

Aufgabentext

Ihre Aufgabe besteht in der Entwicklung des Brettspiels „Nur keine Aufregung“ für den Computer.

Die Anleitung des Spiels lautet wie folgt:

Spieler:

Zwei bis vier

Material:

Spielplan „Nur keine Aufregung“,

für jeden Spieler 4 gleichfarbige Halmakegel, 1 Augenzwürfel

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht durch glückliches Würfeln und geschicktes Ziehen seine 4 Spielfiguren als erster auf die 4 Zielfelder zu bringen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler setzt seine 4 Spielfiguren auf die gleichfarbigen Eckfelder. Dann hat reihum jeder Spieler einen Wurf. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Solange man noch keine Figur im Spiel hat, darf man dreimal würfeln, um eine „6“ zu erreichen. So oft ein Spieler eine „6“ würfelt, darf er eine Figur ins Spiel bringen und gleich noch einmal würfeln. Mit dem zweiten Wurf nach der „6“ muss das Startfeld („S“) geräumt werden, d.h. man zieht mit seiner Figur um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie man Augen geworfen hat. Gelangt man auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese geworfen werden. Sie wird auf ihr Eckfeld zurückgestellt und kann erst wieder ins Spiel gebracht werden, wenn der Geschlagene eine „6“ würfelt. Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden, wobei die übersprungenen Felder mitgezählt werden. Die vier mit Sternen gekennzeichneten Felder sind Ruhebänke. Auf diesen Feldern dürfen keine gegnerischen Figuren geschlagen werden. Sie dürfen allerdings jederzeit übersprungen werden. Auf einer Ruhebank darf höchstens eine Figur stehen.

Spielende:

Wer zuerst seine 4 Spielfiguren in die Zielfelder einbringt, ist der Gewinner des Spieles. Die anderen Spieler können weiterspielen, bis auch sie das Ziel erreicht haben.

Quelle: noris Spiele