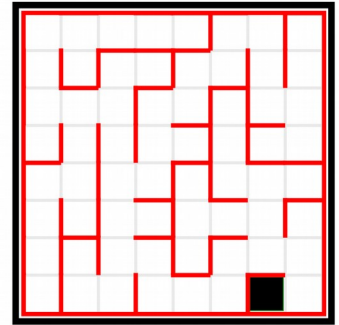


Bei dem Spiel „Fang Die Wand!“ versucht man, gegen einen Gegner in einem Labyrinth rundenbasiert einen Schatz zu finden. Wer den Schatz zuerst gefunden hat, hat gewonnen.

Mit dem Computer wird folgendermaßen gespielt:

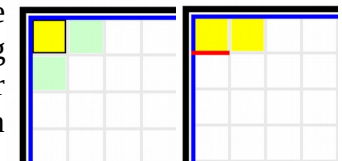
Zuerst baut man dem Computer ein Labyrinth, indem man auf die grauen Linien klickt und dadurch Wände setzt. Wenn man mit seinem Labyrinth zufrieden ist, kann man auf den Knopf „next“ drücken. Man muss allerdings beachten, dass jedes Feld erreichbar sein muss.

Nun ist das Schatzvergraben an der Reihe: Man klickt auf ein Feld seiner Wahl, um den Schatz zu setzen. Wenn man den Schatz gesetzt hat, muss man ihn erst wieder entfernen, bevor man ihn an eine andere Stelle setzt. Danach muss man noch ein weiteres Mal „next“ drücken, um das Spiel zu beginnen.



(Ein Tipp für Ungeduldige: Wenn man „next“ klickt, ohne ein Labyrinth gebaut zu haben, dann generiert der Computer von selbst eines, sogar mit Schatz. Den kann man aber, wenn man möchte, noch umsetzen.)

Man spielt in dem zweiten Spielfeld, in dem dann Felder auftauchen. Man klickt auf das gelbe Feld und dann auf eines der grünen, die sich zeigen. Ist dazwischen keine Wand, färbt sich das zweite Feld auch gelb und man darf noch einen Zug machen. Läuft man aber gegen eine Wand, färbt sich diese rot und der Computer ist am Zug. Die Wände, gegen die der Computer läuft, färben sich blau.



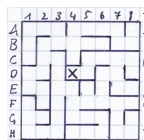
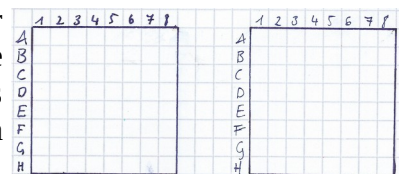
Da der Computer verhältnismäßig dumm ist, hat er immer den ersten Zug.

Wer zuerst den Schatz entdeckt, hat das Spiel gewonnen. Die Teile des Labyrinths, die man noch nicht entdeckt hat, werden offengelegt, nachdem das Spiel sein Ende gefunden hat.

Und das ist für das Spiel gegen den Computer auch schon alles.

Aber man kann das Spiel auch auf Papier mit seinen Freunden spielen.

Am besten nimmt man dazu kariertes Papier. Dann zeichnet jeder Spieler zwei 8x8 Kästchen große Felder und nummeriert die Kästchen an der Seite von oben nach unten. Von links nach rechts ordnet man ihnen die Buchstaben von A bis H zu. Das ist so ähnlich wie bei einem Schachbrett.



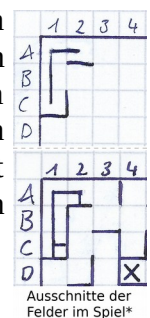
Dann zeichnen beide Spieler in das linke Spielfeld ein Labyrinth und vergraben irgendwo darin einen Schatz. Auch hier muss jedes der 8x8 Kästchen erreichbar bleiben, man kann sich aber natürlich auch darauf einigen, anders zu spielen. Der Gegner darf das Labyrinth nicht sehen.

Dann kommt der schwierigste Teil des ganzen Spieles: Man muss entscheiden, wer den ersten Zug macht. Eigentlich macht das keinen allzu großen Unterschied, aber je nachdem, mit wem man spielt, kann das Fälligmüssen dieser Entscheidung auch mal in einem Münzwurf oder anderen Duellarten enden.

Wenn die Entscheidung getroffen ist, beginnt der ausgesuchte Spieler, Spieler 1, indem er ansagt, wohin er gehen möchte, wobei das erste Startfeld wie beim Spiel mit dem Computer immer A1 ist: Zum Beispiel „A1 auf A2“. Der Gegner, Spieler 2, muss ihm dann sagen, ob dieser Weg frei ist oder er sich eine Wand fängt. Beide Spieler zeichnen auf, wo Spieler 1 entlanggegangen ist und wo er gegen Wände gelaufen ist. Spieler 1 tut das in dem rechten, dem leeren Labyrinth. Spieler 2 ist am Zug, sobald Spieler 1 gegen eine Wand gelaufen ist.

Wenn man den Schatz auf A1 legt, gilt er sofort als gefunden.

Wer den Schatz als erstes findet, hat gewonnen.



Ausschnitte der Felder im Spiel\*

\*Oben: Ausschnitt linkes Feld, Spieler 1, nach den Zügen A1-B1, B1-C1, C1-D1, A1-A2, A2-B2

Unten: Ausschnitt rechtes Feld, Spieler 2, nach denselben Zügen.