



Ein Thriller im KRIMITOWER für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren
von Alessandro Zucchini

Es ist Nacht im Hotel Arosa. Knarrende Dielen, schlagende Fensterläden, eigentümliche Geräusche. Hinter hellhörigen Wänden bleibt neugierigen Ohren kein Laut verborgen.

Plötzlich: Ein Knall! Ein Schrei! Hastige Schritte verhallen...

Niemand hat etwas gesehen! Aber gehört hat jeder jeden... Auf allen Etagen finden sich Spuren der Hotelgäste. Doch welche davon werden entdeckt? Und welche bleiben verborgen? Wer sich keinen Mord andrehen lassen will, sollte die Tat lieber seinen Mitspielern in die Schuhe schieben. Denn eines steht fest: Die erdrückende Beweislast wird den Täter überführen.

Spielidee und Spielziel

Die Spieler machen sich verdächtig: In den Schacht des Hotelturms werfen sie ihre Spuren in Form von Holzklötzchen. Wer die Ohren spitzt, kann erahnen, auf welchen Etagen die verräterischen Spuren liegen bleiben. Mit diesem Wissen können Mitspieler angeschwärzt und eigene Spuren verwischt werden.

Täter ist, wer in Tatortnähe besonders auffällige Spuren hinterlassen hat. Wer die wenigsten Verdachtsmomente auf sich zieht, gewinnt.

Spielmaterial



1 Hotel (8 Teile)



2 Opfer (rot)



1 Ermittlungsbogen



120 Spuren
in 6 Farben

Auf das **Erdgeschoss (Etage 0)** des Hotels werden die **7 Etagen** so **aufeinander gesteckt**, dass ein Gebäude entsteht. Der **Ermittlungsbogen** wird daneben gelegt. Jeder Spieler legt die **20 Spuren seiner Farbe als „Vorrat“** vor sich ab.

VORSPIEL: 2 Tote im Arosa und überall Spuren...

Wer zuletzt ein Messer in der Hand hatte, wirft **beide Opfer** in den Schacht des Hotels. Anschließend werfen die Spieler reihum je zwei eigene Spuren nacheinander in den Schacht.

Hotelschacht



Achtung: Alle Spieler sollten genau hinhören, um mitzubekommen, in welche Etagen Opfer und Spuren gefallen sein könnten.

HAUPTSPIEL: Die Ermittlung Spielablauf

Das Hauptspiel gliedert sich in zwei Akte: Erst nachdem im **1. Akt** beide **Opfer gefunden** wurden, beginnt der **2. Akt**: Nun **verdächtigen** die Spieler sich gegenseitig und versuchen eigene **Spuren zu verwischen**.

1. Akt: Die Opfersuche

Wer zuletzt in einem Hotel war, beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, betätigt sich als **Ermittler**. Er inspiziert eine Etage, indem er sie vorsichtig anhebt und so den Blick auf das Innere der Etage freigibt.

Nun gibt es zwei mögliche Fälle:

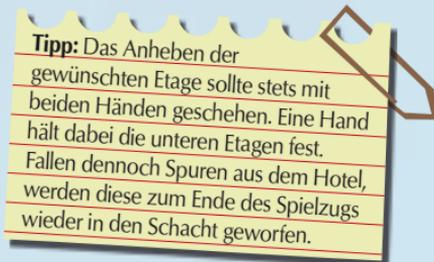
Fall 1: Der Ermittler findet in der geöffneten Etage **kein Opfer**.

Findet der Ermittler jedoch **Spuren**, entnimmt er diese. Dann setzt er die abgenommenen Gebäudeteile wieder auf und wirft alle entnommenen Spuren einzeln nacheinander wieder in den Schacht.

Schlampig ermittelt: Weil er an falscher Stelle nach einem Opfer gesucht hat, hinterlässt der Ermittler nun eine **eigene Spur**:

Er wirft eine (zusätzliche) eigene Spur **aus seinem Vorrat** in den Schacht.

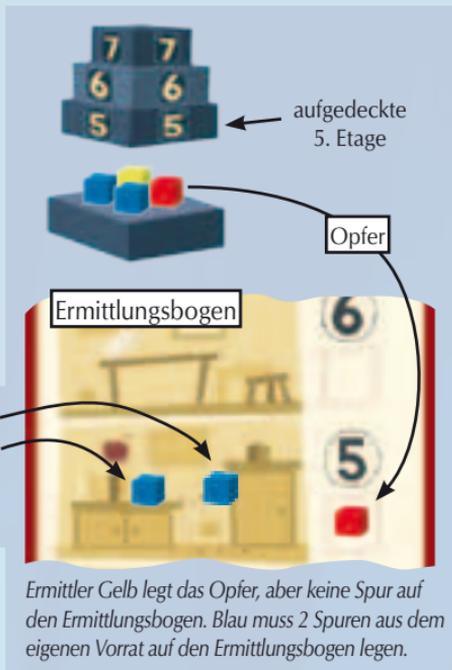
Fall 2: In der geöffneten Etage befindet sich tatsächlich **ein Opfer**. Der Ermittler legt dieses Opfer auf das entsprechende **Feld** des Ermittlungsbogens. Damit ist diese Etage als **Tatort** gekennzeichnet. Befinden sich **beide Opfer** auf derselben Etage, werden beide auf dasselbe Feld des Ermittlungsbogens gelegt. Es gibt dann nur einen Tatort.



Befinden sich am Tatort Spuren von Mitspielern? Sehr verdächtig...!!!
Das wird sofort im Ermittlungsbogen vermerkt: Die „ertappten“ Spieler müssen für jede eigene Spur am Tatort jeweils eine Spur **aus ihrem Vorrat** auf die entsprechende Etage des Ermittlungsbogens legen. Der Ermittler „übersieht“ hingegen eigene Spuren: Er legt **keine eigenen** Spuren auf den Ermittlungsbogen.

Anschließend nimmt der Ermittler alle Spuren aus der untersuchten Etage, verschließt das Hotel wieder und wirft die entnommenen Spuren einzeln nacheinander erneut in den Schacht.

Wurden beide Opfer gefunden, ist die Opfersuche beendet.



Hinweis: Wer Spuren in den Schacht wirft, nennt stets deren Farbe, so dass die Mitspieler dem Geschehen problemlos folgen können.

Merke: Auf den Ermittlungsbogen werden ausschließlich Spuren aus den Vorräten der Spieler gelegt. Alle Spuren, die man im Hotel findet, werden am Ende des Spielzugs wieder in den Schacht geworfen.

2. Akt: Mitspieler verdächtigen oder Spuren verwischen

Es wird weiterhin reihum gespielt. Wer am Zug ist, wählt als Ermittler bei seinem Spielzug **eine** dieser beiden Aktionen aus:

-  **Mitspieler verdächtigen**
-  **Eigene Spuren verwischen**



Der Ermittler nennt immer laut die gewählte Aktion bevor er sie ausführt.



Mitspieler verdächtigen:

Der Ermittler **nennt** einen oder mehrere Mitspieler, die er **verdächtig**. Dann öffnet er eine Etage, in der er Spuren der Verdächtigten vermutet.

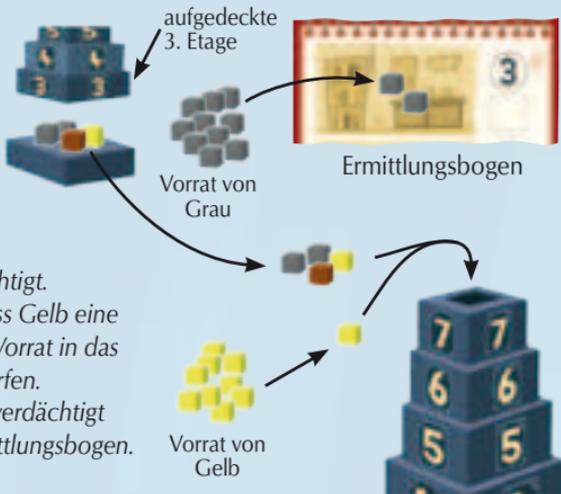
Jetzt wird diese Etage inspiziert:

-  Jeder **verdächtige** Spieler muss für **jede** eigene Spur, die in der geöffneten Etage liegt, aus dem **eigenen Vorrat** eine Spur auf die entsprechende Etage des **Ermittlungsbogens** legen.
-  Nun entnimmt der Ermittler **alle Spuren**, die sich in der geöffneten Etage befinden, verschließt das Hotel und wirft alle entnommenen Spuren einzeln **nacheinander wieder in den Schacht**.
-  **Schlampig ermittelt:** Für jeden verdächtigten Spieler, von dem sich keine Spuren in der geöffneten Etage befinden, muss der Ermittler **eine zusätzliche eigene Spur aus seinem Vorrat** in den Schacht werfen.



Beispiel: Ermittler Gelb verdächtigt Grau und Blau auf der 3. Etage. Dort liegen tatsächlich zwei Spuren von Grau, aber keine von Blau. Grau legt zwei Spuren aus seinem Vorrat auf das 3. Etagenfeld des Ermittlungsbogens.

Gelb hat Blau zu Unrecht verdächtigt. Für diesen falschen Verdacht muss Gelb eine weitere eigene Spur aus seinem Vorrat in das (wieder verschlossene) Hotel werfen. Glück für Braun: Er wurde nicht verdächtigt und legt keine Spur auf den Ermittlungsbogen.



SONDERFALL „Erdgeschoss“: Wer im Erdgeschoss erfolgreich ermitteln will, **muss** dort mindestens **eine eigene Spur** vorfinden. Ist dies der Fall, wird das Erdgeschoss behandelt wie alle anderen Etagen. Findet der Ermittler **keine eigenen** Spuren im Erdgeschoss, passiert folgendes:

- ✎ Es werden keine Spuren von Verdächtigten auf den Ermittlungsbogen gelegt.
- ✎ Der Ermittler wirft **für jeden verdächtigten Spieler** eine **eigene Spur** aus seinem Vorrat in den Schacht.
- ✎ Alle in der geöffneten Etage (Erdgeschoss) gefundenen Spuren wirft er (wie immer) erneut in den Schacht.



Eigene Spuren verwischen:

Befinden sich auf dem Ermittlungsbogen bereits **eigene** Spuren, kann man diese als Ermittler wieder entfernen.

- 📎 Der Ermittler öffnet eine Etage seiner Wahl. Er zählt die dort vorgefundenen **eigenen** Spuren. Dann darf er (maximal) so viele **eigene** Spuren von der entsprechenden Etage des Ermittlungsbogens entfernen, wie er auf der geöffneten Etage des Hotelturms vorgefunden hat. Diese legt er zu seinem Vorrat zurück.
- 📎 Nun entnimmt er der geöffneten Etage **alle** Spuren, verschließt das Hotel und wirft die entnommenen Spuren einzeln nacheinander wieder in den Schacht.
- 📎 **Schlampige Arbeit:** Befindet sich in der geöffneten Etage **keine eigene Spur**, wirft der Ermittler zusätzlich eine eigene Spur aus seinem Vorrat in den Schacht.

FINALE: Täter und Sieger

Das Spiel endet,

- 📎 sobald **10 Spuren eines Spielers** auf dem Ermittlungsbogen liegen oder
- 📎 sobald **ein Spieler keine Spuren** mehr in seinem Vorrat liegen hat.

Es kann passieren, dass ein Spieler zum Ende des Spiels mehr Spuren auf den Ermittlungsbogen legen muss, als er noch in seinem Vorrat liegen hat. In diesem Fall entnimmt er die hierfür benötigten Spuren der geöffneten Etage des Hotels.

Nun werden Täter und Sieger ermittelt. Aus den Spuren auf dem Ermittlungsbogen ergeben sich folgende **Verdachtspunkte:**

- 📎 jede Spur **an einem Tatort** zählt
- 📎 jede Spur, **benachbart** zu einem Tatort zählt
- 📎 jede **sonstige** Spur zählt

- 3 Verdachtspunkte**
- 2 Verdachtspunkte**
- 1 Verdachtspunkt**



Als **Täter** überführt ist der Spieler mit den **meisten Verdachtspunkten**.

Als **Sieger** feiern darf sich der Spieler mit den **wenigsten Verdachtspunkten**.

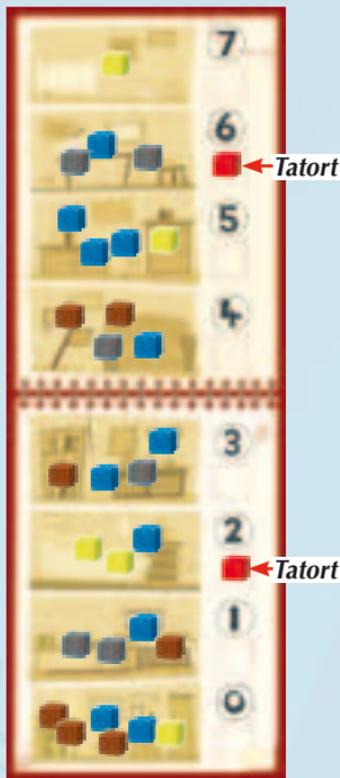
Es kann mehrere Täter und mehrere Sieger geben.

***Beispiel:** Blau ist der Mörder! Er beendet das Spiel mit 21 Verdachtspunkten: Zwei blaue Spuren befinden sich an Tatorten (2 x 3 = 6 Verdachtspunkte). Sechs blaue Spuren liegen benachbart zu Tatorten (6 x 2 = 12 Verdachtspunkte). Drei weitere blaue Spuren befinden sich auf den anderen Etagen (3 x 1 = 3 Verdachtspunkte). Braun ist mit nur 9 Verdachtspunkten der unschuldigste Spieler. Er gewinnt und wird umgehend zum Hauptkommissar befördert.*



© 2010 Zoch GmbH
Autor: Alessandro Zucchini
Illustration: Tobias Schweiger
Satz und Layout: Oliver Richtberg
www.zoch-verlag.com
Art.-Nr: 60 113 0500

Zoch zum
Spielen



Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch