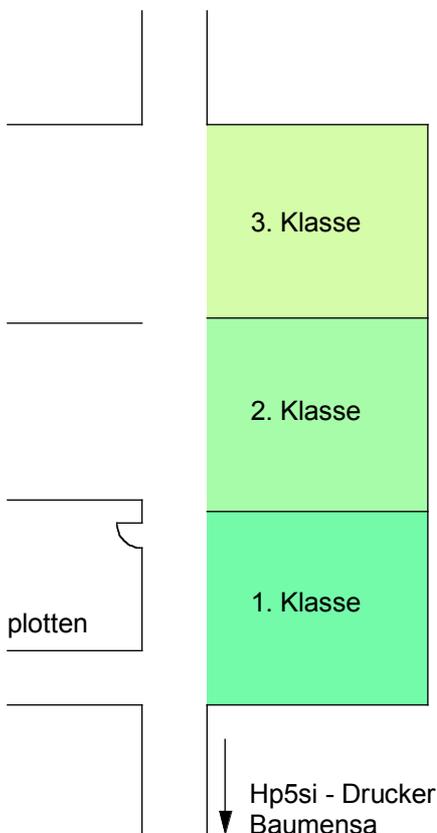


1. Spielphase: während der ersten Woche sind alle Spieler gleichberechtigt. Mit der Basisausrüstung von einem Arbeitstisch, einem Holzstuhl und einem Korpus haben alle die selben Voraussetzungen um Punkte auf ihrem Konto zu verbuchen. Am Ende dieser Woche wird der Zeichensaal umgestellt, in die drei Klassen eingeteilt und den Glücklichen zusätzliches Material zur Verfügung gestellt.

schematischer Grundriss  
Zeichensaal HIL - F40



3. Klasse:  
 - Basisausrüstung für jeden Spieler (1 Arbeitstisch, 1 Holzstuhl, 1 Korpus)  
 - Grosse Distanz zu Plotterraum, Hp5si - Drucker, Baumensa.  
 - 30 Studenten und mehr

2. Klasse:  
 - Erweiterte Ausrüstung für jeden Spieler (1 Arbeitstisch, 1 Polsterstuhl, 2 Korpi)  
 - Mittlere Distanz zu Plotterraum, Hp5si - Drucker, Baumensa.  
 - 20 Studenten

1. Klasse:  
 - Komplett - Ausrüstung für jeden Spieler (2 Arbeitstische, 1 Polsterstuhl, 2 Korpi und Stellwände)  
 - Kleine Distanz zu Plotterraum, Hp5si - Drucker, Baumensa.  
 - 10 Studenten

schematischer Grundriss  
Zeichensaal HIL - F40