“Wie man ein Flugzeug startet”

**Beschreibung**

* Drei Leuchten in zwei Zuständen errgeben insgesamt 8 Kombinationsmöglichkeiten
* Der aktuelle Zustand ergibt sich aus der Summe der leuchtenden Schalter (im Bild: Zustand 5)
* Der Startzustand ist per Zufallsgenerator bestimmt

**Regelset**

*Sobald vom Regelset abgewichen wird, explodiert das Flugzeug*

* Nur ein Schalter darf gleichzeitig bedient werden
* Schalter öffnen, einschalten, schließen
* In jedem Zustand führt ein Schalter zu einem Strike – die beiden anderen Schalter ändern den Zustand
* Sobald die Bombe explodiert soll alles ausgeschalten werden und es wird wieder bei einem zufallsgenerierten Zustand begonnen
* Falls ein Fehler (blinkende LEDs) festgestellt wird: Alle Schalter ausschalten

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aktueller Zustand | → Schalter 4 | → Schalter 2 | → Schalter 1 |
| 0 | E | 3 | 6 |
| 1 | 0 | 4 | E |
| 2 | 5 | E | 7 |
| 3 | E | 6 | 1 |
| 4 | 2 | E | 0 |
| 5 | 3 | 7 | E |
| 6 | 4 | E | 2 |
| 7 | E | 5 | 1 |

Fehlerliste:

- Zustand 0 und “gewonnen” kann nicht unterschieden werden