

Schatzsuche im Labyrinth

NEUES SPIEL

BESTENLISTE (0)

Ziele im Labyrinth

- ☐ Finde den Schatz*
- ☐ Finde den Ausgang*

*INFO: Werden die Ziele nicht gefunden, gibt es pro Ziel +10 Bewegungspunkte Strafe beim vorzeitigen Beenden des Spiels.

Bewegungen

0

SPIEL BEENDEN

BESTENLISTE (0)

Ziele im Labyrinth

- ☐ Finde den Schatz*
- ☐ Finde den Ausgang*

*INFO: Werden die Ziele nicht gefunden, gibt es pro Ziel +10 Bewegungspunkte Strafe beim vorzeitigen Beenden des Spiels.

⌘ Bewegungen

0

SPIEL BEENDEN

BESTENLISTE (0)

Ziele im Labyrinth

- ☒ Finde den Schatz*
- ☐ Finde den Ausgang*

*INFO: Werden die Ziele nicht gefunden, gibt es pro Ziel +10 Bewegungspunkte Strafe beim vorzeitigen Beenden des Spiels.

Bewegungen

4

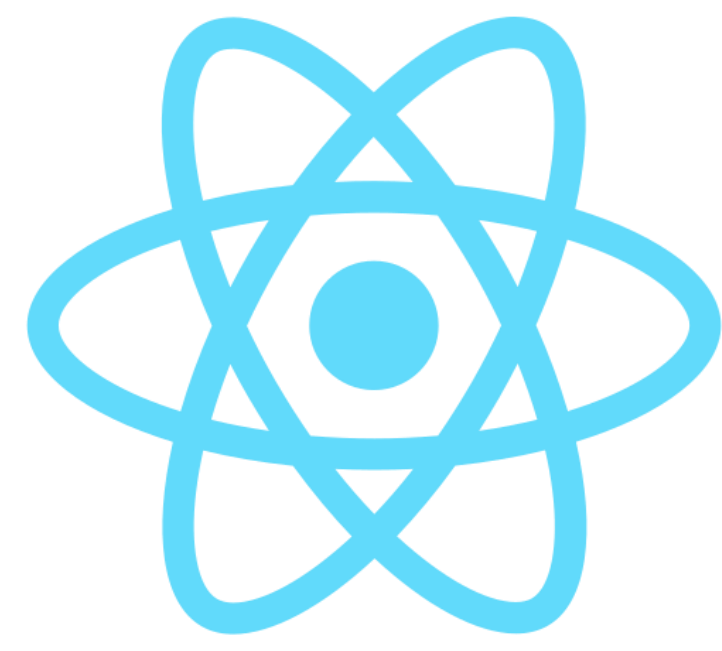
Die Schatzsuche

Suche in den Räumen den Schatz und finde den Exit im Labyrinth.
Versuche so wenig wie möglich Bewegungen zu machen.

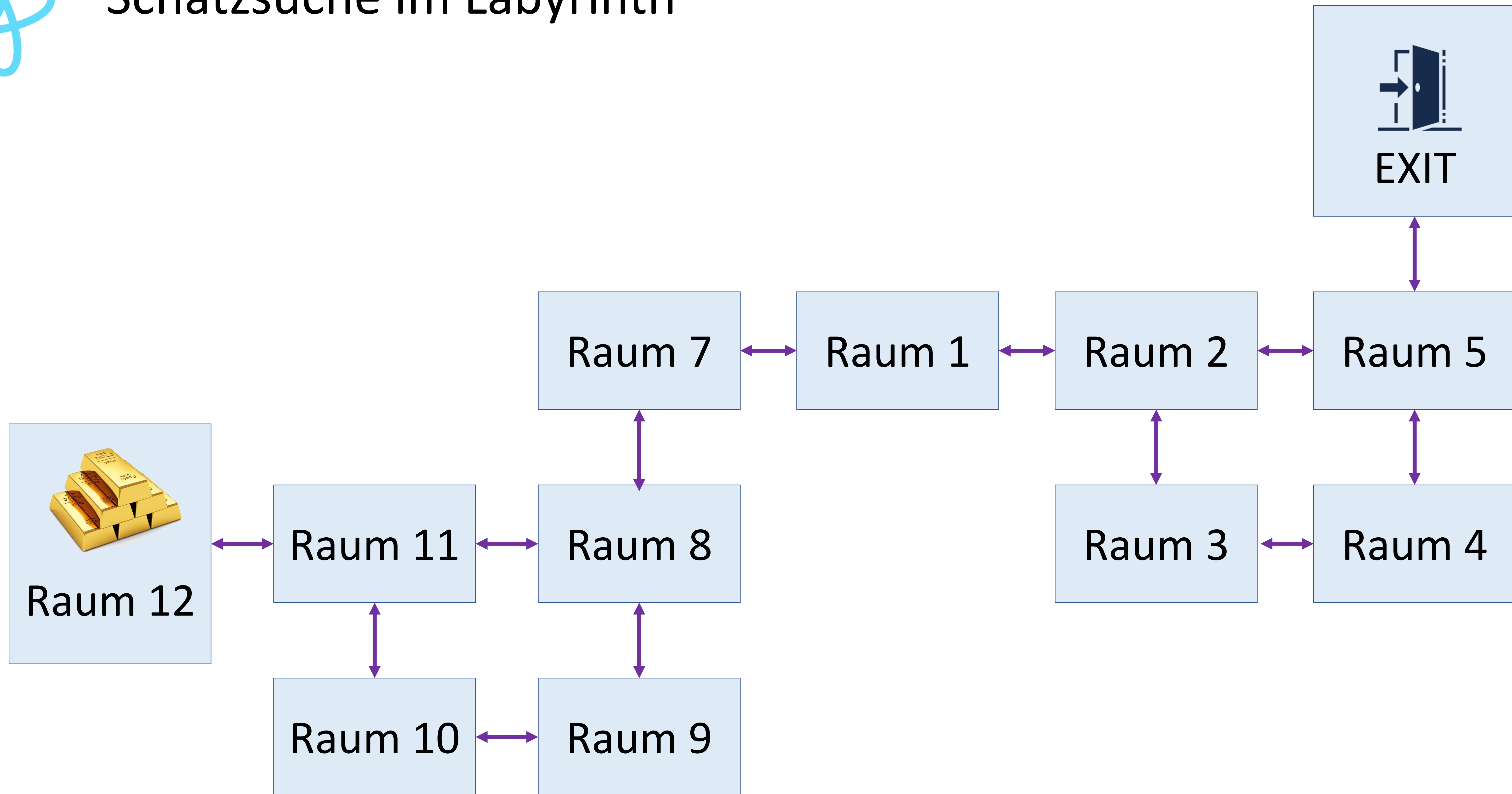
START

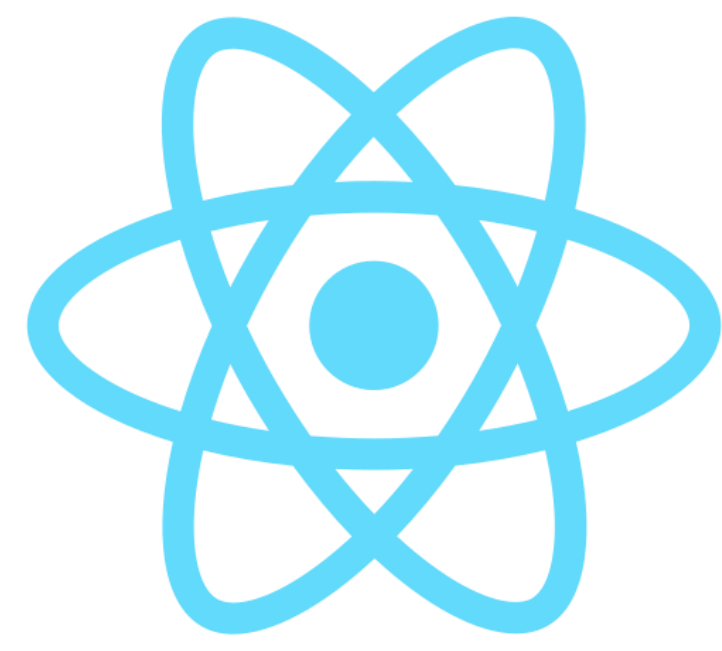
A diagram of a room layout. In the center is a white rectangular box with the text "Raum 1" and a small square icon to its left. To the left of this box is a black door icon with a white circle in the upper left corner, and next to it is a green circle containing a white left-pointing arrow. To the right of the central box is a green circle containing a white right-pointing arrow, and next to it is another black door icon with a white circle in the upper left corner. The entire diagram is set against a light gray background.

A white square with a thin black border. Inside the square, at the top, is a stack of three gold bars. Below the bars, the text "Raum 12" is written in a bold, black, sans-serif font.



Schatzsuche im Labyrinth

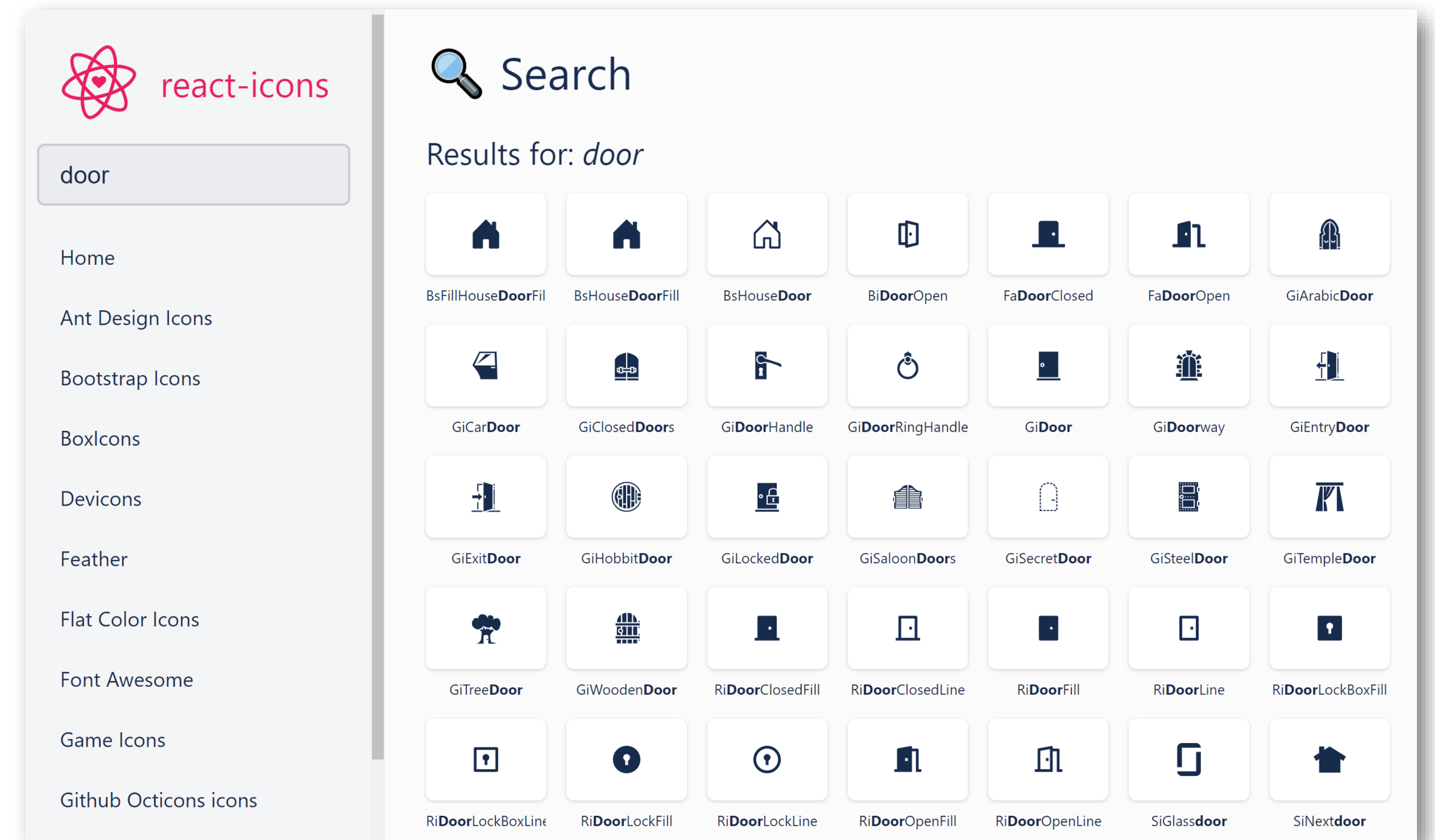




Schatzsuche im Labyrinth



```
let rooms = {  
  1: {  
    name: 'Raum 1',  
    roomnr: 1,  
    up: 0,  
    down: 0,  
    left: 7,  
    right: 2,  
    exit: 0,  
    treasure: 0  
  }  
}
```



Images

Data

Icons