

Alcatraz

NL SPELREGELS

Alcatraz is een ruimtelijk denkspel met een extra 4de dimensie, namelijk "de tijd". Wil je ontsnappen uit deze gevangenis, dan moet je op het juiste moment op de juiste plaats zijn. De bewakers houden afwisselend een andere zone van de gevangenis in het oog. Door voortdurend naar een andere onbewaakte zone te sluipen, kan je de ladder bereiken zonder dat de bewakers je op hun monitors te zien krijgen.

1 STARTEN

- Kies een opdrachtkaart en leg deze in de gevangenis. Plaats daarop de muren zoals aangeduid.
- Plaats je gevangene op het grijze vak met het nummer en hang in het andere grijze vak de ladder over de muur.
- Draai aan de schakelaar totdat de rode monitor zichtbaar is.

2 SPELEN

Afwisselend verplaats je je gevangene en verander je de kleur van de monitor:

- Je gevangene mag telkens 1, 2 of 3 stappen zetten (horizontaal of verticaal).
- Nadat je je gevangene verplaatst hebt, moet je de schakelaar 1 stap verder draaien in de richting van de pijl. De opeenvolging van de monitors op de schakelaar is telkens dezelfde, namelijk RGB (rood-groen-blauw-rood ...).
- Je gevangene mag zich op geen enkel moment in een vak bevinden dat dezelfde kleur heeft als de monitor, omdat hij dan gezien wordt door de bewakers!

3 OPLOSSING

Je hebt de oplossing gevonden wanneer je het grijze vak met de ladder bereikt. Elke opdracht heeft maar één juiste oplossing. Het is echter altijd mogelijk om langere oplossingen te vinden door extra rondjes te lopen.

TIPS

- Let goed op in welk vak je je laatste stap zet, voordat je aan de schakelaar draait. Een onbewaakte zone kan op dat moment veranderen in een bewaakte zone!
- Als je vast komt te zitten, begin dan altijd opnieuw bij de start om te vermijden dat je je gevangene of de schakelaar op de verkeerde kleur zet.
- In dit spel is elke stap belangrijk en een fout vlug gemaakt. Probeer daarom je opdracht nog een keer te spelen, alvorens naar de oplossing in het boekje te kijken. Je kan ook het spel met 2 spelen. De ene speler (bewaker) kan dan de andere speler (gevangene) controleren.

