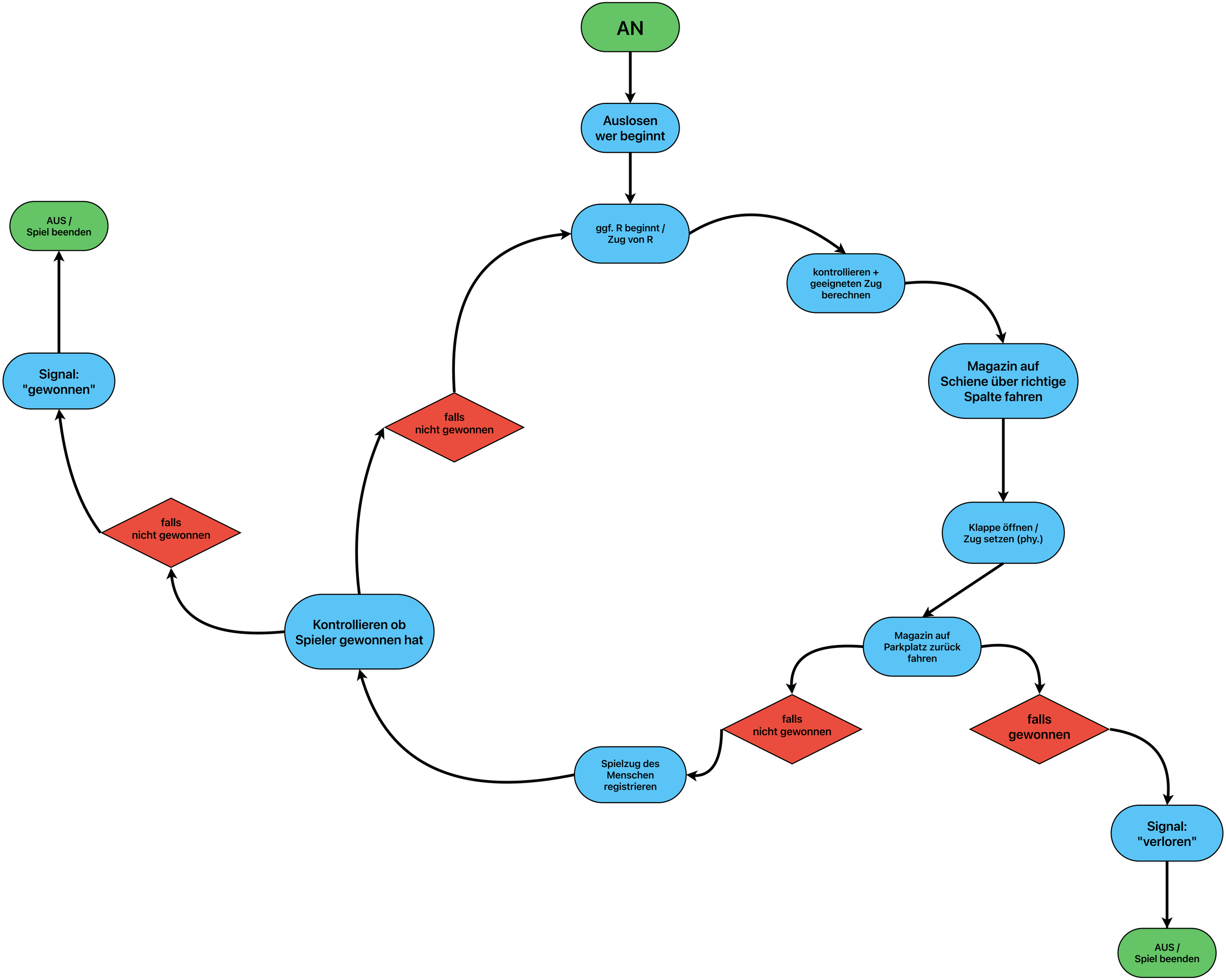
AN
Auslosen
wer beginnt
ggf. R beginnt /
Zug von R
kontrollieren +
geeigneten Zug
berechnen
Magazin auf
Schiene über richtige
Spalte fahren
Klappe öffnen /
Zug setzen (phy.)
Magazin auf
Parkplatz zurück
fahren
falls
nicht gewonnen
falls
gewonnen
Spielzug des
Menschen
registrieren
Kontrollieren ob
Spieler gewonnen hat
falls
nicht gewonnen
falls
nicht gewonnen
Signal:
"gewonnen"
AUS /
Spiel beenden
Signal:
"verloren"
AUS /
Spiel beenden