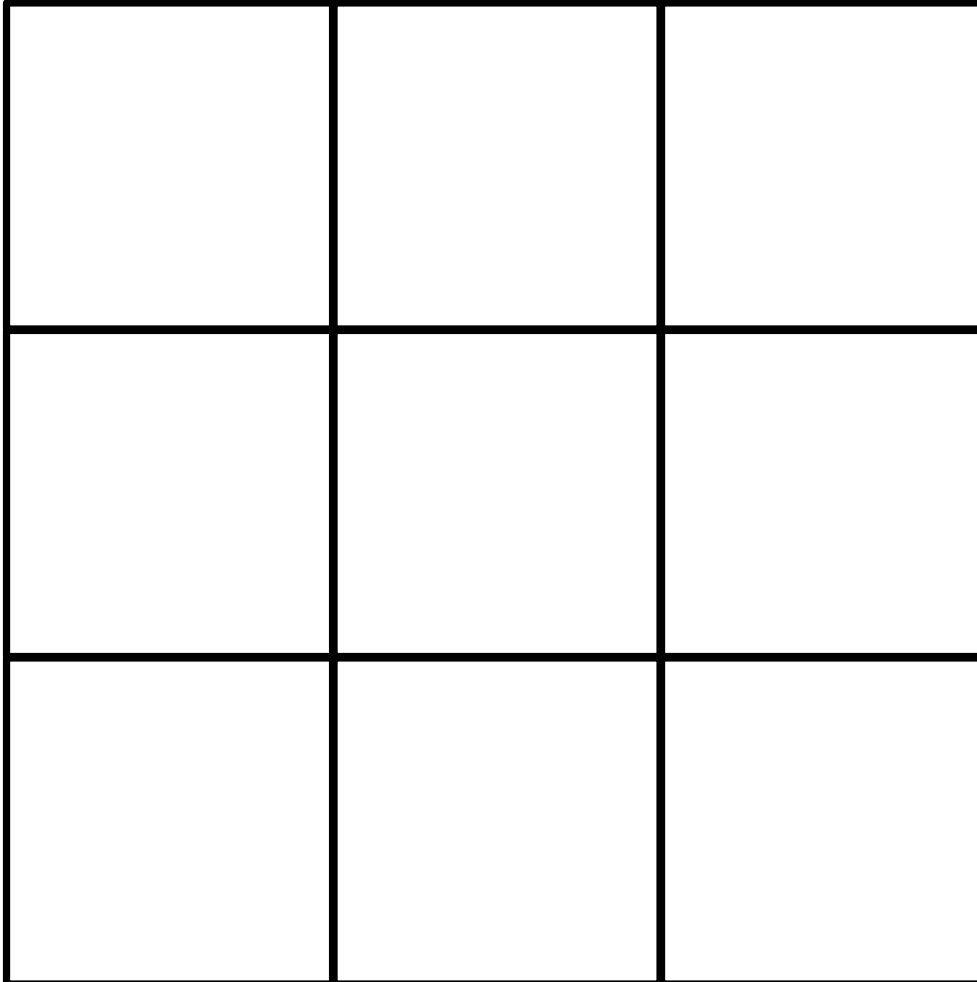


Aufgabe:

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein einfaches Schachspiel. Ein Spieler schlüpft in die Rolle des Menschen (Äffchen) und ein Spieler in die Rolle des Computers (Roboter). Schneidet Spielfiguren, Spielfeld und ggf. die farbigen Tokens aus und lest euch die Regeln auf der Rückseite des Spielfelds aufmerksam durch.

Spielt anschließend mehrere Runden! Wechselt eure Rollen dabei.

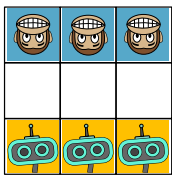


Ablauf:

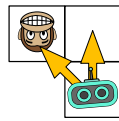
1. Der Mensch zieht zuerst.
 - ↓
 2. Prüfen, ob Mensch gewonnen hat.
 - ↓
 3. Der Computer zieht mithilfe von A1.2 bzw. A1.3.
 - ↓
 4. Prüfen, ob Computer gewonnen hat.
 - ↓ Gewinner?
- Spielfeld auf Startzustand zurücksetzen

Schlag die Roboter

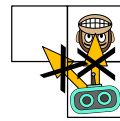
Bei dem vorliegenden Spiel handelt es sich um ein einfaches Schachspiel. Alle Figuren verhalten sich wie Bauern, d.h. sie dürfen ein Feld nach vorne gehen (wenn das Feld frei ist) oder diagonal schlagen.



Startzustand



Erlaubte
Bewegungen

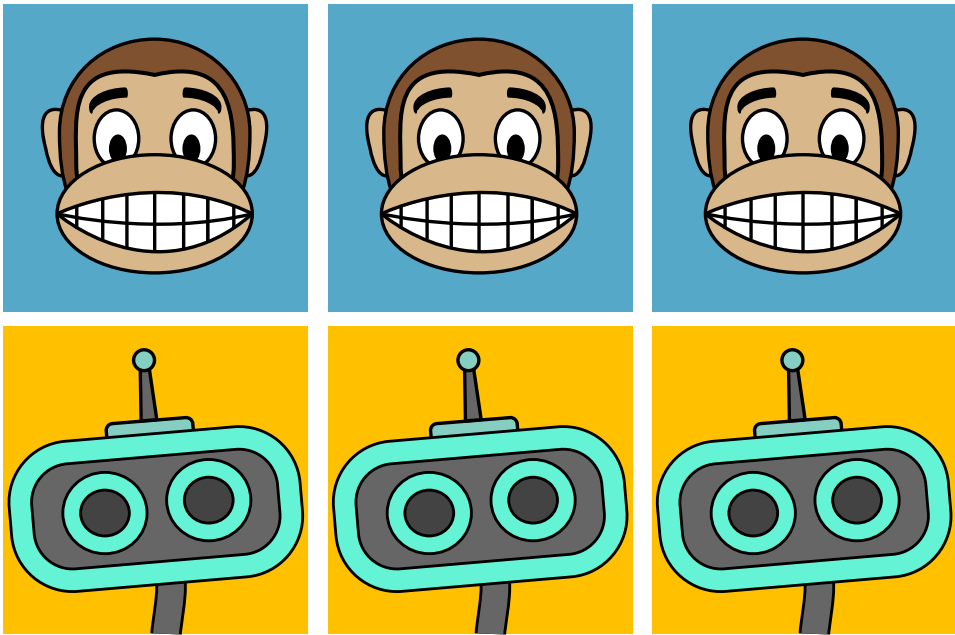
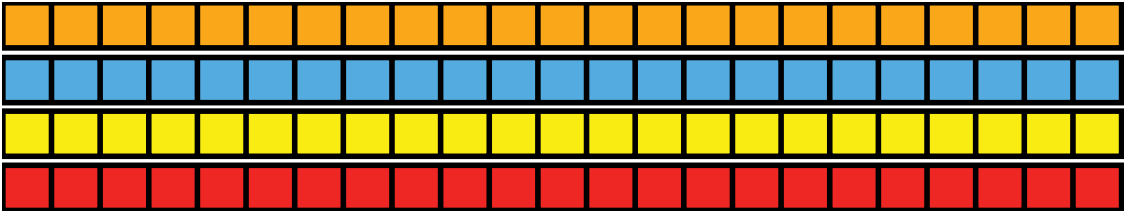


Nicht erlaubte
Bewegungen

Der menschliche Spieler übernimmt die Äffchen, der Computerspieler die Roboter. Eine Seite gewinnt das Spiel, indem sie:

- mit einer ihrer Figuren die gegenüberliegende Seite erreicht,
- alle Figuren des Gegners schlägt,
- oder sicherstellt, dass der Gegner sich in der nächsten Runde nicht mehr bewegen kann.

Der Mensch beginnt und kann sich frei gemäß der Spielregeln bewegen. Danach ist der Computer an der Reihe. Er wählt auf seinem Zettel (A1.2 oder A1.3) die passende Spielsituation aus und bewegt sich entsprechend. Anschließend ist wieder der Mensch dran. Dieses Vorgehen wird solange wiederholt, bis ein Sieger feststeht. Das Spielfeld wird auf den *Startzustand* zurückgesetzt und eine neue Partie beginnt.



Eine Entwicklung in Kooperation von der Didaktik der Informatik der FU Berlin (computingeducation.de) und der Wissensfabrik – Unternehmen für Deutschland e.V. Dieses Material stellt ein Derivat von AI Unplugged dar (CC-BY-NC, Seegeerer & Lindner)

