

MOtouch-colour

Spielanleitung

Mit **touch** auf die Programmbezeichnung „MOtouch“ kann man jederzeit ein Reset machen, dann stehen im rechten Feld drei Nullen 000.

Das „Merkmal“ - an zweiter Stelle am oberen Rand - zeigt die im Spiel jeweils gesuchte Farbe an.

Mit **touch** auf dieses Merkmal startet das Spiel oder wird gestoppt/pausiert.

Auf dem Spielfeld erscheinen kleine Farbpunkte, die mit jedem Spieltakt größer werden, halten ein paar Takte die maximale Größe, bevor sie verschwinden.

Mit **touch** auf einen Punkt in der Merkmalfarbe verschwindet dieser und die Merkmalfarbe wechselt, kann natürlich auch mal zufällig zur gleichen Farbe wechseln (6 Farben, Wahrscheinlichkeit wie beim Würfel 1:6)

Man kann auch die maximal großen Punkte beliebiger Farbe wegklicken, um mehr neue zu erzeugen, wenn man denn dazu kommt.

Das hat ansonsten keine Auswirkungen auf das Spiel.

Je mehr erfolgreiche **touch** von Merkmal-Punkten, desto höher ist der Level (im Feld neben dem „Merkmal“ angezeigt).

Mit dem Level steigt die Taktgeschwindigkeit des Spiels.

Im Feld oben rechts wird die maximale Zahl der Treffer in 10 min angezeigt. Die Zahl wird also immer größer, nie kleiner.

Verschwindet ein großer Punkt in Merkmalfarbe ohne **touch**, dann sinken der Level und die Taktgeschwindigkeit wieder.

Es gibt kein erreichbares Ziel des Spiels außer Spaß an der Freude, einfach festzustellen wie schnell man beim Erkennen und Reagieren ist. Die beiden Werte Level und Maximum sind aber auch sehr vom Zufall abhängig.

Stand 2026-02