Stellen Sie fest, ob das Birnchen locker oder durchgebrannt ist (Ersatzbirnchen im Innern des Spiels). Dazu gehen Sie bitte dem Abschnitt 'Austausch eines Birnchens' am Ende entsprechend der Spielanleitung vor.
- C. Falls die Lichter flackern oder die Geräusche ausfallen:
Die 9-Volt Batterie muß ersetzt werden.
- D. Falls die Lichter schwächer werden oder die Geräusche ausfallen:
Die beiden 1.5-Volt Batterien müssen ausgetauscht werden.

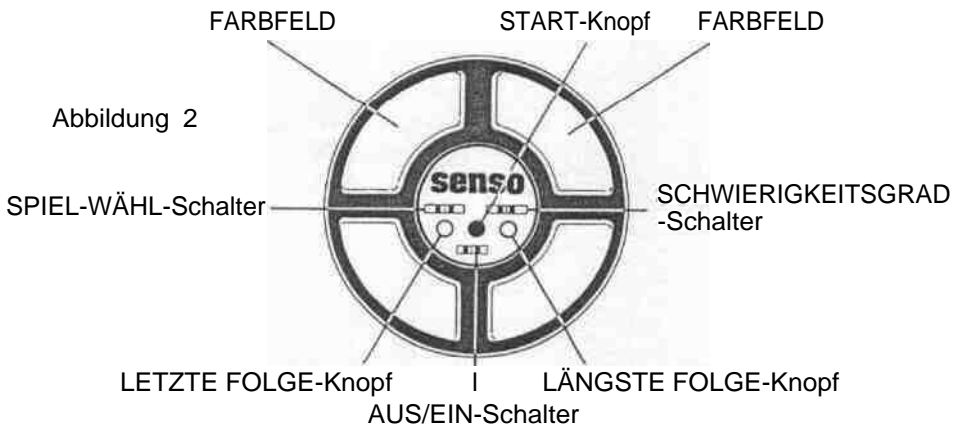
Anmerkung: Selbst neue Batterien können defekt oder schwach sein. Deshalb achten Sie beim Kauf neuer Batterien darauf, daß diese frisch sind und volle Leistung bringen. Verwenden Sie am besten Alkali Batterien, die eine höhere Leistung und längere Lebensdauer haben.

So funktioniert Senso

Unter Abbildung 2 sind alle Teile und Spielelemente von Senso erklärt, nachfolgend werden alle Funktionen beschrieben:

1. EIN/AUS-Schalter*— zum Einschalten in EIN-, zum Ausschalten in AUS-Position schieben.
2. SPIEL-WÄHL-Schalter — für das gewünschte Spiel wird der Spiel-Wähl-Schalter in Position 1, 2 oder 3 gebracht.
- 3. SCHWIERIGKEITSGRAD-Schalter - zur Wahl des Schwierigkeitsgrades -wird der Schalter in Positionen 1 -4 gestellt. Senso kann auf ein Spiel mit 8 Signalen (Schwierigkeitsgrad 1), mit 14 Signalen (Grad 2), 20 Signalen (Grad 3) oder 31 Signalen (Grad 4) programmiert werden.
4. START-Knopf — nach Drücken dieses Knopfes beginnt das Spiel.
5. LÄNGSTE FOLGE-Knopf — nach Drücken dieses Knopfes am Ende des Spiels wird die längste gespielte Sequenz aus allen abgelaufenen Runden noch einmal wiederholt (zwischenzeitlich darf der EIN/AUS-Schalter nicht betätigt werden).
6. LETZTE FOLGE-Knopf — nach Drücken dieses Knopfes am Ende des Spiels wird die letzte Folge aus dem gerade gespielten Spiel noch einmal wiederholt.
7. FARBFELDER — diese 4 Farbfelder leuchten auf, wenn Senso spielt, oder wenn die Spieler die Felder drücken. Sie geben jeweils unterschiedliche Tonsignale ab.

Anmerkung: Am besten werden die Felder jeweils in der Mitte gedrückt. Schläge oder Stöße auf die Felder sollten vermieden werden.



Spielregeln

Ziel des Spiels

Eine immer länger werdende Folge von Lichtsignalen durch Senso zu wiederholen.

Spiel 1 'Senso sagt...'

Spiel für 1 Spieler

1. Der rote Start-Schalter wird in EIN-Position gebracht.
2. Der blaue Spiel-Wähl-Schalter wird in Position 1 geschoben.
3. Der blaue Schwierigkeitsgrad-Schalter wird in Position 1, 2, 3 oder 4 gestellt.
4. Der rote Start-Knopf wird gedrückt und Senso gibt das erste Signal.
5. Dieses Signal ist durch Drücken desselben Farbfeldes zu wiederholen.
6. Senso wiederholt das erste Signal noch einmal und gibt ein neues dazu.
7. Diese beiden Signale müssen durch Drücken derselben Farbfelder in der richtigen Reihenfolge wiederholt werden.
8. Senso wiederholt die ersten beiden Signale und gibt ein weiteres vor.
9. Jetzt müssen diese drei Signale in derselben Folge wiederholt werden.
10. Auf diese Art wird das Spiel so lange fortgesetzt, wie Sie Sensos Signale in der richtigen Folge wiedergeben.
11. Es ist zu beachten, daß Senso nach dem 5., 9. und 13. Signal einer Folge automatisch das Tempo erhöht.
12. Wenn es nicht gelingt, eine Folge korrekt wiederzugeben, oder wenn der Zeitraum zwischen dem Drücken der Tasten länger als 5 Sekunden dauert, antwortet Senso mit einem Brummtton. Sie haben verloren, und diese Spielfolge ist vorbei.
13. Wenn es nicht gelingt, eine Folge nachzustellen, und Senso brummt, wird der Letzte Folge — Knopf gedrückt. Die Zahl der Signale der letzten Folge, die jetzt noch einmal abläuft, muß gezählt werden. Diese Zahl ist die Wertung des Spieldurchgangs.
14. Es wird eine neue Folge gestartet. Schritte 4-10 von oben werden wiederholt. Am Ende jeder nicht erfolgreich nachgespielten Folge wird der Letzte Folge-Knopf gedrückt (s. 13), um den letzten Wert festzustellen. Vergleichen Sie diesen Wert mit Ihrem bisher besten Ergebnis durch Drücken des Längste Folge-Knopfes, der die längste Folge von dem Zeitpunkt an nachspielt, da Senso für dieses Spiel eingeschaltet wurde.
Anmerkung: Falls Senso während des Spiels ausgeschaltet wurde, werden alle Werte gelöscht (also auch die längste Folge).

Gewinner des Spiels

Ist die Zahl der vorgegebenen Signale, die über den Schwierigkeitsgrad-

Schalter vor Beginn des Spiels festgelegt wurde, erfolgreich wiederholt worden, haben Sie das Spiel gewonnen. Senso erkennt Ihren Sieg durch 6 kurze Signale auf dem letzten Farbfeld dieser Folge an.

Sollte es Ihnen gelingen, alle 31 Signale (Schwierigkeitsgrad 4) zu wiederholen, wird Serfso Ihren Erfolg mit einem Brumnton in dem ersten Farbfeld dieser Folge anerkennen.

Spiel für 2 oder mehr Spieler

Die Spieler können zusammen gegen Senso oder gegeneinander kämpfen.

1. Es wird festgelegt, wer anfängt.
2. Das Spiel verläuft wie oben beschrieben, nur daß die Spieler jetzt abwechselnd Sensos Signalvorgaben wiederholen müssen. Jeder Spieler hat entsprechend in seinem Durchgang eine längere Folge nachzuspielen.

Spiel 2 'Der Spieler gibt zu..:

Ziel des Spiels

Eine immer längere Folge von Signalen aufzustellen.

Version für 2 oder mehr Spieler

1. Der rote Schalter wird in EIN-Position gebracht.
2. Der blaue Spiel-Wähl-Schalter wird in Position 2 gestellt.
3. Der blaue Schwierigkeitsgrad-Schalter wird in Position 4 gebracht.
4. Der rote Start-Knopf wird gedrückt, Senso gibt das erste Signal ab.
5. Der erste Spieler wiederholt das Signal und gibt ein weiteres zu.
6. Der zweite Spieler wiederholt die beiden ersten Vorgaben und fügt eine weitere zu.
7. Das Spiel geht in Uhrzeigerrichtung weiter mit dem nächsten Spieler, der die ersten 3 Signale in der richtigen Reihenfolge wiederholt und ein weiteres vorgibt.
8. Die Spieler fahren fort, die Signale zu wiederholen, und die Folge möglichst lange durch Zufügen weiterer Signale zu verlängern.
9. Wenn ein Spieler einen Fehler macht oder länger als 5 Sekunden braucht, um ein Signal zu wiederholen, bekommt er einen Sumnton zu hören und scheidet aus dem Spiel aus. Der rote Start-Knopf wird erneut gedrückt, um eine neue Folge mit den verbliebenen Spielern zu beginnen.

Nicht vergessen, daß Senso die Geschwindigkeit zu bestimmten Intervallen steigert.

Sieger des Spiels

Der letzte verbliebene Spieler, der Sensos Vorgaben erfolgreich wiederholt und um je eine weitere Vorgabe erhöht hat, ist Gewinner des Spiels.

Version für 1 Spieler

1. Schritte 1—4 gelten wie bei Version für 2 und mehr Spieler.
2. Das erste Signal wird wiederholt und ein weiteres angehängt. Beide Signale

sind zu wiederholen, ein weiteres wird zugefügt. Die neue Folge ist zu wiederholen und um ein neues Signal zu verlängern, bis ein Fehler gemacht wird.

3. Wenn ein Fehler gemacht wird, und der Summton ertönt, ist der Letzte Folge-Knopf zu drücken. Die Zahl der Signale wird gezählt, und damit das Spielergebnis festgestellt.
4. Es können beliebig viele Folgen gespielt werden, jedes Mal muß jedoch die Zahl der Signale erhöht werden.

Spiel 3 'Wählen Sie Ihre Farbe'

Ziel des Spiels

Zum richtigen Zeitpunkt Ihre Farbe in einer immer länger werdenden Folge von Signalen zu wiederholen.

Für 4 Spieler

1. Der rote Schalter wird in EIN-Position gebracht.
2. Der blaue Spiel-Wähl-Schalter wird in Position 3 gestellt.
3. Der blaue Schwierigkeitsgrad-Schalter wird in Position 4 geschoben.
4. Jeder Spieler wählt eine Farbe und spielt im Spiel nur mit diesem Farbfeld. Jeder Spieler muß sein Feld dann in jedem Durchgang mit den anderen Spielern drücken, um die korrekte Folge der Signale zu wiederholen.
5. Der rote Start-Knopf wird gedrückt, Senso gibt sein erstes Signal ab.
6. Der Spieler, der dieses Feld spielt, wiederholt das Signal.
7. Das Spiel geht in Uhrzeigerrichtung weiter wie unter Spiel 1 mit der Ausnahme, daß jeder Spieler nur seine eigene Farbe innerhalb der vorgegebenen Folge drückt.
8. Wenn eine Farbe innerhalb einer Folge nicht korrekt gedrückt wird, oder wenn es länger als 5 Sekunden dauert, bis das Feld gedrückt wird, antwortet Senso mit einem Brummtton, und diese Farbe scheidet aus dem Spiel aus.
9. Senso startet automatisch ein neues Spiel mit den im Spiel verbliebenen Farben.

Sieger des Spiels

Der letzte Spieler, der im Spiel verblieben ist, ist der Gewinner des Spiels. Senso verkündet seinen Sieg mit 6 kurzen Tonsignalen im Farbfeld dieses Spielers.

Version für 3 Spieler

1. Die Schritte 1-3 entsprechen der Version für 4 Spieler.
2. Der Start-Knopf wird gedrückt — und nun muß man warten. (Senso wird das erste Signal abgeben; wenn kein Spieler antwortet, wird ein Summton zu hören sein, und diese Farbe wird automatisch aus dem Spiel ausscheiden. Ein neues Spiel mit den 3 anderen Farben beginnt.)
3. Jeder Spieler wählt schnell seine Farbe (aus den 3 verbliebenen) und

- spielt das Spiel mit dieser Farbe weiter.
4. Senso gibt das erste Signal, und der Spieler mit der entsprechenden Farbe wiederholt es.
 5. Das Spiel wird dann genau wie die Version für 4 Spieler weitergespielt.

Version für 2 Spieler

1. Das Spiel entspricht der Version für 4 Spieler mit der Ausnahme, daß jeder Spieler mit zwei Farben spielt. (Falls eine der Farben aus dem Spiel ausscheidet, spielt der Spieler nur mit der anderen Farbe weiter.)

Pflege- und Gebrauchsempfehlungen für Senso

1. Einsetzen der Batterien
 Wichtig: Wenn die Lichter schwächer werden, müssen beide 1,5-Volt Batterien ausgetauscht werden.
 Wenn die Lichter unruhig flackern, und die Geräusche unterbrochen werden und durcheinander gehen, ist die 9-Volt Batterie zu ersetzen.
2. Austausch eines Birnchens: Senso wird mit einer Ersatzbirne geliefert, die sich im Innern des Spiels befindet. Es sollten nur Typ 14A, 2.5-Volt Schraubbirnchen verwendet werden.
 - a. Der Ein-/Aus-Schalter wird auf AUS-Position gebracht.
 - b. Die EIN/AUS, Spiel-Wahl- und Schwierigkeitsgrad-Schalter werden durch Abziehen der Hebel von der inneren Scheibe entfernt (s. Abb. 3).
 - c. Jetzt wird Senso vorsichtig umgedreht (zur Schonung der Farbfelder auf ein Tuch o.a. gelegt) und die 4 Schrauben gelöst, die Ober- und Unterteil des Spiels zusammenhalten.
 - d. Das Unterteil wird vom Oberteil abgehoben und umgedreht, so daß die Birnchen sichtbar werden.
 Anmerkung: Das Oberteil des Spiels sollte nicht umgedreht werden, da sonst die Druck-Knöpfe herausfallen.
 - e. Das defekte Birnchen wird ausgetauscht.
 Anmerkung: Beim Austausch der Birnchen sollten keine anderen Teile des Spiels betätigt werden.
 - f. Dann wird das Unterteil wieder aufs Oberteil gesetzt (wobei darauf zu achten ist, daß die Schalter im Unterteil in die Schlitze im Oberteil zu liegen kommen) und die 4 Schrauben wieder befestigt.
 - g. Senso wird umgedreht und die EIN/AUS-, Spiel-Wahl- und Schwierigkeitsgrad-Schalter wieder auf die Hebel gesetzt.

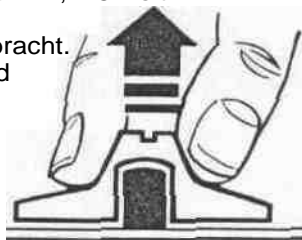


Abbildung 3