

Spielanleitung

Der Button „Alarm“ der [Onlinesimulation](#) generiert einen Notruf an zufälliger Position und Sie müssen mit einem ihrer Fahrzeuge zu Hilfe eilen. Ihre Fahrzeuge können sich nur horizontal und vertikal bewegen. Für die Fahrt zum Notruf entstehen Kosten. Die Kosten entsprechen der Summe der horizontal und vertikal gefahrenen Felder. Fahren Sie beispielsweise mit dem auf A0 stationierten Fahrzeug zum Feld C1, so sind die Kosten gleich 3. Sie dürfen grundsätzlich mit mehr als einem Fahrzeug fahren. Dabei müssen Sie die Kosten aber über alle Fahrzeuge berechnen.

Protokollieren Sie den Spielablauf mit dem Raster auf der folgenden Seite. Tragen Sie zu Beginn die Spielfeldgrösse und die Startpositionen Ihrer Fahrzeuge ein. Unten ist ein Protokoll zu einem Spiel mit drei Fahrzeugen auf dem 5x5 grossen Feld protokolliert. Spielen Sie bis ca. 20 Notrufe und summieren Sie die Kosten zum Schluss. Wer hat die kleinsten Kosten?

Nun kann es losgehen. Spielen Sie zu zweit oder in einer Gruppe gegeneinander und lassen Sie die Notrufe von der [Simulation](#) generieren. Starten Sie ebenfalls in verkleinerter Form mit einem 5x5 grossen Spielfeld und drei Fahrzeugen. Passen Sie die Onlinesimulation mit den Pfeiltasten ← und → auf die gewünschte Spielfeldgrösse an.

Spiele Sie mehrmals und suchen Sie nach einer Strategie, die möglichst wenig Kosten generiert.

Spiel		
Feldgrösse: <i>5 x 5</i>		
 P	<i>C4</i>	
 Q	<i>A2</i>	
 R	<i>E2</i>	
 S	---	
 T	---	
 U	---	
Notruf	Zug	Kosten
<i>A0</i>	<i>Q-A0</i>	<i>2</i>
<i>B4</i>	<i>P-B4</i>	<i>1</i>
<i>B1</i>	<i>Q-B1</i>	<i>2</i>
<i>A0</i>	<i>Q-A0</i>	<i>2</i>
<i>E1</i>	<i>R-E1</i>	<i>0</i>
<i>C4</i>	<i>P-C4</i>	<i>1</i>
<i>E1</i>	<i>P-E1</i>	<i>1</i>
<i>A3</i>	<i>P-A3</i>	<i>2</i>
<i>D0</i>	<i>R-D0</i>	<i>2</i>
Σ Kosten:		<i>13</i>



<https://media.kswillisau.ch/in/onlineAlarm/onlineAlarm.html>

Spielfeld

Drucken Sie das Spielfeld aus und schneiden Sie die sechs farbigen Spielfiguren P bis U aus. Sie können auch farbige Spielfiguren oder Lego®-Steine verwenden.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
0										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										



