

## Material

---

- ▶ Die **Spielanleitung** (zwei Seiten inklusive dieser)
- ▶ Das **Spielfeld**
- ▶ Einen **Spielstein**
- ▶ Jeweils **9 Marker** in drei verschiedenen Farben.
- ▶ Jeweils einen **Würfel** in den gleichen drei Farben.

## Vorbereitung

---

Eine Spielerin ist die **Intelligenz**. Sie trifft alle Entscheidungen selbständig und sitzt der zweiten Spielerin gegenüber. Diese ist der **Automat**.

- ▶ Legt das Spielfeld zwischen Euch, so dass der Automat die Schrift richtig herum lesen kann.
- ▶ Wählt für die Züge 1, 2 und 3 jeweils eine Farbe.
- ▶ Legt auf jeden Kreis in den Kästen für die **möglichen Züge** einen **Marker** der entsprechenden Farbe.
- ▶ Bestimmt eine Startspielerin für das erste Spiel.

## Die Spiele

---

- ▶ Wechselt vor jedem Spiel die Startspielerin.
- ▶ Die Startspielerin stellt den **Spielstein** auf **Start**.
- ▶ Beide Spielerinnen machen abwechselnd Spielzüge, bis der **Spielstein** das **Ziel** erreicht.
- ▶ Die Spielerin, die den **Spielstein** auf das **Ziel** zieht, hat **gewonnen**.
- ▶ Die Regeln für die **Intelligenz** und den **Automaten** sind auf dem Regelblatt.

## Der Zug der Intelligenz

---

- 1 Die **Intelligenz** setzt den **Spielstein** ein, zwei oder drei Felder vor.
- 2 Setzt sie den Spielstein auf das **Ziel**, hat sie gewonnen und der **Automat** führt die Anweisungen für seine **Niederlage** aus (siehe unten).

## Der Zug des Automaten

---

- 1 Der **Automat** prüft, ob **Marker** in den **möglichen Zügen** in dem Feld unterhalb des **Spielsteins** sind.
- 2 Liegt dort **kein** Marker mehr, hat er **verloren**.
- 3 Liegen dort **Marker**, nimmt er für jeden einen **Würfel** der gleichen Farbe.
- 4 Er wirft die **Würfel** und nimmt den Würfel mit dem **höchsten Wert**.
- 5 Haben zwei oder mehr **Würfel** den gleichen **höchsten Wert**, würfelt der **Automat** noch einmal. Dies wiederholt er, bis nur ein **Würfel** den **höchsten Wert** zeigt.
- 6 Die Farbe des **Würfels** mit dem **höchsten Wert** ist die **Zugfarbe**.
- 7 Er versetzt den **Marker** in der **Zugfarbe** von den **möglichen Zügen** auf das Feld für den **aktuellen Zug** direkt darunter.
- 8 Der **Automat** bewegt den **Spielstein** entsprechend der **Zugfarbe** viele Felder vor.
- 9 erreicht der Spielstein das **Ziel**, hat der Automat **gewonnen**.

## Der Automat hat gewonnen

---

- 1 Er legt alle **Marker** auf den Felder für die **aktuellen Züge** zurück in die **möglichen Züge**.

## Der Automat hat verloren

---

- 1 Der **Automat** nimmt den **Marker** auf dem letzten besetzten Feld für **aktuelle Züge** aus dem Spiel, also den Stein, der am weitesten rechts liegt.
- 2 Die restlichen **Marker** auf den **aktuellen Zügen** werden zurück auf die Felder für die entsprechenden **möglichen Züge** gelegt.



