

Brettspiel Bewegung

Die Spielanleitung versteht sich als Vorschlag.

Intentionen sind:

- Vermittlung von Grundlagen zur Handhabung der Programmiersprache Scratch
- Orientierung im Koordinatensystem
- Umgang mit den Programmbausteinen „Bewegung“
- strategisches Lösen einer Problemstellung
- Schulung der Kooperationsfähigkeit, wenn in Teams gespielt wird

Das Spiel umfasst:

- Spielfeld
- 9 Spielfiguren
- 16 Start- und Zielkarten
- 24 Jokerkarten
 - 12 Richtungsjoker
 - 6 x-Positionsjoker
 - 6 y-Positionsjoker
- 22 Richtungskarten
 - 3 „drehe dich rechts um ... Grad“-Karten
 - 3 „drehe dich links um ... Grad“-Karten
 - 3 „setze Drehtyp auf ...“-Karten
 - 4 „setze Richtung auf ...“-Karten
 - 9 „drehe dich zu ...“-Karten (Figuren, die nicht mitspielen, sollten aussortiert werden)
- 115 Positionskarten
 - 9 „gehe zu ...“-Karten (Figuren, die nicht mitspielen, sollten aussortiert werden)
 - 10 „gehe ... er-Schritt“-Karten
 - 11 „setze x auf ...“-Karten
 - 7 „setze y auf ...“-Karten
 - 18 „ändere x um ...“-Karten
 - 12 „ändere y um ...“-Karten
 - 24 „gehe zu x: ... y: ...“-Karten
 - 24 „gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...“-Karten

Mitspieler:

- 2 bis 9 Einzelspieler/innen
- 2 oder 3 Teams á 2 bis 4 Spieler/innen

Spielregeln: **Level 1** (erlaubt ist jede beliebige Bewegungsrichtung)

Benötigtes Material:

- Spielbrett
- Spielsteine
- Start-Zielkarten
- Positions-Joker
- Positionskarten
 - gehe ... er-Schritt
 - gehe zu x: ... y: ...
 - gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...

Spielverlauf

1. Auflegen des Spielfeldes
2. Ausschuchen der Spielfiguren
3. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Start-Zielkarten
4. Positionieren der Spielfiguren an der Startposition
Soll die Orientierung erleichtert werden, kann die Zielposition in der Farbe der Spielfigur mit wasserlöslichem Overheadstift eingekreist werden.
5. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Positionskarten. Jede Karte kann im Spiel mehrfach verwendet werden.
 - a. Sollen die Chancen möglichst gleich verteilt werden:
 - „gehe ... er-Schritt“: jede/r 1 Karte
 - „gehe zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - b. Soll der Zufall entscheiden, erhält jede/r beliebige 5 Karten.
6. Die Positions-Joker können ebenfalls beliebig nach dem Mischen gezogen oder ausgeteilt werden. Sie können in diesem Level mehrfach verwendet werden. Jede/r erhält einen Positionsjoker.
7. Übrige Karten werden gut durchgemischt und kommen verkehrt in den Talon.
8. Mit den ausgeteilten Karten kann offen oder verdeckt gespielt werden.
9. Jede/r Spieler/in überlegt sich nun, wie er/sie mittels der zugeteilten Karten zu seiner/ihrer Zielposition gelangen könnte – dazu ist auch manchmal ein Umweg erforderlich!!!
10. Eine völlig unbrauchbare Karte darf verkehrt unter den Talon geschoben werden. Dafür darf die oberste Karte abgenommen werden. Karten dürfen beliebig oft getauscht werden.
11. Hat jede/r Spieler/in eine Strategie zur Erreichung des Ziels ausgetüfelt, beginnt man reihum zu ziehen. Der/die jüngste Spieler/in beginnt. Jede Karte stellt einen Spielzug dar, mit dem die Figur Richtung Zielposition gezogen wird.
12. Wer als Erste/r seine Zielposition erreicht, hat gewonnen.

Spielregeln: **Level 2** (erlaubt ist jede beliebige Bewegungsrichtung)

Benötigtes Material:

- Spielbrett
- Spielsteine
- Start-Zielkarten
- Positions-Joker
- Positionskarten
 - gehe ... er-Schritt
 - gehe zu x: ... y: ...
 - gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...
 - setze x auf ..., setze y auf ... (Erweiterung zu Level 1)

Spielverlauf

1. Auflegen des Spielfeldes
2. Aussuchen der Spielfiguren
3. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Start-Zielkarten
4. Positionieren der Spielfiguren an der Startposition
Soll die Orientierung erleichtert werden, kann die Zielposition in der Farbe der Spielfigur mit wasserlöslichem Overheadstift eingekreist werden.
5. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Positionskarten. Jede Karte kann im Spiel mehrfach verwendet werden.
 - a. Sollen die Chancen möglichst gleich verteilt werden:
 - „gehe ... er-Schritt“: jede/r 1 Karte
 - „gehe zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „setze x auf ..., setze y auf ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - b. Soll der Zufall entscheiden, erhält jede/r beliebige 7 Karten.
6. Die Positions-Joker können ebenfalls beliebig nach dem Mischen gezogen oder ausgeteilt werden. Sie können in diesem Level mehrfach verwendet werden. Jede/r erhält einen Positionsjoker.
7. Übrige Karten werden gut durchgemischt und kommen verkehrt in den Talon.
8. Mit den ausgeteilten Karten kann offen oder verdeckt gespielt werden.
9. Jede/r Spieler/in überlegt sich nun, wie er/sie mittels der zugeteilten Karten zu seiner/ihrer Zielposition gelangen könnte – dazu ist auch manchmal ein Umweg erforderlich!!!
10. Eine völlig unbrauchbare Karte darf verkehrt unter den Talon geschoben werden. Dafür darf die oberste Karte abgenommen werden. Karten dürfen beliebig oft getauscht werden.
11. Hat jede/r Spieler/in eine Strategie zur Erreichung des Ziels ausgetüftelt, beginnt man reihum zu ziehen. Der/die jüngste Spieler/in beginnt. Jede Karte stellt einen Spielzug dar, mit dem die Figur Richtung Zielposition gezogen wird.
12. Wer als Erste/r seine Zielposition erreicht, hat gewonnen.

Spielregeln: **Level 3** (erlaubt ist jede beliebige Bewegungsrichtung)

Benötigtes Material:

- Spielbrett
- Spielsteine
- Start-Zielkarten
- Positions-Joker
- Positionskarten
 - gehe ... er-Schritt
 - gehe zu x: ... y: ...
 - gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...
 - setze x auf ..., setze y auf ...
 - ändere x um ..., ändere y um ... (Erweiterung zu Level 2)

Spielverlauf

1. Auflegen des Spielfeldes
2. Aussuchen der Spielfiguren
3. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Start-Zielkarten
4. Positionieren der Spielfiguren an der Startposition
Soll die Orientierung erleichtert werden, kann die Zielposition in der Farbe der Spielfigur mit wasserlöslichem Overheadstift eingekreist werden.
5. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Positionskarten. Jede Karte kann im Spiel mehrfach verwendet werden.
 - a. Sollen die Chancen möglichst gleich verteilt werden:
 - „gehe ... er-Schritt“: jede/r 1 Karte
 - „gehe zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „setze x auf ..., setze y auf ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „ändere x um ..., ändere y um ...“-Karten: jede/r 3 Karten
 - b. Soll der Zufall entscheiden, erhält jede/r beliebige 10 Karten.
6. Die Positions-Joker können ebenfalls beliebig nach dem Mischen gezogen oder ausgeteilt werden. Sie können in diesem Level **NICHT** mehr mehrfach verwendet werden.
Jede/r erhält einen Positionsjoker.
7. Übrige Karten werden gut durchgemischt und kommen verkehrt in den Talon.
8. Mit den ausgeteilten Karten kann offen oder verdeckt gespielt werden.
9. Jede/r Spieler/in überlegt sich nun, wie er/sie mittels der zugeteilten Karten zu seiner/ihrer Zielposition gelangen könnte – dazu ist auch manchmal ein Umweg erforderlich!!!
10. Eine völlig unbrauchbare Karte darf verkehrt unter den Talon geschoben werden. Dafür darf die oberste Karte abgenommen werden. Karten dürfen beliebig oft getauscht werden.
11. Hat jede/r Spieler/in eine Strategie zur Erreichung des Ziels ausgetüfelt, beginnt man reihum zu ziehen. Der/die jüngste Spieler/in beginnt. Jede Karte stellt einen Spielzug dar, mit dem die Figur Richtung Zielposition gezogen wird.
12. Wer als Erste/r seine Zielposition erreicht, hat gewonnen.

Spielregeln: **Level 4** (erlaubt ist jede beliebige Bewegungsrichtung)

Benötigtes Material:

- Spielbrett
- Spielsteine
- Start-Zielkarten
- Positions-Joker
- Positionskarten
 - gehe ... er-Schritt
 - gehe zu x: ... y: ...
 - gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...
 - setze x auf ..., setze y auf ...
 - ändere x um ..., ändere y um ...
 - gehe zu ... - bitte beachten, dass Figuren, die nicht mitspielen, aussortiert werden müssen (**Erweiterung zu Level 3**)

Spielverlauf

1. Auflegen des Spielfeldes
2. Aussuchen der Spielfiguren
3. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Start-Zielkarten
4. Positionieren der Spielfiguren an der Startposition
Soll die Orientierung erleichtert werden, kann die Zielposition in der Farbe der Spielfigur mit wasserlöslichem Overheadstift eingekreist werden.
5. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Positionskarten. Jede Karte kann im Spiel mehrfach verwendet werden.
 - a. Sollen die Chancen möglichst gleich verteilt werden:
 - „gehe ... er-Schritt“: jede/r 1 Karte
 - „gehe zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „setze x auf ..., setze y auf ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „ändere x um ..., ändere y um ...“-Karten: jede/r 3 Karten
 - „gehe zu ...“-Karten: jede/r 1 Karte
 - b. Soll der Zufall entscheiden, erhält jede/r beliebige 11 Karten.
6. Die Positions-Joker können ebenfalls beliebig nach dem Mischen gezogen oder ausgeteilt werden. Sie können in diesem Level **NICHT** mehr mehrfach verwendet werden.
Jede/r erhält einen Positionsjoker.
7. Übrige Karten werden gut durchgemischt und kommen verkehrt in den Talon.
8. Mit den ausgeteilten Karten kann offen oder verdeckt gespielt werden.
9. Jede/r Spieler/in überlegt sich nun, wie er/sie mittels der zugeteilten Karten zu seiner/ihrer Zielposition gelangen könnte – dazu ist auch manchmal ein Umweg erforderlich!!!
10. Eine völlig unbrauchbare Karte darf verkehrt unter den Talon geschoben werden. Dafür darf die oberste Karte abgenommen werden. Karten dürfen beliebig oft getauscht werden.
11. Hat jede/r Spieler/in eine Strategie zur Erreichung des Ziels ausgetüfelt, beginnt man reihum zu ziehen. Der/die jüngste Spieler/in beginnt. Jede Karte stellt einen Spielzug dar, mit dem die Figur Richtung Zielposition gezogen wird.
12. Wer als Erste/r seine Zielposition erreicht, hat gewonnen.

Spielregeln: **Level 5 (Bewegungsrichtung: nach rechts)**

Benötigtes Material:

- Spielbrett
- Spielsteine
- Start-Zielkarten
- Positions-Joker, Richtungs-Joker
- alle Positionskarten
- Richtungskarten (**Erweiterung zu Level 4**)
 - drehe dich um ... Grad
 - setze Richtung auf ...

Spielverlauf

1. Auflegen des Spielfeldes
2. Ausschuchen der Spielfiguren
3. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Start-Zielkarten
4. Positionieren der Spielfiguren an der Startposition
Soll die Orientierung erleichtert werden, kann die Zielposition in der Farbe der Spielfigur mit wasserlöslichem Overheadstift eingekreist werden.
5. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Richtungskarten. Jede Karte kann im Spiel mehrfach verwendet werden.
Jede/r Spieler/in erhält 1 davon.
Mischen und Austeilen oder Ziehen der Positionskarten. Jede Karte kann im Spiel mehrfach verwendet werden.
 - a. Sollen die Chancen möglichst gleich verteilt werden:
 - „gehe ... er-Schritt“: jede/r 1 Karte
 - „gehe zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „setze x auf ..., setze y auf ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „ändere x um ..., ändere y um ...“-Karten: jede/r 3 Karten
 - „gehe zu ...“-Karten: jede/r 1 Karte
 - b. Soll der Zufall entscheiden, erhält jede/r beliebige 11 Karten.
6. Die Positions- und Richtungs-Joker können ebenfalls beliebig nach dem Mischen gezogen oder ausgeteilt werden. Jede/r erhält 2 Karten. Sie können in diesem Level **NICHT** mehr mehrfach verwendet werden.
7. Übrige Karten werden gut durchgemischt und kommen verkehrt in den Talon.
8. Mit den ausgeteilten Karten kann offen oder verdeckt gespielt werden.
9. Jede/r Spieler/in überlegt sich nun, wie er/sie mittels der zugeteilten Karten zu seiner/ihrer Zielposition gelangen könnte – dazu ist auch manchmal ein Umweg erforderlich!!!
10. Eine völlig unbrauchbare Karte darf verkehrt unter den Talon geschoben werden. Dafür darf die oberste Karte abgenommen werden. Karten dürfen beliebig oft getauscht werden.
11. Hat jede/r Spieler/in eine Strategie zur Erreichung des Ziels ausgetüfelt, beginnt man reihum zu ziehen. Der/die jüngste Spieler/in beginnt. Jede Karte stellt einen Spielzug dar, mit dem die Figur Richtung Zielposition gezogen wird.
12. Wer als Erste/r seine Zielposition erreicht, hat gewonnen.

Spielregeln (EinzelspielerInnen) : **Master-Level** (Bewegungsrichtung: nach rechts)

1. Auflegen des Spielfeldes
2. Aussuchen der Spielfiguren
3. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Start-Zielkarten
4. Positionieren der Spielfiguren an der Startposition
Die Spielfigur schaut dabei nach rechts.
Soll die Orientierung erleichtert werden, kann die Zielposition in der Farbe der Spielfigur mit wasserlöslichem Overheadstift eingekreist werden.
5. Mischen und Austeilen oder Ziehen aller Richtungskarten. Jede Karte kann im Spiel mehrfach verwendet werden.
Jede/r Spieler/in erhält davon 2.
Bei den „drehe dich zu ...“-Karten müssen Figuren, die nicht mitspielen, vor dem Austeilen aussortiert werden.
6. Mischen und Austeilen oder Ziehen aller Positionskarten. Jede Karte kann im Spiel mehrfach verwendet werden.
 - a. Sollen die Chancen möglichst gleich verteilt werden:
 - „gehe zu ...“-Karten nach dem Aussortieren der Figuren, die nicht mitspielen: jede/r 1 Karte
 - „gehe ... er-Schritt“: jede/r 1 Karte
 - „ändere x um ...“- & „ändere y um ...“-Karten: jede/r 3 Karten
 - „gehe zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „setze x auf ..., setze y auf ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - b. Soll der Zufall entscheiden, erhält jede/r beliebige 11 Karten.
7. Die Jokerkarten können ebenfalls beliebig nach dem Mischen gezogen oder ausgeteilt werden. Jede/r erhält 2 Karten. Sie können **NICHT** mehrfach verwendet werden.
Sollen die Chancen gerecht verteilt werden, erhält jede/r einen Positionsjoker und einen Richtungsjoker.
8. Übrige Karten werden gut durchgemischt und kommen verkehrt in den Talon.
9. Mit den ausgeteilten Karten kann offen oder verdeckt gespielt werden.
10. Jede/r Spieler/in überlegt sich nun, wie er/sie mittels der zugeteilten Karten zu seiner/ihrer Zielposition gelangen könnte – dazu ist auch manchmal ein Umweg erforderlich!!!
11. Eine völlig unbrauchbare Karte darf verkehrt unter den Talon geschoben werden. Dafür darf die oberste Karte abgenommen werden. Karten dürfen beliebig oft getauscht werden.
12. Hat jede/r Spieler/in eine Strategie zur Erreichung des Ziels ausgetüftelt, beginnt man reihum zu ziehen. Der/die jüngste Spieler/in beginnt. Jede Karte stellt einen Spielzug dar, mit dem die Figur Richtung Zielposition gezogen wird.
13. Wer als Erste/r seine Zielposition erreicht, hat gewonnen.

Spielregeln (Team) **All-In-Level (Bewegungsrichtung: nach rechts)**

1. Auflegen des Spielfeldes
2. Aussuchen der Spielfiguren für jede/n Spieler/in
3. Mischen und Austeilen oder Ziehen der Start-Zielkarten für jede/n Spieler/in
4. Positionieren der Spielfiguren an der Startposition, die Spielfigur schaut dabei nach rechts. Soll die Orientierung erleichtert werden, kann die Zielposition in der Farbe der Spielfigur mit wasserlöslichem Overheadstift eingekreist werden.
5. Mischen und Austeilen oder Ziehen aller Richtungskarten. Jede Karte kann im Spiel mehrfach verwendet werden. Jede/r Spieler/in erhält davon 2.
Bei den „drehe dich zu ...“-Karten müssen Figuren, die nicht mitspielen, vor dem Austeilen aussortiert werden.
6. Mischen und Austeilen oder Ziehen aller Positionskarten. Jede Karte kann im Spiel mehrfach verwendet werden.
 - a. Sollen die Chancen möglichst gleich verteilt werden:
 - „gehe zu ...“-Karten nach dem Aussortieren der Figuren, die nicht mitspielen: jede/r 1 Karte
 - „gehe ... er-Schritt“: jede/r 1 Karte
 - „ändere x um ...“- & „ändere y um ...“-Karten: jede/r 3 Karten
 - „gehe zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „gleite in ... Sek. zu x: ... y: ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - „setze x auf ..., setze y auf ...“-Karten: jede/r 2 Karten
 - b. Soll der Zufall entscheiden, erhält jede/r beliebige 11 Karten.
7. Die Jokerkarten können ebenfalls beliebig nach dem Mischen gezogen oder ausgeteilt werden. Sie können **NICHT** mehrfach verwendet werden. Jede/r erhält 2 Karten.
Sollen die Chancen gerecht verteilt werden, erhält jede/r einen Positionsjoker und einen Richtungsjoker.
8. Übrige Karten werden gut durchgemischt und kommen verkehrt in den Talon.
9. Mit den ausgeteilten Karten kann offen oder verdeckt gespielt werden.
10. Jede/r Spieler/in überlegt sich nun, wie er/sie mittels der zugeteilten Karten zu seiner/ihrer Zielposition gelangen könnte – dazu ist auch manchmal ein Umweg erforderlich!!!
11. **Innerhalb eines Teams dürfen Karten getauscht werden.**
12. **Nur wenn auch der Tausch innerhalb des Teams keine Lösung ermöglicht**, darf eine unbrauchbare Karte verkehrt unter den Talon geschoben werden. Dafür darf die oberste Karte abgenommen werden. Karten dürfen beliebig oft getauscht werden.
13. Hat jede/r Spieler/in eine Strategie zur Erreichung des Ziels ausgetüfelt, beginnen die Teams abwechselnd zu ziehen. Das „ältere Team“ beginnt. Die Reihenfolge innerhalb der Teams bleibt dem Team überlassen. Jede Karte stellt einen Spielzug dar, mit dem jede Figur Richtung Zielposition gezogen wird. Die Teams ziehen abwechselnd.
14. Das Team, das zuerst **alle** Spielfiguren auf der Zielposition hat, hat gewonnen.

Achtung bei ...

Positionskarten:

- „pralle vom Rand ab“
Die Spielfigur dreht sich um 180° und bleibt am Spielfeldrand stehen.
Werden „ändere x um“, „ändere y um ...“ und „gehe ... er-Schritt“ im nächsten Spielzug eingesetzt, landet die Figur nicht punktgenau.
- „gehe zu ...“
Die Spielfigur stellt sich auf die Position der benannten Figur.
Der Spielzug **könnte** für diese Figur **zurück an den Start bedeuten**, wenn diese Auflage in die Spielregeln aufgenommen wurde.
Ist dies der Fall, bekommt der/die Spieler/in (bzw. das Team) Zeit, eine neue Strategie zu entwickeln. Alle ihm/ihr zugeteilten Karten – auch die Jokerkarten – sind wieder gültig.

Richtungskarten:

- „drehe dich zu ...“
kann eine Drehung von 45° bedeuten.
Die Karte „gehe ... er-Schritt“ kann jetzt nicht mehr eingesetzt werden. Die Schrittlänge bis zum nächsten Koordinatenpunkt beträgt ~ 14,14 (Diagonale).
Abhilfe aus dieser misslichen Lage schafft ein Richtungsjoker oder eine „setze Richtung auf ...“-Karte.
- „setze Drehtyp auf ...“
 - nicht drehen
Ab dem Einsatz dieser Karte kann die Spielfigur nicht mehr gedreht werden.
Die Richtungskarten „drehe dich zu ...“, „setze Richtung auf ...“ und „drehe dich um ... Grad“ haben keinen Einfluss mehr auf die Spielfigur. Nur ein Richtungsjoker oder die Änderung des Drehtyps kann das ändern.
Positionskarten behalten ihre Gültigkeit.
 - links-rechts
spiegelt die Figur – der Spielstein muss umgedreht werden. Wird der Drehtyp darauf festgelegt, kann sie nur in Blickrichtung mit Schritten bewegt werden.
 - rundherum
erlaubt der Figur volle Bewegungsfreiheit.