

ORDO

Spielraum für Verstand und Logik

Bei Ordo handelt es sich um ein Spiel, bei dem das logische Denken den Vorteil bringt. Bei Ordo soll eine versteckte Molekülstellung ermittelt werden. Man erreicht dies durch Strahlen, die von einem Forscher... , doch mehr soll an dieser Stelle noch nicht verraten werden, **dazu gibt es schließlich die**

Spielregel

Zu Ordo gehören:

32 Strahlenmarkierungs-Kegel

5 rote Kugeln (Atome)

1 Block zum Notieren des geheimen Moleküls (Ordoblock)

1 Experimentierbrett (Spielfeld) und eine

Spielregel, die Sie gerade in der Hand halten

Spielziel:

Der Forscher (Spieler B) muß ein vom "Molekülbauer" (Spieler A) entwickeltes Molekül, bestehend aus vier Atomen in der "Jungforscherversion" und aus fünf Atomen in der "Expertenversion" auf Grund erhaltener Informationen aufbauen und auf dem großen Experimentierbrett (Spielfeld) wiedergeben.

Spielverlauf

Spieler A "baut" das Molekül, welches Spieler B rekonstruieren soll. Die Lage der (zunächst) vier Atome wird von Spieler A auf dem Ordo-Block eingetragen, indem er vier beliebige Quadrate mit einer Markierung versieht. Um nun die Stellung der vier Atome herauszufinden schickt der Forscher (Spieler B) Strahlen durch das Experimentierbrett. Spieler A ersetzt in diesem Spiel sämtliche benötigten Meßgeräte. B meldet A die Stelle der Strahlen-Eingabe, indem er nur die Nummer des Feldes nennt, an dem er den Strahl in das Feld schicken will. A antwortet, nachdem er den Strahlenweg auf seinem Molekülblock nachvollzogen hat, **mit** der Nummer des Austrittsfeldes oder mit dem Wort "absorbiert".

Doch bei der Messung muß er sehr gewissenhaft sein. Falls ihm doch mal ein Fehler unterläuft (den man ihm am Runden-Ende nachweisen kann!) wird die Runde wiederholt und der Molekülbauer bekommt fünf Strafpunkte zu seinem Punktestand hinzugezählt.

Spieler B kennzeichnet nach den Informationen das Experimentierbrett und nimmt dabei die vier Kugeln zu Hilfe, die ihm die mögliche Lage der Atome verdeutlichen sollen. Diese Kugeln kann er beliebig auf seinem Experimentierbrett hin und her legen. So schickt er Strahl auf Strahl durch das Experimentierfeld und erhält auf diese Art ein Bild der Stellungen der Atome. Ist er sicher, den Molekülaufbau gefunden zu haben, legt er die Kugeln in die entsprechenden Felder. Die zwei Spieler vergleichen jetzt die Aufzeichnungen auf dem Ordblock mit dem Experimentierbrett und gehen zur Punktwertung über. Danach werden die Rollen getauscht und die nächste Runde beginnt.

Die Strahlenwege

Befände sich kein Atom auf dem Brett, so würden die Strahlen gerade über das Feld laufen und an der dem Eingabefeld gegenüberliegenden Seite wieder austreten. Zum Beispiel: Eingabe auf 4-Austritt bei 21. Die Strahlen laufen immer gradlinig, nie diagonal! Interessant wird es erst, wenn ein Strahl von einem Atom beeinflusst wird.

Ein Strahl verschwindet:

Der eingegebene Strahl von Punkt 19 trifft in der Abbildung 1 genau auf ein Atom und wird auf Grund der Eigenschaften des Atoms geschluckt (absorbiert). Der Molekülbauer gibt nur die Information "absorbiert". Der Forscher markiert dies durch einen schwarzen Kegel an der Eingabestelle.

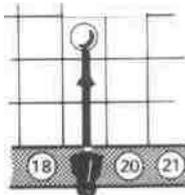
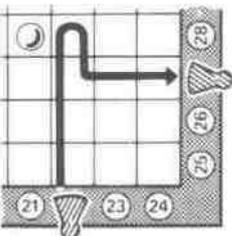


Abb. 1

Ablenkung eines Strahls:

Der Eingabestrahl gerät auf seinem Weg in den Einflußbereich eines Atoms, wird aufgefangen, in seinem Weg umgekehrt, ein Feld zurückgeworfen und danach rechtwinklig vom Atom weggeschleudert. Der Molekülbauer nennt die Stelle des Strahlenaustritts, der Forscher kennzeichnet Eingabe und Austrittsstelle durch zwei gleichfarbige Kegel (nicht schwarz oder weiß benutzen!) Sehen Sie sich die Abbildung 2 an, es ist nicht so ganz einfach. Beachten Sie den Umkehrreffekt, der direkt neben dem Atom auftritt. Lesen Sie nicht weiter, bevor Sie sich das Ablenkungsverhalten des Strahls genau eingeprägt haben.



So, alles klar? - Dann weiter:

Abb. 2

Reflektion

Zwei Atome bilden ein gleich starkes Kraftfeld. Der Strahl wird nur umgekehrt, aber nicht abgelenkt. Er tritt somit an der Eingabestelle wieder aus. Diese Information wird durch einen weißen Kegel gekennzeichnet:

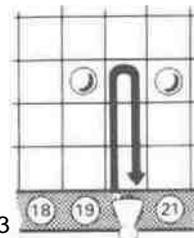


Abb. 3

Sonderform der Reflektion:

In Abbildung 4 ist eine Reflektion an der Kante dargestellt. Der Eingabestrahler bei 20 gerät direkt in den Einflußbereich eines Atoms und wird streng nach obiger Regel zuerst aufgefangen, dann umgedreht, zurückgeworfen und um 90 Grad abgelenkt. Doch hier wird er nur zurückgeworfen. Die Ablenkung würde ja sonst außerhalb des Spielfeldes erfolgen. Deshalb gibt der Molekülbauer nur das Austrittsfeld 20 an und der Forscher stellt, wie bei der **Reflektion**, einen weißen Kegel auf das Feld Nr. 20.

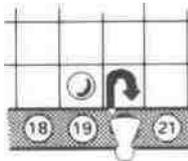


Abb. 4

Verschlucken während der Reflektion:

Würde in Abbildung 5 Atom B nicht existieren, liefe der Strahl entlang der gepunkteten Linie. Doch auf Grund des Auffangeffektes wird der Strahl von B absorbiert. Der Forscher erhält nur die Information "absorbiert", was er durch einen schwarzen Kegel kennzeichnet.

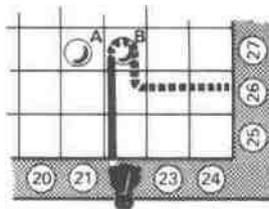


Abb. 5

In den bisher fünf Abbildungen und sechs Regeln werden alle möglichen Strahlenwege erklärt. Natürlich können Kombinationen der Regeln auftreten und ein Strahl kann mehrmals abgelenkt werden, schließlich austreten oder vorher verschwinden. Der Molekülbauer wird dementsprechend eine Atomstruktur bilden, die möglichst schwer zu erforschen ist.

In der nächsten Abbildung sind nochmal alle möglichen Strahlenwege zusammengefaßt.

Beachten Sie:

Um die Abbildung 6 einfach und übersichtlich zu halten, wurden die U-Kurven des Auffangeffektes nicht eingezeichnet. Im Spiel **müssen** Sie aber mitgedacht werden, sonst können erhebliche Schwierigkeiten auftreten.

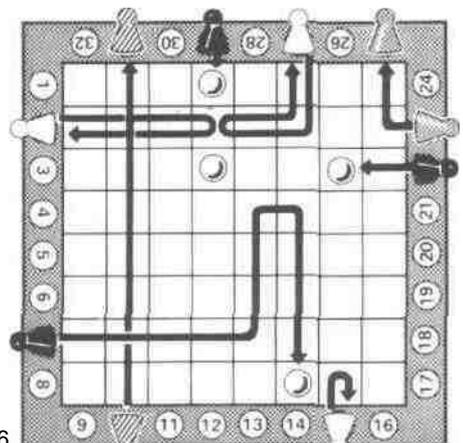


Abb. 6

Die Punktbewertung:

Es liegen vier Kugeln auf dem Experimentierfeld. Die Spieler vergleichen die Stellungen der Atome mit den auf dem Ordo-Block eingezeichneten. Folgende Punktwertung kommt zur Anwendung:

jede falsch gelegte Kugel (Atom) 5 Punkte
und jeder Kegel 1 Punkt für den Forscher (Spieler B)

Hat der Molekülbauer eine falsche Information über einen Strahlenweg gegeben, wird **die** Runde wiederholt, nur der Melekülbauer erhält 5 Punkte angeschrieben.

Derjenige, der nach einer vorher vereinbarten Satzzahl die wenigsten Punkte aufweist, ist Sieger (Satz = 2 Runden)

Zusammenfassung:

Forscher

schickt Strahlen
steckt Kegel
macht sich ein **Bild von der Lage der Atome**

Molekülbauer

kennt die Stellung der Atome (Ordoblock)
gibt nur Informationen über Verschwinden (Absorbtion) und Nummer des Austrittsfeldes von Strahlen.

Markierung der Strahlenwege

Absorbiert — schwarzer **Kegel**
Reflektiert (Eingabe-Feld ist Austritts-Feld) • weißer Kegel
Abgelenkt (Eingabe-Feld ist verschieden **vom Austritts-Feld**) = zwei **gleichfarbige Kegel**

Sie sind nun schon nach wenigen Sätzen ein guter Forscher geworden und nun wird es Zeit, Sie zum **Experten** auszubilden. Dazu werden fünf Atome eingezeichnet, die gefunden werden müssen. Dadurch wird der Schwierigkeitsgrad sehr angehoben.

Es ist möglich, ein Atom zu "verstecken", so daß es nicht mit Strahlen in Kontakt kommen kann. Doch dieses versteckte Atom können Sie durch seine Abwesenheit an den anderen sonst möglichen Stellen des Spielbretts erkennen. Sollte es in der Endphase des Spiels vorkommen, daß die Markierungskegel nicht ausreichen, nehmen Sie einfach Kegel vom Spielbrett, die den Strahlenweg bei einem schon sicher erkannten Atom kennzeichnen aber berücksichtigen Sie diese Kegel bei der Punkteberechnung mit!

Doch genug der klugen Regeln und Ratschläge. Spielen Sie Ordo und Sie werden es sicher schätzen lernen.



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parker-Spiele und Spielzeug Klöcknerstraße 1 6054 Rodgau 3