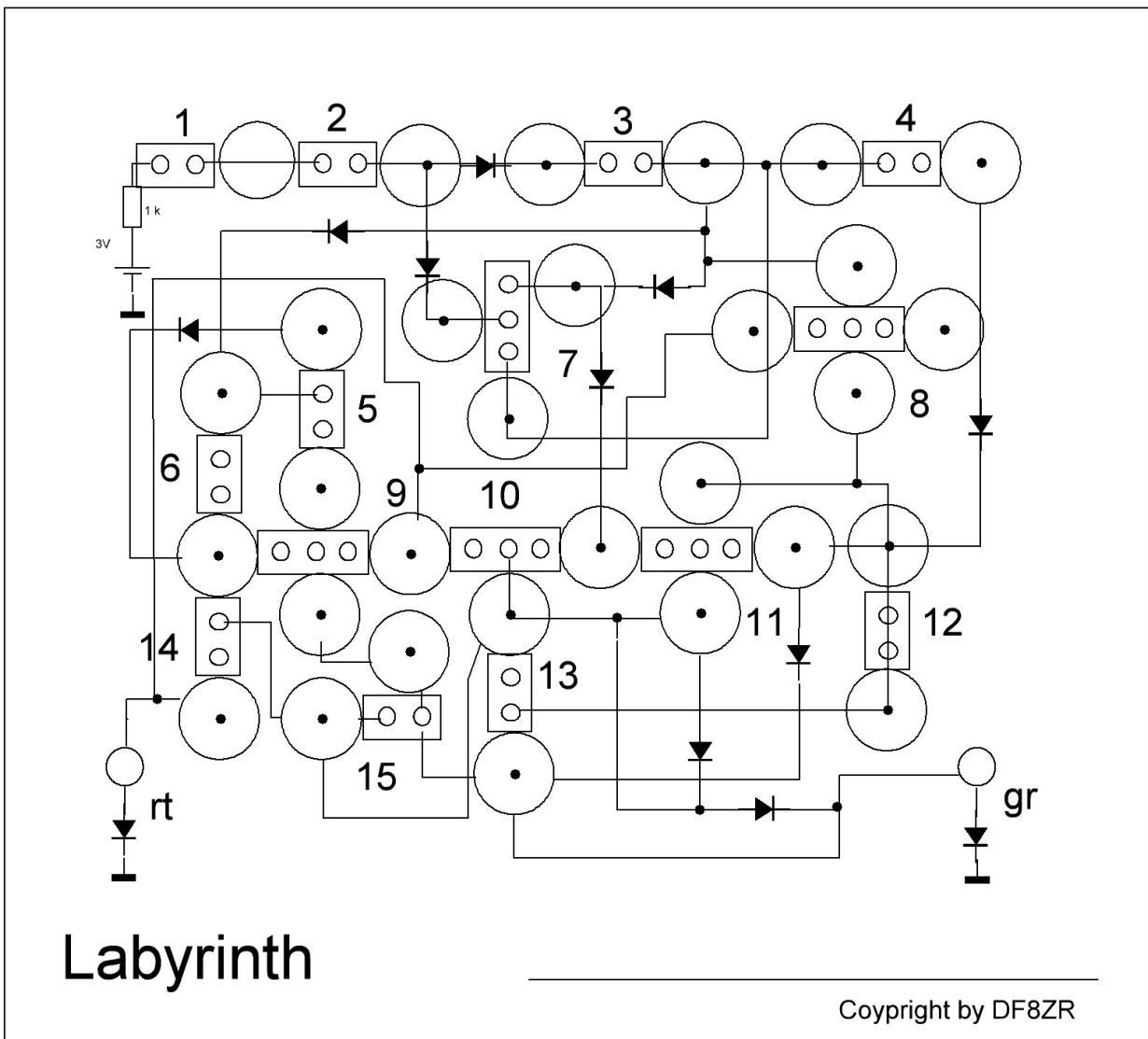


Das Labyrinth

Copyright by DF8ZR!



Wir sehen ein **Brettspiel**.

Eingeschaltet wird mit einem Jumper bei 1. Zwei Spieler dürfen abwechselnd Steckbrücken setzen. Es wird gewürfelt. Wenn ein Wert >4 fällt, muss der Spieler eine beliebige Brücke entfernen. Der direkte Weg wird durch Si-Dioden unwirksam, weil deren Flussspannungen die Betriebsspannung für die LEDs herabsetzen, sodass diese dunkel bleiben. Es muss in mehreren Zügen (Setzen der Jumper) der richtige Stromweg gefunden werden. Wer zuerst seine LED zum Leuchten bringt, hat gewonnen.

Verwendet man farbige Jumper, könnte man die Dioden darin einsetzen und dem Gegner die Wege blockieren (Variante).

Links unten ist die rote LED, rechts unten die grüne. Vor dem Spielbeginn wählt jeder Spieler seine Farbe. Kann man sich nicht einigen, entscheidet der Zufall. Wer zuerst die 6 würfelt, darf die Farbe wählen und beginnen.

Kombinationen

Natürlich lernt man beim Spiel und findet bald heraus, wo die wichtigsten Jumper zu setzen sind. Und so kann es schon nach kurzer Zeit sein, dass man die Kontaktierungen durchschaut. Dann hat das Labyrinth seinen Reiz verloren. Aber der Mensch vergisst leicht. Und so wird man sich nach einiger Zeit wieder gern der Herausforderung stellen wollen.

Ausführung

Es wird ein 3 mm dickes Sperrholzbrett mit den Maßen 13,5 cm x 13,5 cm gesägt. Unterhalb des Brettes werden zwei 15 mm dicke Holzleisten links und rechts mit Heißkleber befestigt. Anschließend wird die Vorlage oben auf das Brett geklebt. Darauf sind nur die Pfostenstecker ohne Numerierung und die Reißzwecken zu sehen. Zuerst werden die Reißzwecken durch das Holz gedrückt. Möglichst keinen Hammer verwenden. Anschließend werden die Pfostensteckerstifte unten umgebogen, sodass sie an die seitlichen Reißzwecken angelötet werden können. Die Lötstellen müssen sicher ausgeführt sein, damit eine Standfestigkeit der Pfostenstecker erreicht wird. Die durchgesteckten Stifte der Reißzwecken werden unterhalb des Brettes mit Blankdraht nach dem Schaltplan durch Löten verbunden. Dabei sind die Dioden einzufügen. Erst dann werden die beiden Batterien(-halter für Typ AA) oben und unten auf der Rückseite mit Heißkleber befestigt. Eingeschaltet wird durch das Setzen der ersten Brücke 1 oben links bewirkt. Nach dem Ende des Spielens bitte diese Brücke an eine andere Stelle setzen, damit das Spiel sicher ausgeschaltet wird. Durch die geringe Stromaufnahme wird man mit zwei Stabzellen AAA eine sehr lange Spieldauer erzielen, sodass man sie auch einlöten könnte.

Viel Spaß!

DF8ZR; im Februar 2015