

RUSH HOUR

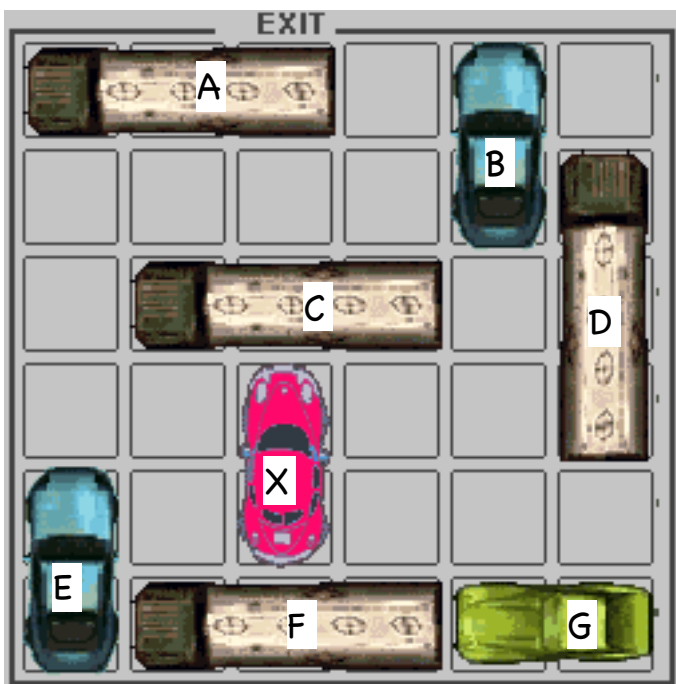
Das Kunststoff-Spielbrett von "Rushhour" besteht aus 6 x 6 Feldern mit einem Rahmen drumherum. In diesem Rahmen gibt es eine Lücke (EXIT), aus der man das rote Auto (X) herausfahren muss.

Ziel des Spiels ist es, das rote Auto durch vor- oder zurückschieben der Wagen durch die Lücke im Rahmen aus dem Spielbrett zu lotsen.

Versuche, die nötigen Manövrierbewegungen zu notieren, indem du folgende Abkürzungen brauchst:

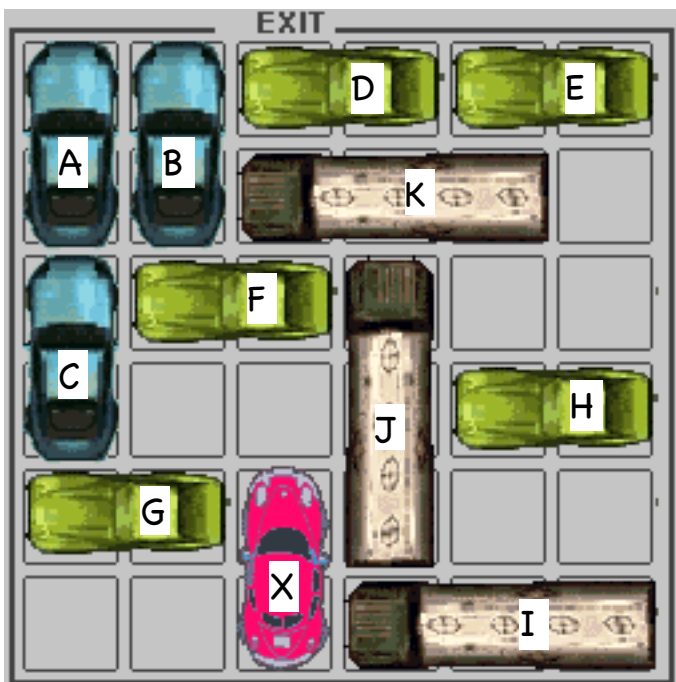
1. Buchstabe des Wagens, der bewegt werden soll
2. Richtung, in welche der Wagen geschoben werden soll (O = nach oben, U = nach unten, R = nach rechts, L = nach links)
3. Anzahl Felder, um welche der Wagen verschoben werden soll

„BU3“ heisst also zum Beispiel, dass der Wagen B drei Felder nach unten fahren soll.



Bewegungen:

- 1.)
 - 2.)
 - 3.)
 - 4.)
-



Bewegungen:

- 1.)
 - 2.)
 - 3.)
 - 4.)
-