



## REGELN FÜR DIE BERECHNUNG DES PUNKTESTANDES UND DES SPIELENDEN (IM PLENUM)

<p>SPIEL OHNE ZEITMESSUNG</p>	<p>Ziel des Spiels ist es, alle Rätsel zu lösen und die 15 Biografien zu entschlüsseln, damit die Ausstellung "Visibles" in die ganze Welt übertragen werden kann. Zu diesem Zweck muss die Klasse berechnen, ob es ihr gelungen ist, genügend Informationen zu sammeln, damit die Ausstellung stattfinden kann. Die Berechnung erfolgt folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zählt die Anzahl der Fehler, die in jeder Biografie gemacht wurden. Jeder gemachte Fehler wird mit 5 Punkten bewertet.</li><li>• Zählt die Anzahl der Hinweise, die für jede Biografie zusätzlich benötigt wurden. Für jeden verwendeten Hinweis gibt es 10 Punkte.</li><li>• Zählt die Anzahl der falschen End-Codes. Für jeden falschen End-Code gibt es 15 Punkte.</li><li>• Wenn die Gesamtpunktzahl zwischen 0 und 175 Punkten liegt, wurde das Ziel des Spiels erreicht!</li><li>• Wenn mehr als 175 Punkte vorliegen, hat die Klasse es leider nicht geschafft. Es ist aber möglich die falschen Rätsel zu wiederholen, um Punkte abzuziehen und das Ziel des Spiels so doch noch zu erreichen.</li></ul>
<p>SPIEL MIT ZEITMESSUNG</p>	<p>Ziel des Spiels ist es, alle Rätsel zu lösen und die 15 Biografien in weniger als 300 Minuten zu entschlüsseln, damit die Ausstellung "Visibles" in die ganze Welt übertragen werden kann. Zu diesem Zweck muss die Klasse die Gesamtzeit berechnen, die für die Lösung aller Rätsel benötigt wurde. Die Berechnung erfolgt folgendermaßen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zählt die Zeit, die für die Lösung jeder Biografie benötigt wurde und addiert alle Zeiten zu einer Gesamtzeit.</li><li>• Zählt die Anzahl der Fehler, die in jeder Biografie gemacht wurden. Jeder Fehler erhöht die Zeit, die zum Lösen jeder Biografie benötigt wurde um 10 Sekunden.</li><li>• Zählt die Anzahl der Hinweise, die für jede Biografie benötigt wurden. Jeder verwendete Hinweis erhöht die Zeit, die zur Lösung jeder Biografie benötigt wurde, um 30 Sekunden.</li><li>• Zählt die Anzahl der falschen End-Codes. Jeder falsche End-Code erhöht die Zeit, die zum Lösen jeder Biografie benötigt wurde um 1 Minute.</li><li>• Wenn alle 15 Biografien in 300 Minuten oder weniger gelöst werden konnten, wurde das Ziel des Spiels erreicht!</li><li>• Wenn die Klasse mehr als 300 Minuten benötigte, wurde das Ziel leider nicht erreicht. Es ist aber möglich die falschen Rätsel zu wiederholen, um Minuten abzuziehen und das Ziel des Spiels so doch noch zu erreichen.</li></ul>