

# Anfangsplenum

46.5te Konferenz der Informatikfachschaften

Goethe-Universität Frankfurt am Main

31. Oktober 2018

# Anfangsplenum

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches
- 3 Mörderspiel
- 4 Galerie
- 5 lost+found
- 6 Berichte
- 7 Nächste KIF
- 8 Fachschaftsvorstellungen
- 9 Arbeitskreise
- 10 Spontan



# Begrüßung

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches
- 3 Mörderspiel
- 4 Galerie
- 5 lost+found
- 6 Berichte
- 7 Nächste KIF
- 8 Fachschaftsvorstellungen
- 9 Arbeitskreise
- 10 Spontan



# Organisatorisches

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches**
- 3 Mörderspiel
- 4 Galerie
- 5 lost+found
- 6 Berichte
- 7 Nächste KIF
- 8 Fachschaftsvorstellungen
- 9 Arbeitskreise
- 10 Spontan



# Mörderspiel

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches
- 3 Mörderspiel**
- 4 Galerie
- 5 lost+found
- 6 Berichte
- 7 Nächste KIF
- 8 Fachschaftsvorstellungen
- 9 Arbeitskreise
- 10 Spontan



# Mörderspiel

zum Kennenlernen und Paranoid werden

- ▶ ein Kennenlernspiel
- ▶ Mitspieler erhalten geheime **Mordaufträge**
- ▶ **Mord** durch Übergabe von beliebigen Gegenständen
- ▶ zum **Mitmachen** registrieren auf:  
<http://moerderspiel.org/kif465>
- ▶ Namen und Uni vom Namensschild verwenden!
- ▶ später im Plenum gibts die Zwischenfrage, ob alle sich registriert haben
- ▶ danach gibts Papier-Aufträge im Cafe



# Mörderspiel

zum Kennenlernen und Paranoid werden

- ▶ ein Kennenlernspiel
- ▶ Mitspieler erhalten geheime **Mordaufträge**
- ▶ Mord durch Übergabe von beliebigen Gegenständen
- ▶ zum Mitmachen registrieren auf:  
<http://moerderspiel.org/kif465>
- ▶ Namen und Uni vom Namensschild verwenden!
- ▶ später im Plenum gibts die Zwischenfrage, ob alle sich registriert haben
- ▶ danach gibts Papier-Aufträge im Cafe



# Mörderspiel

zum Kennenlernen und Paranoid werden

- ▶ ein Kennenlernspiel
- ▶ Mitspieler erhalten geheime **Mordaufträge**
- ▶ **Mord** durch Übergabe von beliebigen Gegenständen
- ▶ zum **Mitmachen** registrieren auf:  
<http://moerderspiel.org/kif465>
- ▶ Namen und Uni vom Namensschild verwenden!
- ▶ später im Plenum gibts die Zwischenfrage, ob alle sich registriert haben
- ▶ danach gibts Papier-Aufträge im Cafe





# Mörderspiel

zum Kennenlernen und Paranoid werden

- ▶ ein Kennenlernspiel
- ▶ Mitspieler erhalten geheime **Mordaufträge**
- ▶ **Mord** durch Übergabe von beliebigen Gegenständen
- ▶ zum **Mitmachen** registrieren auf:  
<http://moerderspiel.org/kif465>
- ▶ Namen und Uni vom Namensschild verwenden!
- ▶ später im Plenum gibts die Zwischenfrage, ob alle sich registriert haben
- ▶ danach gibts Papier-Aufträge im Cafe



# Mörderspiel

zum Kennenlernen und Paranoid werden

- ▶ ein Kennenlernspiel
- ▶ Mitspieler erhalten geheime **Mordaufträge**
- ▶ **Mord** durch Übergabe von beliebigen Gegenständen
- ▶ zum **Mitmachen** registrieren auf:  
<http://moerderspiel.org/kif465>
- ▶ Namen und Uni vom Namensschild verwenden!
- ▶ später im Plenum gibts die Zwischenfrage, ob alle sich registriert haben
- ▶ danach gibts Papier-Aufträge im Cafe



# Mörderspiel

zum Kennenlernen und Paranoid werden

- ▶ ein Kennenlernspiel
- ▶ Mitspieler erhalten geheime **Mordaufträge**
- ▶ **Mord** durch Übergabe von beliebigen Gegenständen
- ▶ zum **Mitmachen** registrieren auf:  
<http://moerderspiel.org/kif465>
- ▶ Namen und Uni vom Namensschild verwenden!
- ▶ später im Plenum gibts die Zwischenfrage, ob alle sich registriert haben
- ▶ danach gibts Papier-Aufträge im Cafe



# Mörderspiel

zum Kennenlernen und Paranoid werden

- ▶ ein Kennenlernspiel
- ▶ Mitspieler erhalten geheime **Mordaufträge**
- ▶ **Mord** durch Übergabe von beliebigen Gegenständen
- ▶ zum **Mitmachen** registrieren auf:  
<http://moerderspiel.org/kif465>
- ▶ Namen und Uni vom Namensschild verwenden!
- ▶ später im Plenum gibts die Zwischenfrage, ob alle sich registriert haben
- ▶ danach gibts Papier-Aufträge im Cafe



# Mörderspiel

## Der Ablauf

- ▶ Spielbeginn: sobald die Aufträge verteilt werden
- ▶ jeder Auftrag entspricht einem Kreis innerhalb des Spiels
- ▶ Sticker auf den Namensschildern: einen Lebenspunkt pro Kreis
- ▶ Morde durch Übergabe **beliebiger** Gegenstände
- ▶ Weitergabe des Mordauftrags vom Opfer an den Mörder
- ▶ Mörder trägt Todesursache und Zeitpunkt online ein
- ▶ das Opfer verliert ein Leben, lebt ggf. in anderen Kreisen weiter
- ▶ Spielende: gegen 10 Uhr am Sonntag
- ▶ Morde müssen bis dahin eingetragen sein
- ▶ Gewinner: Massenmörder mit den meisten Morden



# Mörderspiel

## Der Ablauf

- ▶ Spielbeginn: sobald die Aufträge verteilt werden
- ▶ jeder Auftrag entspricht einem **Kreis** innerhalb des Spiels
- ▶ Sticker auf den Namensschildern: einen Lebenspunkt pro Kreis
- ▶ Morde durch Übergabe **beliebiger** Gegenstände
- ▶ Weitergabe des Mordauftrags vom Opfer an den Mörder
- ▶ Mörder trägt Todesursache und Zeitpunkt online ein
- ▶ das Opfer verliert ein Leben, lebt ggf. in anderen Kreisen weiter
- ▶ Spielende: gegen 10 Uhr am Sonntag
- ▶ Morde müssen bis dahin eingetragen sein
- ▶ Gewinner: Massenmörder mit den meisten Morden



# Mörderspiel

## Der Ablauf

- ▶ Spielbeginn: sobald die Aufträge verteilt werden
- ▶ jeder Auftrag entspricht einem **Kreis** innerhalb des Spiels
- ▶ Sticker auf den Namensschildern: einen Lebenspunkt pro Kreis
- ▶ Morde durch Übergabe **beliebiger** Gegenstände
- ▶ Weitergabe des Mordauftrags vom Opfer an den Mörder
- ▶ Mörder trägt Todesursache und Zeitpunkt online ein
- ▶ das Opfer verliert ein Leben, lebt ggf. in anderen Kreisen weiter
- ▶ Spielende: gegen 10 Uhr am Sonntag
- ▶ Morde müssen bis dahin eingetragen sein
- ▶ Gewinner: Massenmörder mit den meisten Morden



# Mörderspiel

## Der Ablauf

- ▶ Spielbeginn: sobald die Aufträge verteilt werden
- ▶ jeder Auftrag entspricht einem **Kreis** innerhalb des Spiels
- ▶ Sticker auf den Namensschildern: einen Lebenspunkt pro Kreis
- ▶ Morde durch Übergabe **beliebiger** Gegenstände
- ▶ Weitergabe des Mordauftrags vom Opfer an den Mörder
- ▶ Mörder trägt Todesursache und Zeitpunkt online ein
- ▶ das Opfer verliert ein Leben, lebt ggf. in anderen Kreisen weiter
- ▶ Spielende: gegen 10 Uhr am Sonntag
- ▶ Morde müssen bis dahin eingetragen sein
- ▶ Gewinner: Massenmörder mit den meisten Morden





# Mörderspiel

## Der Ablauf

- ▶ Spielbeginn: sobald die Aufträge verteilt werden
- ▶ jeder Auftrag entspricht einem **Kreis** innerhalb des Spiels
- ▶ Sticker auf den Namensschildern: einen Lebenspunkt pro Kreis
- ▶ Morde durch Übergabe **beliebiger** Gegenstände
- ▶ Weitergabe des Mordauftrags vom Opfer an den Mörder
- ▶ Mörder trägt Todesursache und Zeitpunkt online ein
- ▶ das Opfer verliert ein Leben, lebt ggf. in anderen Kreisen weiter
- ▶ Spielende: gegen 10 Uhr am Sonntag
- ▶ Morde müssen bis dahin eingetragen sein
- ▶ Gewinner: Massenmörder mit den meisten Morden



# Mörderspiel

## Der Ablauf

- ▶ Spielbeginn: sobald die Aufträge verteilt werden
- ▶ jeder Auftrag entspricht einem **Kreis** innerhalb des Spiels
- ▶ Sticker auf den Namensschildern: einen Lebenspunkt pro Kreis
- ▶ Morde durch Übergabe **beliebiger** Gegenstände
- ▶ Weitergabe des Mordauftrags vom Opfer an den Mörder
- ▶ Mörder trägt Todesursache und Zeitpunkt online ein
- ▶ das Opfer verliert ein Leben, lebt ggf. in anderen Kreisen weiter
- ▶ Spielende: gegen 10 Uhr am Sonntag
- ▶ Morde müssen bis dahin eingetragen sein
- ▶ Gewinner: Massenmörder mit den meisten Morden



# Mörderspiel

## Der Ablauf

- ▶ Spielbeginn: sobald die Aufträge verteilt werden
- ▶ jeder Auftrag entspricht einem **Kreis** innerhalb des Spiels
- ▶ Sticker auf den Namensschildern: einen Lebenspunkt pro Kreis
- ▶ Morde durch Übergabe **beliebiger** Gegenstände
- ▶ Weitergabe des Mordauftrags vom Opfer an den Mörder
- ▶ Mörder trägt Todesursache und Zeitpunkt online ein
- ▶ das Opfer verliert ein Leben, lebt ggf. in anderen Kreisen weiter
- ▶ Spielende: gegen 10 Uhr am Sonntag
- ▶ Morde müssen bis dahin eingetragen sein
- ▶ Gewinner: Massenmörder mit den meisten Morden



# Mörderspiel

## Der Ablauf

- ▶ Spielbeginn: sobald die Aufträge verteilt werden
- ▶ jeder Auftrag entspricht einem **Kreis** innerhalb des Spiels
- ▶ Sticker auf den Namensschildern: einen Lebenspunkt pro Kreis
- ▶ Morde durch Übergabe **beliebiger** Gegenstände
- ▶ Weitergabe des Mordauftrags vom Opfer an den Mörder
- ▶ Mörder trägt Todesursache und Zeitpunkt online ein
- ▶ das Opfer verliert ein Leben, lebt ggf. in anderen Kreisen weiter
- ▶ Spielende: gegen 10 Uhr am Sonntag
- ▶ Morde müssen bis dahin eingetragen sein
- ▶ Gewinner: Massenmörder mit den meisten Morden



# Mörderspiel

## Der Ablauf

- ▶ Spielbeginn: sobald die Aufträge verteilt werden
- ▶ jeder Auftrag entspricht einem **Kreis** innerhalb des Spiels
- ▶ Sticker auf den Namensschildern: einen Lebenspunkt pro Kreis
- ▶ Morde durch Übergabe **beliebiger** Gegenstände
- ▶ Weitergabe des Mordauftrags vom Opfer an den Mörder
- ▶ Mörder trägt Todesursache und Zeitpunkt online ein
- ▶ das Opfer verliert ein Leben, lebt ggf. in anderen Kreisen weiter
- ▶ Spielende: gegen 10 Uhr am Sonntag
- ▶ Morde müssen bis dahin eingetragen sein
- ▶ Gewinner: Massenmörder mit den meisten Morden



# Mörderspiel

## Der Ablauf

- ▶ Spielbeginn: sobald die Aufträge verteilt werden
- ▶ jeder Auftrag entspricht einem **Kreis** innerhalb des Spiels
- ▶ Sticker auf den Namensschildern: einen Lebenspunkt pro Kreis
- ▶ Morde durch Übergabe **beliebiger** Gegenstände
- ▶ Weitergabe des Mordauftrags vom Opfer an den Mörder
- ▶ Mörder trägt Todesursache und Zeitpunkt online ein
- ▶ das Opfer verliert ein Leben, lebt ggf. in anderen Kreisen weiter
- ▶ Spielende: gegen 10 Uhr am Sonntag
- ▶ Morde müssen bis dahin eingetragen sein
- ▶ Gewinner: Massenmörder mit den meisten Morden



# Mörderspiel

## Die Regeln

- ▶ Nur **freiwillige und unbeobachtete** Übergaben sind gültig.
- ▶ Kein Zuwerfen! Kein Aufzwingen!
- ▶ **Sofort** den Mord und Kreis ansagen:  
Das Opfer muss die Chance haben einen Zeugen zu finden!
- ▶ Zur Weitergabe der Mordaufträge:  
Immer die eigenen Aufträge dabei haben!
- ▶ **Mordfreie Zonen:**  
Orgabüro, Schlafräume und Orte der persönlichen Hygiene
- ▶ Weitere mordfreie Zonen können angekündigt sein.
- ▶ Ein Mörder muss das eigene **Namensschild** tragen.
- ▶ Wer ein Namensschild einmal trug, kann für den Namen darauf immer ermodert werden.



# Mörderspiel

## Die Regeln

- ▶ Nur **freiwillige und unbeobachtete** Übergaben sind gültig.
- ▶ Kein Zuwerfen! Kein Aufzwängen!
- ▶ **Sofort** den Mord und Kreis ansagen:  
Das Opfer muss die Chance haben einen Zeugen zu finden!
- ▶ Zur Weitergabe der Mordaufträge:  
Immer die eigenen Aufträge dabei haben!
- ▶ **Mordfreie Zonen:**  
Orgabüro, Schlafräume und Orte der persönlichen Hygiene
- ▶ Weitere mordfreie Zonen können angekündigt sein.
- ▶ Ein Mörder muss das eigene **Namensschild** tragen.
- ▶ Wer ein Namensschild einmal trug, kann für den Namen darauf immer ermodert werden.





# Mörderspiel

## Die Regeln

- ▶ Nur **freiwillige und unbeobachtete** Übergaben sind gültig.
- ▶ Kein Zuwerfen! Kein Aufzwingen!
- ▶ **Sofort** den Mord und Kreis ansagen:  
Das Opfer muss die Chance haben einen Zeugen zu finden!
- ▶ Zur Weitergabe der Mordaufträge:  
Immer die eigenen Aufträge dabei haben!
- ▶ **Mordfreie Zonen:**  
Orgabüro, Schlafräume und Orte der persönlichen Hygiene
- ▶ Weitere mordfreie Zonen können angekündigt sein.
- ▶ Ein Mörder muss das eigene **Namensschild** tragen.
- ▶ Wer ein Namensschild einmal trug, kann für den Namen darauf immer ermodert werden.



# Mörderspiel

## Die Regeln

- ▶ Nur **freiwillige und unbeobachtete** Übergaben sind gültig.
- ▶ Kein Zuwerfen! Kein Aufzwängen!
- ▶ **Sofort** den Mord und Kreis ansagen:  
Das Opfer muss die Chance haben einen Zeugen zu finden!
- ▶ Zur Weitergabe der Mordaufträge:  
**Immer** die eigenen Aufträge dabei haben!
- ▶ **Mordfreie Zonen:**  
Orgabüro, Schlafräume und Orte der persönlichen Hygiene
- ▶ Weitere mordfreie Zonen können angekündigt sein.
- ▶ Ein Mörder muss das eigene **Namensschild** tragen.
- ▶ Wer ein Namensschild einmal trug, kann für den Namen darauf immer ermodert werden.



# Mörderspiel

## Die Regeln

- ▶ Nur **freiwillige und unbeobachtete** Übergaben sind gültig.
- ▶ Kein Zuwerfen! Kein Aufzwingen!
- ▶ **Sofort** den Mord und Kreis ansagen:  
Das Opfer muss die Chance haben einen Zeugen zu finden!
- ▶ Zur Weitergabe der Mordaufträge:  
**Immer** die eigenen Aufträge dabei haben!
- ▶ **Mordfreie Zonen:**  
Orgabüro, Schlafräume und Orte der persönlichen Hygiene
- ▶ Weitere mordfreie Zonen können angekündigt sein.
- ▶ Ein Mörder muss das eigene **Namensschild** tragen.
- ▶ Wer ein Namensschild einmal trug, kann für den Namen darauf immer ermodert werden.



# Mörderspiel

## Die Regeln

- ▶ Nur **freiwillige und unbeobachtete** Übergaben sind gültig.
- ▶ Kein Zuwerfen! Kein Aufzwängen!
- ▶ **Sofort** den Mord und Kreis ansagen:  
Das Opfer muss die Chance haben einen Zeugen zu finden!
- ▶ Zur Weitergabe der Mordaufträge:  
**Immer** die eigenen Aufträge dabei haben!
- ▶ **Mordfreie Zonen:**  
Orgabüro, Schlafräume und Orte der persönlichen Hygiene
- ▶ Weitere mordfreie Zonen können angekündigt sein.
- ▶ Ein Mörder muss das eigene **Namensschild** tragen.
- ▶ Wer ein Namensschild einmal trug, kann für den Namen darauf immer ermodert werden.



# Mörderspiel

## Die Regeln

- ▶ Nur **freiwillige und unbeobachtete** Übergaben sind gültig.
- ▶ Kein Zuwerfen! Kein Aufzwängen!
- ▶ **Sofort** den Mord und Kreis ansagen:  
Das Opfer muss die Chance haben einen Zeugen zu finden!
- ▶ Zur Weitergabe der Mordaufträge:  
**Immer** die eigenen Aufträge dabei haben!
- ▶ **Mordfreie Zonen:**  
Orgabüro, Schlafräume und Orte der persönlichen Hygiene
- ▶ Weitere mordfreie Zonen können angekündigt sein.
- ▶ Ein Mörder muss das eigene **Namensschild tragen.**
- ▶ Wer ein Namensschild einmal trug, kann für den Namen darauf immer ermodert werden.



# Mörderspiel

## Die Regeln

- ▶ Nur **freiwillige und unbeobachtete** Übergaben sind gültig.
- ▶ Kein Zuwerfen! Kein Aufzwingen!
- ▶ **Sofort** den Mord und Kreis ansagen:  
Das Opfer muss die Chance haben einen Zeugen zu finden!
- ▶ Zur Weitergabe der Mordaufträge:  
**Immer** die eigenen Aufträge dabei haben!
- ▶ **Mordfreie Zonen:**  
Orgabüro, Schlafräume und Orte der persönlichen Hygiene
- ▶ Weitere mordfreie Zonen können angekündigt sein.
- ▶ Ein Mörder muss das eigene **Namensschild tragen**.
- ▶ Wer ein Namensschild einmal trug, kann für den Namen darauf immer ermodert werden.



# Mörderspiel

## Ein paar Tipps

- ▶ Bekannte Aufträge sind schwieriger zu erfüllen.  
Bei z.B. fehlgeschlagenen Morden, verlorenen Aufträgen, etc.
- ▶ Nimmt ein Opfer ein Objekt unaufgefordert, gilt das als Mord.
- ▶ **Aber:** Der Mörder muss dies auch realisieren und ansagen.
- ▶ Zeugen sind nur diejenigen, die **leben**, sichtbar ihr Namensschild tragen, und die Übergabe auch bemerkt haben.
- ▶ Nicht-Mitspieler und Spielleiter gelten in diesem Sinne als tot.
- ▶ Mitspieler haben immer die Möglichkeit eine mordfreie Zone unter sich zu vereinbaren.
- ▶ Hinzukommende Mitspieler müssen auf diese Zone hingewiesen werden, sonst gilt sie nicht mehr für alle.
- ▶ Durch verschiedene Kreise kann auch ein Auftrag eine Mordwaffe sein.



# Mörderspiel

## Ein paar Tipps

- ▶ Bekannte Aufträge sind schwieriger zu erfüllen.  
Bei z.B. fehlgeschlagenen Morden, verlorenen Aufträgen, etc.
- ▶ Nimmt ein Opfer ein Objekt unaufgefordert, gilt das als Mord.
- ▶ **Aber:** Der Mörder muss dies auch realisieren und ansagen.
- ▶ Zeugen sind nur diejenigen, die **leben**, sichtbar ihr Namensschild tragen, und die Übergabe auch bemerkt haben.
- ▶ Nicht-Mitspieler und Spielleiter gelten in diesem Sinne als tot.
- ▶ Mitspieler haben immer die Möglichkeit eine mordfreie Zone unter sich zu vereinbaren.
- ▶ Hinzukommende Mitspieler müssen auf diese Zone hingewiesen werden, sonst gilt sie nicht mehr für alle.
- ▶ Durch verschiedene Kreise kann auch ein Auftrag eine Mordwaffe sein.





# Mörderspiel

## Ein paar Tipps

- ▶ Bekannte Aufträge sind schwieriger zu erfüllen.  
Bei z.B. fehlgeschlagenen Morden, verlorenen Aufträgen, etc.
- ▶ Nimmt ein Opfer ein Objekt unaufgefordert, gilt das als Mord.
- ▶ **Aber:** Der Mörder muss dies auch realisieren und ansagen.
- ▶ Zeugen sind nur diejenigen, die **leben**, sichtbar ihr Namensschild tragen, und die Übergabe auch bemerkt haben.
- ▶ Nicht-Mitspieler und Spielleiter gelten in diesem Sinne als tot.
- ▶ Mitspieler haben immer die Möglichkeit eine mordfreie Zone unter sich zu vereinbaren.
- ▶ Hinzukommende Mitspieler müssen auf diese Zone hingewiesen werden, sonst gilt sie nicht mehr für alle.
- ▶ Durch verschiedene Kreise kann auch ein Auftrag eine Mordwaffe sein.



# Mörderspiel

## Ein paar Tipps

- ▶ Bekannte Aufträge sind schwieriger zu erfüllen.  
Bei z.B. fehlgeschlagenen Morden, verlorenen Aufträgen, etc.
- ▶ Nimmt ein Opfer ein Objekt unaufgefordert, gilt das als Mord.
- ▶ **Aber:** Der Mörder muss dies auch realisieren und ansagen.
- ▶ Zeugen sind nur diejenigen, die **leben**, sichtbar ihr Namensschild tragen, und die Übergabe auch bemerkt haben.
- ▶ Nicht-Mitspieler und Spielleiter gelten in diesem Sinne als tot.
- ▶ Mitspieler haben immer die Möglichkeit eine mordfreie Zone unter sich zu vereinbaren.
- ▶ Hinzukommende Mitspieler müssen auf diese Zone hingewiesen werden, sonst gilt sie nicht mehr für alle.
- ▶ Durch verschiedene Kreise kann auch ein Auftrag eine Mordwaffe sein.



# Mörderspiel

## Ein paar Tipps

- ▶ Bekannte Aufträge sind schwieriger zu erfüllen.  
Bei z.B. fehlgeschlagenen Morden, verlorenen Aufträgen, etc.
- ▶ Nimmt ein Opfer ein Objekt unaufgefordert, gilt das als Mord.
- ▶ **Aber:** Der Mörder muss dies auch realisieren und ansagen.
- ▶ Zeugen sind nur diejenigen, die **leben**, sichtbar ihr Namensschild tragen, und die Übergabe auch bemerkt haben.
- ▶ Nicht-Mitspieler und Spielleiter gelten in diesem Sinne als tot.
- ▶ Mitspieler haben immer die Möglichkeit eine mordfreie Zone unter sich zu vereinbaren.
- ▶ Hinzukommende Mitspieler müssen auf diese Zone hingewiesen werden, sonst gilt sie nicht mehr für alle.
- ▶ Durch verschiedene Kreise kann auch ein Auftrag eine Mordwaffe sein.



# Mörderspiel

## Ein paar Tipps

- ▶ Bekannte Aufträge sind schwieriger zu erfüllen.  
Bei z.B. fehlgeschlagenen Morden, verlorenen Aufträgen, etc.
- ▶ Nimmt ein Opfer ein Objekt unaufgefordert, gilt das als Mord.
- ▶ **Aber:** Der Mörder muss dies auch realisieren und ansagen.
- ▶ Zeugen sind nur diejenigen, die **leben**, sichtbar ihr Namensschild tragen, und die Übergabe auch bemerkt haben.
- ▶ Nicht-Mitspieler und Spielleiter gelten in diesem Sinne als tot.
- ▶ Mitspieler haben immer die Möglichkeit eine mordfreie Zone unter sich zu vereinbaren.
- ▶ Hinzukommende Mitspieler müssen auf diese Zone hingewiesen werden, sonst gilt sie nicht mehr für alle.
- ▶ Durch verschiedene Kreise kann auch ein Auftrag eine Mordwaffe sein.



# Mörderspiel

## Ein paar Tipps

- ▶ Bekannte Aufträge sind schwieriger zu erfüllen.  
Bei z.B. fehlgeschlagenen Morden, verlorenen Aufträgen, etc.
- ▶ Nimmt ein Opfer ein Objekt unaufgefordert, gilt das als Mord.
- ▶ **Aber:** Der Mörder muss dies auch realisieren und ansagen.
- ▶ Zeugen sind nur diejenigen, die **leben**, sichtbar ihr Namensschild tragen, und die Übergabe auch bemerkt haben.
- ▶ Nicht-Mitspieler und Spielleiter gelten in diesem Sinne als tot.
- ▶ Mitspieler haben immer die Möglichkeit eine mordfreie Zone unter sich zu vereinbaren.
- ▶ Hinzukommende Mitspieler müssen auf diese Zone hingewiesen werden, sonst gilt sie nicht mehr für alle.
- ▶ Durch verschiedene Kreise kann auch ein Auftrag eine Mordwaffe sein.



# Mörderspiel

## Ein paar Tipps

- ▶ Bekannte Aufträge sind schwieriger zu erfüllen.  
Bei z.B. fehlgeschlagenen Morden, verlorenen Aufträgen, etc.
- ▶ Nimmt ein Opfer ein Objekt unaufgefordert, gilt das als Mord.
- ▶ **Aber:** Der Mörder muss dies auch realisieren und ansagen.
- ▶ Zeugen sind nur diejenigen, die **leben**, sichtbar ihr Namensschild tragen, und die Übergabe auch bemerkt haben.
- ▶ Nicht-Mitspieler und Spielleiter gelten in diesem Sinne als tot.
- ▶ Mitspieler haben immer die Möglichkeit eine mordfreie Zone unter sich zu vereinbaren.
- ▶ Hinzukommende Mitspieler müssen auf diese Zone hingewiesen werden, sonst gilt sie nicht mehr für alle.
- ▶ Durch verschiedene Kreise kann auch ein Auftrag eine Mordwaffe sein.



# Mörderspiel

## FAQ

- ▶ Was tun, wenn ich mich falsch angemeldet habe? **Bitte beim Spielleiter melden.**
- ▶ Mehrere Aufträge für das selbe Opfer? **Mehrfach morden!**
- ▶ Mord durch Tür aufhalten? Mord durch ...? **Solange es eine Übergabe und diese freiwillig ist.**
- ▶ Mord durch Übergabe von Körperflüssigkeiten? **Gabs schon.**
- ▶ Muss der Zeuge noch im passenden Kreis leben? **Nein.**
- ▶ Wenn ich meinen Auftrag verliere? **Können durch Spielleiter ersetzt werden, sind ggf. nicht mehr geheim.**
- ▶ War der Mord im Sinne des Spiels richtig? **Im Zweifel kann der Spielleiter helfen.**
- ▶ Was tun, wenn ich früher abreise? **Bitte beim Spielleiter melden, damit das Spiel weitergeht.**



# Mörderspiel

## FAQ

- ▶ Was tun, wenn ich mich falsch angemeldet habe? **Bitte beim Spielleiter melden.**
- ▶ Mehrere Aufträge für das selbe Opfer? **Mehrfach morden!**
- ▶ Mord durch Tür aufhalten? Mord durch ...? **Solange es eine Übergabe und diese freiwillig ist.**
- ▶ Mord durch Übergabe von Körperflüssigkeiten? **Gabs schon.**
- ▶ Muss der Zeuge noch im passenden Kreis leben? **Nein.**
- ▶ Wenn ich meinen Auftrag verliere? **Können durch Spielleiter ersetzt werden, sind ggf. nicht mehr geheim.**
- ▶ War der Mord im Sinne des Spiels richtig? **Im Zweifel kann der Spielleiter helfen.**
- ▶ Was tun, wenn ich früher abreise? **Bitte beim Spielleiter melden, damit das Spiel weitergeht.**





# Mörderspiel

## FAQ

- ▶ Was tun, wenn ich mich falsch angemeldet habe? **Bitte beim Spielleiter melden.**
- ▶ Mehrere Aufträge für das selbe Opfer? **Mehrfach morden!**
- ▶ Mord durch Tür aufhalten? Mord durch ...? **Solange es eine Übergabe und diese freiwillig ist.**
- ▶ Mord durch Übergabe von Körperflüssigkeiten? **Gabs schon.**
- ▶ Muss der Zeuge noch im passenden Kreis leben? **Nein.**
- ▶ Wenn ich meinen Auftrag verliere? **Können durch Spielleiter ersetzt werden, sind ggf. nicht mehr geheim.**
- ▶ War der Mord im Sinne des Spiels richtig? **Im Zweifel kann der Spielleiter helfen.**
- ▶ Was tun, wenn ich früher abreise? **Bitte beim Spielleiter melden, damit das Spiel weitergeht.**



# Mörderspiel

## FAQ

- ▶ Was tun, wenn ich mich falsch angemeldet habe? **Bitte beim Spielleiter melden.**
- ▶ Mehrere Aufträge für das selbe Opfer? **Mehrfach morden!**
- ▶ Mord durch Tür aufhalten? Mord durch ...? **Solange es eine Übergabe und diese freiwillig ist.**
- ▶ Mord durch Übergabe von Körperflüssigkeiten? **Gabs schon.**
- ▶ Muss der Zeuge noch im passenden Kreis leben? **Nein.**
- ▶ Wenn ich meinen Auftrag verliere? **Können durch Spielleiter ersetzt werden, sind ggf. nicht mehr geheim.**
- ▶ War der Mord im Sinne des Spiels richtig? **Im Zweifel kann der Spielleiter helfen.**
- ▶ Was tun, wenn ich früher abreise? **Bitte beim Spielleiter melden, damit das Spiel weitergeht.**



# Mörderspiel

## FAQ

- ▶ Was tun, wenn ich mich falsch angemeldet habe? **Bitte beim Spielleiter melden.**
- ▶ Mehrere Aufträge für das selbe Opfer? **Mehrfach morden!**
- ▶ Mord durch Tür aufhalten? Mord durch ...? **Solange es eine Übergabe und diese freiwillig ist.**
- ▶ Mord durch Übergabe von Körperflüssigkeiten? **Gabs schon.**
- ▶ Muss der Zeuge noch im passenden Kreis leben? **Nein.**
- ▶ Wenn ich meinen Auftrag verliere? **Können durch Spielleiter ersetzt werden, sind ggf. nicht mehr geheim.**
- ▶ War der Mord im Sinne des Spiels richtig? **Im Zweifel kann der Spielleiter helfen.**
- ▶ Was tun, wenn ich früher abreise? **Bitte beim Spielleiter melden, damit das Spiel weitergeht.**



# Mörderspiel

## FAQ

- ▶ Was tun, wenn ich mich falsch angemeldet habe? **Bitte beim Spielleiter melden.**
- ▶ Mehrere Aufträge für das selbe Opfer? **Mehrfach morden!**
- ▶ Mord durch Tür aufhalten? Mord durch ...? **Solange es eine Übergabe und diese freiwillig ist.**
- ▶ Mord durch Übergabe von Körperflüssigkeiten? **Gabs schon.**
- ▶ Muss der Zeuge noch im passenden Kreis leben? **Nein.**
- ▶ Wenn ich meinen Auftrag verliere? **Können durch Spielleiter ersetzt werden, sind ggf. nicht mehr geheim.**
- ▶ War der Mord im Sinne des Spiels richtig? **Im Zweifel kann der Spielleiter helfen.**
- ▶ Was tun, wenn ich früher abreise? **Bitte beim Spielleiter melden, damit das Spiel weitergeht.**



# Mörderspiel

## FAQ

- ▶ Was tun, wenn ich mich falsch angemeldet habe? **Bitte beim Spielleiter melden.**
- ▶ Mehrere Aufträge für das selbe Opfer? **Mehrfach morden!**
- ▶ Mord durch Tür aufhalten? Mord durch ...? **Solange es eine Übergabe und diese freiwillig ist.**
- ▶ Mord durch Übergabe von Körperflüssigkeiten? **Gabs schon.**
- ▶ Muss der Zeuge noch im passenden Kreis leben? **Nein.**
- ▶ Wenn ich meinen Auftrag verliere? **Können durch Spielleiter ersetzt werden, sind ggf. nicht mehr geheim.**
- ▶ War der Mord im Sinne des Spiels richtig? **Im Zweifel kann der Spielleiter helfen.**
- ▶ Was tun, wenn ich früher abreise? **Bitte beim Spielleiter melden, damit das Spiel weitergeht.**



# Mörderspiel

## FAQ

- ▶ Was tun, wenn ich mich falsch angemeldet habe? **Bitte beim Spielleiter melden.**
- ▶ Mehrere Aufträge für das selbe Opfer? **Mehrfach morden!**
- ▶ Mord durch Tür aufhalten? Mord durch ...? **Solange es eine Übergabe und diese freiwillig ist.**
- ▶ Mord durch Übergabe von Körperflüssigkeiten? **Gabs schon.**
- ▶ Muss der Zeuge noch im passenden Kreis leben? **Nein.**
- ▶ Wenn ich meinen Auftrag verliere? **Können durch Spielleiter ersetzt werden, sind ggf. nicht mehr geheim.**
- ▶ War der Mord im Sinne des Spiels richtig? **Im Zweifel kann der Spielleiter helfen.**
- ▶ Was tun, wenn ich früher abreise? **Bitte beim Spielleiter melden, damit das Spiel weitergeht.**



# Galerie

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches
- 3 Mörderspiel
- 4 Galerie**
- 5 lost+found
- 6 Berichte
- 7 Nächste KIF
- 8 Fachschaftsvorstellungen
- 9 Arbeitskreise
- 10 Spontan



<https://kif.fsinf.de/gallery3/index.php/KIF46B>  
(auch im Wiki verlinkt)

Die Galerie hat zwei Bereiche:

- ▶ öffentlich
- ▶ intern

Zugang zum internen Bereich mit Nutzer **KIF46B**.





# Fotoregeln

Auf Namensschildern können Foto-Sticker geklebt werden:

- ▶ roter Foto-Sticker heißt **nicht fotografieren**
- ▶ grüner Foto-Sticker heißt **fotografieren erlaubt**
- ▶ alles andere heißt **vorher nachfragen**

Überhaupt ist **nachfragen** immer eine gute Idee!



# lost+found

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches
- 3 Mörderspiel
- 4 Galerie
- 5 lost+found**
- 6 Berichte
- 7 Nächste KIF
- 8 Fachschaftsvorstellungen
- 9 Arbeitskreise
- 10 Spontan



# Berichte

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches
- 3 Mörderspiel
- 4 Galerie
- 5 lost+found
- 6 Berichte**
- 7 Nächste KIF
- 8 Fachschaftsvorstellungen
- 9 Arbeitskreise
- 10 Spontan



- ▶ Stud. Akkreditierungspool
- ▶ Fakultätentag Informatik
- ▶ Fachbereichstag Informatik
- ▶ FifF e.V.
- ▶ MeTaFa
- ▶ KIF e.V.
- ▶ Weitere Berichte?



- ▶ Stud. Akkreditierungspool
- ▶ **Fakultätentag Informatik**
- ▶ Fachbereichstag Informatik
- ▶ FifF e.V.
- ▶ MeTaFa
- ▶ KIF e.V.
- ▶ Weitere Berichte?



- ▶ Stud. Akkreditierungspool
- ▶ Fakultätentag Informatik
- ▶ **Fachbereichstag Informatik**
- ▶ FifF e.V.
- ▶ MeTaFa
- ▶ KIF e.V.
- ▶ Weitere Berichte?



- ▶ Stud. Akkreditierungspool
- ▶ Fakultätentag Informatik
- ▶ Fachbereichstag Informatik
- ▶ **FifF e.V.**
- ▶ MeTaFa
- ▶ KIF e.V.
- ▶ Weitere Berichte?



- ▶ Stud. Akkreditierungspool
- ▶ Fakultätentag Informatik
- ▶ Fachbereichstag Informatik
- ▶ FifF e.V.
- ▶ **MeTaFa**
- ▶ KIF e.V.
- ▶ Weitere Berichte?





# Berichte

- ▶ Stud. Akkreditierungspool
- ▶ Fakultätentag Informatik
- ▶ Fachbereichstag Informatik
- ▶ FifF e.V.
- ▶ MeTaFa
- ▶ **KIF e.V.**
- ▶ Weitere Berichte?



- ▶ Stud. Akkreditierungspool
- ▶ Fakultätentag Informatik
- ▶ Fachbereichstag Informatik
- ▶ FifF e.V.
- ▶ MeTaFa
- ▶ KIF e.V.
- ▶ **Weitere Berichte?**



# Nächste KIF

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches
- 3 Mörderspiel
- 4 Galerie
- 5 lost+found
- 6 Berichte
- 7 Nächste KIF**
- 8 Fachschaftsvorstellungen
- 9 Arbeitskreise
- 10 Spontan



# Nächste KIF

- ▶ KIF 47.0 (Dresden)
- ▶ KIF 47.5
- ▶ KIF 48.0



# Nächste KIF

- ▶ KIF 47.0 (Dresden)
- ▶ **KIF 47.5**
- ▶ KIF 48.0



# Nächste KIF

- ▶ KIF 47.0 (Dresden)
- ▶ KIF 47.5
- ▶ **KIF 48.0**



# Fachschaftsvorstellungen

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches
- 3 Mörderspiel
- 4 Galerie
- 5 lost+found
- 6 Berichte
- 7 Nächste KIF
- 8 Fachschaftsvorstellungen**
- 9 Arbeitskreise
- 10 Spontan



# Arbeitskreise

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches
- 3 Mörderspiel
- 4 Galerie
- 5 lost+found
- 6 Berichte
- 7 Nächste KIF
- 8 Fachschaftsvorstellungen
- 9 Arbeitskreise**
- 10 Spontan





# Arbeitskreise

- ▶ AK-Markierungen für Vorstellung beim Abschlussplenum  
vorstellung=false: Opt-Out für Inhalts-AK  
vorstellung=true: Opt-In für Spaß-AKs

```
{{Ak Spalte 450  
| name=  
| beschreibung=  
| wieviele=  
| wer=someone  
| wann=beliebig  
| dauer=2h  
| vorstellung=true|false  
}}}
```



# Spontan

- 1 Begrüßung
- 2 Organisatorisches
- 3 Mörderspiel
- 4 Galerie
- 5 lost+found
- 6 Berichte
- 7 Nächste KIF
- 8 Fachschaftsvorstellungen
- 9 Arbeitskreise
- 10 Spontan**

