

**Bedienungsanleitung**

**Millennium Rätsel Quizboy**

## Inhaltsverzeichnis

1.	Bevor Sie beginnen .....	3
2.	Ersetzen der Batterien .....	3
3.	Das Gerät starten .....	3
4.	Die Funktionen .....	4
5.	Die Funktionstasten .....	5
6.	Modus / Einstellungen .....	6
7.	Wörterbuch .....	8
8.	Galgenmann .....	11
9.	Anagramm .....	12
10.	Einen mehr .....	13
11.	Einen finden .....	14
12.	Einen löschen .....	14
13.	Informationen über das Gerät .....	15
14.	Garantie .....	16

## **1. Bevor Sie beginnen**

Drehen Sie das Gerät um und ziehen Sie den Isolierstreifen aus dem Batteriefach auf dem Geräteboden. Drücken Sie **(EINGABE)** , um das Gerät einzuschalten. Das Display zeigt dann:

# WILLKOMMEN

Falls keine Anzeige zu sehen ist, drehen Sie das Gerät um und drücken mit einem spitzen Gegenstand in die RESET Öffnung auf dem Geräteboden.

## **2. Ersetzen der Batterien**

Drehen Sie das Gerät herum und öffnen das Batteriefach mit einem kleinen Schraubenzieher. Setzen Sie zwei frische Lithium-Knopfzellen (Typ LR44) ein, die spätestens nach etwa einem Jahr ausgewechselt werden sollten. Schließen Sie das Batteriefach wieder mit dem Schraubenzieher.

## **3. Das Gerät starten**

Falls in der Anzeige nichts zu sehen ist, drücken Sie **(AN\_-\_AUS)**. Das Gerät verfügt über einen Stromsparmodus und schaltet sich nach ca. 2 - 3 Minuten selbsttätig ab, um die Batterien zu schonen.

#### **4. Die Funktionen**

Der Bastei Rätsel Quizboy bietet Ihnen mit seiner Wörterbuch-Funktion (Rätsel-Lexikon) eine **Hilfe beim Lösen von Wörter-Rätseln** aller Art (Schweden-, Kreuzwort-, amerikanische Rätsel, usw.). Außerdem sind **fünf unterhaltsame Wortspiele** integriert.

##### **Alle fünf Spiele haben folgendes gemeinsam:**

- Jedes Spiel kann in **fünf abgestuften Schwierigkeitsgraden** gespielt werden, von 1 (einfach) bis (5) sehr schwierig.
- Jedes Spiel kann **allein oder zu zweit** (in 3 bis 9 Runden) gespielt werden.
- Bei allen Spielen kann ein **Icon** (Symbol über dem 15-stelligen Schriftfeld) angezeigt werden, das Ihnen

sagt, zu welcher **Kategorie** das gesuchte Wort gehört.

- Sollten Sie ein Wort nicht wissen oder erraten können, so drücken Sie zur Anzeige der richtigen Lösung die (**?**) -Taste (= Hilfe).
- In den meisten Fällen können Sie durch (**ZURUECK**) einen Schritt zurückgehen bzw. eine Eingabe **rückgängig** machen.
- Hatten Sie richtig getippt, so bekommen Sie einen **Punkt gutgeschrieben** (und werden dafür "gelobt"); liegen Sie aber daneben (oder haben sich vertippt), so wird Ihnen stattdessen das gesuchte Wort angezeigt.

Die Auswahl der einzelnen Funktionen finden Sie in den folgenden Abschnitten 5 und 6. Die zwei ersten Spiele („Galgenmann“ und „Anagramm“) sind eher für Erwachsene, die drei anderen (blaue Tasten) auch gut für Kinder geeignet.

## 5. Die Funktionstasten

Die Pfeiltasten **g c** werden in erster Linie zur Auswahl in der Anzeige verwendet (bei allen Spielen und im Modus-Teil), die Pfeiltasten **e a** beispielsweise zur Einstellung von Spielstufen.

Die Funktionstasten und ihre Bedeutungen sind nachstehend dargestellt:

**(AN\_-\_AUS)** schaltet das Gerät an oder aus

**(ZURUECK)** macht die letzte Eingabe rückgängig

**(EINGABE)** bestätigt die Eingaben

**(AUSWAHL)** wird im ‚Anagramm‘- sowie im ‚Einen löschen‘-Spiel benötigt, um einen Buchstaben auszuwählen.

**(\_MODUS\_)** wählt unter verschiedenen Einstellmöglichkeiten aus (siehe den folgenden Abschnitt 6).

**(\_\_\_\_\_?)** Die **Hilfe-Taste** hat zwei verschiedene Funktionen: im Wörterbuch kann die **Bedeutung der Icons** (z.B. Persönlichkeiten) angezeigt werden;

während eines Spieles erhält man sofort die **gesuchte Antwort** (aber natürlich keinen Punkt).

Außerdem gibt es die sechs roten bzw. blauen Hauptfunktionstasten zur Auswahl des Lexikons und der einzelnen Spiele:

<b>Wörterbuch,</b>	<b>Galgenmann,</b>
<b>Anagramm,</b>	<b>Einen mehr,</b>
<b>Einen finden,</b>	<b>Einen löschen.</b>

Mit Hilfe der Buchstaben-Tastatur werden die Worteingaben vorgenommen.

## **6. Modus / Einstellungen**

Nach Drücken von **(MODUS)** haben Sie eine Reihe von Einstellmöglichkeiten zur Auswahl. Drücken Sie einmal **(MODUS)**, und Sie erhalten die Anzeige

### **Modus**

Mit Hilfe der Tasten **a** und **e** können Sie **sechs verschiedene Einstellmöglichkeiten** ansteuern. Im

Einzelnen sind dies: 1 oder 2 Spieler, Name1, Name2, Anzahl Runden, Ton an/aus und Kontrast.

Durch wiederholtes Blättern mit **e** kommen Sie der Reihe nach Zeile für Zeile zu den verschiedenen Einstellmöglichkeiten.

## 1 Spieler ->

Durch die Taste **c** können Sie **von 1 auf 2 Spieler umschalten**, mit der Taste **c** wieder von 2 auf 1 Spieler. (Diese Einstellung hat keine Auswirkung im "Wörterbuch").

Wenn Sie den 2-Spieler-Modus auswählen, dann wird in jedem Spiel immer abwechselnd je ein Wort für Spieler 1, dann für Spieler 2 vorgegeben. In der Mitte des Displays sehen Sie eine Ziffer (zwischen 3 und 9), welche die Anzahl der noch zu spielenden Runden (siehe weiter unten) angibt. Das Gerät zählt die Punkte für beide Seiten (ganz rechts im Display), und teilt am Schluß mit, wer gewonnen hat.

Name 1

Hier können Sie **Ihren Namen eintippen**, anschließend (nach erneutem **e**) bei "Name 2" den Namen Ihres Mitspielers. Der Computer merkt sich die gespeicherten Namen und verwendet Sie bei seinen Mitteilungen. Natürlich können die gespeicherten Namen im Modus-Dialog jederzeit wieder verändert werden.

### Runden -5 <-->

Hier wird durch **g** oder **c** die **Anzahl der Spielrunden** im 2-Spieler-Modus eingestellt, und zwar zwischen 3 und 9 Wörter pro Spiel.

### Ton an ->

Wie im Display dargestellt, kann man durch **c** das **Tonsignal (Piepton) ausschalten**, durch **g** wird es wieder eingeschaltet.

### Kontrast-5 <-->

Wie Sie sicher schon erraten haben, wird durch **g** oder **c** der **Kontrast des LCD-Displays erhöht oder**

**herabgesetzt**, je nach den Lichtverhältnissen und Ihrem persönlichem Sehkomfort.

Durch Drücken von **(MODUS)** verlassen Sie die Modus-Einstellungen; das Spiel kann beginnen!

## 7. Wörterbuch

Die Wörterbuch-Funktion stellt eine komfortable Suchhilfe für das Lösen von Wörter-Rätseln dar, quasi ein **elektronisches Rätsel-Lexikon**, das auf dem Grundwortschatz der bekannten Bastei-Rätselhefte basiert.

Drücken Sie **(WOERTERBUCH)** und im Display erscheint z.B.

W|rterbuch: 6

Die Zahl zeigt die augenblicklich **eingestellte Wortlänge** (hier 6 Buchstaben) an. Mit den Tasten **a** oder **e** stellen Sie die Länge des gesuchten Wortes ein, Sie erhöhen (**a**) oder reduzieren (**e**) die angezeigte Zahl. Dann drücken Sie **(EINGABE)**.

Geben Sie jetzt jeden einzelnen Buchstaben, den Sie (z.B. aus einem Kreuzworträtsel) bereits kennen, an die

entsprechende Stelle im Display ein. Jetzt drücken Sie wieder **(EINGABE)**. In der Anzeige sehen Sie

## Kategorie: alle

Wenn Sie wissen, in welche **Wortkategorie** (z.B. "Sport") das gesuchte Wort gehört, dann können Sie diese mit den Tasten **g** oder **c** ansteuern, andernfalls bleiben Sie bei der Kategorie "Alle", d.h. dem Gesamtwortschatz, und drücken **(EINGABE)**.

Die eigentliche Suche starten Sie nun durch erneutes Drücken von **(EINGABE)**. Nach kurzer Suche erhalten Sie dann z.B. den Hinweis

## 12 Treffer

Kurz danach wird Ihnen das erste gefundene Wort angezeigt. Sie können nun mit den Tasten **a** oder **e** alle gefundenen Wörter ansehen. Wird Ihnen

## 99 Treffer

angezeigt, so dürften es in der Regel mehr als 99 Treffer sein, welche aber aus Speicherplatzgründen nicht alle

angezeigt werden können. Finden Sie zuerst einen weiteren Buchstaben oder schränken Sie die Suche durch die Angabe einer Kategorie ein.

Hinweis: Haben Sie sich bei der Eingabe eines Buchstabens vertippt, so steuern Sie einfach mit den Tasten **g** oder **c** nochmals die gleiche Stelle an und setzen dort den richtigen Buchstaben ein.

Übrigens, Sie können aus dem Wörterbuch auch ein unterhaltsames Gesellschaftsspiel machen: Fragen Sie z.B. in einer Runde, wieviele 5-buchstabigen Vornamen enden auf "A"? Oder wer errät am meisten berühmte Persönlichkeiten, die mit "B" anfangen und deren Namen aus 9 Buchstaben besteht? Es gelten dann natürlich nur Lösungswörter als richtige Treffer, die anschließend auch vom Gerät angezeigt werden.

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Ein Beispiel: Wieviele 8-buchstabige Vornamen beginnen mit "W"?

Stellen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten **a** oder **e** zunächst "8" ein (die letzten 7 Stellen werden geschwärzt dargestellt) und tippen ein "W" an erster Buchstabenstelle ein.

Bestätigen Sie mit **(EINGABE)** und wählen dann (mit **g** oder **c**) die Kategorie 13 (Vornamen) aus.

W\_    ÖÖÖÖÖÖ

Drücken Sie nochmals **(EINGABE)** und die Suche beginnt. Das Ergebnis läßt nicht lange auf sich warten. Nach kurzer Suche ("ich suche ...") kommt

**4 Treffer** und dann sofort

**Waldemar**

Antwort: Der Rätsel Quizboy findet vier Treffer (die man durch wiederholtes **e** ansehen kann), nämlich: Waldemar, Winfried, Wladimir, und Wolfgang.

### **8. Galgenmann**

**Ziel des ‚Galgenmann‘-Spieles ist es, ein Wort mit weniger als 8 Fehlversuchen zu finden.**

Starten Sie das Spiel durch Drücken der Taste **(GALGENMANN)**. Stellen sie mit Hilfe der Pfeiltasten

**a** oder **e** den gewünschten Schwierigkeitsgrad (Level 1 bis Level 5) ein, oder bleiben Sie bei der eingestellten Stufe.

Dann drücken Sie die Taste **(EINGABE)** zum eigentlichen Start des Spieles.

Nun sollen Sie versuchen, möglichst rasch das gesuchte Wort zu erraten. Auf der linken Seite des Displays werden alle Buchstaben notiert, die Sie drücken, und die **nicht** zum gesuchten Wort gehören.

Die richtigen Buchstaben werden auf der **rechten Seite** an der Stelle im Wort angezeigt, wo sie hingehören (falls zutreffend, auch mehrfach).

In Level 1 sind nur relativ einfache Wörter enthalten, bzw. solche, die viele "einfache" (= häufige) Buchstaben enthalten. Die häufigsten Buchstaben in der deutschen Sprache sind:

**E R N S T L**

Bei mehr als 7 Fehlversuchen (= Buchstaben auf der linken Seite), haben Sie es leider nicht geschafft.

## **9. Anagramm**

**Ziel des ‚Anagramm‘-Spieles ist es, aus einem vorgegebenen Wort durch Umstellen der Buchstaben ein neues Wort zu finden.**

Starten Sie das Spiel durch Drücken der Taste **(ANAGRAMM)**. Stellen sie mit Hilfe der Pfeiltasten **a** oder **e** den gewünschten Schwierigkeitsgrad (Level 1 bis Level 5) ein und bestätigen mit **(EINGABE)**.

Auf der linken Seite des Displays steht das vom Computer (durch Zufall) vorgegebene Ausgangswort. Tippen Sie hintereinander die Buchstaben des gesuchten Wortes (aus den gleichen Buchstaben) ein, das damit auf der rechten Seite sichtbar wird. Bestätigen Sie das Resultat durch Drücken von **(EINGABE)**.

Alternative: Sie können die einzelnen Buchstaben auch durch Benutzen der Pfeiltasten **g** oder **c** ins rechte (Ziel-) Feld bringen. Bewegen Sie den Cursor (blinkt) zum Buchstaben Ihrer Wahl. Drücken Sie **(AUSWAHL)**. Bewegen Sie dann den ausgewählten Buchstaben mit der Pfeiltaste **c** in die gewünschte Position auf der rechten Seite. Dort müssen Sie jetzt noch einmal **(AUSWAHL)** drücken, so daß der Buchstabe nicht mehr "ausgewählt ist". Wiederholen Sie dies so lange, bis alle Buchstaben rechts stehen, und das gesuchte Wort komplett ist.

## 10. Einen mehr

**Ziel des ‚Einen mehr‘-Spieles ist es, den fehlenden Buchstaben eines vorgegeben Wortes zu ergänzen.**

Starten Sie das Spiel durch Drücken von **(EINEN\_MEHR)**. Stellen sie mit Hilfe der Pfeiltasten **a** oder **e** den gewünschten Schwierigkeitsgrad (Stufe 1 bis 5) ein, oder bleiben Sie bei der eingestellten Stufe. Dann drücken Sie wie gewohnt die Taste **(EINGABE)** zum Start des Spieles.

Alle Buchstaben eines Wortes – bis auf einen – werden Ihnen angezeigt. Die Stelle, wo der gesuchte Buchstabe fehlt, blinkt. Tippen Sie den fehlenden Buchstaben ein. Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch Drücken von **(EINGABE)**.

## 11. Einen finden

**Ziel des ‚Einen finden‘-Spieles ist es, die korrekte Position eines Buchstabens im Restteil eines vorgegebenen Wortes zu finden.**

Starten Sie das Spiel durch Drücken von **(EINEN\_FINDEN)**. Stellen sie mit Hilfe der Pfeiltasten **a** oder **e** den gewünschten Schwierigkeitsgrad ein, drücken dann die Taste **(EINGABE)** und beginnen somit das Spiel.

Auf der linken Seite erscheint ein Buchstabe, den Sie auf der rechten Seite an der richtigen Stelle eines Wortfragmentes unterbringen müssen. Bewegen Sie den Buchstaben durch wiederholtes Drücken der Pfeiltasten **g** oder **c** . Sobald Sie die richtige Position gefunden haben, bestätigen Sie dies mit Drücken von **(EINGABE)**.

## **12. Einen löschen**

**Ziel des ‚Einen löschen‘-Spieles ist es, einen Buchstaben des vorgegebenen Wortes so zu entfernen, daß ein neues Wort entsteht.**

Drücken Sie die Taste **(EINEN\_LOESCHEN)**. Stellen sie mit Hilfe der Pfeiltasten **a** oder **e** den gewünschten Schwierigkeitsgrad ein, oder bleiben Sie bei der eingestellten Stufe. Dann drücken Sie wie mittlerweile gewohnt die Taste **(EINGABE)** zum Start des Spieles.

Benutzen Sie die der Pfeiltasten **g** und **c**, um zu dem Buchstaben zu gelangen, den Sie entfernen wollen. Drücken Sie jetzt **(AUSWAHL)**. Der Buchstabe wird auf die rechte Seite verschoben. Bestätigen Sie mit Drücken von **(EINGABE)** oder holen Sie den entfernten Buchstaben durch erneutes Drücken von **(AUSWAHL)** wieder zurück.

### **13. Informationen über das Gerät**

Artikel-Nr.: M119  
Stromversorgung: 2 Knopfzellen (Typ LR44)  
Umgebungstemperatur: Zwischen 10°C und 40°C

**MILLENNIUM**® und **QUIZBOY**® sind eingetragene Warenzeichen der MILLENNIUM 2000 GmbH (München).

**BASTEI**® ist ein eingetragenes Warenzeichen des Bastei-Verlags (Bergisch Gladbach).

Für die Software-Entwicklung zeichnete verantwortlich Firma **M&S-Software** (Karlsruhe).

## **14. Garantie**

Auf dieses Spiel wird Ihnen eine Garantie von 6 Monaten gewährt (bitte Kassenbeleg sorgfältig aufbewahren). Während der Garantiezeit können defekte Spiele an folgende Service-Adresse gesandt werden. Sie erhalten dann ein neues oder repariertes Spiel kostenlos zurück:

MILLENNIUM 2000 GmbH  
Hegener & Weiner  
Service-Abteilung Quizboy  
Liebigstraße 28  
D-80538 München

Nach Ablauf der Garantiezeit haben Sie die Möglichkeit, das defekte Gerät zur kostenpflichtigen Reparatur an diese Adresse zu senden. Bitte senden Sie Ihr Gerät nur dann an die Service-Adresse ein, wenn es sicher nicht funktionsfähig ist, um keine unnötigen Kosten zu verursachen.