

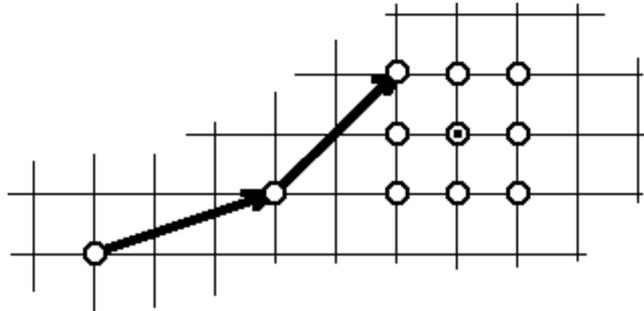
Autorallye

Geschwindigkeit ist eine gerichtete Größe, wie sich an diesem Autorennspiel nachvollziehen lässt.

Diese kann somit durch einen Vektor dargestellt werden.

Anleitung

- ❖ Das Los entscheidet über die Startreihenfolge. Jeder Spieler startet mit einem Einheitsvektor. Dieser entspricht der Anfangsgeschwindigkeit.
- ❖ Du darfst nun den Geschwindigkeitsvektor je nach Beschleunigungswunsch variieren, und zwar folgendermaßen: Füge genau deinen vorigen Vektor an den letzten Zielpunkt an. So erhältst du einen neuen Endpunkt. Als neuen Zielpunkt darfst du nun entweder diesen neuen Endpunkt wählen oder einen der 8 benachbarten Kreuzungspunkte des Rasters *innerhalb der Bahn* - ausgenommen, am gewünschten Zielpunkt befindet sich gerade das Auto des Gegners. Beispiel:



- ❖ **ACHTUNG!** Wenn es dich aus der Fahrbahn schleudert, musst du in der nächsten Runde aussetzen und vom letzten noch innerhalb der Fahrbahn liegenden Gitterpunkt mit einem Einheitsvektor - allerdings beliebiger Richtung - neu beginnen.
- ❖ #Gewinner ist, wer zuerst im Ziel landet.

