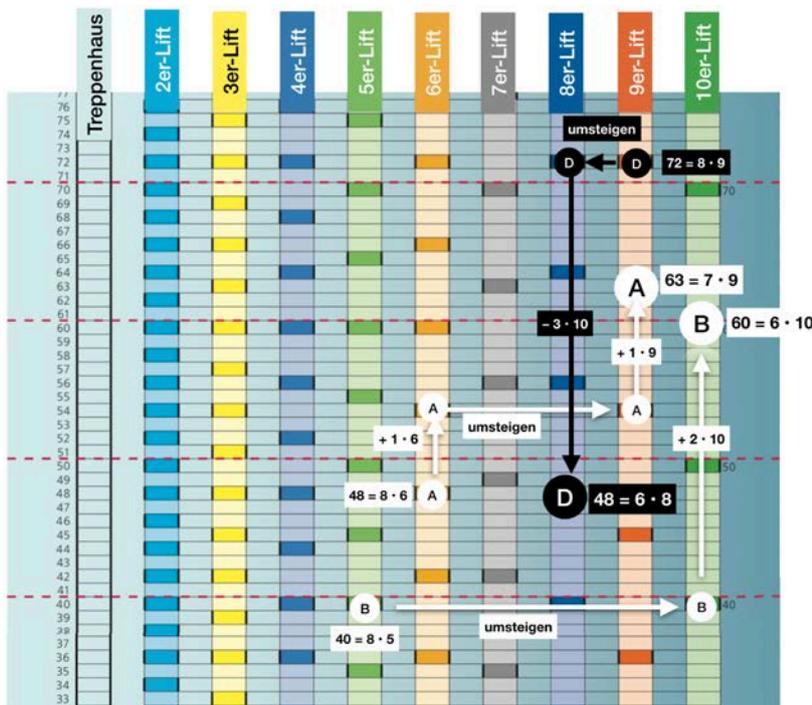


Mögliches, kommentiertes Spielszenario

A nutzt ihre 3 Bewegungen wie folgt: Sie fährt mit dem 6er-Lift einen Halt in das 54. Stockwerk (+ 1 · 6), steigt dann in den 9er-Lift um und fährt damit einen Halt in das 63. Stockwerk. Damit ist der Dieb gezwungen, den Lift zu wechseln, da er ja sonst im 63. Stockwerk auf A treffen würde.



Dabei bedeutet $7 \cdot 9$, dass der 9-er Lift das 7.te-mal hält. Die Sprechweise $7 \cdot 9$ (er) Stockwerke impliziert, dass sich die Person im 9er-Lift befindet. B steigt seinerseits auf den 10er-Lift um und fährt 2 Halte nach oben.

Jetzt ist der Dieb an der Reihe. Er versucht, nach unten zu gelangen ohne den Detektiven zu begegnen. Er würfelt 4 und darf daher vier Bewegungen ausführen. Er steigt auf den 8er-Lift um und fährt drei Halte nach unten.

Die Detektive und der Dieb protokollieren jeweils selbstständig, jedoch auf das gleiche Blatt. Untenstehend ist das [Protokoll](#) der ersten Spielrunden abgebildet.

	Detektiv A immer 3 Bewegungen			→ ↑ ↓	Detektiv B immer 3 Bewegungen			→ ↑ ↓	Dieb/Diebin D Anzahl Bewegungen würfeln			→ ↑ ↓	Würfel
	Stockwerk	Halte	Lift		Stockwerk	Halte	Lift		Stockwerk	Halte	Lift		
Start	48	8	6		40	8	5		72	8	9		
1. Runde	54	9	6	↑ +1	40	4	10	→	72	9	8	→	⋮
	54	6	9	→ 6er	60	6	10	↑ +2	48	6	8	↓ -3	
	63	7	9	↑ +1									
2. Runde	36	4	9	↓ -3	40	4	10	↓ -2					
					40	5	8	→					

In der zweiten Runde versuchen A und B, den Dieb auf seinem neuen Standort (48 im 8er-Lift) zu fangen. A fährt vom 63. Stockwerk aus 3 Halte nach unten und kommt auf dem 36. Stockwerk zu stehen. Von dort kann er im nächsten Zug auf einige andere Lifte umsteigen. B steht besser: Er kann in seinem nächsten Zug 2 Halte nach unten fahren und auf den 8er-Lift umsteigen. Somit wird B der Fluchtweg mit dem 8er-Lift versperrt. Dann ist wieder der Dieb an der Reihe.

Es wird gespielt, bis der Dieb auf dem Parterre angekommen ist und somit durch die Eingangstür entkommen kann oder bis A oder B ihn auf einem Stockwerk im selben Lift stellen.

Im nächsten Spiel werden die Rollen getauscht. Dieb wird, wer den Dieb gefangen hat oder ihm bei Spielschluss am nächsten war.