

Kripo Kaufbeuren: Täter und Opfer auf der Spur

Anleitung für Labyrinthkonstrukteurinnen

Du kannst ohne Mühe selbst ein Labyrinth entwerfen, wenn du dich an die folgende Schablone hältst. Wichtig ist dabei die Trennzeile zwischen Karte und Fußnoten, die aus *einem einzigen Minuszeichen* besteht. In den Fußnoten steht hinter **e**: der Einleitungstext, hinter **1**: die Aussage des ersten Zeugen, hinter **k**: die Kerzenzahl und hinter **b**: die Brenndauer der Kerze in deiner Hand.

Beispiel:

```
@.....###F.#4#####  
#####...9...#.#F..7K#  
#1....#..#2...#5#.#.#.  
###..F.####.#.....##  
##..####...##.#.#.#.8#  
#K.T...L..#3...#6...##  
#####
```

-

```
e:Finde zwei Entfuehrte und einen Taeter. Pass  
  aber auf, dass Dir Deine Kerzen nicht ausgehen.  
1:"Hallo."  
2:"Ich habe nichts gesehen und nichts gehoert."  
3:"Hallo, hallo!"  
4:"Ich habe eine Person gesehen, sie ist schwarz  
  und gross und ist hier hinten weitergelaufen."  
5:"Schnell, ich habe ihn dort hinten  
  in der Ecke mit einem Messer laufen sehen."  
6:"Hilfe! Bitte hol schnell Hilfe!  
  Ich habe mich so erschrocken,  
  als ich diese duistere Gestalt gesehen habe!"  
7:"Peace Bro!"  
8:"Gut, dass du kommst! Hier lang ist er gelaufen."  
9:"Pass auf, wenn du hier um die Ecke biegst,  
  er koennte gefaehrlich sein!"
```

Einzelsymbole:

@	Der Eingang
.	Ein Leerraum
#	Eine Wand
T	Der Täter
L	Ein Opfer
F	Ein Kumpane
1 ... 9	Einer von 9 möglichen Zeugen
K	Eine Kerze
N W S O	Ein anderer Spielbeginn im Labyrinth als der Eingang. Angegeben ist die Blickrichtung. (Westen ist oben.)