

„Roboter-Computer-Spiel“

Spielmaterial:

1 Würfel

1 Roboter-Spielbrett

6 „Pixel“ (Steine, Knöpfe, Bonbons...) je Mitspieler

Spielregeln:

Nacheinander wird gewürfelt.

Würfelt man eine 1, 2, 3, 4 oder 5, so legt man eines seiner „Pixel“ auf das entsprechende Feld des Roboter-Spielbrettes.

Liegt dort bereits ein „Pixel“, so darf dieses vom Feld genommen und zum eigenen Vorrat gelegt werden.

Anders ist es, wenn man eine 6 würfelt. Vom 6er-Feld darf kein „Pixel“ genommen werden. Wer eine 6 würfelt, muss von seinem Vorrat ein „Pixel“ auf das 6er-Feld legen.

Beim Spiel zu zweit:

Hat ein Mitspieler kein „Pixel“ mehr, ist die Spielrunde beendet. Die Anzahl der „Pixel“ des 6er-Feldes werden als Siegpunkte für den Spieler notiert, der am Ende im Spiel ist.

Die neue Runde kann starten.

Am besten vereinbart man vorab, wie viele Spielrunden gespielt werden.

Beim Spiel mit mehreren Mitspielern:

Man legt am besten eine Zeit fest, wie lange eine Spielrunde dauern soll und stoppt diese mit einer Sanduhr oder digitalen Stoppuhr (z. B. 5 Minuten).

Die Anzahl der „Pixel“, welche die Mannschaften nach dieser Zeit haben, werden notiert.

Auch hier gewinnt derjenige, der nach einer vorher vereinbarten Anzahl der Spielrunden die meisten „Pixel“ hat.