



ALESSANDRO ZUCCHINI PRESENTS  
**HOTEL  
MYSTERY**



ører  
næse

En gysrer i DET MYSTISKE TÅRN for 2-6 spillere fra 10 år med ~~næse~~ for mord. Af Alessandro Zucchini.

*Det er nat på Hotel Arosa. Gulve knirker, skodder klaprer ... sære lyde trænger gennem de papirstynde vægge. Så pludselig: Et brag! Et skrig! Og trin, der flygter ud i natten ...*

*Ingen så noget, men alle hørte hvad der skete. Der er gæster på alle etager, der ved noget, men hvilke spor kommer frem, og hvilke vil forblive skjult? En ting er sikker: Hvis du vil undgå selv at blive anklaget, skal du sørge for at få mistanken over på nogen andre, for i sidste ende er der én, der skal stilles til ansvar - og du har vel ikke lyst til, at det skal blive dig?*

## Overblik

Spillerne vækker folks mistanke ved at smide indicier (i form af små trækuber) i hoteltårnets skakt. Hvis man lytter godt efter, kan man høre på hvilke etager, de mistænkelige indicier lander. Og med den viden kan man sløre sine egne spor, og føre mistanken over på sine modspillere.

Forbryderen er den, som har lagt særligt belastende indicier nær gerningsstedet, og vinderen, er den som har tiltrukket sig mindst mistanke.

## Indhold



1 hotel (i 8 dele)



2 ofre (røde)



1 efterforskningsbog



120 indicier i  
6 farver

Sæt hotellets **7 etager ovenpå stueetagen**, så der skabes en høj bygning. Læg **efterforskningsbogen** ved siden af. Hver spiller tager de **20 indicier i sin farve**, og lægger dem som et lager foran sig.

## PROLOG: To dræbte på Hotel Arosa, og indicier overalt ...

Den spiller som sidst har håndteret en kniv, kaster **begge ofrene** (de røde kuber) i hotelskakt. Derefter kaster hver spiller to af sine indicier i hotelskakt - én ad gangen.

Hotelskakt



**Bemærk:** Alle spillere bør lytte opmærksomt for at kunne gætte, hvor ofre og indicier lander.

## HISTORIEN: Efterforskningen

### Spillets forløb

Historien udspiller sig over to akter. **Anden akt** starter først, når **begge ofrene** er fundet i **første akt**. I anden akt begynder spillerne at dække deres spor og føre mistanken over på hinanden.

## Første akt: At finde ofrene

Den som sidst har været i et hotel begynder. Der spilles efter tur i urets retning. Når man har tur, er man **detektiv**. Man undersøger en etage ved at løfte den forsigtigt, så man kan se gulvet indeni.

### Så kan der ske én af to ting:

1. Detektiven **finder ikke et offer** på den løftede etage.

Hvis der er indicier på etagen, tager detektiven dem ud. Etagen sættes tilbage på plads og detektiven kaster de fundne indicier tilbage i hotelskakten, ét ad gangen.

**Sjusket efterforskning:** Ikke alene ledte detektiven efter ofre på det helt forkerte sted, han kommer også til at efterlade endnu **et indicie imod sig selv!** Detektiven skal derfor kaste endnu et af sine egne indicier fra **sit lager** i hotelskakten.

2. Detektiven **finder et offer** på den løftede etage. Offeret placeres på den tilsvarende etage i efterforskningsbogen, og markerer derved etagen som et **gerningssted**. Hvis begge ofrene lå på samme etage, lægges de begge i efterforskningsbogen - der er så kun ét gerningssted.



I dette eksempel er de to gerningssteder på 3. og 5. etage.

Ligger der indicier fra andre spillere på gerningsstedet? Meget mistænkeligt! Skriv det straks i efterforskningsbogen: For hvert indicie en spiller har liggende på etagen med gerningsstedet, skal han lægge et indicie **fra sit lager** på den tilsvarende etage i efterforskningsbogen ... bortset fra den som er detektiven. Detektiven "overser" naturligvis sine egne indicier, og lægger derfor **aldrig sine egne** indicier på efterforskningsbogen.

Derefter tager detektiven alle indicier ud af etagen, lukker hotellet igen, og smider alle indicierne i hotelskatten igen, ét efter ét.



Indicier fra lageret

5. etage løftet

Offer

Efterforskningsbog

Gul spiller lægger offeret - men ikke et gult indicie - over på efterforskningsbogen. Blå skal lægge to indicier fra sit lager på efterforskningsbogen.



Når begge ofrene er fundet, slutter første akt.

**Bemærk:** Når man kaster et indicie i hotelskatten, skal man først sige, hvilken farve det er, så det er nemt for de andre at følge med.

**Husk:** kun indicier fra spillernes lagre lægges på efterforskningsbogen. Alle indicier der findes på hotellets etager, kastes tilbage i hotelskatten i slutningen af turen.

## ***Anden akt: Sende mistanken videre eller sløre sine spor***




Spillet fortsætter efter tur. Når man har tur, skal man vælge en af følgende handlinger:

-  Sende mistanken videre
-  Sløre sine spor



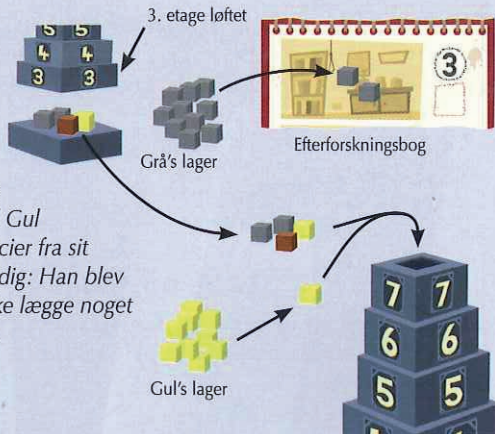
### ***Sende mistanken videre:***

Detektiven siger navnet på en eller flere spillere, som han **mistænker**. Dernæst løfter han en etage, hvor han forventer at finde indicier fra de navngivne spillere. Etagen undersøges:

-  For **hvert** af sine indicier på etagen, skal hver **mistænkt** spiller lægge et indicie fra sit lager på den tilsvarende etage i **efterforskningsbogen**.
-  Detektiven tager dernæst **alle indicier** fra etagen, lukker hotellet igen, og kaster dem ét efter ét tilbage i hotelskakten.
-  **Sjusket efterforskning:** For hver mistænkt spiller der ikke havde nogen indicier på etagen, skal detektiven kaste **et af sine egne indicier fra sit lager** i hotelskakten.



**Eksempel:** Detektiv Gul mistænker Grå og Blå, og løfter 3. etage. Der ligger faktisk to grå indicier, men ingen blå. Grå lægger to indicier fra sit lager på efterforskningsbogens 3. etage. Gul mistænkte fejlagtigt Blå, og for den fejl skal Gul kaste endnu et af sine egne indicier fra sit lager i hotelskatten. Brun er heldig: Han blev ikke mistænkt, og skal derfor ikke lægge noget indicie på efterforskningsbogen.



**SÆRTILFÆLDE "Stueetagen":** Når detektiven undersøger stueetagen, skal mindst ét af hans egne indicier være der. Hvis det er tilfældet, foregår undersøgelsen som på enhver anden etage. Men hvis detektiven ikke har nogen af sine egne indicier på stueetagen, sker følgende:

- 🗑 Ingen mistænkte skal lægge indicier på efterforskningsbogen.
- 🗑 Detektiven kaster **et af sine egne indicier** fra lageret i hotelskatten, **for hver mistænkt.**
- 🗑 Som sædvanlig kastes alle indicier fundet på etagen (stueetagen) også i hotelskatten.



## Sløre sine spor:

Hvis detektiven har nogen af **sine egne indicier** liggende på efterforskningsbogen, kan han bruge sin tur på at fjerne nogle af dem.

- 📁 Detektiven løfter en etage efter eget valg. For hvert af hans egne indicier som ligger på etagen, må han fjerne et af sine indicier fra den tilsvarende etage på efterforskningsbogen og lægge dem tilbage i sit lager.
- 📁 Så fjerner han **alle** indicier fra etagen, og kaster dem ét efter ét tilbage i hotelskakten.
- 📁 **Sjusket arbejde:** Hvis **ingen af detektivens egne indicier** findes på etagen, skal han kaste endnu et af sine indicier i hotelskakten.

## Finalen: Gerningsmand og vinder

Spillet slutter

- 📁 når en spiller har 10 eller flere af sine indicier på efterforskningsbogen, eller
- 📁 når en spiller løber tør for indicier i sit lager.

Hvis en spiller skal lægge flere indicier på efterforskningsbogen, end han har i sit lager, tages de manglende indicier fra den løftede etage.



Nu afgøres det hvem der er gerningsmanden, og hvem der er vinderen. Indicierne på efterforskningsbogen giver følgende antal **mistanker**:

- 📁 Hvert indicie **på et gerningssted** giver **3 mistanker**
- 📁 Hvert indicie **på en etage lige over eller under et gerningssted** giver **2 mistanker**
- 📁 Hvert yderligere indicie giver **1 mistanker**

Spilleren med **flest mistanker** dømmes som **gerningsmand**. Spilleren med **færrest mistanker** udråbes til **vinder**.

Der kan godt være flere gerningsmænd og flere vindere..

**Eksempel:** *Blå var morderen! Han endte spillet med 21 mistanker: To blå indicier lå på gerningssteder (2x3=6 mistanker), seks blå indicier lå på etager lige over eller under gerningsstederne(6x2=12 mistanker), tre blå indicier lå på andre etager (3x1=3 mistanker). Den mest uskyldige er Brun, der kun har fået 9 mistanker - han vinder derfor spillet og forfremmes til drabschef.*



©2010 Zoch GmbH, art. No. 601133200019  
Forfatter: Alessandro Zucchini  
Illustrator: Tobias Schweiger  
Sats og layout: Oliver Richtberg  
Dansk oversættelse: Lauge Luchau



**Zoch** zum  
Spielen