

Material

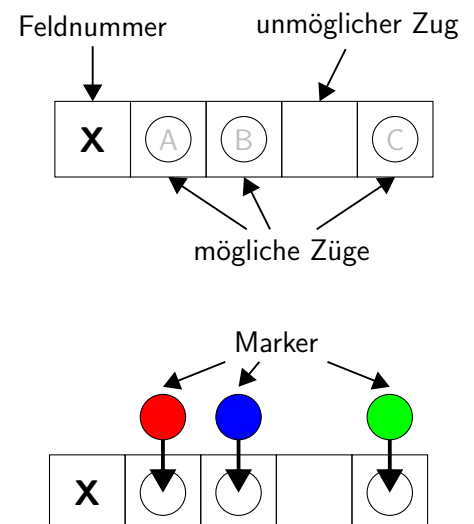
- ▶ Das Spielfeld
- ▶ Einen **Spielstein**
- ▶ Jeweils 12 **Marker** in vier verschiedenen Farben.
- ▶ Jeweils einen **Würfel** in den gleichen vier Farben.

Vorbereitung

Eine Spielerin ist das **Orakel**, die andere der **Automat**.

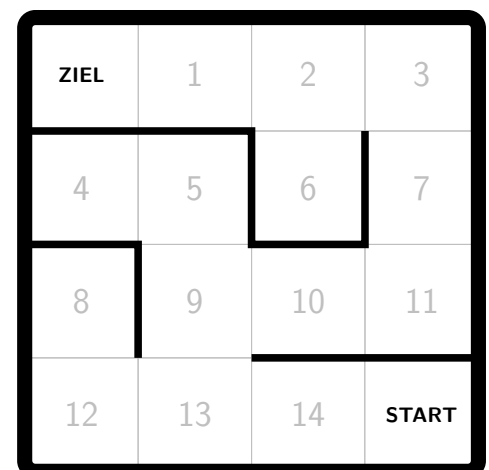
Vorbereitung des Automaten

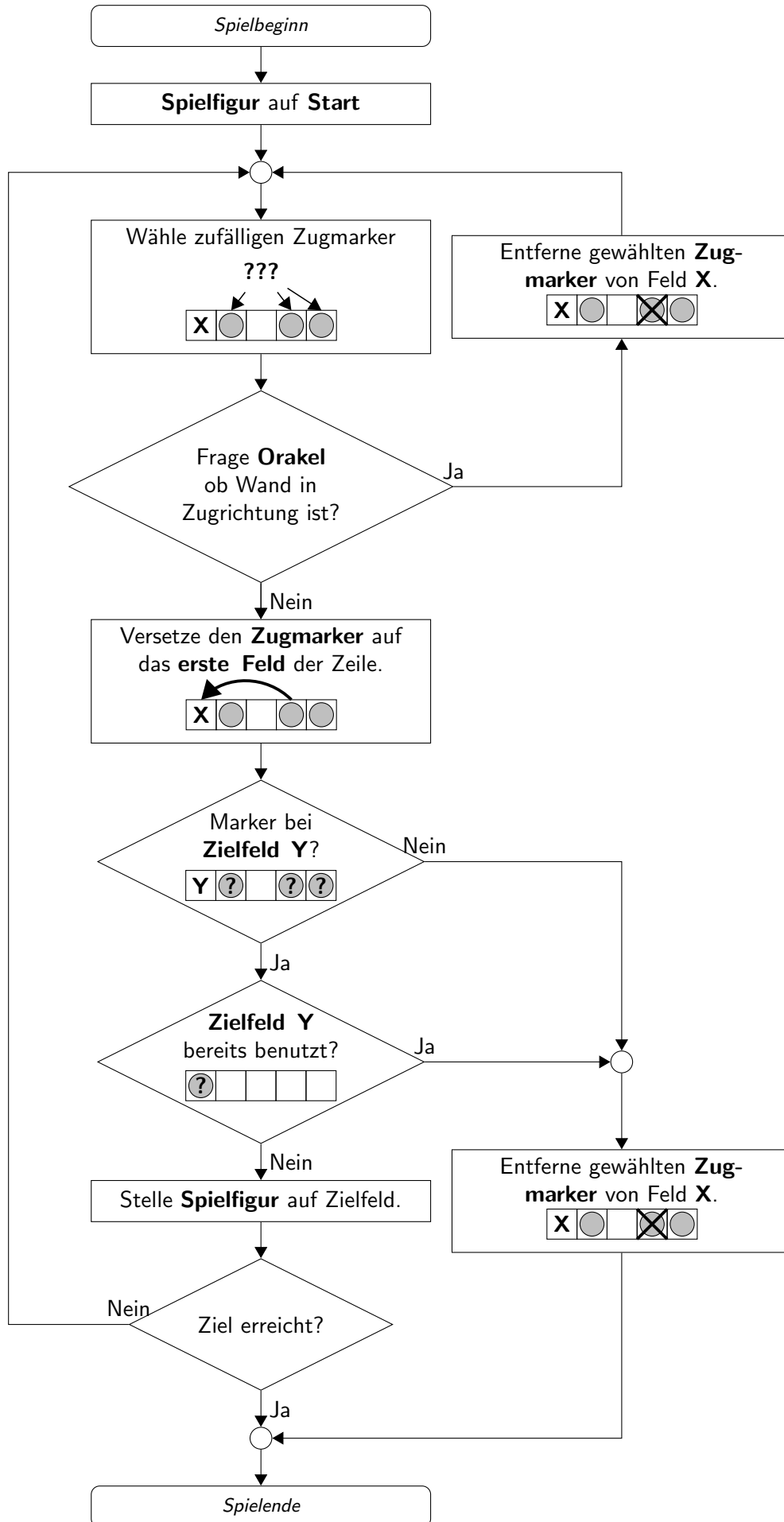
- ▶ Der **Automat** nimmt sein **Gedächtnis** und sein **Labyrinth**.
- ▶ Wählt für die Züge **N**, **O**, **S** und **W** jeweils eine Farbe.
- ▶ Legt auf jeden Kreis in den Kästen für die **möglichen Züge** einen **Marker** der entsprechenden Farbe.
- ▶ Der **Automat** legt die **drei Würfel**, je einen für jede der drei Zugfarben, bereit.



Vorbereitung des Orakels

- ▶ Das **Orakel** nimmt sich sein **Labyrinth**.
- ▶ Das Orakel zeichnet Wände in das Raster ein.
- ▶ Die Wände dürfen nur entlang der markierten Linien gezeichnet werden.
- ▶ Es muss einen Weg von **Start** zum **Ziel** geben.





Das Gedächtnis des Automaten

	N	O	S	W
8	4	9	12	
9	5	10	13	8
10	6	11	14	9
11	7		15	10
12	8	13		
13	9	14		12
14	10	15		13
15	11			14

	N	O	S	W
0	Ziel erreicht!			
1		2	5	0
2		3	6	1
3			7	2
4	0	5	8	
5	1	6	9	4
6	2	7	10	5
7	3		11	6

Das Labyrinth des Automaten

ZIEL	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	START

Das Labyrinth des Orakels

ZIEL	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	START

Vorbereitung

Zeichne Wände in das Labyrinth ein. Benutze dazu nur die Kanten zwischen zwei Feldern. Achte darauf, dass das Feld Ziel vom Feld Start aus erreichbar bleibt.

Während des Spiels

Der Automat fragt dich zu bestimmten Zeiten, ob an einem bestimmten Feld in einer bestimmten Richtung (Norden, Osten, Süden oder Westen) eine Wand ist. Du antwortest ihm dann entsprechend der von dir eingezeichneten Wände.