

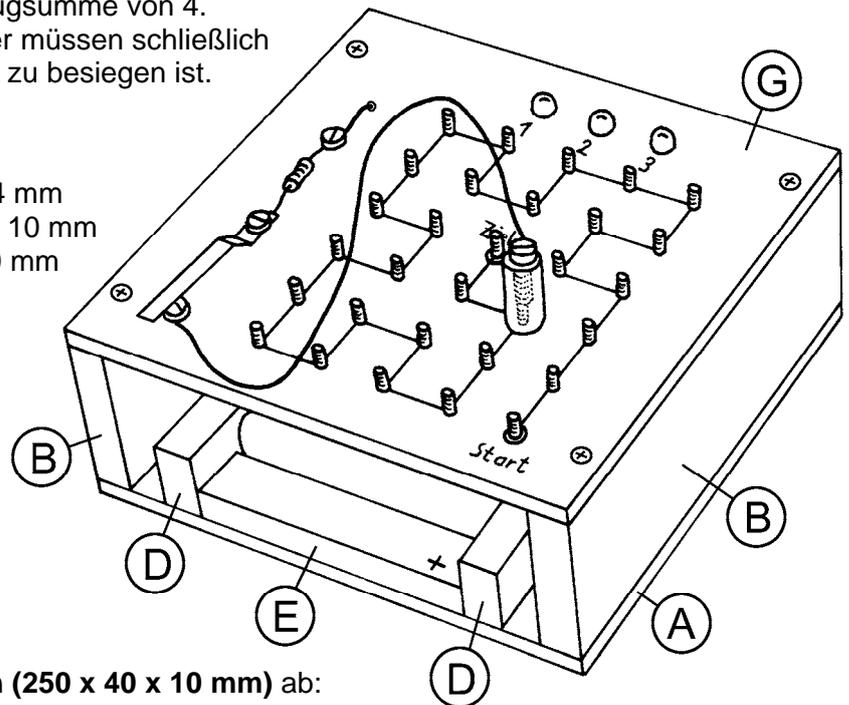
Das Spiel ist für zwei Spieler gedacht. Ein Spieler führt für den Computer die Spielzüge aus, ein anderer ist der Gegenspieler. Ausgangspunkt ist der 'Start', ab hier bewegt man den Kontakt abwechselnd, einmal der Computer und einmal der Spieler. Die letzte Position des Kontaktes, ist jeweils der Ausgangspunkt für den nächsten Spielzug des Gegenübers. Gewonnen hat, wer als erster den Zielpunkt erreicht. Jeder darf höchstens drei Punkte, muss aber mindestens einen Punkt vorwärtsrücken. Der Spieler, der den Computer vertritt, befragt ihn durch Tastendruck, wieviele Schritte dieser vorgehen will und führt den Zug aus.

Da der Computer nur sehr schwer zu besiegen ist, hat man den Eindruck, er könne echt denken. Es gibt nämlich nur eine bestimmte Spielzugfolge, mit der man den Computer besiegen kann. Dazu ein kleiner Tipp: Die maximale Summe zweier Spielzüge ist 6 (3 + 3), die minimale Summe 2 (1 + 1). Daraus ergibt sich eine mittlere Spielzugsumme von 4.

Mehr sei hier nicht verraten. Die Spieler müssen schließlich selbst herausfinden, wie der Computer zu besiegen ist.

Materialliste:

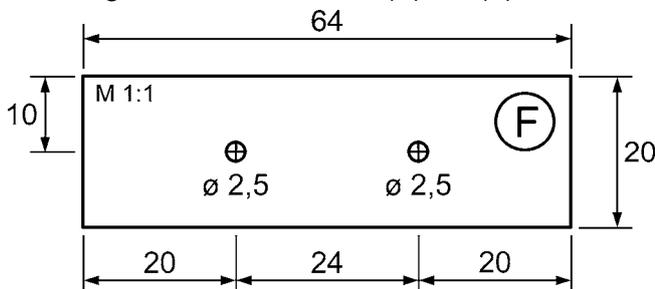
- 2 Pappelsperrholzplatten 120 x 120 x 4 mm
- 2 Pappelsperrholzbrettchen 250 x 40 x 10 mm
- 2 Pappelsperrholzleisten 200 x 20 x 10 mm
- 1 Kunststoffschlauch \varnothing 4/8 x 15 mm
- 36 Zylinderkopfschrauben M3 x 10
- 1 Zylinderkopfschraube M4 x 10
- 5 Spaxschrauben 3 x 12
- 3 Leuchtdioden, rot
- 1 Widerstand - 150 Ohm
- 1 Federstreifen (= Taster)
- 0,5 m isolierter Schaltdraht
- 1,5 m blanker Schaltdraht



Arbeitsanleitung:

1. Länge die zwei **Sperrholzbrettchen (250 x 40 x 10 mm)** ab:
 - (B) 2 Stück: 120 mm
 - (C) 1 Stück: 100 mm
2. Die vier Teile für den Batterierahmen entstehen aus den **Sperrholzleisten (200 x 20 x 10 mm)**:
 - (D) 2 Stück: 97 mm
 - (E) 1 Stück: 64 mm
 - (F) 1 Stück: 64 mm

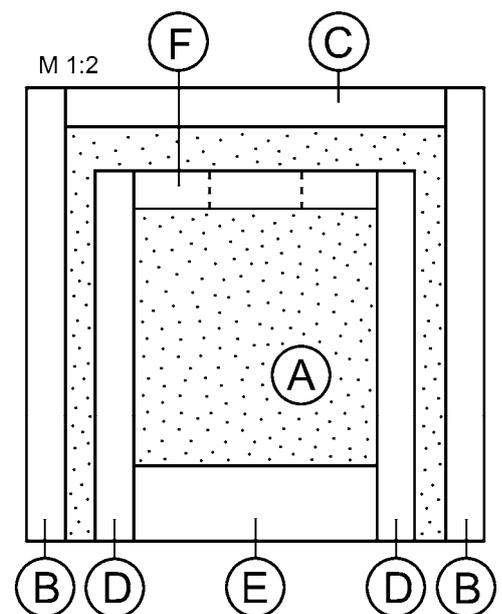
Bohre Leiste (F) den Angaben entsprechend und schleife die Sägestellen der Leisten (B) bis (F) nach.



3. Leime nun alle Leisten auf die **Grundplatte (A) - (120 x 120 x 4 mm)**.

Nach einem letzten Schliff kann der Unterbau des Spielcomputers jetzt lackiert werden. Wir empfehlen dazu schnell trocknende Acryllacke auf Wasserbasis.

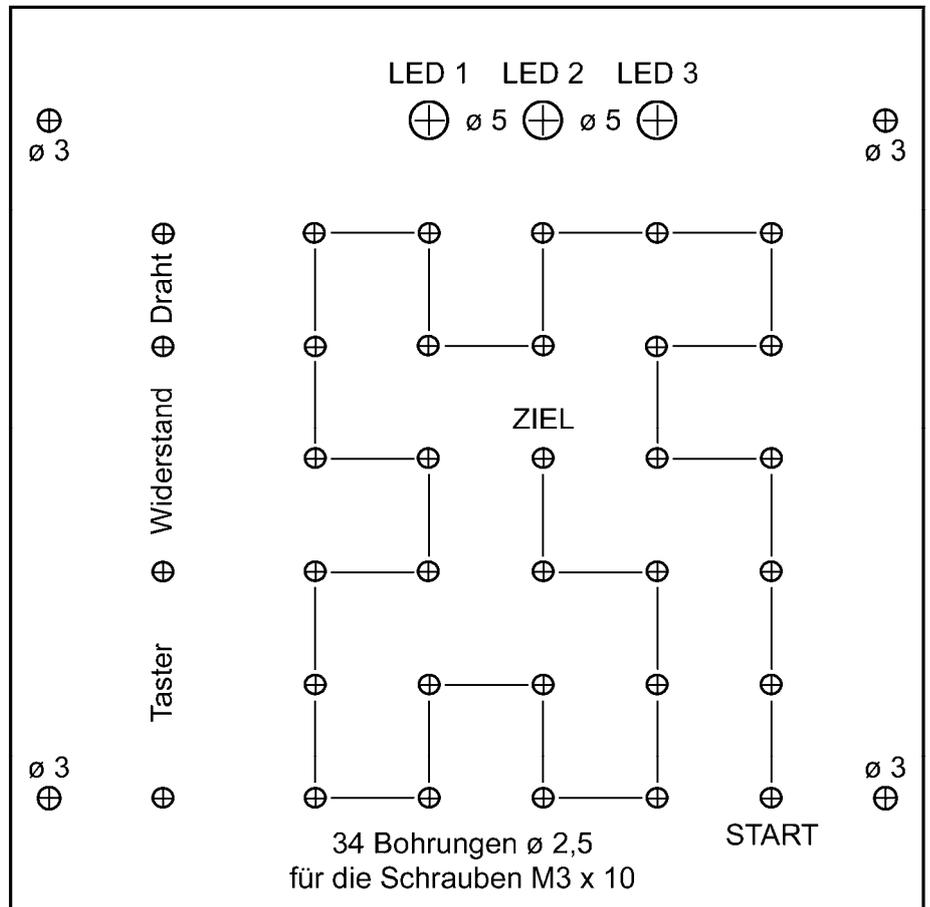
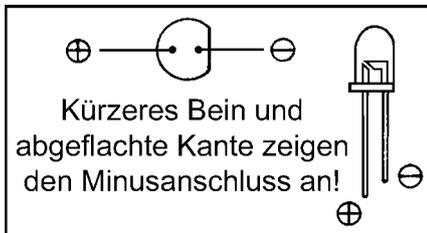
Drehe dann zwei Schrauben M3 x 10 als Batteriepole bis auf 1 mm in die Bohrungen von Leiste (F). Isoliere zwei 120 mm lange Drahtstücke an den Enden ca. 15 mm ab, wickle jeweils ein Ende im Uhrzeigersinn um die Schrauben und ziehe beide schließlich fest.



4. Schneide die Bohrschablone für die Spielfläche (G) aus und lege sie auf die letzte Sperrholzplatte. Übertrage die Bohrlöcher mit einer Stechahle und bohre sie laut Angabe.

Ein Tipp: Lege beim Bohren ein sauberes Brett unter, damit die Löcher unten nicht ausreißen! Schleife die Platte sauber nach und zeichne auf der Oberseite die Zugfolge, Start, Ziel und die Ziffern 1, 2, 3 bei den LEDs ein.

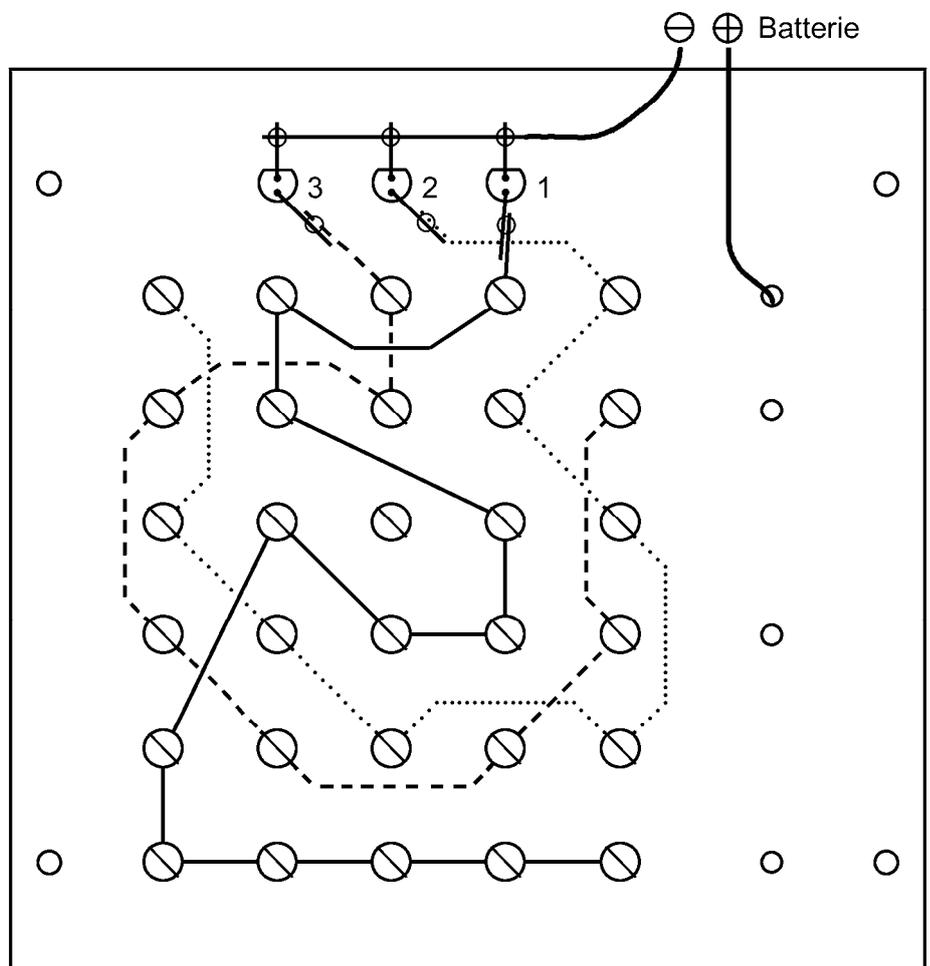
5. Drehe nun von der Rückseite der Platte (G) die 30 Spielstifte (Schrauben M3 x 10) bis auf etwa 1 mm ein und drücke die drei Leuchtdioden (LEDs) in die $\varnothing 5$ mm Löcher. Achte darauf, dass die Minusanschlüsse oben liegen!



Bohrschablone für Spielfläche (G) - Oberseite

6. Stelle die drei Stromkreise zu den LEDs aus blankem Draht her. Beginne bei Stromkreis 1. Wickle den Draht einmal im Uhrzeigersinn um jede Schraube und ziehe sie fest. Löte oder wickle dann das Ende um den Plusanschluss von LED 1. Beachte beim Herstellen der weiteren Stromkreise, dass der Draht bei Leitungskreuzungen etwas höher verlegt wird, damit sich die Drähte nicht berühren.

7. Isoliere einen 200 mm langen Spieldraht an beiden Enden 15 mm ab und stecke ein Ende zusammen mit der Schraube M4 x 10 in das Schlauchstück. Befestige nun das andere Ende, den Taster und den Widerstand (150 Ohm) mit Schrauben M3 x 10 oben auf der Spielfläche. Verdrahte die zwei Batterieleitungen mit dem Widerstand (+) und den drei Minusanschlüssen der LEDs (-) und schraube die Platte (G) mit vier Spaxschrauben 3 x 12 am Unterbau fest. Achte beim Einlegen der Batterie auf die richtige Polung!



Verdrahtungsplan - Unterseite