



ALESSANDRO ZUCCHINI PRESENTS
**HOTEL
MYSTERY**



öron



En thriller i Mystiska Tornet för 2 till 6 bra **snokar**,
10 år och uppåt, av Alessandro Zucchini.

Det är natt på Arosa hotell. Knarrande golvbrädor, slående fönsterluckor, konstiga ljud. Bakom väffeltunna väggar undkommer inget ljud att någon hör det. Plötsligt: En smäll! Ett skrik! Stressade steg skyndar iväg...

Ingen såg någonting men alla hörde alla andra... Det finns ledtrådar från hotellgästerna på alla våningar. Men vilka av dem kommer att bli upptäckta? Vilka kommer att förbli dolda? Om du inte vill bli anklagad för mord får du skylla på andra spelare. En sak är säker: överväldigande bevis kommer att fälla en förövare.

Mening och mål med spelet

Spelarna väcker misstankar: de slänger ned ledtrådar (i form av små tränkuber) i hotelltornet. Om du spetsar öronen kan du gissa vilka våningar som ledtrådarna landar på. Med den här kunskapen kan du anklaga andra spelare och gömma dina egna spår.

Förövaren är den som har lämnat särskilt misstänkta spår i närheten av brottsplatsen. Den som har minst antal misstankar mot sig, vinner.

Spel Material



1 hotell (8 delar)



2 offer (röda)



1 utredningsark



120 ledtrådar i
6 färger

Ställ de sju våningarna på varandra ovanpå entréplan (våning 0) så att hotellet blir uppfört. Lägg utredningsarket bredvid hotellet. Varje spelare får 20 ledtrådar av sin färg till sitt eget 'lager' framför sig.

Prolog 2: Döden på Arosa Hotell – och ledtrådar överallt...

Spelaren som sist hade en kniv i händerna slänger ned **båda offren** i hotelltornet. Efter det slänger spelarna ned två av sina ledtrådar, en i taget, ner i hotelltornet.

Hotelltorn



Observera: *alla spelare bör lyssna noga för att få koll på var offren och ledtrådarna har landat.*

HUVUDSPELET: Undersökningen

Spelets gång:

Huvudspelet är uppdelat i två akter: När **båda offren** har blivit **funna** i akt I, börjar **akt II**. Nu börjar spelarna **misstänka** varandra och försöker samtidigt **dölja sina egna spår**.

Akt 1: Letandet efter offer

Den som senast sov på hotell börjar. De andra spelarna följer i tur, medsols. I din tur så är du en **detektiv**. Du undersöker en våning genom att försiktigt lyfta den och på så sätt kunna se vad som ligger på våningen.

Nu kan en av två saker hända:

Fall 1: Detektiven hittar inga offer på den undersökta våningen.

Men om detektiven hittar ledtrådar får han ta ut dessa. Sen sätter han tillbaka den lyfta delen av byggnaden och slänger tillbaka de ledtrådar han hittade, en i taget.

Slarvig undersökning: Eftersom detektiven tittade efter ett offer på fel plats så lämnade han **en ledtråd från sig själv** på brottsplatsen: han slänger ner (ytterligare en) en av sina egna ledtrådar **från sitt 'lager'** i hotelltornet.

Fall 2: Det finns **ett offer** på den synliga våningen. Detektiven lägger offret på motsvarande **ruta** på utredningsarket, och markerar på det sättet **brottsplatsen**. Om **båda offren** är på samma våning läggs de båda på samma ruta på utredningsarket. I detta fallet finns det bara en brottsplats.



I detta exempel är de två brottsplatserna på våningarna 3 och 5.

Finns det några ledtrådar från andra spelare på brottsplatsen? Mycket misstänksamst...!!! Markera det på utredningsarket med en gång: för varje egen ledtråd som finns på brottsplatsen, måste den 'upptäckta' spelaren lägga en ledtråd **från sitt lager** på motsvarande våning på utredningsarket. Den undersökande detektiven 'missar' där- emot sina egna ledtrådar: han **lägger inte några av sina** ledtrådar på utredningsarket.

Efter det tar detektiven bort alla ledtrådar på våningen som blivit genomsökt, stänger hotellet och slänger ned alla ledtrådar i hotelltornet, en i taget.



ledtrådar från eget lager



Undersöker femte våningen



Offer



Gul placerar ut offret, men inga ledtrådar på utredningsarket. Blå måste lägga två ledtrådar från sitt lager på utredningsarket.


När båda offren blivit funna är sökandet efter offer slut.


Observera: Den som slänger en ledtråd i hotelltornet säger sin färg så att de andra spelarna inte har några problem att följa händelserna.

Kom ihåg: Endast ledtrådar från spelarens lager läggs på utredningsarket. Alla ledtrådar som hittas i hotellet slängs tillbaka i slutet av rundan.

Akt II: Anklaga Andra Spelare eller Dölja Egna Spår

Spelarna fortsätter i turordning. I din runda får du som detektiv välja mellan två handlingar:

 **Anklaga Andra Spelare**

 **Dölja Egna Spår**






Spelaren talar om vilken handling han väljer innan han utför den.



Anklaga Andra Spelare:

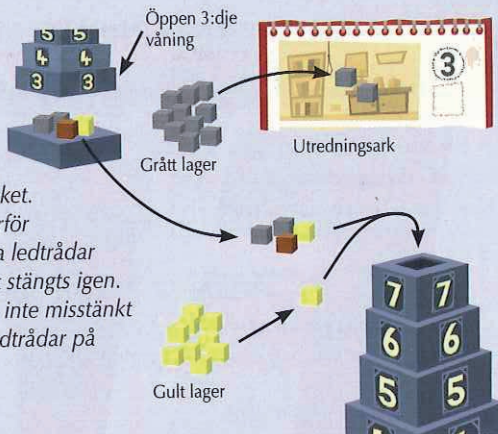
Detektiven **namnger** en eller fler spelare som han **misstänker**. Sen öppnar han hotellet på en våning där han misstänker att ledtrådar kan finnas.

Nu undersöks våningen:

-  Varje **namngiven** spelare måste lägga en egen ledtråd från sitt **lager** för varje ledtråd på våningen på motsvarande våning på **utredningsarket**.
-  Nu tar detektiven **alla ledtrådar** från våningen, stänger hotellet och slänger ner ledtrådarna i **hotelltornet, en i taget**.
-  **Slarvig undersökning:** För varje misstänkt spelare som inte hade några ledtrådar på våningen måste detektiven slänga ned en **extra ledtråd från sitt lager** i hotelltornet.



Exempel: Detektiv Gul misstänker Grå och Blå på tredje våningen. Faktum är att det ligger två av Grås ledtrådar, men inga av Blå. Grå lägger två ledtrådar från sitt lager på tredje våningen på utredningsarket. Gul misstänkte Blå felaktigt. Därför måste Gul slänga ned en av sina ledtrådar från lagret i hotelltornet, när det stängts igen. Turligt nog för Brun så blev han inte misstänkt och behöver inte lägga några ledtrådar på utredningsarket.



SPECIALFALL "Entréplan": Om du vill undersöka entréplan framgångsrikt måste en av dina ledtrådar vara där. Om så är fallet så hanteras entréplan som vilken våning som helst. Om detektiven inte har någon av sina ledtrådar där sker följande:

- 🔑 Inga ledtrådar från misstänkta läggs på utredningsarket
- 🔑 Spelaren slänger ned **ledtrådar** från **sitt eget lager**, en **för varje misstänkt spelare**, i hotelltornet.
- 🔑 Som vanligt, han slänger alla ledtrådar på den undersökta våningen (entréplan) tillbaka ned i hotelltornet.



Dölja dina spår:

Om det är några av **dina** ledtrådar på utredningsarket så kan du ta bort dem när du är Detektiven.

- 🔍 Detektiven undersöker en valfri våning. Han räknar **sina ledtrådar** på våningen. Sen kan han ta bort lika många från undersökningsarket och lägga dem i sitt lager.
- 🔍 Nu tar han **alla** ledtrådar från våningen, stänger hotellet och slänger ned ledtrådar-na i hotelltornet igen, en i taget.
- 🔍 **Slarvig undersökning: om inga egna ledtrådar** hittas på den undersökta våningen slänger detektiven ner en av sina egna ledtrådar från lagret i hotelltornet.

FINAL: Förövare och vinnare

Spelet slutar

- 🔍 så snart det finns **10 ledtrådar från en spelare** på utredningsarket, eller
- 🔍 så snart **en spelare inte har några ledtrådar** kvar i sitt lager.

Det kan hända mot slutet av spelet att en spelare måste lägga ut mer ledtrådar på undersökningsarket än vad han har i sitt lager. Om så blir fallet tar han ledtrådar-na från våningen.

Nu bestäms förövaren och vinnaren. Ledtrådarna på utredningsarket resulterar i följande misstänksamhetspoäng:

- 🔍 Varje ledtråd **på en brottsplats** räknas som
- 🔍 Varje ledtråd **intill en brottsplats** räknas som
- 🔍 Varje **annan** ledtråd räknas som

- 3** misstänksamhetspoäng
- 2** misstänksamhetspoäng
- 1** misstänksamhetspoäng



Spelaren med **flest misstänksamhetspoäng** är dömd som **förövare**.
 Spelaren med **minst antal misstänksamhetspoäng** koras till **vinnare**.
 Det kan finnas flera förövare och flera vinnare.

Exempel: Blå är mördaren! Han slutar spelet med 21 misstänksamhetspoäng: Två blå ledrådar på brottsplatsen ($2 \times 3 = 6$ misstänksamhetspoäng). Sex blå ledrådar ligger intill brottsplatsen ($6 \times 2 = 12$ misstänksamhetspoäng). Ytterligare tre ledrådar ligger på de andra våningarna ($3 \times 1 = 3$ misstänksamhetspoäng). Brun, som hade 9 misstänksamhetspoäng, är den mest oskyldiga spelare och vinner spelet och befordras omedelbart till polischef.



© 2010 Zoch GmbH, art. No. 601133200019
 Konstruktör: Alessandro Zucchini
 Artist: Tobias Schweiger
 Redigering och layout: Oliver Richtberg
 Till Svenska: Tomas Tidén

