

MORDGITTER

DAS GEHEIME FALLARCHIV

10 EXKLUSIVE FÄLLE + FALL X

DRUCKBARER BONUS



DIE ERMITTLUNG GEHT WEITER

A4-DRUCKAUSGABE

SO FUNKTIONIERT DAS BONUSARCHIV

IN WENIGER ALS EINER MINUTE STARTKLAR

1

FÄLLE B-01 BIS B-10 LÖSEN

Finde alle Wörter im Gitter. Drei Verdächtige sind versteckt. Der in der Wortliste gedruckte, aber im Gitter fehlende Nachname gehört zum Täter.

2

UNBENUTZTE SPUREN LESEN

Lies die unbenutzten Buchstaben zeilenweise von links nach rechts. Zuerst erscheint der Tatort. Die übrigen Buchstaben bilden das Codewort.

3

TATWAFFE DECODIEREN

Nutze die Decoder-ID neben dem Lösungsfeld. Eine vollständige Übersicht aller vier Decoder findest du auf der letzten Seite dieses PDFs.

4

JEDES URTEIL NOTIEREN

Trage Täter, Tatort und decodierte Tatwaffe in das Ermittlerprotokoll ein. Diese zehn Urteile liefern die Spuren für Fall X.

X

DAS LETZTE DOSSIER ÖFFNEN

Entnimm nach allen zehn Fällen in Fallreihenfolge den ersten Buchstaben jedes Urteils. Der entstehende Archivschlüssel identifiziert den letzten Täter, Tatort und die Tatwaffe.

ERMITTLERPROTOKOLL

NOTIERE JEDES URTEIL, BEVOR DU FALL X ÖFFNEST

B-01 DIE LETZTE REZEPTUR

TÄTER _____

TATORT _____

TATWAFFE _____

ZEIT _____

GELÖST

☐

B-02 DAS KLOPFEN IN DER EISFABRIK

TÄTER _____

TATORT _____

TATWAFFE _____

ZEIT _____

GELÖST

☐

B-03 DAS SIGNAL NACH MITTERNACHT

TÄTER _____

TATORT _____

TATWAFFE _____

ZEIT _____

GELÖST

☐

B-04 DIE STUMME VERSTEIGERUNG

TÄTER _____

TATORT _____

TATWAFFE _____

ZEIT _____

GELÖST

☐

B-05 STIMME AUS DEM LEEREN BAND

TÄTER _____

TATORT _____

TATWAFFE _____

ZEIT _____

GELÖST

☐

B-06 STAUB IM REQUISITENRAUM

TÄTER _____

TATORT _____

TATWAFFE _____

ZEIT _____

GELÖST

☐

B-07 NEBEL ÜBER DEM MOOR

TÄTER _____

TATORT _____

TATWAFFE _____

ZEIT _____

GELÖST

☐

B-08 ZIMMER DREIZEHN BLEIBT VERSCHLOSSEN

TÄTER _____

TATORT _____

TATWAFFE _____

ZEIT _____

GELÖST

☐

B-09 DAS LICHT IM ALTEN STOLLEN

TÄTER _____

TATORT _____

TATWAFFE _____

ZEIT _____

GELÖST

☐

B-10 SCHWEIGEN HINTER DEN WABEN

TÄTER _____

TATORT _____

TATWAFFE _____

ZEIT _____

GELÖST

☐

DIE LETZTE REZEPTUR

EXKLUSIVE KALTE AKTE

K	U	N	Z	M	A	N	N	A	R	Z
R	R	H	O	R	S	A	L	G	N	H
E	E	E	L	L	I	P	E	T	I	E
W	K	L	Z	K	A	M	R	L	L	I
L	E	M	S	E	E	O	E	L	E	L
E	H	H	R	H	P	K	I	K	T	K
Z	T	Z	L	F	C	T	A	N	A	R
R	O	Q	G	E	S	E	F	R	P	A
U	P	L	D	E	R	S	R	A	S	U
W	A	Z	D	S	H	T	U	D	C	T
S	A	L	B	E	N	T	O	P	F	H

APOTHEKER
KUNZMANN
GLASROHR
DECKEL
DESTILLE

PILLE
DRECHSLER
WURZELWERK
HEILKRAUT
TROPFGLAS

EHLERT
SPATEL
REZEPTFACH
FRIEDEL
SALBENTOPF

 TÄTER

 TATORT

 CODEWORT

 TATWAFFE

D-01

DAS KLOPFEN IN DER EISFABRIK

EXKLUSIVE KALTE AKTE

R	E	P	E	I	S	Z	A	N	G	E
R	E	R	I	I	S	F	A	T	N	K
A	M	N	H	E	B	R	O	I	U	U
U	U	K	H	O	T	R	E	E	M	E
R	L	H	A	C	R	S	H	L	M	H
E	B	L	E	I	S	L	C	O	E	L
I	S	P	E	U	K	E	H	H	A	G
F	I	G	B	I	U	I	T	E	D	U
R	E	S	S	A	W	U	A	T	U	T
L	B	T	H	C	I	L	T	L	A	K
M	E	S	S	U	H	R	N	N	F	S

EISBLUME
KUEHLKISTE
KALTLICHT
TORRIEGEL
PIETSCH

KUEHLROHR
MESSUHR
EISZANGE
TESCHNER
TAUWASSER

KALTHOFF
BUSSE
RAUREIF
DAEMMUNG
KUEHLGUT

 TÄTER

 TATORT

 CODEWORT

 TATWAFFE

D-02

DAS SIGNAL NACH MITTERNACHT

EXKLUSIVE KALTE AKTE

H	B	G	L	E	I	S	B	E	T	T
C	G	A	S	Z	S	E	S	I	M	S
U	U	M	T	R	U	T	E	H	N	B
B	Z	A	E	S	E	G	E	H	N	P
R	T	L	L	L	L	Z	C	D	O	E
H	H	P	L	O	D	A	T	O	O	X
A	C	R	W	K	D	E	N	F	D	B
F	A	O	E	E	B	K	H	G	Y	E
D	N	B	R	E	M	S	K	E	I	L
R	A	D	K	R	A	N	Z	B	F	S
I	E	P	M	A	L	N	H	A	B	T

NACHTZUG
AHLERS
ZEHM
STELLRAD
SIGNALSTAB

STELLWERK
MELDEHEFT
RADKRANZ
KNOOP
GLEISBETT

BAHNLAMPE
BREHMER
ZUGCODE
BREMSKEIL
FAHRBUCH

 TÄTER

 TATORT

 CODEWORT

 TATWAFFE

D-03

DIE STUMME VERSTEIGERUNG

EXKLUSIVE KALTE AKTE

R	D	E	D	O	C	S	O	L	S	K
E	E	U	I	G	E	B	O	T	N	N
L	P	Z	S	C	T	S	A	E	E	S
T	O	U	T	D	H	U	M	P	K	P
T	T	E	L	E	B	H	O	P	A	E
A	B	O	F	T	A	H	O	T	H	R
S	U	T	U	R	L	H	C	R	D	R
W	C	C	D	M	M	A	C	V	N	S
K	H	L	A	Q	P	U	M	S	A	E
J	I	N	C	O	O	G	T	P	W	I
B	N	L	O	S	Z	E	T	T	E	L

SATTLER
PULTLAMPE
LOSHEFT
DEPOTBUCH
POHLMANN

SCHAETZER
WANDHAKEN
GELLERT
BILDRAHMEN
LOSZETTEL

GEBOT
STAUBTUCH
SPERRSEIL
LOSCODE
EICHHORN

 TÄTER

 TATORT

 CODEWORT

 TATWAFFE

D-04

STIMME AUS DEM LEEREN BAND

EXKLUSIVE KALTE AKTE

Z	N	E	U	Q	E	R	F	D	T	B
E	V	O	L	K	M	A	N	N	K	A
N	M	O	P	N	B	A	A	A	X	N
E	I	H	D	E	B	N	B	D	O	D
F	S	A	A	N	G	E	R	F	B	N
R	C	C	O	N	L	E	O	E	L	U
A	H	T	H	R	F	R	L	I	L	M
H	P	V	O	D	K	U	H	U	A	M
C	U	L	R	I	P	D	A	M	H	E
S	L	R	M	S	S	Z	S	H	C	R
E	T	S	A	T	M	M	U	T	S	U

MIKROFON
STUMMTASTE
VOLKMANN
PEGELUHR
FREQUENZ

SPULE
IHDE
MISCHPULT
SCHALLBOX
KABELROLLE

RADEMACHER
AUFNAHME
BANDNUMMER
TONBAND
SCHARFEN

 TÄTER

 TATORT

 CODEWORT

 TATWAFFE

D-01

STAUB IM REQUISITENRAUM

EXKLUSIVE KALTE AKTE

R	S	N	E	G	A	W	L	L	O	R
H	T	E	E	K	Q	U	I	I	K	S
C	A	I	I	T	C	C	E	N	O	E
U	U	B	R	L	H	E	T	A	S	U
B	B	M	E	T	Z	U	U	O	T	K
S	P	B	P	R	H	U	D	R	U	I
U	L	L	S	R	M	R	G	N	E	L
D	A	C	E	A	E	A	S	V	M	P
N	N	D	S	D	F	E	N	S	K	E
U	E	K	U	H	L	M	A	N	N	R
F	E	P	T	U	T	D	I	B	G	U

PERUECKE
FENSKE
FEDERHUT
MASKE
PUDERDOSE

UHLMANN
KOSTUEM
ROLLWAGEN
LICHTPLAN
REPLIK

HABERMANN
STAUBPLANE
FUNDUSBUCH
NOLDE
SEILZUG



TÄTER



TATORT



CODEWORT



TATWAFFE

D-02

NEBEL ÜBER DEM MOOR

EXKLUSIVE KALTE AKTE

H	O	L	Z	S	T	E	G	M	O	O
W	G	H	C	I	T	S	F	R	O	T
A	E	I	R	F	P	I	S	T	K	N
S	P	A	W	U	L	T	E	C	I	E
S	A	K	R	E	O	I	A	F	L	B
E	C	E	R	N	D	S	H	A	E	E
R	N	Y	L	A	F	O	T	C	L	L
L	E	Q	P	R	M	E	B	H	S	H
O	G	M	O	O	R	P	F	A	D	O
C	E	T	I	N	X	J	E	M	B	R
H	R	K	E	N	I	T	R	A	M	N

MOORPFAD
MARTINEK
TORFSTICH
TORFSACK
BODEWIG

REGENCAPE
NEBELHORN
STIEFEL
KRAMPE
HOLZSTEG

LATERNE
SPUREN
UHLENBROCK
WASSERLOCH
SCHILF



TÄTER



TATORT



CODEWORT



TATWAFFE

D-03

ZIMMER DREIZEHN BLEIBT VERSCHLOSSEN

EXKLUSIVE KALTE AKTE

R	E	I	V	O	R	H	A	N	G	B
E	E	T	A	G	E	N	P	L	A	N
N	N	S	R	L	E	R	O	L	S	O
E	L	H	L	A	E	C	K	O	T	T
I	T	W	T	N	K	O	E	L	S	I
D	I	G	T	E	N	T	K	U	P	Z
G	G	T	N	T	P	A	S	P	U	H
N	E	Z	U	G	W	P	M	A	R	E
K	U	E	E	J	V	G	I	M	G	F
G	R	E	I	T	R	O	P	C	A	T
T	H	C	U	B	L	E	T	O	H	D

DIENER
NOTIZHEFT
RIEDINGER
GLOCKENZUG
GASTSPUR

HOTELBUCH
ETAGENPLAN
GASTKARTE
KETTNER
VORHANG

PORTIER
BALKONTUER
HELLWIG
TEPPICH
DAMMANN

 TÄTER

 TATORT

 CODEWORT

 TATWAFFE

D-04

DAS LICHT IM ALTEN STOLLEN

EXKLUSIVE KALTE AKTE

G	E	D	N	I	W	L	I	E	S	B
R	D	P	G	E	S	T	E	I	N	E
U	I	K	M	R	T	G	W	E	L	S
B	E	N	O	A	O	R	R	E	C	D
E	H	I	K	H	L	E	P	H	S	A
N	C	E	R	O	L	M	I	T	O	R
P	S	B	L	M	E	E	L	L	E	N
L	K	H	U	T	N	N	S	E	N	O
A	R	E	S	E	T	D	K	A	H	C
N	A	R	N	K	O	Z	L	O	C	D
B	M	B	O	H	R	L	O	C	H	K

CONRADS
KOHLESACK
MARKSCHEIDE
SEILWINDE
HELMLAMPE

LORE
STOLLENTOR
REHBEIN
GESTEIN
STEMPEL

BOHRLOCH
GRUBENPLAN
FALKNER
BAEUMLER
SCHIENEN



TÄTER



TATORT



CODEWORT



TATWAFFE

D-01

SCHWEIGEN HINTER DEN WABEN

EXKLUSIVE KALTE AKTE

J	D	W	A	C	H	S	R	E	S	T
O	R	B	R	I	O	E	N	F	E	U
C	O	E	N	E	N	N	L	A	T	H
H	H	P	I	I	I	U	R	L	R	R
U	N	N	O	S	G	E	T	E	A	E
M	E	I	T	L	G	I	L	M	K	K
U	N	T	O	H	L	F	N	H	K	M
J	T	C	C	F	A	E	O	E	C	I
I	H	U	B	L	S	F	N	D	O	S
W	A	B	E	N	K	A	M	M	T	K
R	S	D	N	E	R	H	E	B	S	O

KOENIGIN
RAUCHGERAET
MACKENTHUN
SCHLEIER
JOCHUM

WACHSREST
WABENKAMM
BEHREND'S
FLUGLOCH
HONIGGLAS

DROHNEN
IMKERHUT
POLLEN
DEHMEL
STOCKKARTE

 TÄTER

 TATORT

 CODEWORT

 TATWAFFE

D-02

DIE LETZTE ÜBERTRAGUNG

DAS LETZTE ARCHIVDOSSIER

Ein im wiedergefundenen Archiv verborgener Sender hat eine letzte Nachricht übermittelt. Die zehn gelösten Fälle enthalten den Schlüssel.

Notiere zu jedem Fall den ersten Buchstaben von TÄTER, TATORT und TATWAFFE. Lies jede Zeile von links nach rechts und fahre darunter fort.

FALL	TÄTER	TATORT	TATWAFFE
B-01			
B-02			
B-03			
B-04			
B-05			
B-06			
B-07			
B-08			
B-09			
B-10			

ARCHIVSCHLÜSSEL

ZEILENWEISE VON LINKS NACH RECHTS LESEN

LETZTES DOSSIER

VERDÄCHTIGE

- ☐ FALKENBERG
- ☐ EBERHARDT
- ☐ NACHTWEY
- ☐ ROTHFELD

TATORTE

- ☐ KARTENRAUM
- ☐ GLASATELIER
- ☐ FUNKARCHIV
- ☐ WINTERHOTEL

TATWAFFEN

- ☐ BRIEFBOMBE
- ☐ GIFTNADEL
- ☐ DRAHTSCHLINGE
- ☐ RAUCHPATRONE

TÄTER

TATORT

TATWAFFE

MORDGITTER - DAS GEHEIME FALLARCHIV

LÖSUNGSAKTEN

BONUSFÄLLE B-01 BIS B-10 + FALL X

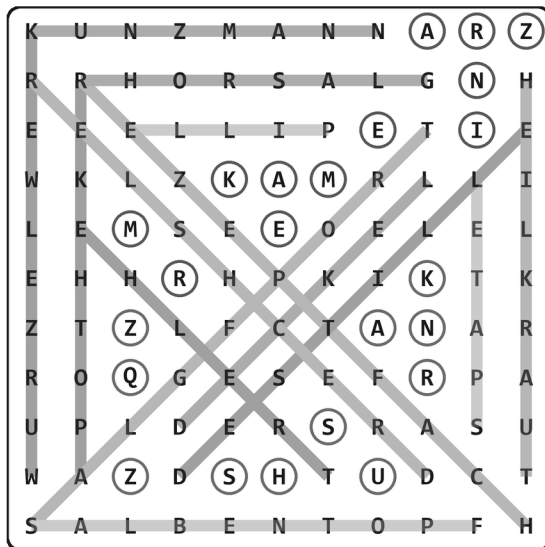
Jedes gelöste Gitter markiert alle versteckten Wörter
und umkreist die unbenutzten Buchstabenspuren.

ERST NACH DEINEM URTEIL ÖFFNEN.

LÖSUNGEN B-01 BIS B-04

VIER FÄLLE PRO SEITE

B-01 - DIE LETZTE REZEPTUR



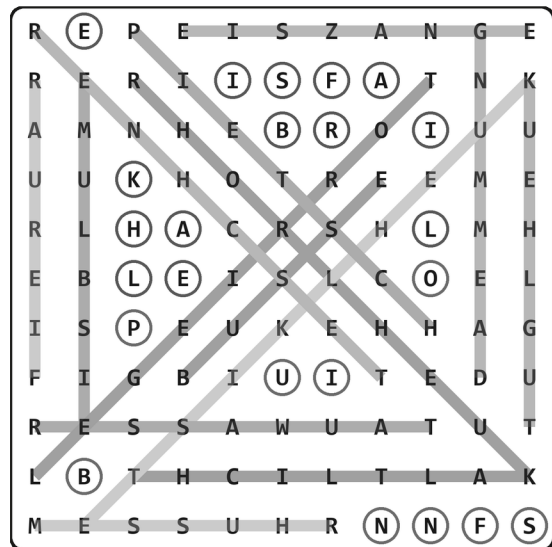
TÄTER
Friedel

TATORT
Arzneikammer

CODEWORD
KZANQRSZSHU

TATWAFFE - D-01
Laborstativ

B-02 - DAS KLOPFEN IN DER EISFABRIK



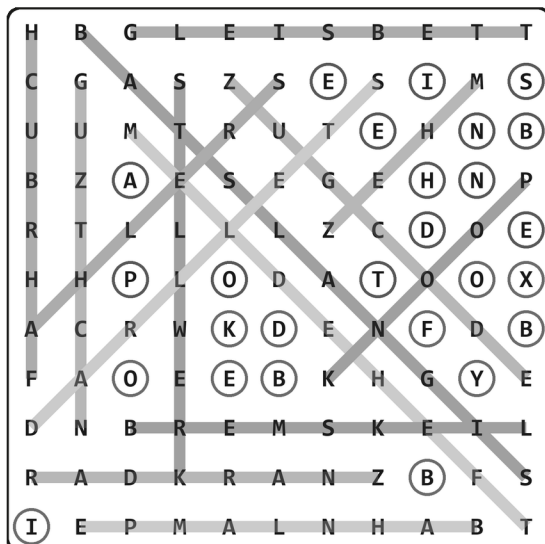
TÄTER
Kalthoff

TATORT
Eisfabrikhalle

CODEWORD
OPUIBNNFS

TATWAFFE - D-02
Nothammer

B-03 - DAS SIGNAL NACH MITTERNACHT



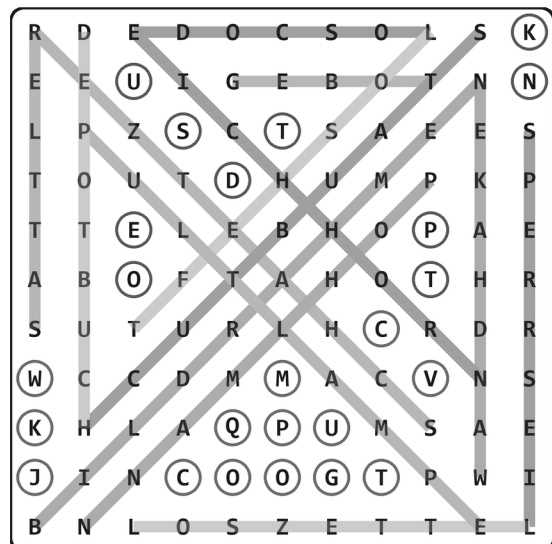
TÄTER
Brehmer

TATORT
Eisenbahndepot

CODEWORD
OXKDFBOEYBI

TATWAFFE - D-03
Rangierhebel

B-04 - DIE STUMME VERSTEIGERUNG



TÄTER
Gellert

TATORT
Kunstdepot

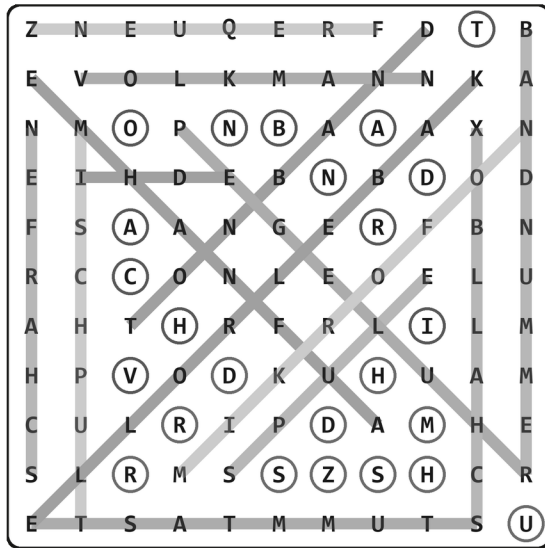
CODEWORD
CWMVKQPUJCOOGT

TATWAFFE - D-04
Auktionshammer

LÖSUNGEN B-05 BIS B-08

VIER FÄLLE PRO SEITE

B-05 - STIMME AUS DEM LEEREN BAND



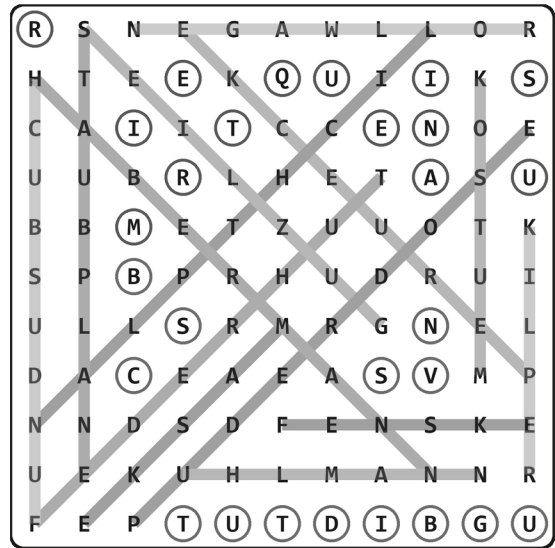
TÄTER
Rademacher

TATORT
Tonbandarchiv

CODEWORD
DHRDMRSZSHU

TATWAFFE - D-01
Eisenstativ

B-06 - STAUB IM REQUISITENRAUM



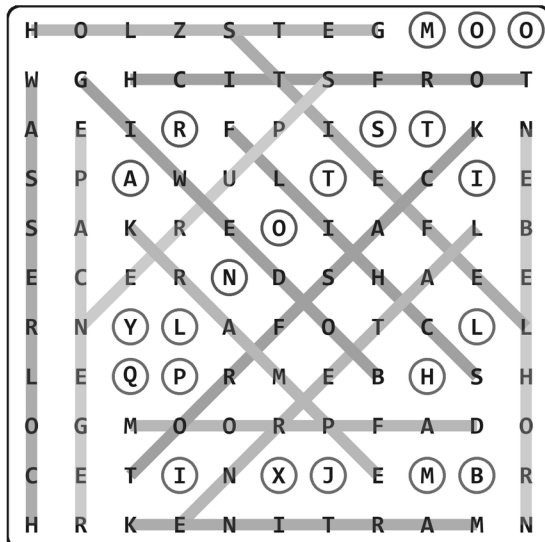
TÄTER
Nolde

TATORT
Requisitenraum

CODEWORD
BSNCSTUTDIBGU

TATWAFFE - D-02
Armbrustschaft

B-07 - NEBEL ÜBER DEM MOOR



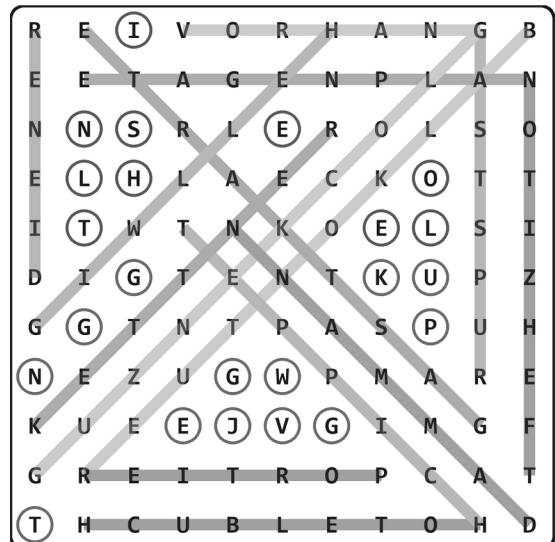
TÄTER
Uhlenbrock

TATORT
Moorstation

CODEWORD
YLLQPHIXJMB

TATWAFFE - D-03
Bootsklampe

B-08 - ZIMMER DREIZEHN BLEIBT VERSCHLOSSEN



TÄTER
Riedinger

TATORT
Inselhotel

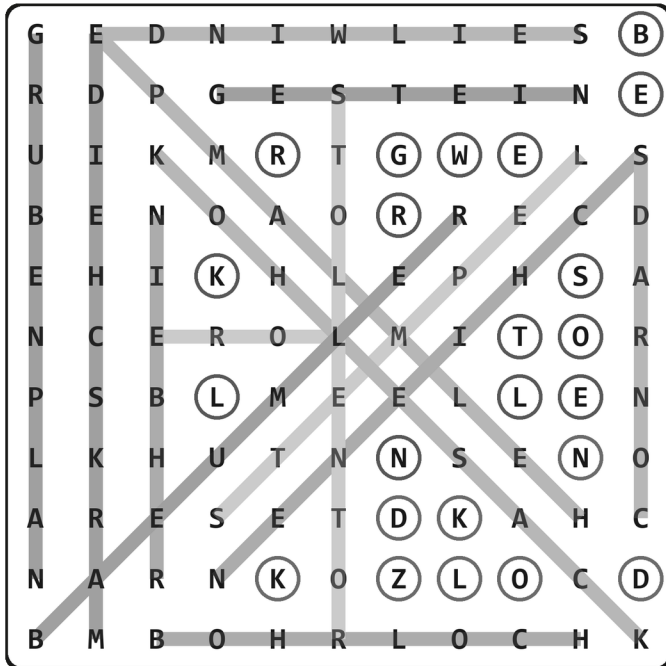
CODEWORD
GKUGPNGWEJVG

TATWAFFE - D-04
Eisenleuchter

LÖSUNGEN B-09 BIS B-10

ZWEI FÄLLE PRO SEITE

B-09 - DAS LICHT IM ALTEN STOLLEN



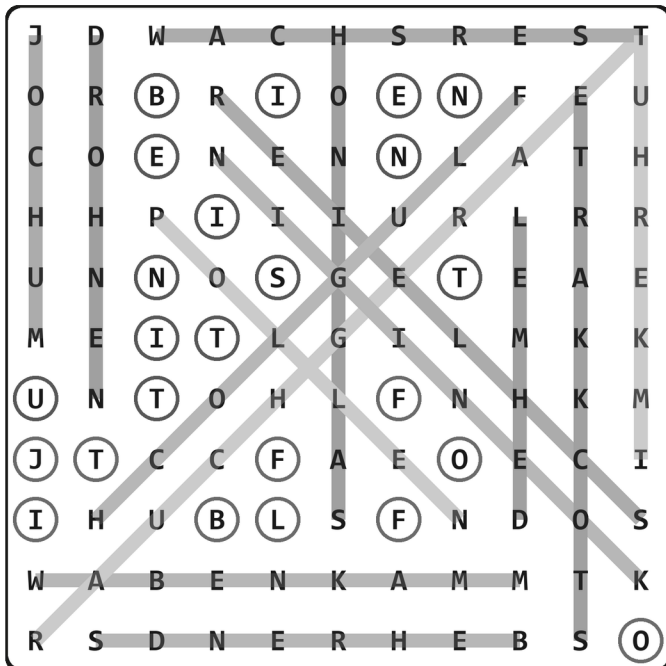
TÄTER
Falkner

TATORT
Bergwerkstollen

CODEWORD
NDKKZLOD

TATWAFFE - D-01
Öllampe

B-10 - SCHWEIGEN HINTER DEN WABEN



TÄTER
Mackenthun

TATORT
Bieneninstitut

CODEWORD
FJTFOIBLFO

TATWAFFE - D-02
Eisenhaken

FALL X - LÖSUNGSAKTE

DIE LETZTE ÜBERTRAGUNG

ANFANGSBUCHSTABEN

FALL	TÄTER	TATORT	TATWAFFE
B-01	F	A	L
B-02	K	E	N
B-03	B	E	R
B-04	G	K	A
B-05	R	T	E
B-06	N	R	A
B-07	U	M	B
B-08	R	I	E
B-09	F	B	O
B-10	M	B	E

VOLLSTÄNDIGER ARCHIVSCHLÜSSEL

F	A	L	K	E	N	B	E	R	G
K	A	R	T	E	N	R	A	U	M
B	R	I	E	F	B	O	M	B	E

DER SCHLÜSSEL ENTHÄLT TÄTER, TATORT UND TATWAFFE

FALKENBERG | KARTENRAUM | BRIEFBOMBE

In dieser Reihenfolge und ohne Trennzeichen gelesen.

TÄTER

Falkenberg

TATORT

Kartenraum

TATWAFFE

Briefbombe

ÜBERSICHT DER SPURENDECODER

SUCHE DEN CODEBUCHSTABEN UND FOLGE DEM PFEIL

D-01

A → B	B → C
C → D	D → E
E → F	F → G
G → H	H → I
I → J	J → K
K → L	L → M
M → N	N → O
O → P	P → Q
Q → R	R → S
S → T	T → U
U → V	V → W
W → X	X → Y
Y → Z	Z → A

D-02

A → Z	B → A
C → B	D → C
E → D	F → E
G → F	H → G
I → H	J → I
K → J	L → K
M → L	N → M
O → N	P → O
Q → P	R → Q
S → R	T → S
U → T	V → U
W → V	X → W
Y → X	Z → Y

D-03

A → D	B → E
C → F	D → G
E → H	F → I
G → J	H → K
I → L	J → M
K → N	L → O
M → P	N → Q
O → R	P → S
Q → T	R → U
S → V	T → W
U → X	V → Y
W → Z	X → A
Y → B	Z → C

D-04

A → Y	B → Z
C → A	D → B
E → C	F → D
G → E	H → F
I → G	J → H
K → I	L → J
M → K	N → L
O → M	P → N
Q → O	R → P
S → Q	T → R
U → S	V → T
W → U	X → V
Y → W	Z → X