




Een thriller in een mysterieuze toren voor 2 tot 6 goede
speurleuzen, 10 jaar of ouder

door oren Alessandro Zucchini
Vertaling: Ariane

Het is nacht in het Arosa Hotel. Krakende vloeren, dichtslaande vensterluiken, vreemde geluiden achter de flinterdunne muren. Geen geluid blijft verborgen voor goed gespitste oren. Plotseling: BANG! Een schreeuw en weglappende voetstappen. Niemand heeft iets gezien, maar iedereen heeft alles gehoord. Er zijn sporen van gasten te vinden op alle verdiepingen. Welke zullen openbaard worden en welke zullen verborgen blijven? Als je niet van m  beschuldigd wilt worden, zul je de moord in iemands anders zijn schoenen moeten schuiven. Eén ding is zeker, de uitdrukkelijke bewijzen zullen de dader overweldigen.

Doel van het spel

De spelers maken zichzelf verdacht door overal in het hotel sporen na te laten. Dit doen ze door middel van hun eigen blokjes in de toren te laten vallen. Men zal zijn oren moeten spitsen om te horen op welke verdieping de verraderlijke sporen zijn achtergelaten. Met deze informatie kunnen spelers ook hun eigen sporen uitwissen. De dader is diegene die op de Moord Locatie te veel sporen heeft nagelaten. Diegene die zich het minst verdacht maakt, is de winnaar.

Spelmateriaal



1 Hotel
(8 delen)

 2 Slachtoffers
(rood)



1 Aanwijzingsbord



120 sporen in 6 kleuren

Op de **gelijkvloers** (verdieping 0) van het hotel worden de andere **7 verdiepingen** geplaatst, zodat er een gebouw ontstaat. Het **Aanwijzingsbord** wordt er langs gelegd. Iedere speler krijgt **20 sporen in zijn kleur** en legt die als **voorraad** voor zich neer.

2 Lijken in het Arosa en overal sporen...

Diegene die als laatst een mes in de hand heeft gehad, gooit beide Slachtoffers in de toren via diens Schacht. Aansluitend gooien alle spelers 2 van hun sporen in de schacht.

Hotelschacht



Opgepast: Alle spelers moeten goed luisteren om te kunnen bepalen op welke verdiepingen de Slachtoffers en de Sporen zijn gevallen.

Spelverloop

Het spel is verdeeld in 2 Fases:

1. Beide Slachtoffers vinden.
2. Verdenkingen maken en Sporen wissen.

Fase 1: Beide Slachtoffers vinden



Wie als laatste in een hotel was, mag beginnen. Het gaat dan kloksgewijs verder.

Diegene die aan de beurt is, is nu de huidige **speurder**. Hij onderzoekt een verdieping door ze voorzichtig vast te nemen en van het hotel af neemt, met bovenliggende verdiepingen er nog op.

Tip: Het afnemen van een verdieping kan het best met 2 handen gebeuren, waarbij 1 hand de onderliggende verdiepingen vast houdt en de andere de aangeduide verdieping, samen met de bovenliggende verdiepingen, opheft.

Er kunnen nu 2 dingen gebeuren:

1. De Speurder vind geen lijk.

Vind hij echter wel **Sporen**, dan neemt hij die van de onderzochte verdieping, zet dan de weggenomen verdieping terug op het Hotel en gooit de Sporen één voor één in de Hotelschacht.

Slecht Speurwerk: Omdat de Speurder het lijk op de verkeerde plaats aan het zoeken is geweest, laat hij nu zelf Sporen na. De Speurder gooit dan één van zijn Sporen **uit zijn voorraad** in de Hotelschacht.

2. De Speurder vind een lijk.

In de onderzochte verdieping bevindt zich inderdaad een Slachtoffer. De Speurder neemt deze van de verdieping en legt het Slachtoffer op het **Aanwijzingsbord** op het **Slachtoffervakje** van de betreffende verdieping gelegd.



De 2 Moord Locaties bevinden zich in het voorbeeld op verdiepingen 3 en 5.

Als **beide Slachtoffers** op één verdieping liggen, worden ze beiden op het Slachtoffervakje van de betreffende verdieping gelegd. Er is nu slechts 1 Moord Locatie.

Bevinden zich ook Sporen op de Moord Locatie, dan is dit zeer verdacht!

De gevonden sporen worden naast het Hotel gelegd en de verdieping wordt terug op het Hotel gezet.

De 'betrapte' spelers nemen net zo veel sporen uit **hun eigen voorraad** op het **Kamervakje** van het **Aanwijzingsbord** van de betreffende verdieping.

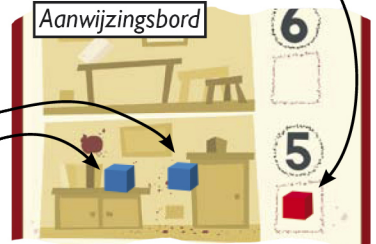
Omdat de Speurder een 'overzicht' van de Moord Locatie heeft, moet hij zijn eigen sporen **niet** op de betreffende locatie van het Aanwijzingsbord leggen.

De Speurder mag dan de ter plaatse gevonden Sporen nemen en ze één voor één in de Hotelschacht laten vallen.

Als beide Slachtoffers zijn gevonden, dan eindigt hier de zoektocht naar de slachtoffers en wordt er over gegaan naar Fase 2.

Aanwijzing: Diegene die de Sporen in de Hotelschacht gooit, zegt de kleur van het blokje dat hij erin gooit, zodat de andere spelers weten over welke sporen het gaat.

Opmerking: Op het Aanwijzingsbord worden alleen Sporen uit de voorraad gelegd. Sporen die op de verdiepingen worden gevonden, gaan altijd terug in de Hotelschacht.



Sporen uit de voorraad

Als Geel de Speurder is, dan hoeft hij geen Sporen uit zijn eigen voorraad nemen om op de Moord Locatie te leggen.

Fase 2: Verdeningen maken of Sporen wissen.

Er wordt nu gewoon kloksgewijs verder gespeeld.

De Speurder kan nu uit 2 Acties kiezen:

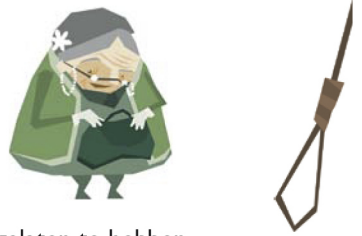
- Een medespeler verdenken
- Eigen Sporen uitwissen

De Speurder geeft duidelijk aan welke Actie hij wil doen.

Medespelers verdenken

De Speurder benoemt de speler(s) die hij verdenkt sporen nagelaten te hebben.

Hij opent dan de verdieping waarvan hij denkt dat deze verdachten hun sporen nagelaten hebben.



Nu gebeuren de volgende dingen:



- Iedere verdachte speler wiens Sporen zich op de geopende verdieping liggen, nemen evenveel Sporen uit hun voorraad en leggen die in de kamer van de betreffende verdieping op het Aanwijzingsbord.
- De Speurder neemt alle Sporen die op de geopende verdieping liggen, zet het Hotel weer ineen en laat de sporen één voor één in de Hotelschacht vallen.
- **Slecht Spuurwerk:** Als de Speurder geen Sporen van zijn beschuldigen vindt, laat hij nu zelf Sporen na. De Speurder gooit dan één van zijn Sporen **uit zijn voorraad** in de Hotelschacht.

Voorbeeld: Speurder Geel verdenkt Grijs en Blauw op verdieping 3 sporen nagelaten te hebben. Al hij de verdieping er af neemt, liggen er inderdaad 2 Grijs Sporen, maar geen Blauwe. Grijs moet nu 2 Sporenblokjes uit zijn voorraad op de kamer van het Aanwijzingsbord leggen. Omdat Geel Blauw vals heeft beschuldigd, moet Geel nu één Spoor uit zijn voorraad nemen en die bij de



andere sporen voegen die terug gaan in de Hotelschacht nadat het Hotel terug ineen is gezet. Bruin heeft hier geluk gehad; hij werd niet beschuldigd, dus moet hij geen Sporen afgeven.

Uitzondering

Gelijkvloers: Diegenen die succesvol naar Sporen zoekt op Gelijkvloers, moet daar minstens 1 van zijn eigen Sporen terugvinden. Indien dit zo is, wordt Gelijkvloers net zo afgewerkt zoals alle andere verdiepingen. Als er van de Speurder geen eigen Sporen gevolgen worden, gebeurt het volgende:



- Er worden geen Sporen van de Verdachte op de kamer van het Aanwijzingsbord gelegd.
- De Speurder moet voor elke speler die hij verdacht 1 Spoor uit zijn eigen voorraad bij in de Hotelschacht gooien als het Hotel weer dicht is.
- Gevonden Sporen worden bij in de Hotelschacht gegooid als het Hotel weer dicht is.

Eigen Sporen uitwissen

Als een Speurder Sporen in 1 of meerdere kamers van het Aanwijzingsbord heeft liggen, dan kan hij deze weer verwijderen.

- De Speurder opent een verdiep naar keuze. Hij mag dan net zoveel **eigen** Sporen uit de betreffende kamer van het Aanwijzingsbord nemen als er van hem op de gekozen verdieping liggen. Deze legt hij dan terug in zijn voorraad.
- De Speurder neemt nu **alle** Sporen die op de verdieping liggen, sluit het Hotel en gooit ze in de Hotelschacht.
- **Slecht Speurwerk:** Als er geen Sporen van de Speurder op de gekozen verdieping liggen, dan gooit de Speurder één van zijn Sporen **uit zijn voorraad** in de Hotelschacht.

Einde: Dader en Winnaar

Het spel eindigt als:

- er op het Aanwijzingsbord **10 Sporen** van 1 Speurder liggen.
- 1 Speurder **geen Sporen** meer in zijn voorraad heeft.



Het kan gebeuren dat een speler tegen het einde van het spel meer Sporen op het Aanwijzingsbord moet leggen dan hij nog in zijn voorraad heeft. In dit geval neemt hij de nodige Sporen uit de geopende verdieping, omdat het spel nu toch is afgelopen.

Nu wordt er uitgezocht wie de dader en wie de winnaar is:

- Elke Spoor **in** de kamer van de Moordlocatie geeft **3 Verdenkingpunten**
- Elke Spoor **naast** de kamer van de Moordlocatie geeft **2 Verdenkingpunten**
- Elke Spoor in elke **andere** kamer geeft **1 Verdenkingpunt**

De **Dader** is diegene met de **meeste** Verdenkingpunten.

De **Winnaar** is diegene met de **minste** Verdenkingpunten.

Er kunnen meerdere daders en winnaars zijn.

Voorbeeld: Blauw is de Dader! Hij eindigt het spel met 21 Verdenkingpunten: 2 Blauwe Sporen op de Moordlocatie ($2 \times 3 = 6$), 6 Sporen in een aangrenzende kamer ($6 \times 2 = 12$) en 3 Sporen in andere kamers ($3 \times 1 = 3$). $6 + 12 + 3 = 21$ Verdenkingpunten.

Bruin is met maar 9 Verdenkingpunten de meest onschuldige en wint het spel en wordt tot hoofdcommissaris bevorderd.

