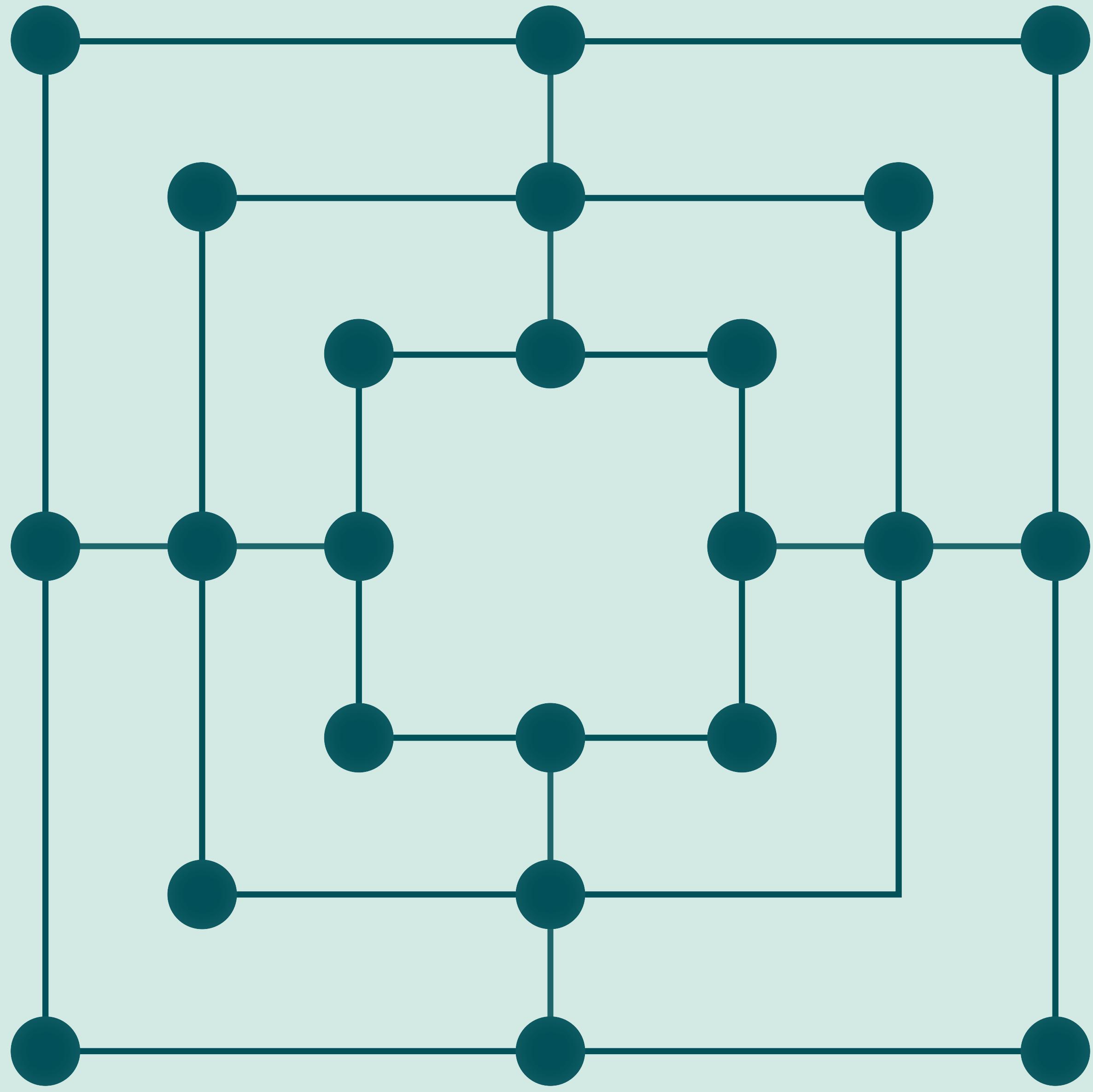


Y
C
Ó
D
U
M
E
G
B



I
E
z
e
r
e
s
e
i
s
e
v
e
r
v
e
s
e
c
e
s
e
t
e
r

Mühle

Das Spielziel

Es geht darum, so viele Mühlen wie möglich zu schließen und dadurch dem Gegenspieler Steine vom Brett zu nehmen. Wenn ein Spieler nur noch 2 Spielsteine hat, hat er verloren.

Spielablauf

Der erste Spieler setzt einen Stein auf einen Schnittpunkt der Linien. Dann wird immer abwechselnd gesetzt. Wem es gelingt, 3 Steine in einer Reihe zu legen, d. h. eine Mühle zu schließen, darf einen Stein des Gegenspielers vom Brett nehmen. Es darf nur kein Stein aus einer geschlossenen Mühle sein.

Wenn alle Steine auf das Spielbrett gesetzt sind, werden die Steine von Schnittpunkt zu Schnittpunkt gezogen. Auch hier gilt: wenn ein Spieler eine Mühle schließen kann, darf er einen Stein des Gegenspielers vom Brett nehmen.

Hat ein Spieler nur noch 3 Steine, so darf er springen. D. h. er darf einen Stein auf einen beliebigen anderen Schnittpunkt setzen.

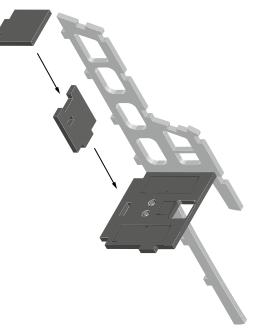
Das Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler nur noch 2 Steine auf dem Brett hat.

1. Starte mit einem quadratischen Bogen Papier.
 2. Das Origami-papier über die Diagonale zu einem Dreieck falten.
 3. Die rechte Hälfte nach vorne ziehen und öffnen.
 4. Die obere Kante auf die Mittellinie falten.
 5. Den kleinen Flügel nach rechts falten.
 6. Mit der linken Hälfte genauso verfahren: die linke Hälfte nach vorne ziehen und öffnen, die obere Kante auf die Mittellinie falten, den kleinen Flügel nach links falten.
 7. Den oben liegenden linken und rechten Flügel zur Mitte knicken.
 8. Die Spitze als Ganzes nach unten knicken, und alle 3 Faltungen wieder lösen.
 9. Die untere Spitze des oberen Flügels so weit wie möglich nach oben ziehen.
 10. Die linke und die rechte Kante treffen auf die Mittellinie.
 11. Die Form auf die Rückseite drehen (nicht über Kopf!) und die Schritte 8-11 wiederholen.
 12. Die offene Spitze zeigt nach unten. Den linken oberen Flügel nach rechts falten.
 13. Die Form auf die Rückseite drehen und wieder den linken Flügel nach rechts falten.
 14. Die untere Spitze ganz nach oben falten, wenden und die verbliebene Spitze ebenfalls nach oben falten.
 15. Die beiden innen liegenden Spitzen nach links und nach rechts ziehen und die entstandene Faltung festdrücken.
 16. Eine Spitze zum Kopf einknicken und die Flügel leicht nach unten biegen. Fertig!
-

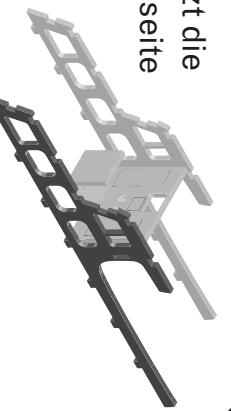
**So baust du
dein eigenes
Forschungsschiff
Zoë X im Lego-
Maßstab und
stättetest es mit
Steuereinheit und
Sensoren aus:**

1. Der Oberteil vom Bootskörper besteht aus vier durchnummerierten Platten. Stecke sechs Technic-Stangen in die seitlichen Löcher der obersten, größten Platte und dann je eine Technic-Stange in die Löcher vorne und hinten (um die ein feiner Kreis graviert ist).

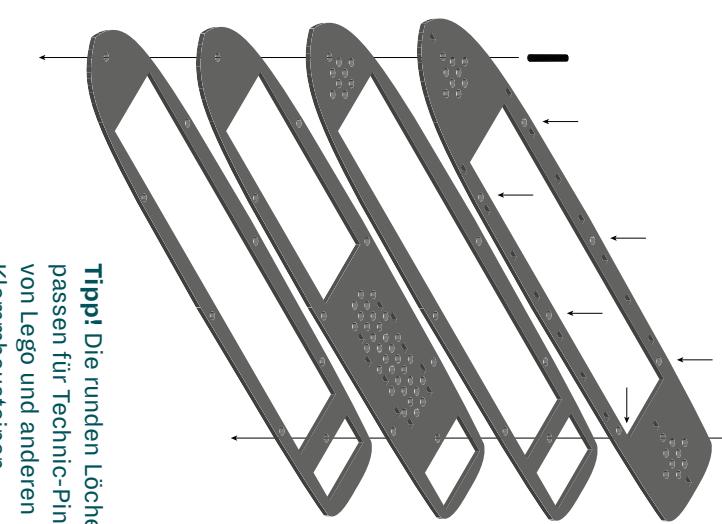


5. Nimm ein Seitenteil [F] und stecke das Tür-Teil [C] hinein, so dass beide Gravuren nach außen zeigen.

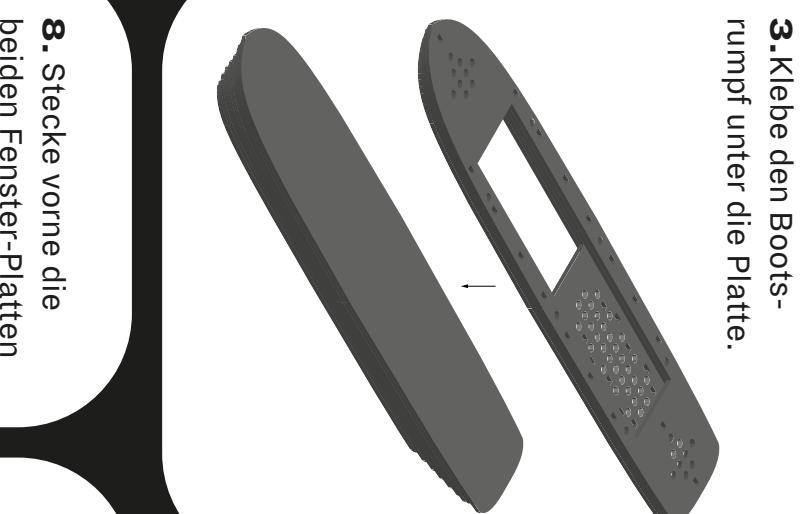
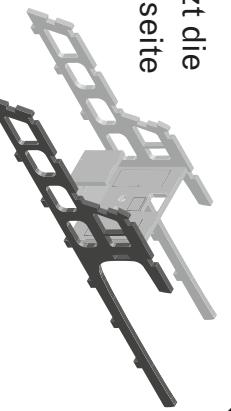
6. Stecke nun die Bodenplatte [A] in die Türplatte und klebe vorne das Steuerpult [B] fest, so dass die Gravur innen ist.



Tipp! Die runden Löcher passen für Technic-Pins von Lego und anderen Kleimbausteinen.



7. Stecke jetzt die andere Bootsseite [G] darauf.

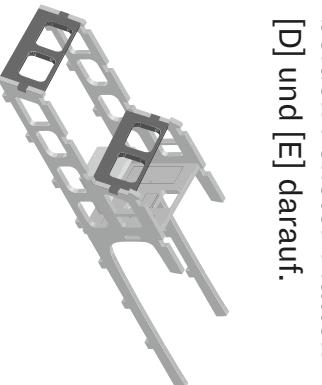


3. Klebe den Bootsrumpf unter die Platte.

2. Streiche die Oberseite des Bootsrumpfs aus Schaum gleichmäßig mit Montage-kleber ein.



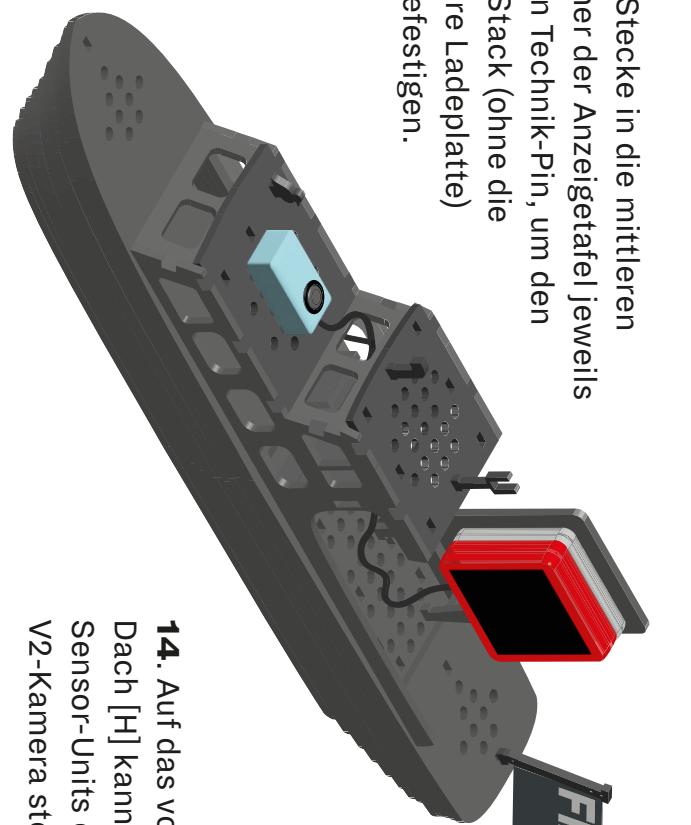
4. Setze die Schraube zur Beschwerung unten in den Bootsrumpf.



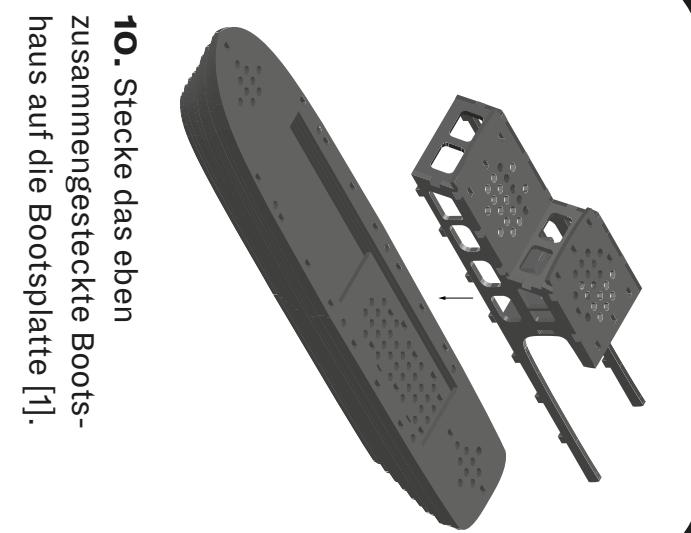
8. Stecke vorne die beiden Fenster-Platten [D] und [E] darauf.



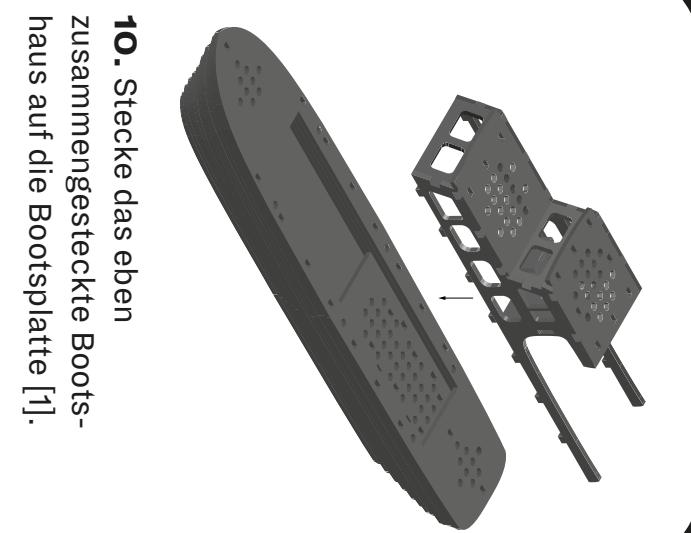
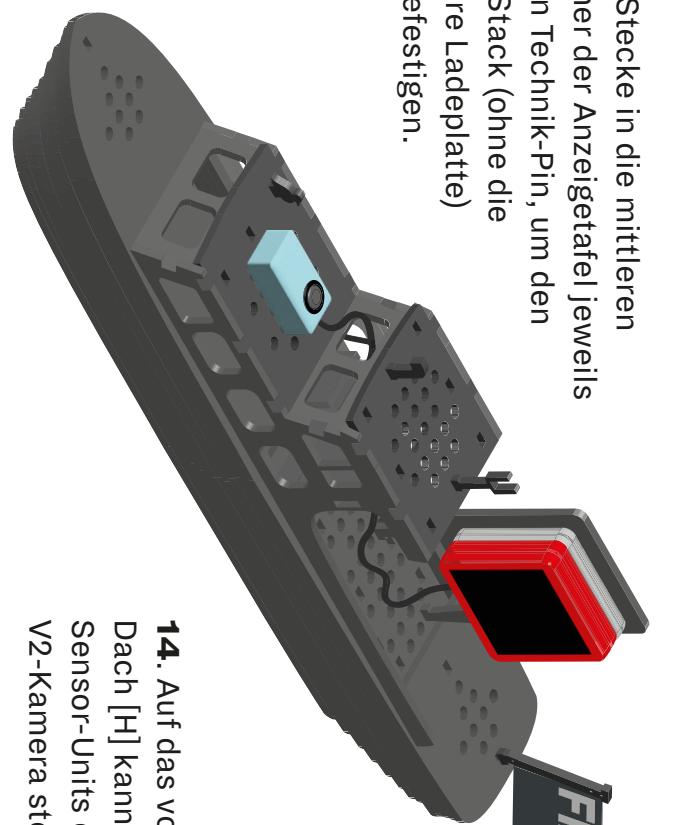
9. Befestige nun die zwei Dach-Platten [H + J].



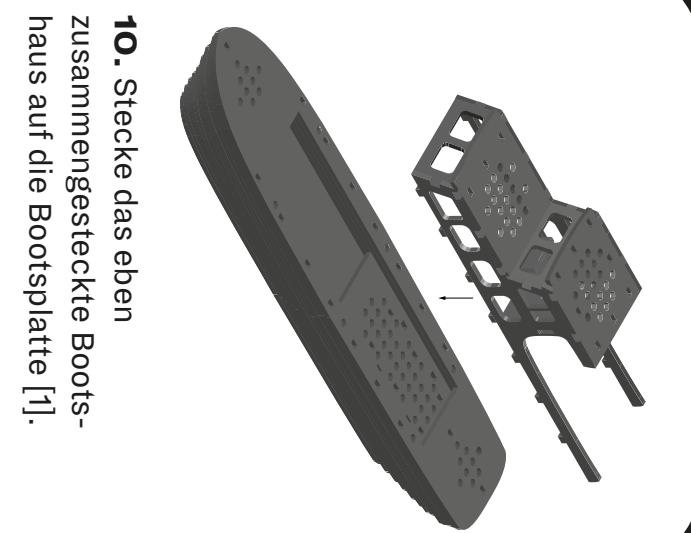
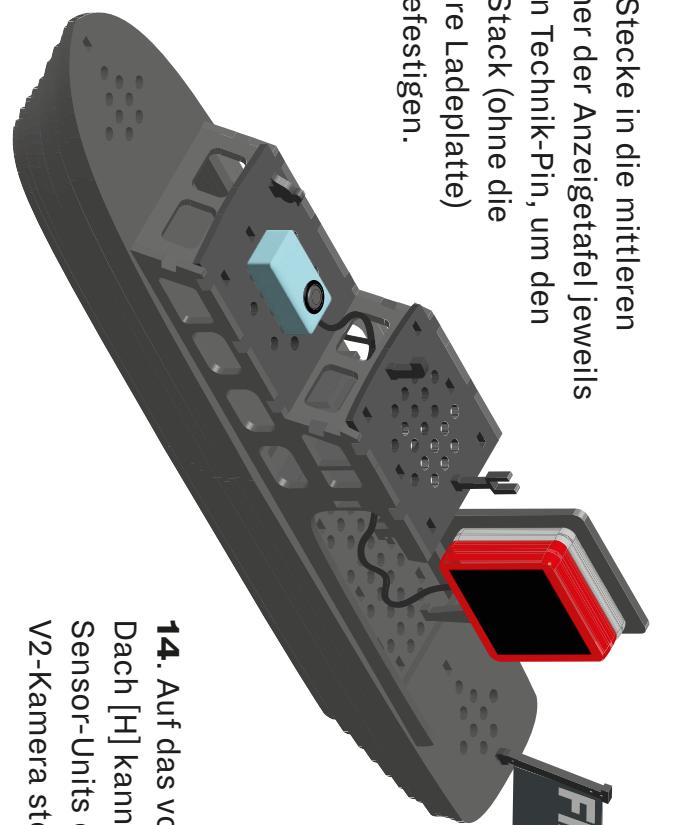
10. Stecke das eben zusammengesteckte Boots- haus auf die Bootsplatte [1].



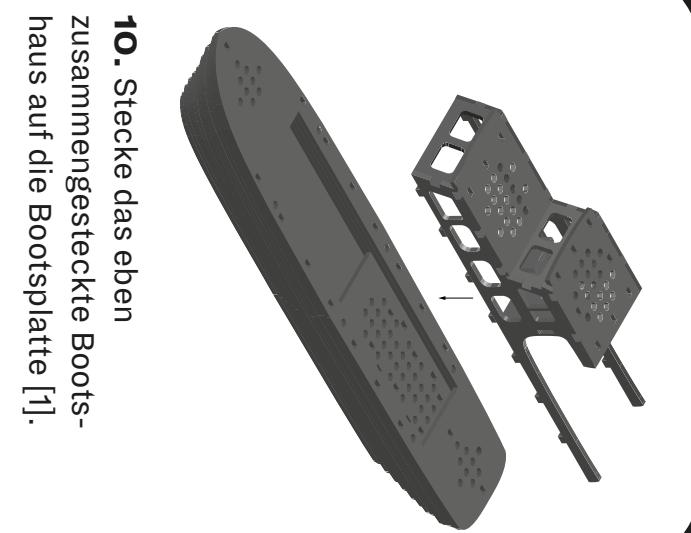
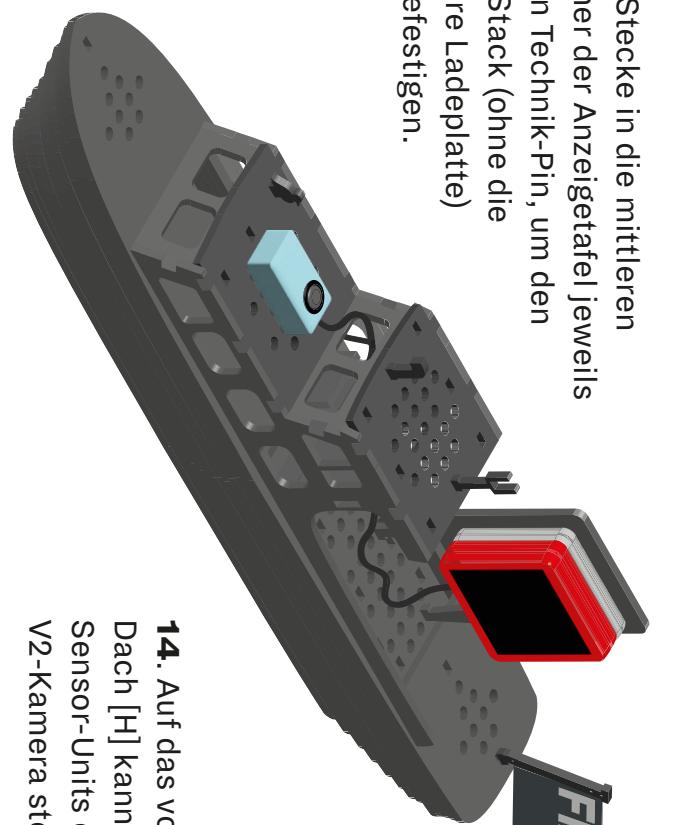
11. Stecke jetzt die Anzeigetafel [L], die Mobilfunkanlage, die Abluft, die Vögel, die Kamera und die Besatzung auf das Boot.



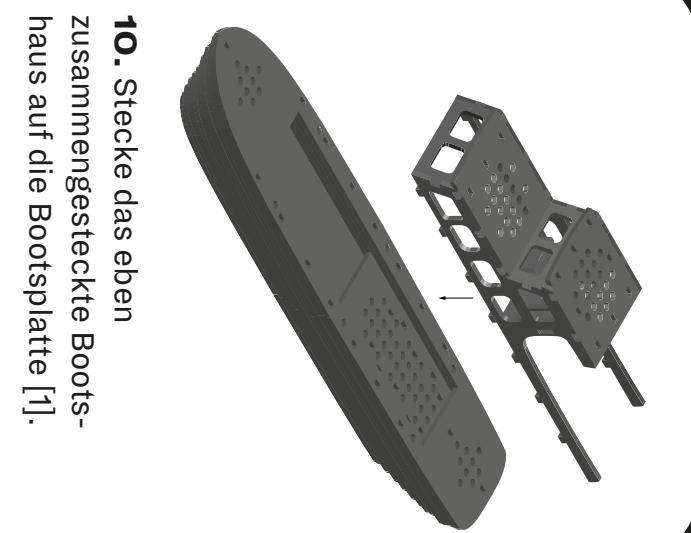
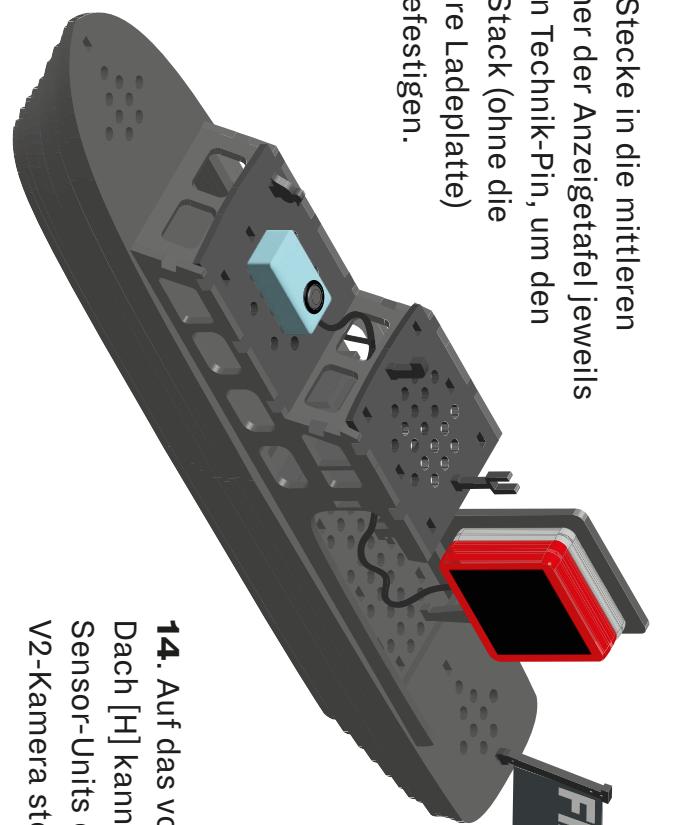
12. Mache jetzt einen Schwimmtest im Waschbecken, um zu sehen ob dein Boot nicht umkippt.



13. Stecke in die mittleren Löcher der Anzeigetafel jeweils einen Technik-Pin, um den M5-Stack (ohne die untere Ladeplatte) zu befestigen.



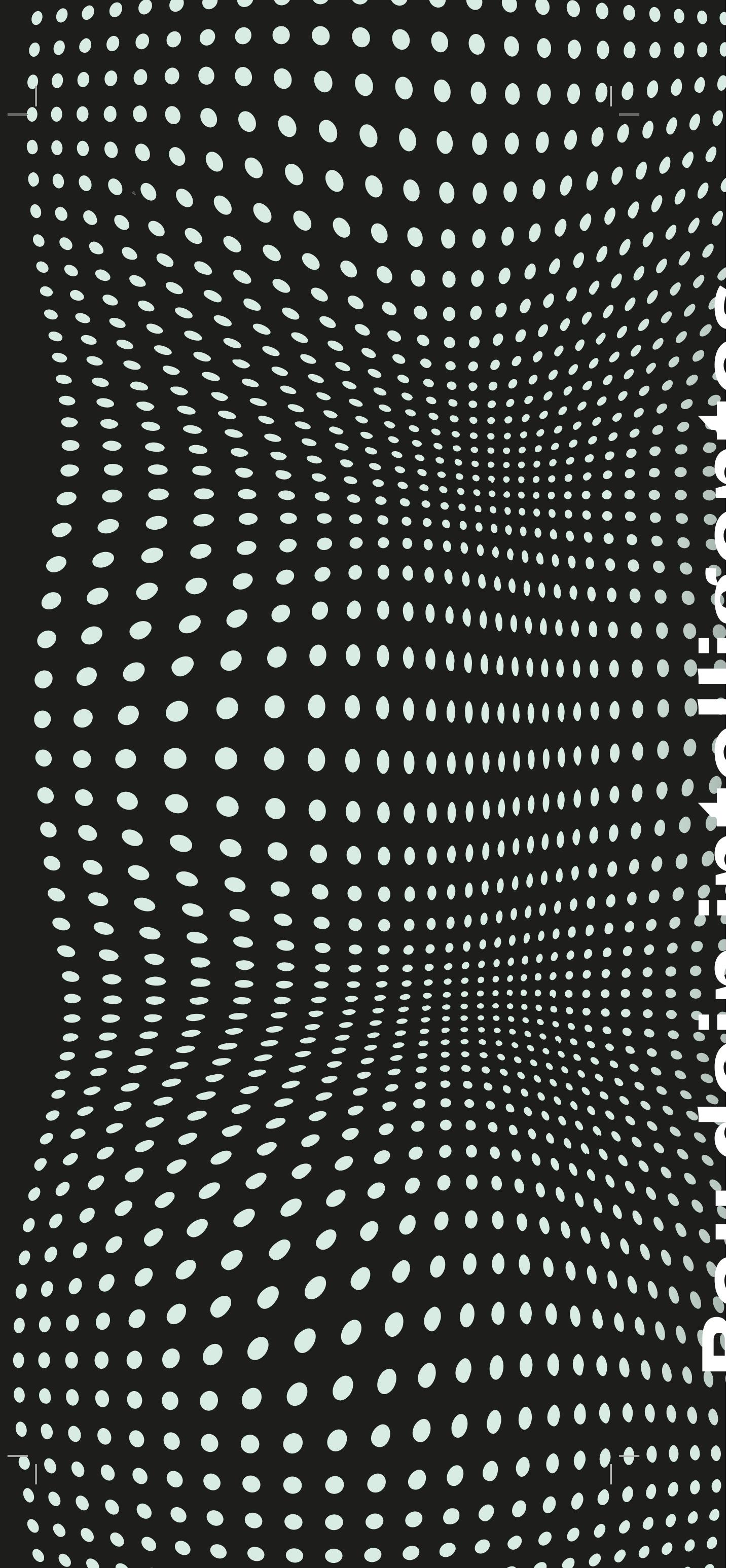
14. Auf das vordere Dach [H] kannst du die Sensor-Units oder die V2-Kamera stecken.



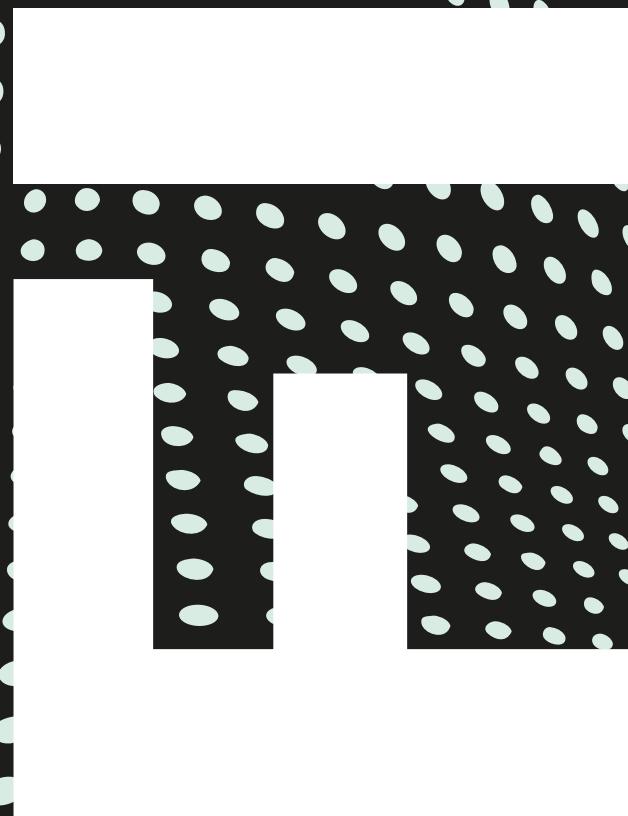


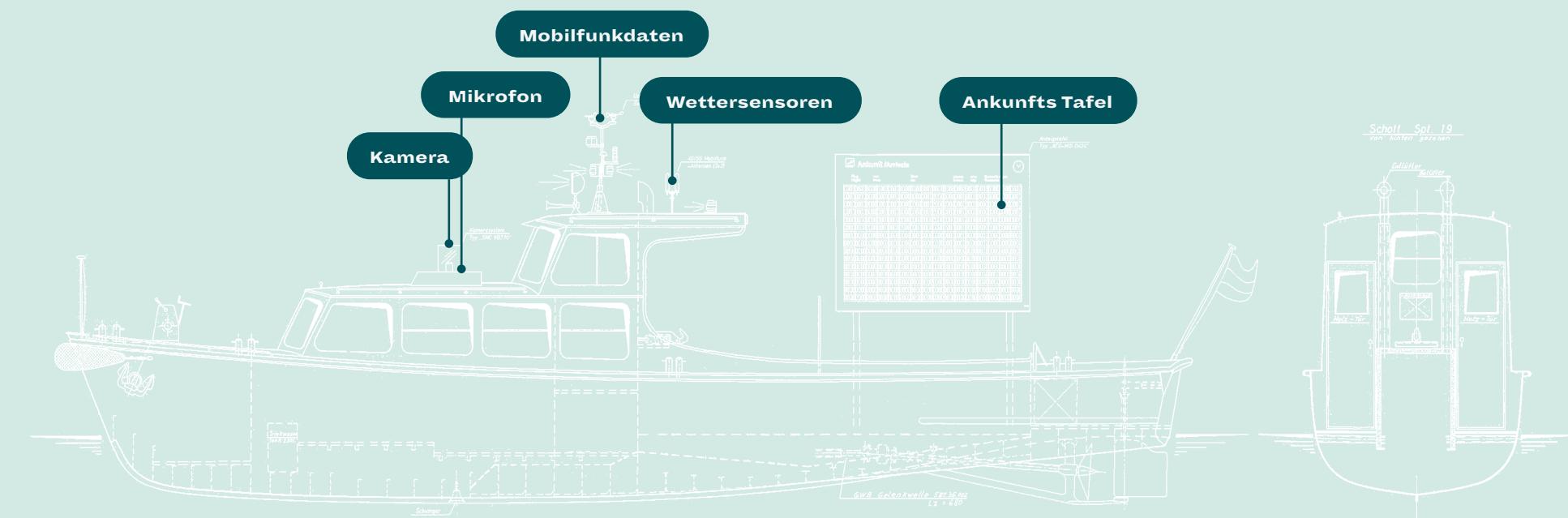
• נסחאות ועטיפות

• צדוק: מילון עברי-אנגלזי



Bau eines intelligenten Forschungsschiffes





Bau dein intelligentes Forschungsschiff

**In der Box sind alle
Teile, Sensoren, Kamera
und Minicomputer um
ein Schiffsmodell zu
bauen, dass zu selbst
programmieren kannst.**

ISBN: 978-3-949066-21-4

Mit Code, Sensoren und 3D-gefrästen Bootsteilen baust du dein eigenes Forschungsschiff. Du lernst wie du die Daten von Sensoren auswerten kannst, wie eine Bilderkennung funktioniert und trainierst deine eigene künstliche Intelligenz. Wir haben 26 Experimente für dich vorbereitet, aber du kannst selbstständig noch viel mehr ausprobieren.

Du brauchst keine
Programmier-Erfahrungen.

**Die Zoë X ist das Forschungsschiff
des Künstlers Claudius Schulze.**

Es ist mit viel Technik ausgestattet um automatisch vorbeifliegende Vögel zu erkennen und zu analysieren. Dafür werden Informationen zu Orientierung, Flugwegen und Kommunikation der Vögel gesammelt und von einer Künstlichen Intelligenz ausgewertet. Auf einer alten Flughafenanzeigetafel werden die Ergebnisse in vollständigen Sätzen von einem Textgenerator angezeigt.