

4. Übung

15.05.13

Thema: Projekt

Ansagen: nächsten Dienstag: projektbezogene Übung
Mittwoch: Übung

Projekt:

Was ist zu tun?

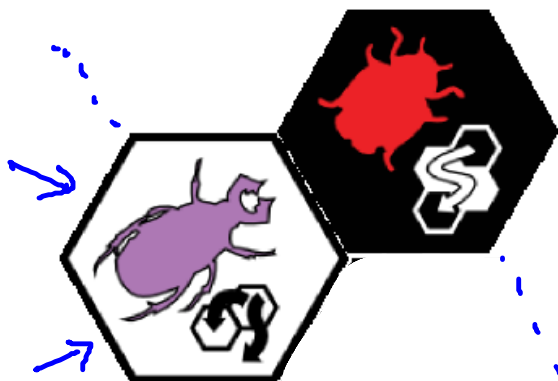
- Insekten auf ISS bekämpfen
- Verhalten der Insekten in ihrem Hive verstanden \rightarrow Gegenmaßnahmen entwickeln

HIVE:

Strategiespiel mit versch. Insektensteinen

Ziel: gegnerische Königin in Bewegung einschränken,
d.h. Königin ist umringt von eigenen/gegner.
steinen

Spielregeln: • Abwechselnd einen Stein an Hive anlegen
oder einen Stein bewegen



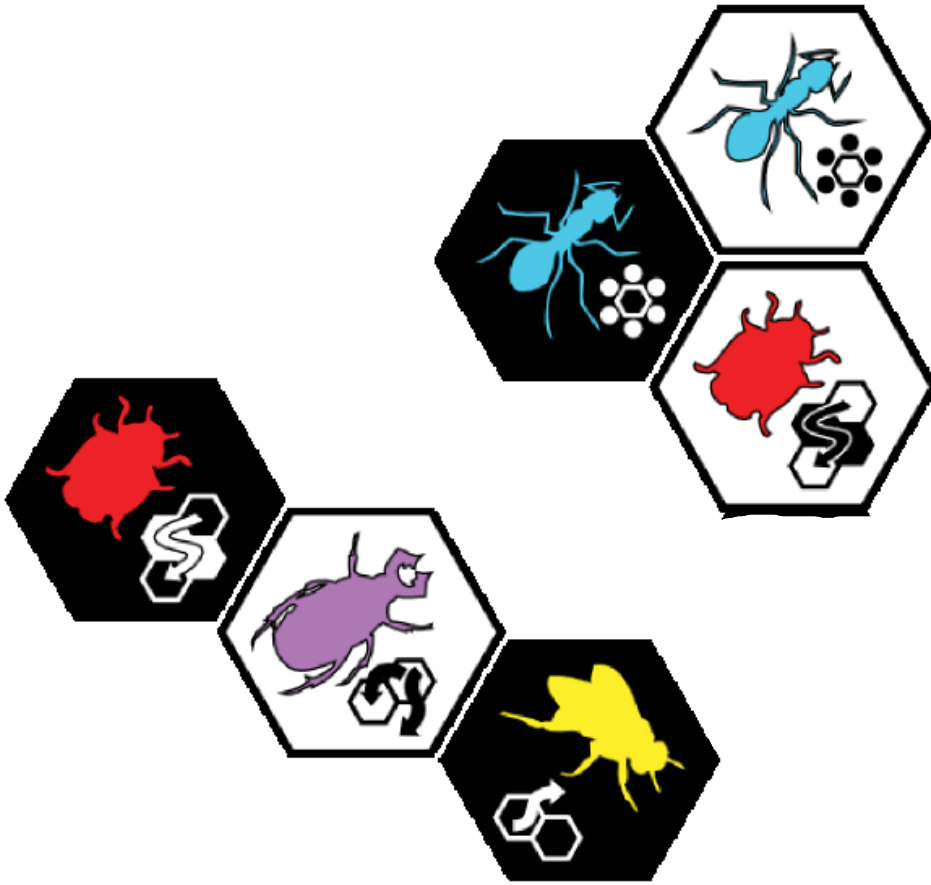
\rightarrow Weiss beginnt

\rightarrow Steine immer an Kanten anlegen, beim Anlegen keine Berührung mit gegner. steinen erlaubt

\uparrow
Mögl. Stellen für Stein

- Königin: ab Zug 2, bis Zug 4 setzen

- Steine erst bewegen, sobald die eigene Königin gesetzt wurde
- Hive muss immer zusammenhängend bleiben



Nicht erlaubter Zustand

- Spielende: Königin umringt (alle 6 Felder neben Königin sind belegt)

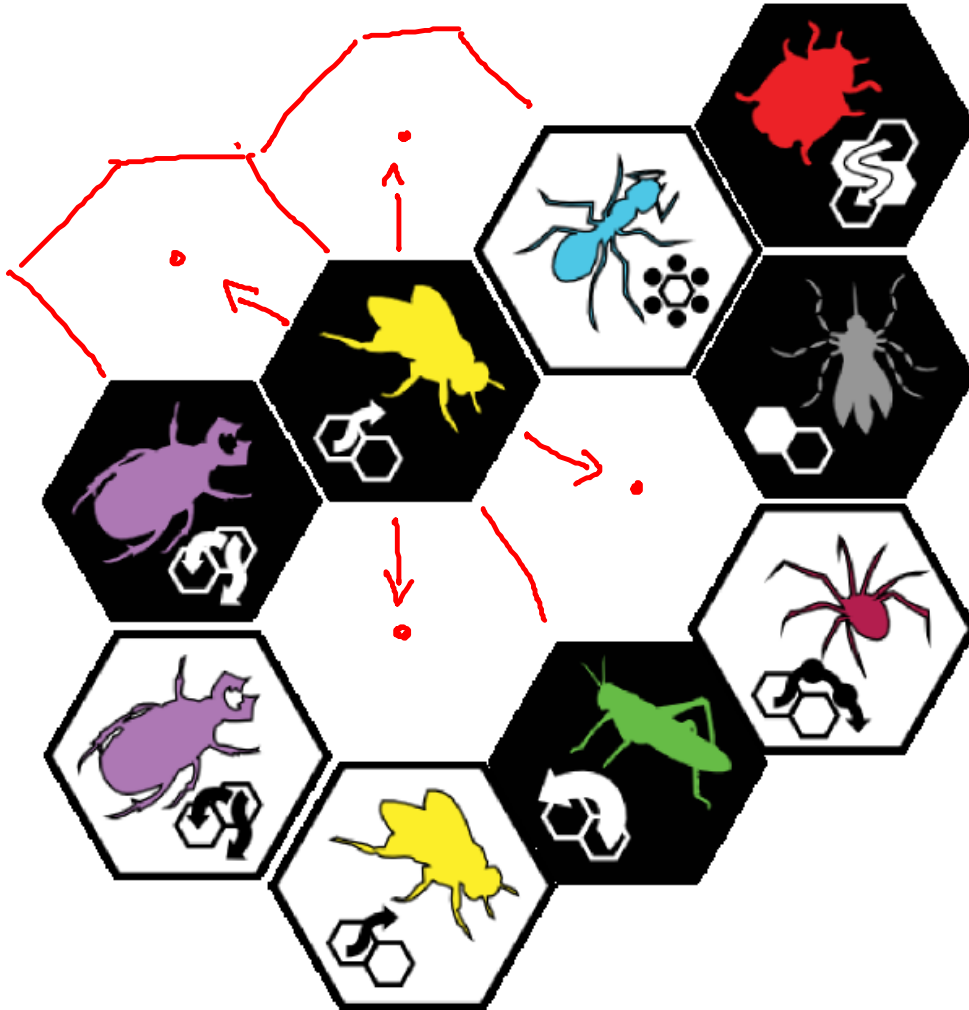


es zählen alle Steine

- Steine:
Königin/Queen:



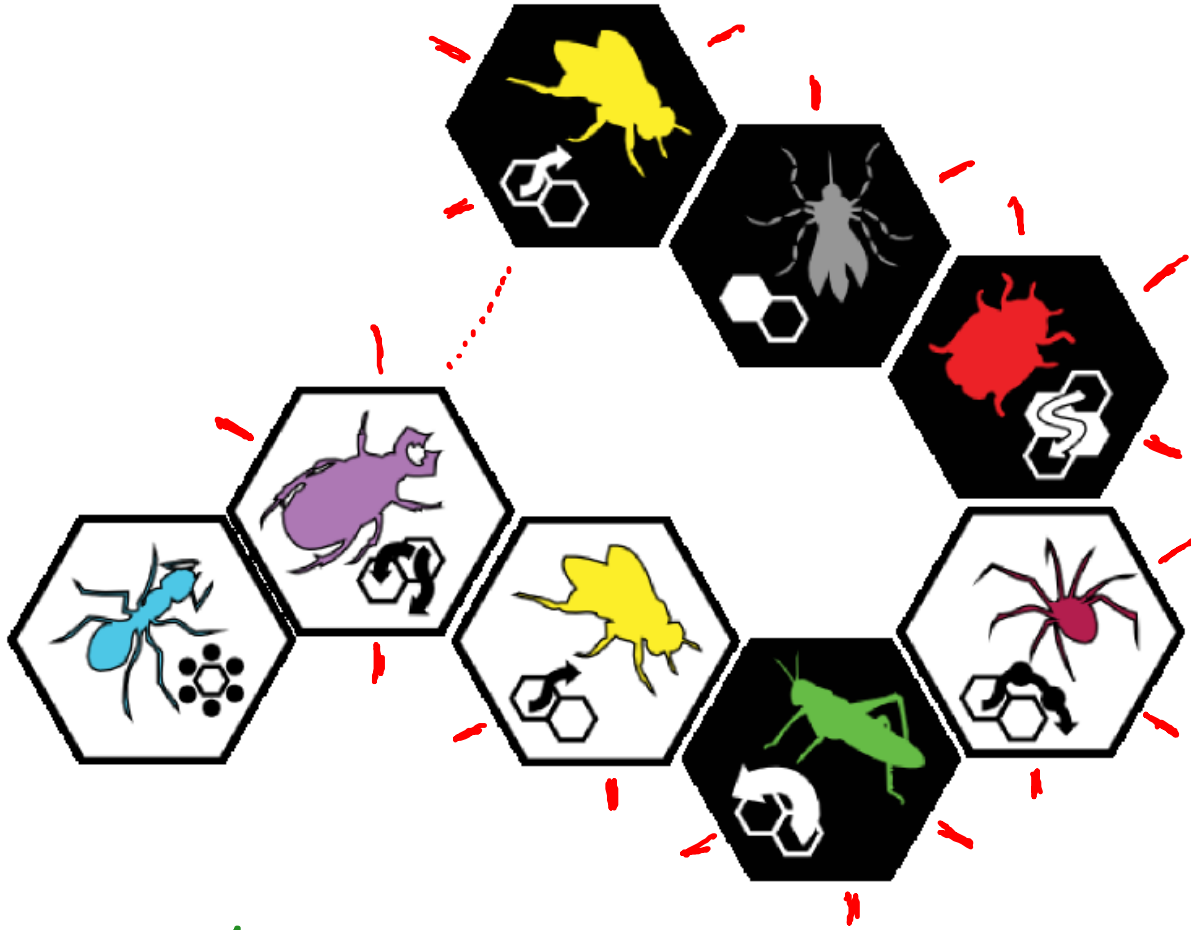
1 Schritt entlang des
Hive



- Ameise/Ant:



entlang des Hive beliebig
Viele Schritte gehen

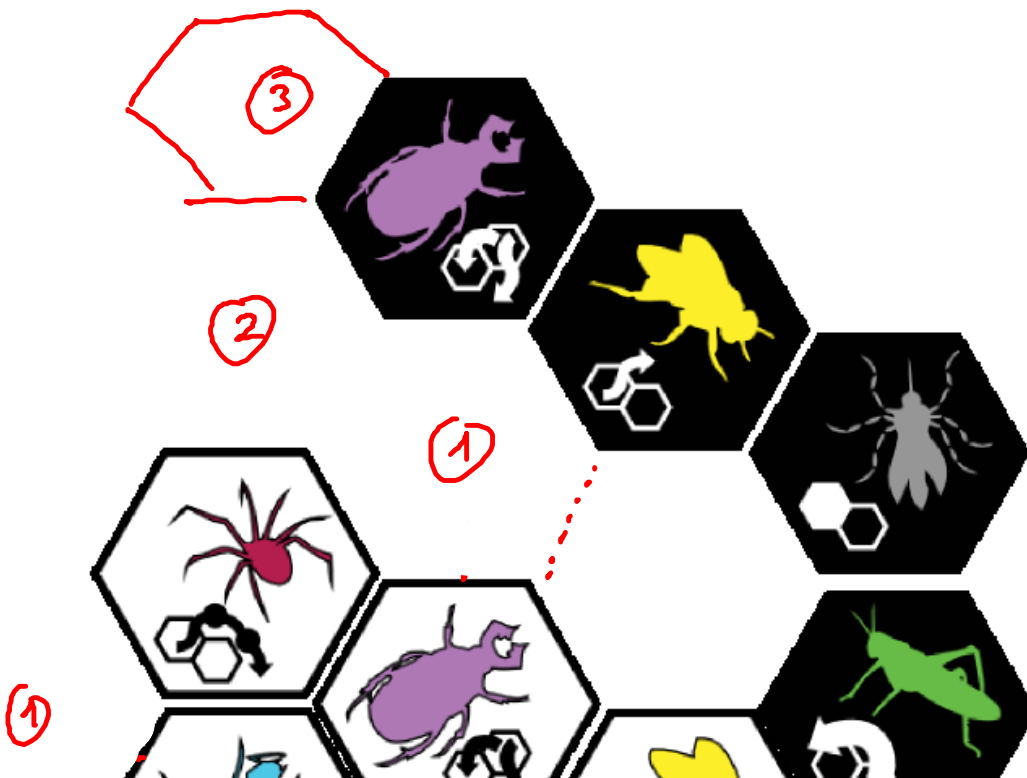


nicht durch
... in Hive-
inneres

Spinne / Spider:



entlang des Hives,
exakt 3 Schritte (nicht
vor und zurück noch einander)

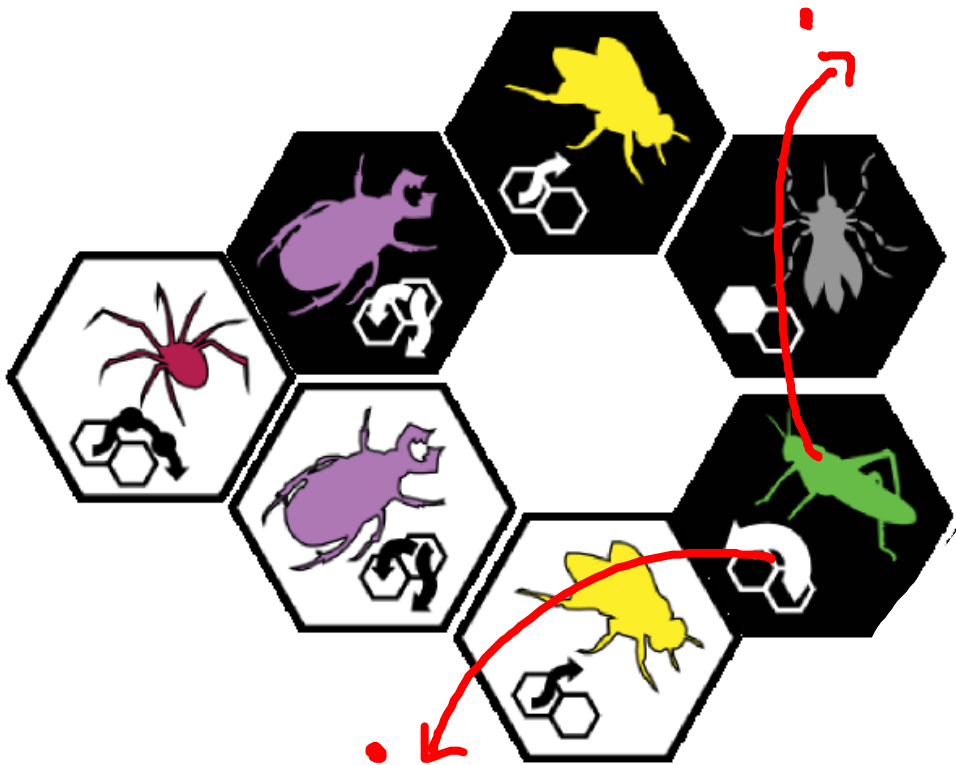




Gras hüpfer/Grasshopper:



- entlang einer der 6 Richtungen über andere Steine
- Sprung min. über einen Stein, endet in erster Lücke



• Käfer/Beetle:



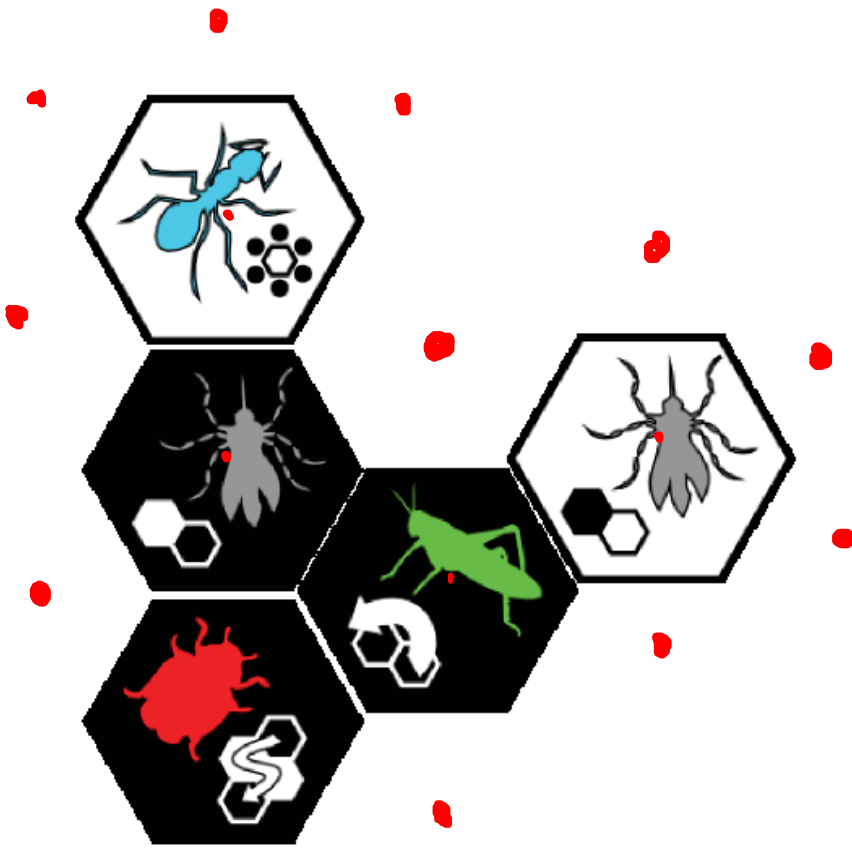
- einen Schritt, um Hivo entlang oder auf andere Steine / wieder runter
- überdeckte Steine nicht mehr bewegbar

- wie Käfer

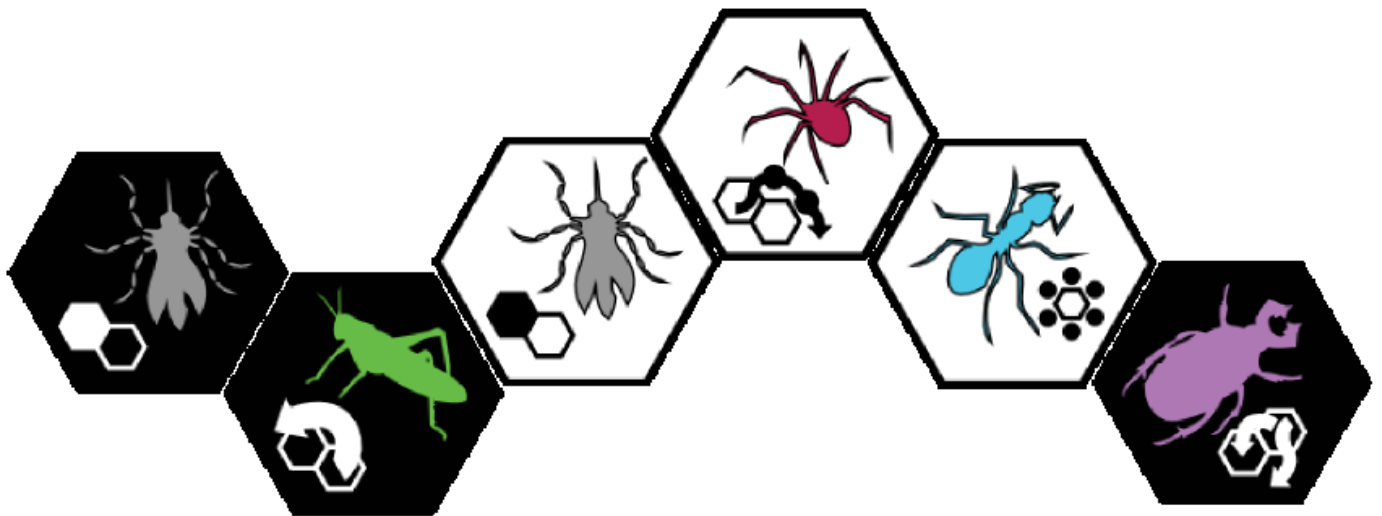
• Mardenkäfer/Ladybug:



• 2 Schritte auf dem Hive + einen Schritt zurück auf Boden



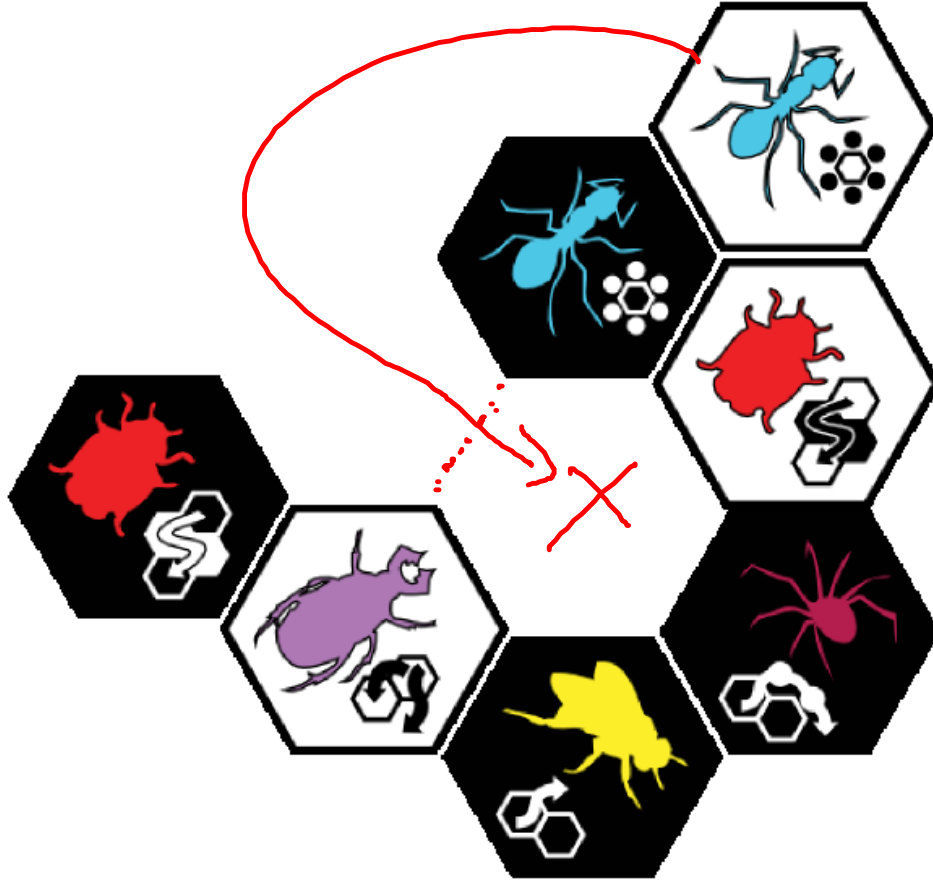
• kein Zug möglich: Gegner spielt weiter



• Bewegungsfreiheit:

Ameise kann nicht in Lücke ziehen,
ohne Käfer & schw. Ameise zu bewegen

⇒ Zug nicht möglich



• Bewegungsfreiheit für Käfer