

Großwildjagd

Eingabe der Daten

Löwe A | A als 50 Treffer, B als 30 Treffer, C als 20 Treffer, D als
 Tiger B | 10 Treffer, E als 5 Treffer und F als 2 Treffer annehmen,
 Leopard C | dann A in 2 Adressen, B in 5 Adressen, C in 10 Adressen,
 Rhinozeros ... D | D in 15 Adressen, E in 20 Adressen und F in 30 Adressen
 Zebra E | von insgesamt 128 Adressen speichern. Das Gerät weist
 Hirsch F | 128 Speicheradressen auf. Wie in der folgenden Tabelle
 angegeben schreiben.

Letzte Stelle	Beide erste Stellen				Letzte Stelle	Beide erste Stellen				Letzte Stelle	Beide erste Stellen				Letzte Stelle	Beide erste Stellen			
	0	4	8	C		0	4	8	C		0	4	8	C		0	4	8	C
00					08					10					18				
01					09				B	11					19				
02		A			0A		B			12					1A			B	
03			B		0B					13					1B				
04					0C				A	14					1C				
05					0D					15					1D				
06					0E					16				B	1E				
07					0F					17					1F				

Bedienungsweise

Zuerst die Tasten **F**, **0**, **0**, **0** und **ADR** drücken. Dann die Tasten **0** und **WRITE**, schließlich die Taste **WRITE** 127 Mal nacheinander drücken, um alle Adressen von 000 bis 1FC zu löschen. "A" in eine entsprechende Adresse schreiben.

F **0** **2** **4** **ADR**

A **WRITE**

F **1** **4** **4** **ADR**

A **WRITE**

Ebenso "B", "C", "D", "E" und "F" in entsprechende Adressen schreiben.

Spielregel

Den Mikroschalter für das Spiel einschalten. Das Gerät liest nacheinander 128 Daten und zeigt auf der Anzeige einen Buchstaben oder vier Nullen an, wenn der Schalter an einer beliebigen Stelle ausgeschaltet wird. Erscheint ein Buchstabe auf der Leuchtdioden-anzeige, werden die dem Buchstaben entsprechenden Treffer gemäß obiger Tabelle erzielt; falls vier Nullen auf der Anzeige erscheinen, werden keine Treffer erzielt. Nach einer bestimmten Anzahl von Versuchen die erzielten Treffer zusammenzählen, um zu ermitteln, wer das Spiel gewonnen hat. Das Spiel wird noch vergnüglicher, wenn die Anzahl der Tiere erhöht wird.

MZ-40K

