



ALESSANDRO ZUCCHINI PRESENTS
**HOTEL
MYSTERY**



Alessandro Zucchinin trilleri mysteerihotellissa 2–6:lle tarkoille ^{korville}nenille,
ikäsuositus 10+.

On yö hotellissa. Lattialaudat narsevat, ikkunaluukut kolisevat, kuuluu outoja ääniä. Ohuiden seinien takana mikään ääni ei jää kuulematta. Yhtäkkiä: pamaus! Huuto! Kiireiset askeleet poistuvat paikalta...

Kukaan ei nähnyt mitään! Mutta jokainen kuuli kaikki muut... Hotellivierailta saa vihjeitä jokaisesta kerroksesta. Mutta mitkä niistä huomataan? Ja mitkä pysyvät piilossa? Jos et halua tulla nimetyksi murhaajaksi, syytä ahkerasti muita pelaajia. Yksi asia on nimittäin varma: syyllinen on se, jota vastaan on eniten todistusaineistoa.

Pelin idea ja tavoite

Jokainen pelaaja herättää epäilyksiä. He jättävät jälkiä hotellin kerrokseen heittämällä vihjeitä (pienen puukuutioiden muodossa) hotellitornin kuiluun. Kuuntelemalla tarkkaan saat vihjeitä siitä, mihin kerrokseen epäilyttävät kuutiot pysähtyvät. Tällä tiedolla saat muiden maineen lokaan ja omat jälkesi peitettyä. Syyllinen on se, joka on jättänyt eniten epäilyttäviä vihjeitä rikospaikan läheisyyteen. Pelin voittaa pelaaja, jota vastaan on vähiten todistusaineistoa.

Pelin sisältö



1 hotelli (8 osaa)



2 uhrin (punaista)



1 tutkimuslomake



120 vihjetä/
jälkeä kuudessa
väriissä

Pinotkaa hotellin 7 kerrosta toistensa päälle pohjakerroksesta (0) aloittaen. Laittakaa tutkimuslomake hotellin viereen. Jokainen pelaaja valitsee värin ja ottaa 20 kuutiota omassa värissään eteensä varastoksi.

Prologi: 2 kuollutta Hotel Mysteryssä – ja vihjeitä kaikkialla...

Pelaaja, joka on viimeksi pideltyt veistä kädessään, heittää molemmat uhrin hotellikuiluun. Sen jälkeen pelaajat heittävät vuorotellen kaksi omaa vihjetään yksi kerrallaan kuiluun.

Hotellikuilu



Huomio: Pelaajien kannattaa kuunnella tarkkaan, jotta kuulevat, mihin kerrokseen uhrin ja vihjeet putoavat.

VARSINAINEN PELI: Tutkimus

Pelin kulku

Varsinainen peli on jaettu kahteen näytökseen. Kun **molemmat uhrin** on löydetty **ensimmäisessä näytöksessä**, **toinen näytös** alkaa. Nyt pelaajat **epäilevät** toisiaan ja yrittävät **peittää omat jälkensä**.

Ensimmäinen näytös: Uhrien etsiminen

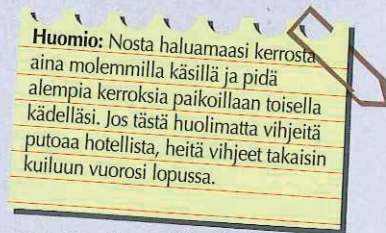
Pelaaja, joka on viimeksi ollut hotellissa, aloittaa pelin. Sen jälkeen vuoro kiertää myötäpäivään. Pelaajat ovat vuorollaan **tutkijoita**. Vuorossa oleva tutkija nostaa yhtä valitsemaansa kerrosta varovasti, jolloin hän pääsee tutkimaan tämän kerroksen.

Nyt voi tapahtua yksi kahdesta asiasta:

1. vaihtoehto: Tutkija ei löydä uhria avoimesta kerroksesta. Jos tutkija löytää vihjeitä, hän ottaa ne pois. Sen jälkeen hän laittaa hotellin nostetut osat paikoilleen ja heittää pois ottamansa vihjeet takaisin kuiluun yksi kerrallaan.

Huolimaton tutkimus: Koska tutkija etsi uhria väärästä paikasta, hän jättää itse jäljen ja heittää lopuksi yhden vihjeen omasta varastostaan kuiluun.

2. vaihtoehto: Avoimessa kerroksessa on kuin onkin uhri. Tutkija laittaa uhrin tutkimuslomakkeen kerrosta vastaavaan ruutuun, merkiten kerroksen rikospaikaksi. Jos molemmat uhrin ovat samassa kerroksessa, molemmat laitetaan samaan ruutuun. Tässä tapauksessa on vain yksi rikospaikka.



Tässä esimerkissä rikospaikat ovat kerroksissa 3 ja 5.

Onko rikospaikalla muiden pelaajien vihjeitä? Kuinka epäilyttävää! Merkitse epäilykset välittömästi tutkimuslomakkeelle: jokaista rikospaikalta löytynyttä vihjetä kohden ”kiinnijääneet” pelaajat laittavat yhden vihjeen omasta varastostaan oikeaan kerrokseen tutkimuslomakkeella. Tutkija ummistaa luonnollisesti silmänsä omille vihjeilleen: hän ei laita omia vihjeitään lomakkeelle.

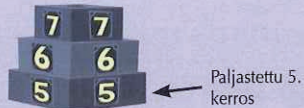
Sen jälkeen tutkija ottaa kaikki vihjeet tutkitusta kerroksesta, sulkee hotellin ja heittää kaikki hotellista ottamansa vihjeet kuiluun yksi kerrallaan.



Vihjeitä varastosta

Kun molemmat uhrin on löydetty, uhrin etsintä on ohi.

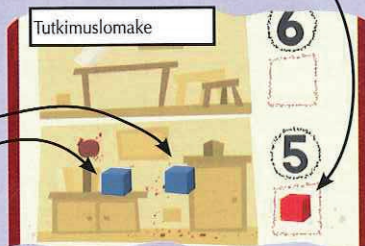
Huomio: Aina kun heität vihjetä kuiluun, sanokaa vihjeiden väri ääneen. Näin muiden pelaajien on helppo seurata peliä.



Paljastettu 5. kerros



Uhuri





Keltainen laittaa uhrin – mutta ei vihjeitä – tutkimuslomakkeelle. Sinisen täytyy laittaa kaksi vihjetä omasta varastostaan lomakkeelle.

Muistakaa: Tutkimuslomakkeelle laetaan vihjeitä vain pelaajien varastosta. Kaikki hotellista löytyvät vihjeet palautetaan kuiluun vuoron lopussa.

Toinen näytös: Epäile muita tai peitä jälkesi

Peli etenee yhä vuoroissa. Pelaaja voi tutkijavuorollaan tehdä toisen kahdesta toiminnosta:

 **Toisten pelaajien epäileminen**

 **Jälkien peittäminen**






Tutkija sanoo aina ääneen valitsemansa toiminnon ennen kuin tekee sen.



Toisten pelaajien epäileminen:

Tutkija nimeää yhden tai useamman pelaajan, jota hän epäilee. Sen jälkeen hän paljastaa hotellista kerroksen, jossa hän epäilee olevan vihjeitä epäillyiltä.

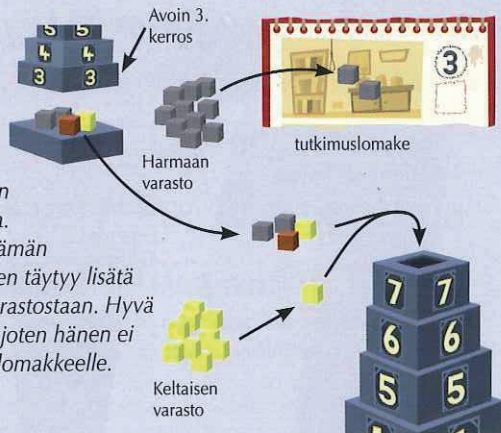
Kerros tutkitaan:

-  Jokaisen epäillyn on lisättävä tutkimuslomakkeelle valittuun kerrokseen yksi vihjekuutio omasta varastostaan jokaista kerroksesta löytynyttä omaa vihjetään kohtaan.
-  Tutkija ottaa kaikki vihjeet avatusta kerroksesta, sulkee hotellin ja heittää kaikki ottamansa vihjeet takaisin kuiluun yksi kerrallaan.
-  Huolimaton tutkimus: tutkijan on lisättävä kuiluun yksi kuutio omasta varastostaan jokaista epäiltyä kohti, jonka vihjeitä kerroksesta ei löytnyt.



Esimerkki: Keltainen tutkija epäilee harmaata ja sinistä kolmannessa kerroksessa. Ja tosiaan, kerroksessa on kaksi harmaata. Sinisiä ei ole yhtään. Harmaa laittaa kaksi vihjettä omasta varastostaan kolmanteen kerrokseen tutkimuslomakkeella.

Keltainen epäili sinistä suotta. Tämän väärän syytöksen vuoksi keltaisen täytyy lisätä hotellikuiluun yksi oma vihje varastostaan. Hyvä juttu ruskealle: häntä ei epäilty, joten hänen ei tarvitse laittaa vihjettä tutkimuslomakkeelle.






Erikoistapaus – pohjakerros: Jos haluat tutkia pohjakerrosta onnistuneesti, siellä täytyy olla vähintään yksi oma vihjekuutiosi. Jos näin on, pohjakerros käsitellään kuten muutkin kerrokset. Jos pohjakerroksessa ei ole tutkijan omia kuutioita, tapahtuu näin:



- 📁 Epäiltyjen vihjeitä ei laiteta tutkimuslomakkeelle.
- 📁 Tutkija heittää kuiluun yhden vihjeen omasta varastostaan jokaista epäiltyä pelaajaa kohti.
- 📁 Tutkija heittää lisäksi pohjakerroksesta löytyneet vihjeet takaisin kuiluun, kuten tavallisesti.



Jälkien peittäminen:

Jos tutkimuslomakkeella on omia vihjeitäsi, voit poistaa niitä ollessasi tutkijana.

-  Tutkija paljastaa valitsemansa kerroksen ja laskee sieltä **omat vihjeensä**. Sen jälkeen hän voi poistaa yhtä monta vihjetä samasta kerroksesta tutkimuslomakkeella ja laittaa ne takaisin varastoonsa.
-  Nyt hän ottaa **kaikki** vihjeet avatusta kerroksesta, sulkee hotellin ja heittää vihjeet kuluiun yksi kerrallaan.
-  **Huolimatonta työtä:** jos kerroksessa **ei ollut yhtään omaa vihjetä**, tutkija lisää yhden kuution varastostaan kuluiun.




Loppuhuipennus: Syyllinen ja voittaja

Peli päättyy

-  kun tutkimuslomakkeella on **10 vihjetä samalta pelaajalta**.
-  kun **jollain pelaajalla ei ole vihjeitä** varastossaan.

Pelin loppua kohden voi käydä niin, että pelaajan on lisättävä tutkimuslomakkeelle enemmän vihjeitä kuin hänellä on varastossa. Silloin pelaaja ottaa lisättävät vihjeet hotellin avatusta kerroksesta.

Nyt selvitetään syyllinen ja voittaja. Tutkimuslomakkeelle kertyneistä vihjeistä kertyy **syylisyyss pisteitä:**

-  **Rikospaikalla** olevista vihjeistä saa
-  **Rikospaikan vieressä** olevista vihjeistä saa
-  **Muista** vihjeistä saa

- 3** syylisyyss pisteitä
- 2** syylisyyss pisteitä
- 1** syylisyyss pisteitä



Pelaaja, jolla on eniten syyllisyyspisteitä, on syyllinen.

Pelaaja, jolla on vähiten syyllisyyspisteitä voi onnitella itseään – hän voittaa.

Pelissä voi olla useita syyllisiä ja useita voittajia.

Esimerkki: Sininen on murhaaja! Hänellä on pelin lopussa 21 syyllisyyspistettä: kaksi sinistä vihjettä rikospaikalla ($2 \times 3 = 6$ syyllisyyspistettä). Kuusi sinistä vihjettä on rikospaikkojen vieressä ($6 \times 2 = 12$ syyllisyyspistettä). Kolme sinistä vihjettä on muissa kerroksissa ($3 \times 1 = 3$ syyllisyyspistettä). Ruskealla on vain 9 syyllisyyspistettä, joten hän on viattomin pelaaja. Hän voittaa ja saa oitis ylennyksen ylipää tarkastajaksi.



©2010 Zoch GmbH, art. No. 601133200019

Suunnittelija: Alessandro Zucchini

Kuvitus: Tobias Schweiger

Taitto: Oliver Richtberg

Käännös: Mikko Saari

Tämän version taitto: Paul Laane (www.designaqua.com)

