

FANTOM

Ein unsichtbares, wanderndes FANTOM treibt sich auf dem Spielfeld herum. Es lohnt sich, FANTOM zu finden. FANTOM ist gutmütig und berechenbar. Mit seiner Hilfe können die Spielfiguren schneller ins Ziel gelangen. Aber Überraschungen bleiben nicht aus, wenn man FANTOM falsch berechnet hat.

Ein elektronisches Brettspiel für 1, 2 oder 4 Spieler
Ravensburger Spiele® Nr. 61153144

Inhaltsangabe:

Das Spielgerät (Abbildung) S. 2
Die Spielanleitung: 1. Spielstufe S. 3
Wichtige Hilfen S. 9
Die Spielstufen 2-4 S. 10
Die Spielstufe 5 S. 11
Das Solitärspiel S. 12

Die Technik
- Batterie und Netzgerät S. 13

Inhalt:

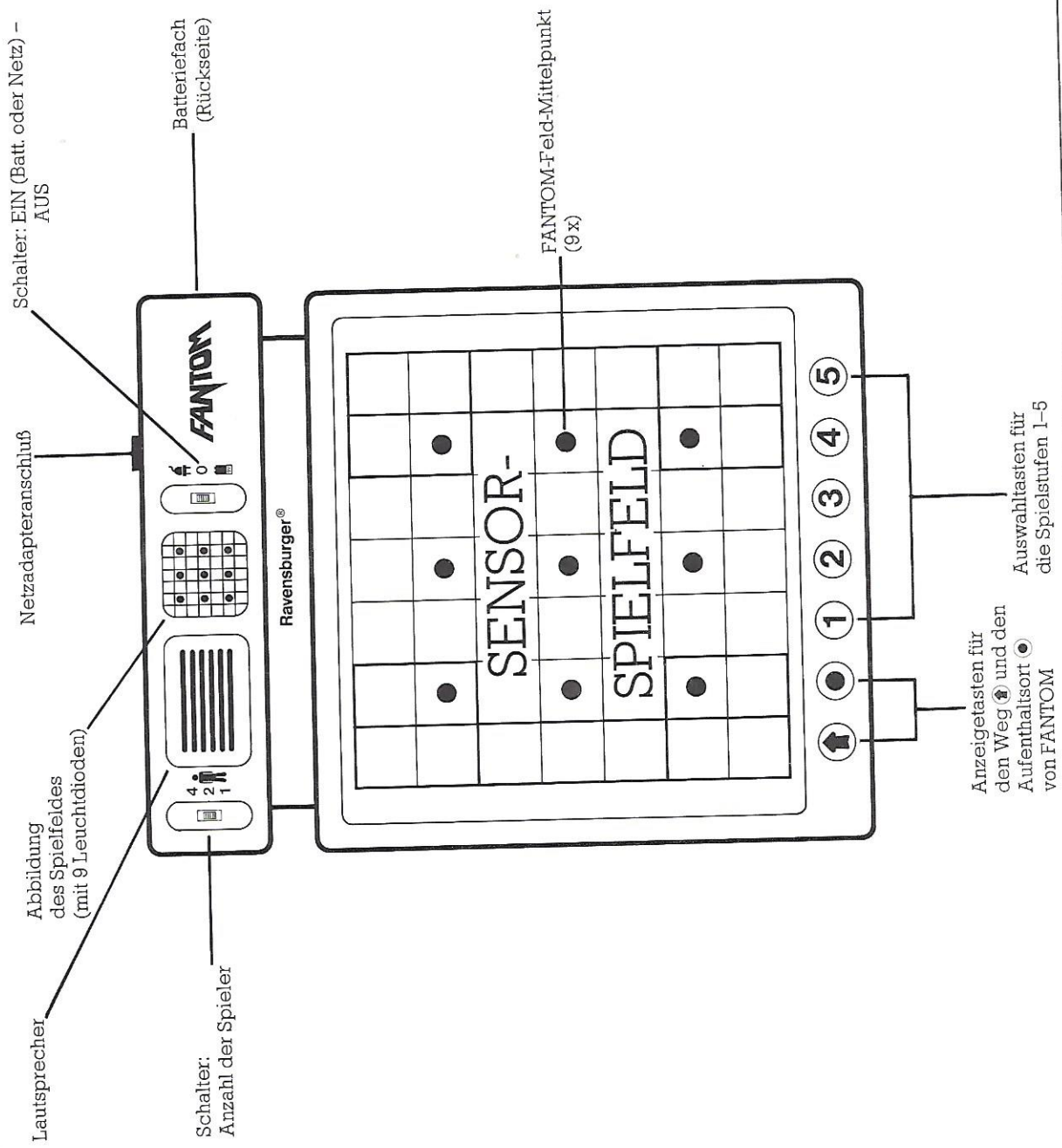
1 elektronisches Spielgerät mit
Sensor-Spielfeld
22 Spielfiguren (7 gelbe, 7 rote,
4 blaue, 4 schwarze)
1 Folie

Die Computer -
Checkliste S. 14

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

®



Die Spielanleitung:

1. Spielstufe

Spielziel

Jeder Spieler versucht, als erster alle seine Figuren von seinen Startfeldern in die gegenüberliegenden gegnerischen Startfelder zu bringen.

Das gleiche Spielziel gilt für alle Spielstufen (1-5). Während des Spieles ist ein unsichtbares, wanderndes Feld, das sich an bestimmten Plätzen aufhält, hilfreich oder hinderlich. Unterschiedliches Verhalten dieses Feldes unterscheidet die Spielstufen.

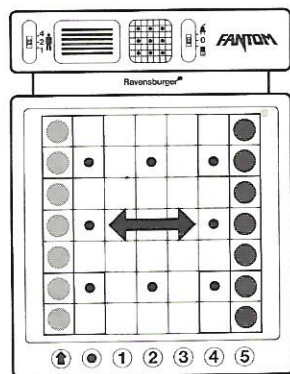


Abb. 1

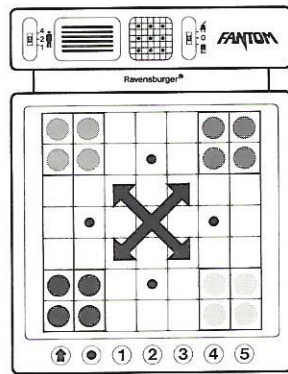


Abb. 2

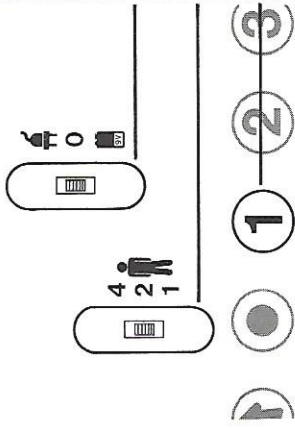
- Bei 2 Personen: Je 7 Figuren in die gegenüberliegenden Startfelder.

- Bei 4 Personen: Je 4 Figuren in die **diagonal** gegenüberliegenden Startfelder.

Was habe ich vor dem Spiel zu tun? – Die Inbetriebnahme

1. Empfehlung: Folie auflegen. Namenszug „FANTOM“ muß lesbar sein.

Für die Spielstufe 1 ist diesem Spiel eine Folie beigelegt. Diese kann Ihnen bei den ersten Spielen helfen, sich den Weg und die Fläche des FANTOM-Feldes vorzustellen und zu merken.



2. Aufstellen der Figuren:
2 Spieler je 7 Figuren (Abb. 1)
oder
4 Spieler je 4 Figuren (Abb. 2)
3. Einstellen des Ein-/Ausschalters auf Batterie oder Netzbetrieb.
4. Anzahl der Spieler einstellen (2 oder 4).
5. Die Taste für die Spielstufe 1 drücken.

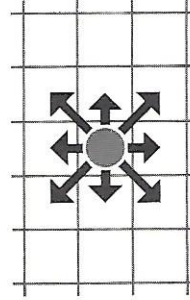
Nach Einschalten der Spielstufe 1 leuchtet der Weg von FANTOM zweimal auf der Abbildung des Spielfeldes auf. Über die Laufrichtung (links oder rechts) und über den Startplatz sagt die Anzeige **nichts** aus.

Eine danach in Abständen blinkende Diode in der entsprechenden Startposition zeigt zwischen den Zügen an, welcher Spieler an der Reihe ist.

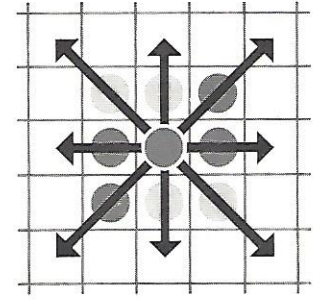
6. Ein beliebiger Spieler fängt an.

Wie wird gespielt? - Zugmöglichkeiten

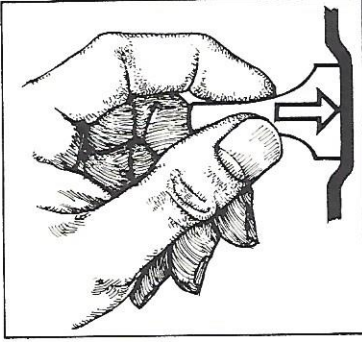
- Wer an der Reihe ist, darf **mit einer** eigenen Figur ziehen.
Entweder auf ein benachbartes Feld



- oder durch geradliniges Überspringen **einer** eigenen oder **einer** fremden Figur zwei Felder weit.



- Beides ist in **alle** Richtungen erlaubt (waagrecht, senkrecht, schräg und auch zurück).



Wichtig: Abmelden - Anmelden

Der Computer registriert jeden Zug:
Bei **jedem** Zug muß durch sanften
Druck mit der Spielfigur auf das **Aus-
gangsfeld** und **das erreichte Feld**
jeweils ein Bestätigungssignal ertönen.

Warten Sie das Ausklingen eines
Bestätigungssignals ab, bevor der
nächste Zug erfolgt.

Sie hören:

- **Einen hellen Ton** immer auf dem
Feld, von dem Sie wegziehen, und
wenn Sie auf ein Feld ziehen, auf
dem sich FANTOM **nicht** befindet.
- **Einen rasselnden Ton**, wenn Sie auf
ein Feld ziehen, auf dem sich
FANTOM befindet.
(Die Bedeutung der Töne erfahren
Sie, wenn Sie das FANTOM-Feld
kennengelernt haben (S. 8).
- **Einen tiefen, abfallenden Fehlton**,
wenn Sie die Figur regelwidrig ge-
zogen haben. Z.B. zwei Felder weit,
falsches Springen ...

Die Figur, die durch Aufdrücken auf
dem Ausgangsfeld ein Bestätigungs-
signal hervorgerufen hat, **muß**
gezogen werden.

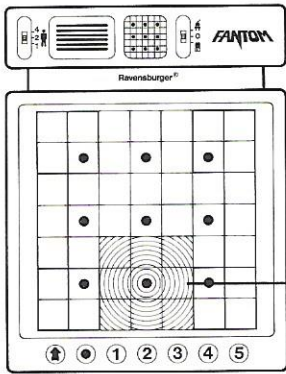
Da der Computer jederzeit die Spiel-
stellung kennt, reagiert er **nicht**,
wenn Sie eine fremde Figur ziehen
oder wenn Sie ziehen und **nicht** an
der Reihe sind.

Achtung:

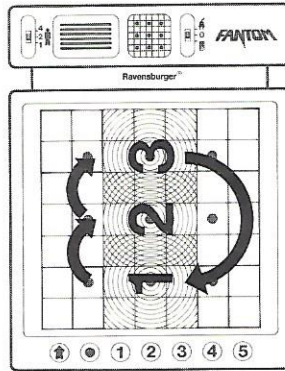
Achten Sie darauf, daß Sie keine der
Figuren während des Spieles auf
andere Felder verschieben. Der Com-
puter wird nur wie beschrieben rea-
gieren, wenn sich die Figuren auf den
Plätzen befinden, auf die sie im Verlauf
des Spieles gezogen wurden.

Wenn dieser Ton zu hören ist,
müssen Sie die regelwidrig gezo-
gene Figur auf einen beliebigen
Platz in der Startreihe bzw. im Start-
feld zurücksetzen. Die Ankunft muß
durch einen hellen Ton bestätigt
werden. Erst dann kann weiterge-
spielt werden.

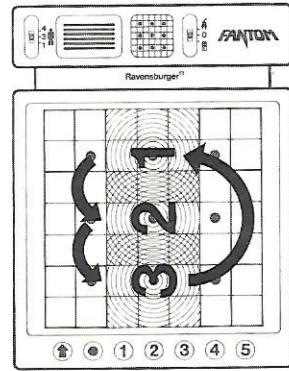
Ist die Startreihe oder das Startfeld
besetzt, muß die Figur auf eines der
Felder in der ersten Reihe vor dem
Startfeld bzw. der Startreihe gesetzt
werden.



FANTOM befindet sich z. B. hier



FANTOM geht also diesen Weg



oder diesen Weg.

Was ist FANTOM?

FANTOM bedeckt unsichtbar immer **eine quadratische Fläche** von 3x3 Feldern. Jedes der 9 Felder in dieser Fläche ist also von FANTOM belegt. FANTOM kann auf dem ganzen Spielfeld 9 verschiedene Positionen einnehmen. Immer um einen der 9 roten Punkte herum. Nur um diese!

Die roten Punkte sind jeweils die Mittelpunkte des FANTOMS.

FANTOM wandert. Dies geschieht nicht ziellos, sondern nach bestimmten Regeln.

Die Spielstufen 1-4 unterscheiden sich dadurch, daß FANTOM verschiedene Wege geht. Wenn man FANTOM erst einmal gefunden hat und verfolgt, kann man seinen Weg berechnen.

Die Spielstufe 1 - Wir sehen, welchen Weg FANTOM zurücklegt.

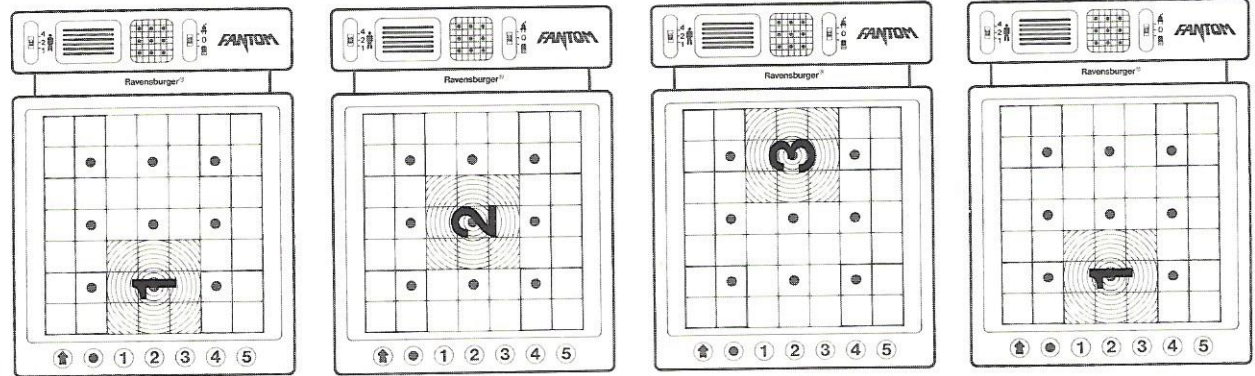
FANTOM hält sich in der Spielstufe 1 hintereinander immer an diesen 3 Stellen auf. FANTOM geht also folgenden Weg:

- Bei Spielbeginn kann FANTOM an jedem dieser drei Plätze anfangen zu laufen (1, 2 oder 3). Auch die Richtung ist beliebig; es kann linkerherum oder rechterherum laufen. Hat es aber eine Richtung gewählt, ändert sich diese Richtung während eines Spieles **nicht** mehr.

- FANTOM überspringt keinen Platz, sondern wandert immer an den nächsten, folgenden Platz und ist schon dort, wenn der nächste Spieler an die Reihe kommt. FANTOM bleibt, solange ein Spieler an der Reihe ist, immer an seinem Platz.

Das gilt für alle Spielstufen 1-4.

Beispiel:



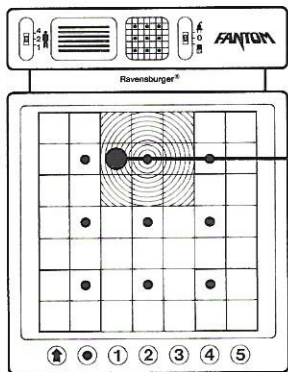
Spieler A fängt an und zieht eine Figur.
Solange Spieler A an der Reihe ist, befindet sich FANTOM z. B. auf 1.

Spieler B zieht eine Figur.

Solange Spieler B an der Reihe ist, befindet sich FANTOM dann auf 2.

Spieler A zieht wieder eine Figur.
FANTOM befindet sich nun auf 3.

Spieler B zieht eine Figur.
FANTOM befindet sich wieder auf 1, d. h. FANTOM fängt wieder von vorne an zu laufen, usw.



z. B. hier: rasselnder Ton

Welche Auswirkungen hat FANTOM auf das Spiel?

- Sie kommen auf ein fantomfreies Feld: **heller Ton**. Zug beendet.
- Sie kommen auf ein FANTOM-Feld: **rasselelnder Ton**.
- **Chance**
Ertönt der rasselnde Ton (FANTOM-Feld), müssen Sie **mit derselben Figur** noch einmal ziehen oder springen.

● Chance nicht genutzt

Ziehen Sie diese Figur nun ein zweites Mal auf ein FANTOM-Feld (rasselelnder Ton), müssen Sie in Ihre Startreihe auf ein beliebiges Feld zurück.

● Chance genutzt

Nur wenn Sie Ihre Figur nach dem rasselnden Ton auf ein Feld setzen, auf dem sich FANTOM **nicht** befindet, (heller Ton), dürfen Sie bleiben und sind weitergekommen.

Das FANTOM-Feld kann Ihnen als Sprungbrett dienen, das Sie schneller voranbringt. Es kann sich aber auch als Hindernis erweisen, das sie zurückwirft. Es lohnt sich, den Weg FANTOMS zu berechnen.

Ziehen Sie Ihre Figur weiter, **ohne** die Figur noch einmal auf das zuerst erreichte Feld zu drücken. Der Computer hat ja schon zur Kenntnis genommen, daß Sie auf diesem Feld waren (rasselelnder Ton) und reagiert deswegen nicht mehr. Wenn Sie trotzdem drücken, ertönt kein Bestätigungssignal.

Ist die Startreihe oder das Starfeld besetzt, muß die Figur auf eines der Felder in der ersten Reihe vor dem Starfeld oder der Startreihe gesetzt werden. Ziehen Sie Ihre Figur trotzdem weiter in Richtung Zielfeld, so zeigt der Computer diesen Fehler durch einen tiefen, abfallenden Fehlton an.

Also: Versuchen Sie nach dem ersten rasselnden Ton immer aus dem FANTOM-Feld herauszuziehen. So können Sie den Vorteil, den das FANTOM-Feld bietet, nutzen.

FANTOM bleibt, solange Sie am Zug sind, auf seinem Platz. Denken Sie daran, daß es nur zum nächsten Platz geht, wenn der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Wann haben Sie gewonnen?

Wenn Sie als erster Ihre 7 Figuren in die gegenüberliegende Reihe gebracht haben (2 Spieler).

Eine Siegesfanfare bestätigt den Sieg.

Wichtig

Ein Spieler darf nicht daran gehindert werden, seine letzte Figur in das Zielfeld zu ziehen, indem man mit den noch darinstehenden Figuren das Zielfeld für den Mitspieler blockiert. Diese Figuren **müssen** vorher aus dem Zielfeld weggezogen werden, wenn der Mitspieler mit dem nächsten Zug seine letzte Figur in das Zielfeld ziehen kann.

Ein neues Spiel

Erst wenn eine „Siegesfanfare“ erklungen ist, können Sie mit einer der 5 Spielauswahltasten ein neues Spiel auswählen.

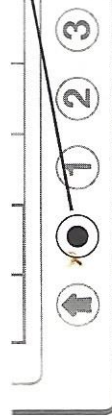
Bei einem neuen Spiel dürfen Sie vor dem ersten Zug keine Spielsteine bewegt und Signale hervorgerufen haben.

Der Computer hätte dann schon Spielstellungen registriert, und ein Spielablauf wie beschrieben wäre nicht möglich.

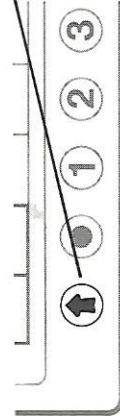
Wenn es doch geschehen ist: Gerät aus- und wieder einschalten.

Wichtige Hilfen

Sie drücken diese Taste:
Sie sehen auf der Anzeige, auf welchem Platz sich FANTOM befindet.



Sie drücken diese Taste:
Sie sehen auf der Anzeige, welchen Weg und welche Richtung FANTOM zurücklegt (besonders geeignet für Spielstufe 4).



Oder wenn Sie als erster Ihre 4 Figuren in das diagonal gegenüberliegende Feld gesetzt haben (4 Spieler).

Die Spielauswahltasten reagieren **nicht** während eines Spiels. Wenn Sie eine andere Spielstufe spielen wollen und ein Spiel noch nicht beendet haben, müssen Sie das Gerät erst aus- und wieder einschalten. Danach können Sie eine neue Spielauswahltaaste drücken.

- Die abgebildeten Tasten helfen Ihnen, FANTOM zu entdecken.
- Diese Tasten können jederzeit betätigt werden.

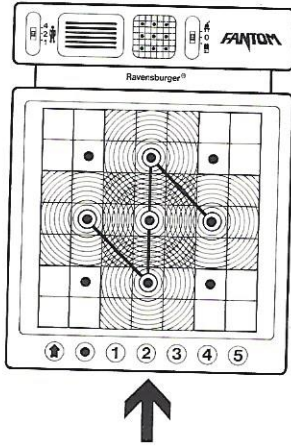
Im Ermessen der Spieler liegt:

- Ob sie die Tasten überhaupt benutzen.
- Wann sie die Tasten benutzen.
- Wer die Tasten benutzt.

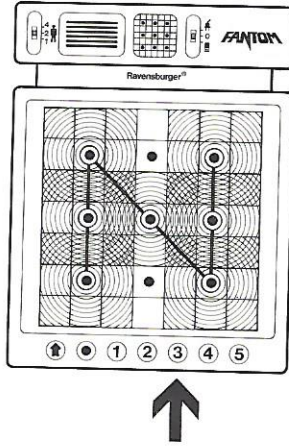
- FANTOM läuft auch anders

Für das entsprechende Spiel drücken Sie die entsprechende Spielauswahltaste.

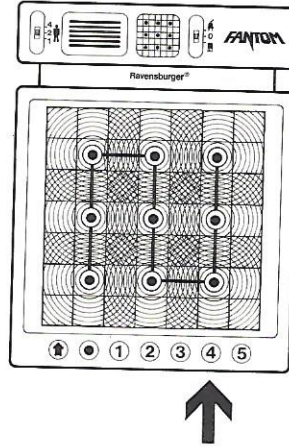
Diese Plätze nimmt FANTOM bei den Spielstufen 2, 3 und 4 ein:



Spielstufe 2: fünf Plätze



Spielstufe 3: sieben Plätze



Spielstufe 4:
entweder 5 (siehe Spielstufe 2)
oder
7 (siehe Spielstufe 3)
oder
9 Plätze (s. Abb.)

Für die Spielstufe 4 wählt der Computer zufällig einen der 3 abgebildeten Wege aus.

Ist FANTOM am Ende eines Weges angekommen, fängt es wieder von vorne an zu laufen.

Nun geht FANTOM längere Wege und nimmt mehr Plätze ein. Es wird schwieriger, FANTOM zu finden und den jeweiligen Aufenthaltsort zu berechnen.

Darauf sollten Sie achten:

Bei diesen Spielstufen kann sich FANTOM auch in der Zielreihe oder in dem Zielfeld aufhalten. Wenn Sie Ihre letzte Figur in das Zielfeld oder in die Zielreihe ziehen, und FANTOM befindet sich dort, haben Sie noch nicht gewonnen (keine Siegesfanfare). Es ertönt der rasselnde Ton – Sie müssen noch einmal ziehen.

Der jeweils gewählte **Weg** leuchtet nach dem Einschalten des Spiels zweimal auf der verkleinerten Abbildung des Spielfeldes auf. Der gezeigte Lauf gibt aber **keinen** Hinweis auf die Richtung des Laufes und **keinen** Hinweis auf den Platz, an dem FANTOM zu laufen beginnt.

Die 3 möglichen Wege werden bei der Spielstufe 4 **nicht** auf der Abbildung des Spielfeldes gezeigt. Nutzen Sie notfalls die Anzeigetasten, wenn Sie wissen wollen, wo FANTOM ist, bzw. wie es läuft.

Dieser ändert sich während des Spiels nicht mehr. Sie wissen ja noch, daß sich FANTOM in 2 Richtungen bewegen kann; hat es sich aber für eine Richtung entschieden, behält es diese Richtung das ganze Spiel über bei.

Das gesellige Spiel

Hier zeigt sich, daß FANTOM gesellig ist. Es hält sich **immer** an dem Platz auf, an dem sich die **meisten** Spielfiguren befinden. FANTOM wandert also **keinen** bestimmten Weg.

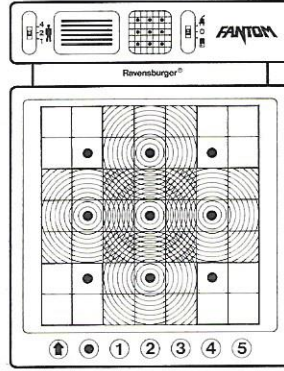
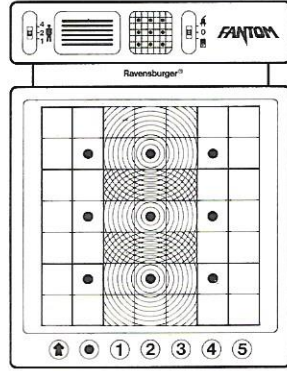
Aufenthaltssorte von FANTOM für:

2 Personen

FANTOM kann sich an diesen 3 Plätzen aufhalten.

4 Personen

FANTOM kann sich an diesen 5 Plätzen aufhalten.



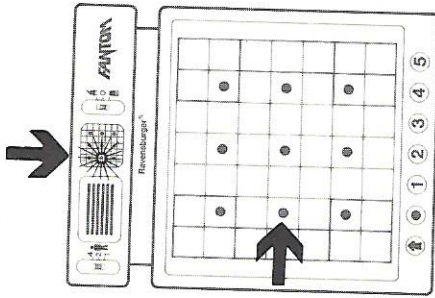
Das Spielziel bleibt gleich, FANTOM verhält sich aber anders als in den Spielstufen 1–4.

Hat FANTOM die Möglichkeit, an 2 oder mehr verschiedene Plätze zu gehen, weil sich dort die gleiche Anzahl von Spielfiguren befindet, entscheidet es sich per Zufall, an welchen Platz es geht.

● FANTOM wechselt den Platz nur, wenn der nächste Spieler an die Reihe kommt. FANTOM bleibt allerdings auch beim nächsten Spieler auf seinem Platz stehen, wenn immer noch die höchste Anzahl von Spielfiguren in diesem Bereich vorhanden ist.

Beispiel:

Es leuchtet die mittlere Diode in der linken Reihe: Mit dem Finger drückt man auf den mittleren roten Punkt der linken Reihe.



(5 Schwierigkeitsstufen) Das Reaktionsspiel für eine Person

Spiegelziel

Aufleuchtende Dioden (9) auf dem kleinen Feld müssen durch Druck auf den entsprechenden roten Punkt auf dem großen Spielfeld gelöscht werden.

Vorbereitung

- Den Schalter für die Anzahl der Spieler auf „Eins“ stellen.
- Taste 1 drücken. Das Spiel beginnt.

So wird gespielt:

Ein Lichtpunkt, der auf dem kleinen Feld hin und her wandert, bleibt plötzlich stehen und leuchtet eine kurze Zeit ruhig. Jetzt drückt man mit dem Finger auf den entsprechenden roten Punkt auf dem Spielfeld.

Aber Achtung:

- Alle 9 Leuchtdioden müssen gelöscht werden.
- Gelöscht werden kann nur, wenn die Diode ruhig leuchtet.
- Jedes erfolgreiche Löschen einer Diode wird mit einem hellen Ton bestätigt.
- Drückt man nicht oder zu spät oder einen falschen roten Punkt, ertönt ein tiefer, abfallender Fehltön. Das Spiel wurde verloren.
- Bereits gelöschte Leuchtdioden können noch einmal ruhig aufleuchten. Diese dürfen aber **nicht** mehr gedrückt werden. Nach kurzer Zeit verlöscht die Diode, und der Lichtpunkt beginnt wieder zu laufen.
- Drückt man trotzdem den bereits betätigten roten Punkt, ertönt ein tiefer, abfallender Fehltön. Das Spiel wurde verloren.
- Werden alle 9 Leuchtdioden erfolgreich gelöscht, bestätigt eine Siegesfanfare das Erreichen des Spielziels.

Die Schwierigkeitsstufen

Wenn die Taste 1 (Schwierigkeitsstufe 1) gedrückt wurde, leuchtet die jeweils zu löschende Diode recht lange. Drückt man die Taste 2, verkürzt sich die Zeit, in der die Dioden ruhig leuchten. Sie haben weniger Zeit, die Dioden zu löschen. Entsprechend wird es bei den gedrückten Tasten 3, 4 oder 5 immer schwieriger.

Übrigens:

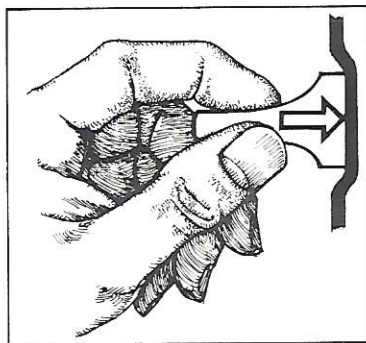
Auch mehrere Personen können gleichzeitig spielen.

Beispiel: Bei 3 Mitspielern teilt man in einem Spiel jedem 3 rote Punkte zu, auf die er dann drücken muß.

Der Mikrocomputer

Dieses technisch hochwertige Spielgerät arbeitet mit einem **Mikrocomputer**. Dieser verfolgt und beurteilt den Spielverlauf, bemerkt eine unkorrekte Spielweise und läßt eine unsichtbare Fläche – das FANTOM – im Spielfeld wandern.

Durch einen sanften Druck mit der Spielfigur auf das Ausgangsfeld und das erreichte Feld erfährt der Mikrocomputer mit Hilfe der Sensor-Kontakte jede neue Spielsituation. Neben akustischen Signalen werden optische Signale durch eine Leuchtdioden-anzeige (LED) vermittelt.



Die richtige Behandlung

FANTOM ist aus hochwertigen, elektronischen Teilen gefertigt.

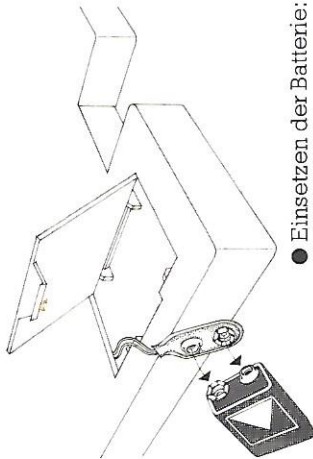
Vermeiden Sie deshalb:

- FANTOM auseinanderzunehmen
- FANTOM zu werfen oder fallen zu lassen
- FANTOM naß werden zu lassen
- Die Spielfelder mit spitzen Gegenständen zu bearbeiten
- FANTOM extremen Temperaturen aussetzen

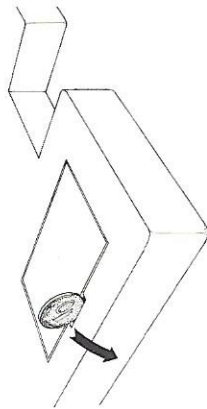
Die Garantie- und Servicebestimmungen finden Sie auf der letzten Seite.

Die Batterie

- Benutzen Sie nur eine 9-Volt-**Alkali-Mangan**-Batterie
- Bei Batteriewechsel muß das Gerät **ausgeschaltet** sein!
- Bei Funktionsstörungen – das Gerät reagiert nicht so, wie in der Spielanleitung beschrieben – überprüfen Sie bitte die Befestigung der Batterie oder setzen Sie eine neue Batterie ein.



- Einsetzen der Batterie:



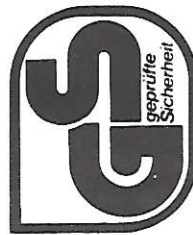
Das Netzgerät

Anstelle von Batterien können Sie auch ein Steckernetzgerät verwenden, das das VDE-Zeichen und das Zeichen für geprüfte Sicherheit besitzt. Ausgangswerte: 8-9 Volt, 150 mA.

Der **OTTO MAIER VERLAG** bietet ein **Steckernetzgerät (Art.-Nr. 60850305) mit diesen Werten an.**

Die Größe des Anschlußsteckers und die Polarität sind aus der Zeichnung ersichtlich. Bei falscher Polarität funktioniert das Gerät nicht.

Bei Verwendung des Netzadapters sind die Vorschriften im Umgang mit Netzstrom zu beachten.



2,5 mm Durchmesser

DIE COMPUTER-CHECKLISTE

Damit Ihnen der Computer nicht auf die Nerven geht, äußert er sich dezent. Hören Sie also genau zu, wenn er Signale gibt. Setzen Sie die Figuren ohne zu starken Druck in die Mitte der Spielfelder. Mit akustischen Signalen bestätigt der Computer die Speicherung der Spielbewegungen.

Wenn Sie den Eindruck haben, daß sich der Computer nicht so verhält, wie es in der Spielregel steht, können Sie das mit Hilfe dieser Checkliste klären.

Keine Signale beim Aufdrücken der Spielfiguren:

- Die Spielfigur wurde verschoben oder umgestoßen und steht nun auf einem falschen Feld. Diese Spielstellung ist dann nicht vom Computer gespeichert. Empfehlung → Neu anfangen: Figuren aufstellen, neu einschalten und Spielstufe wählen.
- Sie sind nicht an der Reihe.
- Der Mitspieler hat sich noch nicht nach einem unzulässigen Zug oder nach dem zweimaligen Betreten des FANTOM-Feldes in der Startreihe zurückgemeldet.
- Der Mitspieler hat seinen letzten Zug noch nicht abgeschlossen.
- Sie haben das Ausklingen eines Signals nicht abgewartet. In dem Fall funktionieren auch nicht die Anzeigetasten für das FANTOM-Feld.
- Sie benutzen versehentlich die Figur eines Mitspielers.
- Ungenügende Energiezufuhr. Empfehlung → Batterie- oder Adapterbefestigung überprüfen. Neue Alkali-Mangan-Batterie einsetzen.
- Wenn statt dessen bei der letzten Figur in der Zielreihe der rasselnde Ton ertönt, befindet sich dort das FANTOM-Feld. Sie haben noch nicht gewonnen; Sie müssen weiterspielen. (Nur bei Spielstufe 2, 3 und 4 möglich.)

Keine Siegesfanfare:

Neues Einschalten (ein neues Spiel) dürfte grundsätzlich etwaige Unklarheiten beseitigen. Die genaue Beachtung der Spielregel gewährleistet ein störungsfreies Spielen.