

VecShip – Spielanleitung

VecShip – Alle 11 Sekunden lässt sich ein Vektor als Linearkombination darstellen.

Ziel des Spiels

Im Spiel gibt es drei verschiedene Kartentypen.



Vektorkarte, Tutorialkarte, Spielkarte

Wer zuerst eine passende Linearkombination der Vektorkarten für die aufgedeckte Spielkarte oder Tutorialkarte gefunden hat, erhält einen Punkt. Dabei ist die Lösung direkt nach Beanspruchung der Spielkarte der Gruppe zu kommunizieren und deren Korrektheit von dieser zu überprüfen.

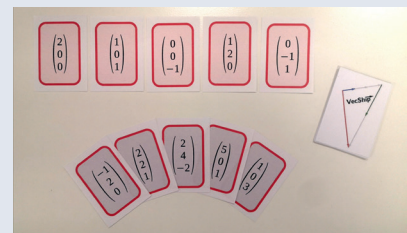
Spielvorbereitungen

- Die fünf Vektorkarten werden offen und für alle gut sichtbar auf den Tisch gelegt.
- Spiel- und Tutorialkarten werden getrennt voneinander gemischt.
- Positionieren Sie die Spielkarten verdeckt vor sich und legen Sie die Tutorialkarten, ebenfalls verdeckt, auf den Spielkartenstapel.

Die Grundregeln

Nacheinander werden einzeln Spielkarten vom Kartenstapel aufgedeckt. Wer zuerst eine passende Linearkombination der Vektorkarten für eine Spielkarte gefunden hat, bekommt die zugehörige Spielkarte und somit einen Punkt. Dabei ist die Lösung direkt der Gruppe zu kommunizieren und deren Korrektheit von dieser zu überprüfen.

Ist die genannte Linearkombination falsch, so erhält die Spielkarte die Person, die zuerst den Fehler in der genannten Linearkombination korrekt benannt hat.



Tutorial

Die Tutorialkarten dienen ausschließlich der Verständlichkeit des Spielablaufes und werden nach Ende des Tutorials aus dem Spiel entfernt. Es ist dabei von der Gruppe sicherzustellen, dass jedes Gruppenmitglied am Ende des Tutorials den Spielablauf verstanden hat.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spielkarten vom Kartenstapel gezogen wurden. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat gewinnt. Im Falle von Gleichstand kommt es zum Duell. Dabei wird von den übrigen Spielerinnen und Spielern eine Spielkarte entworfen. Wer von den Duellanten zuerst eine korrekte Linearkombination findet, gewinnt das Duell und somit das Spiel.

Lösungsbeispiele

$$\begin{pmatrix} 2 \\ 2 \\ 1 \end{pmatrix} \rightarrow \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 0 \end{pmatrix} \quad \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} 2 \\ 2 \\ 2 \end{pmatrix} = 1 \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 0 \end{pmatrix} + 1 \cdot \begin{pmatrix} 2 \\ 0 \\ 0 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} 5 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix} \rightarrow \begin{pmatrix} 2 \\ 0 \\ 0 \end{pmatrix} \quad \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} 5 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix} = 2 \cdot \begin{pmatrix} 2 \\ 0 \\ 0 \end{pmatrix} + 1 \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} -1 \\ 2 \\ 0 \end{pmatrix} \rightarrow \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 0 \end{pmatrix} \quad \begin{pmatrix} 2 \\ 0 \\ 0 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} -1 \\ 2 \\ 0 \end{pmatrix} = 1 \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 0 \end{pmatrix} + (-1) \cdot \begin{pmatrix} 2 \\ 0 \\ 0 \end{pmatrix}$$