



ALESSANDRO ZUCCHINI PRESENTS
**HOTEL
MYSTERY**



En thriller for 2-6 skarpe ^{ører} ~~hjer~~ner
fra 10 år og opp. Spilldesigner: Alessandro Zucchini

Det er natt i det gamle hotellet. Du hører knirkende gulvplanker, vinduer som slår mot haspene, mystiske sukk. Bak de papirtynne veggene er det ingen lyder som unngår skarpe ører. Plutselig: Et smell. Et skrik. Lyden av løpende føtter bortover i korridorene...

Ingen så noen ting! Men i alle etasjer har gjester hørt mistenkelige lyder. Dersom du vil unngå å havne på tiltalebenken bør du forte deg å lempe mistanken over på en av de andre spillerne, og samtidig dekke dine egne spor. For det er bare en ting som er sikkert: det er mengden bevis som vil komme til å avgjøre saken.

IDEEN BAK SPILLET

Spillerne sprer rykter: De kaster spor (i form av små trekuber) ned i heissjakten i hotellet. Dersom du spisser ører kan du gjøre kvalifiserte gjetninger om hvilke etasjer sporene havner i. Med denne kunnskapen kan du lempe mistanken over på de andre spillerne og dekke dine egne spor.

Den skyldige er den som har etterlatt seg flest spor i nærheten av åstedet. Vinner er den som får avdekket færrest spor som peker mot seg selv.

INNHOLD



1 hotell i 8 deler



2 morddøfre (røde)



1 etterforskningsoversikt



120 spor i
6 farger

Stable alle etasjene oppå hverandre, fra 0 og oppover. Legg etterforskningsoversikten ved siden av. Hver spiller får 20 kuber i egen farge og legger dem foran seg.

PROLOG: 2 personer er myrdet, og det er spor overalt

Den som sist hadde en kniv i hendene skal kaste de to ofrene ned i heissjakten. Deretter skal spillerne etter tur kaste to av sine egne spor ned i sjakten. OBS: Alle bør lytte nøye etter for å ha en formening om hvor kubene havner nedover i etasjene.

Hotellkuli



OBS: Alle bør lytte nøye etter for å ha en formening om hvor kubene havner nedover i etasjene..

SPILET ER I GANG: Etterforskningen

Hoveddelen foregår i to akter: Første akt varer frem til begge likene er lokalisert. I denne akten skal spillerne kaste mistanke på hverandre og samtidig forsøke å dekke sine egne spor.

AKT 1: Jakten på ofrene

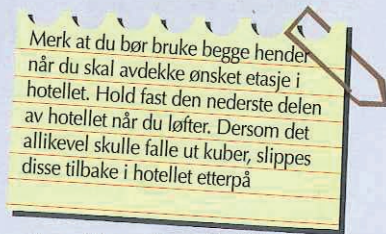
Den som sist besøkte et hotell er nå startspiller. Deretter går turen rundt bordet. Når det er din tur skal du undersøke en etasje ved å løfte på den og finne ut hva som skjuler seg der.

Nå kan en av to ting inntreffe:

Twist 1: Det er **ingen mordofre** i den aktuelle etasjen. Men du plukker ut eventuelle spor som du finner, setter etasjen på plass igjen, og kaster sporene ned i heissjakten igjen.

Slomsete etterforskning: Siden du lette på feil sted, må du etterlate deg et nytt spor til de andre spillerne. Du må altså slippe en av dine egne kuber ned i heissjakten.

Twist 2: Du finner **et mordoffer** i den aktuelle etasjen. Legg den avdøde på angitt etasje i etterforskningsoversikten, etasjen er nå angitt som åsted. Dersom begge ofrene viser seg å være i samme etasje, så skal kubene ligge på samme etasje i etterforskningsoversikten. Nå vil det altså bare være ett åsted.

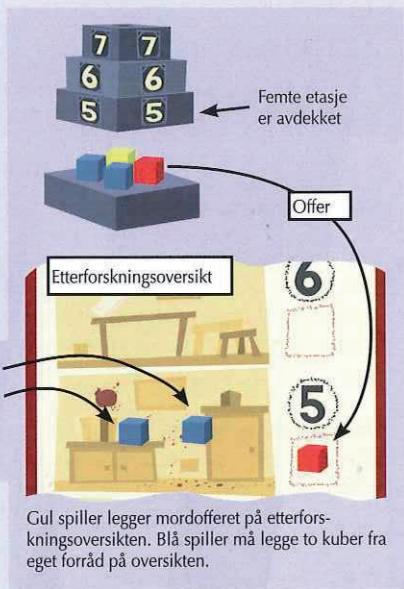


I dette eksempelet er etasje 3 og 5 definert som åsted.

Finnes det spor fra de andre spillerne på åstedet? Veldig mistenkelig...!!! Dette skal avmerkes på etterforskningsoversikten. For hvert eget spor funnet på åstedet skal spillerne ta en kube **fra eget forråd** og legge på aktuell etasje i etterforskningsoversikten. Men som aktiv spiller/nåværende etterforskningsleder overser du dine egne spor i etasjen, du skal altså ikke legge noen av dine egne spor på etterforskningsoversikten.

Etter dette tar du alle kubene som du fant i hotellet, setter hotellet sammen igjen, og slipper kubene en etter en ned i heissjakten igjen. Turen går rundt bordet helt til begge ofrene er lokalisert. Dette er slutten på Akt 1.

Kun molemmat uhrnit on löydetty, uhrien etsintä on ohi.





Merk: Du skal alltid angi fargen når du slipper en kube ned i hotellet, slik at alle kan følge med på hva som skjer.

Husk: På etterforskningsoversikten skal det bare plasseres kuber fra spillernes eget forråd. Kuber funnet i hotellet skal alltid tilbake i hotellet igjen.

Akt 2: Kaste mistanke på andre spillere eller skjule egne spor

Turen fortsetter å gå rundt bordet. Når det er din tur, skal du som etterforskningsleder velge en av disse to handlingene:

 **Mistenke andre spillere**

 **Skjule egne spor**


Du angir valget ditt for de andre spillerne før du setter i gang.





Mistenke andre spillere:

Angi en eller flere motspillere som du mistenker. Deretter avdekker du en etasje i hotellet hvor du håper å finne kuber som tilhører disse spillerne.

Etasjen blir inspisert:

 For **hver kube** du finner fra en av de spillerne du mistenkte, må vedkommende legge en kube fra **eget forråd** på etterforskningsoversikten.

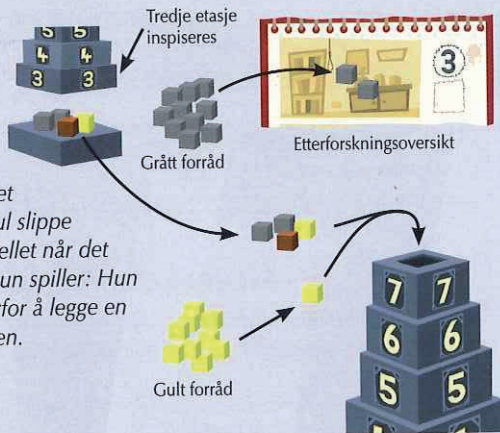
 Deretter tar du alle sporene du fant i etasjen, setter hotellet sammen igjen, og slipper sporene oppi hotellet igjen et etter et.

 **Slomsete etterforskning:** Du kan som nevnt mistenke så mange motspillere du vil, fra én til alle, men du må kaste en kube fra forrådet ditt for **hver mistenkt motspiller** som **ikke** hadde kuber i etasjen du etterforsket.



Eksempel: Den gule detektiven mistenker Grå og Blå i tredje etasje. Her viser det seg å være to grå kuber, men ingen blå.

Grå spiller legger nå to kuber fra forrådet sitt på etterforskningsoversikten. Gul har bommet når det gjelder blå, derfor må gul slippe en av sine egne kuber ned i hotellet når det er satt sammen igjen. Fint for brun spiller: Hun ble ikke anklaget, og slipper derfor å legge en kube på etterforskningsoversikten.



Spesialtilfelle - Nederste etasje: Dersom du ønsker å etterforske i etasje 0, må du ha en kube her nede. Om dette viser seg å være tilfelle, så gjennomføres etterforskningen som i alle andre etasjer. Men hvis ikke, skjer følgende:



- 📄 Det skal IKKE legges kuber på etterforskningsoversikten.
- 📄 Du må kaste egne kuber ned i heissjakten, en kube for hver av motspillerne som du mistenkte.
- 📄 Som ellers må du også kaste alle kuber du fant i etasjen ned i heissjakten igjen.

Fjerne egne spor:

Som aktiv spiller/etterforskningsleder kan du fjerne egne spor som befinner seg på etterforskningsoversikten.

- 📁 Du avdekker en valgfri etasje og teller hvor mange av dine egne kuber som ligger der. Deretter kan du fjerne opptil det samme antallet (ikke flere) egne kuber fra den aktuelle etasjen på etterforskningsoversikten. Kubene fra etterforskningsoversikten legger du i forrådet ditt.
- 📁 Deretter tar du alle kuber fra den avdekkede etasjen, egne og andres, setter sammen hotellet og slipper dem en etter en ned i heissjakten.
- 📁 **Slomsete etterforskning:** Dersom ikke fant noen egne kuber i den aktuelle etasjen, må du slippe en ekstra kube fra forrådet ditt ned i hotellet.

OPPGJØRETS TIME: Forbryteren avsløres og vinneren kåres

Spillets avsluttes

- 📁 straks en eller flere spillere har 10 eller flere spor på etterforskningsoversikten
- 📁 straks en spiller ikke har flere spor igjen i forrådet sitt

Mot slutten av spillet kan det forekomme at du må legge flere kuber på etterforskningsoversikten enn du har igjen i forrådet. I så fall tar du kuber fra den aktuelle etasjen i hotellet.

Nå skal skurken avsløres og vinneren kåres. Sporene på etterforskningsoversikten gir skyldpoeng:

- 📁 Hvert spor i en åstedsetasje gir **3 skyldpoeng**
- 📁 Hvert spor i en naboetasje over eller under gir **2 skyldpoeng**
- 📁 Alle andre spor gir **1 skyldpoeng**



Spilleren med flest skyldpoeng er avslørt som morder, spilleren med færrest skyldpoeng er vinner!

Eksempel: Blå er morder! Han avslutter spiller med 21 skyldpoeng: To blå spor på åstedet ($2 \times 3 = 6$ skyldpoeng). Seks blå spor i etasjer inntil åstedene ($6 \times 2 = 12$ skyldpoeng). Tre blå spor i andre etasjer ($3 \times 1 = 3$ skyldpoeng). Brun er på sin side den mest uskyldige spilleren med bare 9 skyldpoeng. Han vinner og utnevnes umiddelbart til Kripes-leder!



2010 Zoch GmbH, art. No. 601133200019
Utviklet av: Alessandro Zucchini
Illustrasjoner: Tobias Schweiger
Redigering og layout: Oliver Richtberg
Norsk oversettelse: Nils Håkon Nordberg
Hotel Mystery utgis i Norge av Vennerød Forlag AS
www.vennerod.no / info@smartegaver.no
24



Zoch
zum
Spielen