

# Spiel-Anleitung

## Midimaster Klang-Paare

### Start

Beim Start wird zunächst entschieden, in welcher Bildschirm-Auflösung das Spiel starten soll. Wählen Sie eine auf Ihrem System mögliche Auflösungen zwischen 1025x768 bei älterem Computer/Grafikkarte/Monitor bis 1929x1080 bei Top-Geräten der neuesten Generation. (Bei einer ungültigen Auswahl wird das Spiel zum Schutz des Monitors beendet.)

### Hilfe

Mit der F1-Taste oder dem Anklicken der Schublade in der Kommode öffnet sich das Einstellungsbuch. Dort können verschiedene Einstellungen getroffen und andere Spielvarianten geladen werden.

### Ziel des Spiels

Wie beim bekannten -Kartenspiel drehen die Spieler abwechselnd zwei Karten um. Bei Klang-Paare erscheinen jedoch keine Bilder, sondern die Schüler müssen zusammengehörende Klänge finden. Dabei ist der Klang nicht immer 100% identisch, oft geht es auch darum, die gleiche Melodie zu erkennen, obwohl das Instrument verschieden ist. Ebenso ist es möglich das gleiche Instrument finden zu müssen, obwohl es unterschiedliche Melodien spielt.

Wer zwei zusammengehörende Karten gefunden hat, erhält 2 Punkte und ist noch einmal dran. Dieses Verhalten lässt sich aber im Einstellungsbuch ändern. Gewonnen hat der, der am Ende mehr Punkte gesammelt hat. Da Klang-Paare über mehr Klänge verfügt als Karten auf den Tisch passen, kommen bei einer Wiederholung des Spiels oft völlig neue Klang-Karten ins Spiel.

### Das Hauptfenster



In der Überschrift wird erklärt, wonach bei diesem Spiel gesucht werden soll.

Darunter gibt es eine Anweisung, was der nächste Schritt des Spielers ist.

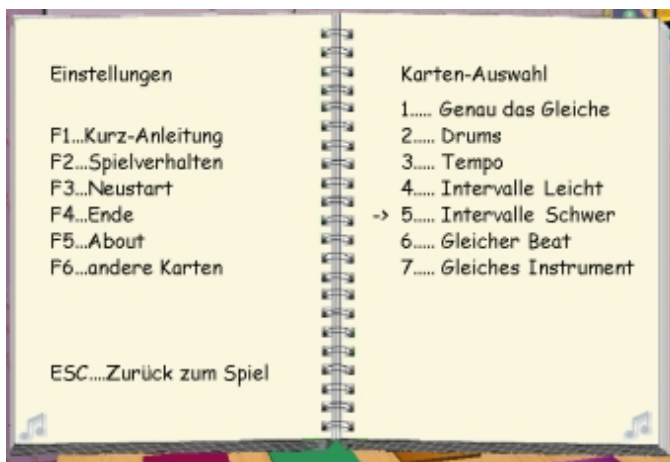
Links und rechts davon werden die Spielstände der beiden Spieler angezeigt.

Am Blickwinkel auf den Tisch erkennt man, welcher Spieler gerade an der Reihe ist. Hier ist der linke Spieler dran.

Auf dem Tisch liegen die 16 Karten, die sich mit der Maus (gedrückt halten) umdrehen lassen. Die 1.Karte lässt sich beliebig oft noch einmal anhören. Nachdem die 2.Karte gewählt wurde und die Maustaste wieder losgelassen wird, wechselt bei falscher Auswahl der Spieler oder der Spieler erhält 2 Punkte und darf noch einmal.

Die Schublade mit dem roten Knopf lässt sich öffnen. So gelangt man zu den Einstellungen.

## Im Einstellungs-Buch



Auf der linken Seite befindet sich das Hauptmenü.

Auf der rechten Seite wird abhängig vom Hauptmenü ein Untermenü angezeigt.

Es sind die Tasten [F1] bis [F6] und die Tasten [1] bis [9] mit Funktionen belegt.

### F1

Öffnet diese Anleitung als PDF-Dokument

### F2

Wechselt durch mehrmaliges Drücken von [F2] zwischen diesen beiden Betriebsarten:

- Der Gewinner darf gleich noch einmal 2 Karten umdrehen.
- Jeder Spieler darf nur 1x zwei Karten aufheben. Auch wenn er gewinnt, ist anschließend der Andere dran.

### F3

Neustart des Spiels mit der gleichen Kartensammlung. Da die Sammlungen aber aus mehr als 16 Klängen bestehen, ist es durchaus möglich, dass die nächste Spielrunde völlig neue Klänge enthält

### F6

Wechselt nach Drücken der Tasten [1] bis [9] zwischen verschiedenen Spiel-Sammlungen:

- |     |   |   |
|-----|---|---|
| [1] | <b>"Genau das Gleiche"</b>                  | (Geräusche, Melodien, Instrumente, Intervalle, 1. und 2. Karte sind absolut identisch)              |
| [2] | <b>"Suche das gleiche Schlaginstrument"</b> | (nur Schlaginstrumente, Karten sind absolut identisch)  |
| [3] | <b>"Suche das gleiche Tempo"</b>            | (8x das gleiche Thema, aber mit 8 verschiedenen Tempi)  |
| [4] | <b>"Intervalle leicht"</b>                  | 8 Intervalle Prime bis Oktave aufwärts gespielt   |
| [5] | <b>"Intervalle schwer"</b>                  | 8 Intervalle Prime bis Oktave aufwärts und das Gegenstück abwärts gespielt                          |
| [6] | <b>"Gleicher Beat"</b>                      | 8 Rhythmen pur vom Schlagzeuger und als Gegenstück die gleichen Rhythmen inklusive Hintergrund-Band |
| [7] | <b>"Gleiches Instrument"</b>                | zwei verschiedene Melodien, die vom gleichen Instrument gespielt werden, müssen gefunden werden.    |