|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **Blinde Kuh Mathe-Rätsel** (Win95)   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | [**Zur Blinden Kuh**](http://www.blinde-kuh.de/) | [**Zur Kinder-Post**](http://www.blinde-kuh.de/kinderpost.html) | [**Weitere Spiele**](http://www.blinde-kuh.de/spiele/index.htm) | [**Mathe-Seiten**](http://www.blinde-kuh.de/mathe/) | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | Für die schon etwas größeren Fans der **Blinden Kuh** haben wir auch ein PC-Spielchen entwickelt, das ein wenig Langeweile auflösen kann, wenn man so etwas denn mag und wenn man solche Rätsel auch kann. Das **Mathe-Rätsel**, kann man sich hier dann ganz einfach downloaden.  Das Programm ist gerade mal so groß, dass es auch auf eine Diskette passt.  **Das Spiel ist umsonst** und das heißt umsonst, niemand darf es verkaufen. | So sieht das Mathe-Rätsel aus. | | Ja ja, okay, so ein Rätsel ist nicht ganz so einfach. Wir haben folgendes gemacht, um es einfacher zu machen: Es kann **nur Addieren und Subtrahieren**, also keine Multiplikation oder Division und wir haben **jede Menge Schummel-Tricks** eingebaut. Man kann sich eine Ziffer verraten lassen, man kann einfach mal so raten, das macht nichts, wenn die Ziffern dann falsch sein sollten und man hat **einen kleinen Schummelzettel**, der einem etwas hilft. Nur, Rätsel sind natürlich langweilig, wenn man sich immer alles vorsagen lässt, also irgendwann einmal muss man versuchen, möglichst nicht zu schummeln.  Ein kleiner Leckerbissen ist auch dabei. Man kann zig solcher Rätsel auf Papier **ausdrucken** und dann hat man einen riesen Batzen an Mathe-Rätseln für die Schulpausen, die Wochenenden oder für die Ferien. Sozusagen eine Rätsel-Maschine. | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Du hast hier zwei Möglichkeiten, das Programm **downzuloaden**:   |  |  | | --- | --- | | [**mathe.zip**](http://www.blinde-kuh.de/download/mathe.zip) 234 KByte | Wenn du weißt, wie man ein **Archiv** (ZIP-File) auspackt, dann klicke mit der Maus auf das linke Bildchen. Falls das mit dem Server hier nicht klappen will, dann versuche es mal mit diesem [**mathe.zip**](http://www.blinde-kuh.de/download/mathe.zip). | | [http://www.blinde-kuh.de/spiele/mathe/mathe-icon.gif](http://www.blinde-kuh.de/download/mathe.exe) [**mathe.exe**](http://www.blinde-kuh.de/download/mathe.exe) 894 KByte | Wenn du nicht weißt, was überhaupt ein ZIP-file oder eine Archiv-Datei ist oder nichts hast, mit dem du das auspacken kannst, dann klickst du einfach auf dieses Bildchen und du bekommst **das Programm so wie es ist**. |   Sichere das Programm einfach in ein eigenes Verzeichnis, dass du z.B.: Spiele nennst, dann findest du das nachher mit dem Explorer auch wieder. Wenn dir das hier alles viel zu kompliziert ist, dann **frage jemanden, der sich ein wenig auskennt**, bevor du noch versehentlich Unsinn machst. Keine Bange, du kannst das Spiel auch morgen noch von dieser Seite haben. Kein Problem. Einfach zur Blinden Kuh und dann nach Spiele, da findest du das hier schon wieder. [**http://www.blinde-kuh.de/spiele/**](http://www.blinde-kuh.de/spiele/)    **Übrigens, mal zur Geschichte dieses Windowsprogrammes**. 1995 hatten Birgit und Stefan die Idee, ein solches Rätsel anzufertigen. Da gab es allerdings noch kein Windows 95, das hieß zwar so, kam aber erst Ende 95 auf den Markt und wollte sich noch nicht so recht durchsetzen. Das Programm wurde daher unter Win31 entwickelt. Oh das war gar nicht so einfach. Es mussten Unmengen an solchen Schwarzweiss-Symbolen gemalt werden und Ziel war es ja auch, gar nicht mal das am PC zu spielen, sondern sich eben solche Rätsel auszudrucken und ... na ja, dann war das alles fertig und irgendwie hatte es keinen mehr großartig interessiert. Man kann so etwas ja auch nicht jeden Tag spielen. Das Programm wurde vergessen und ging leider verloren. Dann aber hatten wir Anfang 2000 das Spiel samt QuellCode auf irgendeiner Diskette unter Tausenden wiedergefunden. Und wie sollen wir sagen, wir haben das für unsere Fans dann ganz einfach wieder flott gemacht. Die Programmiersprache war Turbo Pascal, damals eine weitverbreitete Programmiersprache in Deutschland.  **Zum Urheberrecht:** | |

<http://www.blinde-kuh.de/spiele/mathe/>