

Spielanleitung — Vorlage 1

Markierungen am Boden

I. Anleitung (An der Wand) — „1,2,3, um!“

(1) Ziel

(1) Ziel ist es als erster Spieler die Wand zu berühren

(2) In den Fluren wird nicht gerannt

(1) man darf nicht zu schnell sein

(a) algorithmisch getestet und bestimmt

(3) Knopf drücken um Spiel zu starten

(1) ein Spieler offen

(a) Lampe orange

(2) Durch weiteres drücken, die Anzahl der Spieler bestimmen

(3) Wenn zu viele weiter drücken, bis wieder nur einer offen ist, dann wiederholen

(4) Lampen offener Spieler leuchten nun orange

(a) Alle weiteren Spieler-Lampen sind aus

(4) Spieler ist am Startplatz, wenn er am weitesten Punkt vom Bewegungssensor

(1) Linie auf dem Boden...

(2) Jeder Spieler hat eigenes Licht, als Feedback für

(3) Lampen-Feedback

(a) Wenn Korrekt, Lampe von Orange auf Grün

(5) Wenn Spieler Fehltritt

(1) Spieler-Lampe => Magenta

(a) blinkend?

(2) Wieder an Startplatz um Lampe zurückzusetzen

(3) Wenn Lampe wieder Grün

(a) wieder im Spiel

(6) Generelle Lampe

(1) AN

(a) Leuchtet die Generelle Lampe dürfen die Spieler nicht laufen, kommen sie trotzdem näher, müssen sie wieder an den Anfang

(2) AUS

(a) Leuchtet sie nicht, dürfen Spieler laufen

(7) Zu Schnell

(1) Rennen die Spieler / sind zu schnell, müssen sie wieder an den Anfang

(8) Gewinnen

(1) Spieler der als erster im regulären Zustand (Grüne-Lampe) die Hand auf seine Schaltfläche (beim Entfernungssensor+Markierung) legt gewinnt das Spiel

(2) Eigene Lampe leuchtet blau, anderen Gelb

(9) Neustart

(1) 10 sek nach Gewinn schaltet sich das Spiel ab

(2) Beginn bei Punkt (3)