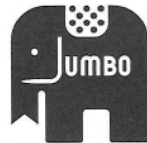


©2009 Jumbo, Zaandam, Niederlande - Spielkonzept  
entwickelt von Jumbo in Zusammenarbeit mit Arthur Tebbe



03929

Made by Koninklijke Jumbo B.V, part of JumboDiset, Zaandam, NL  
P.O. Box 2224,  
1500 GE Zaandam, NL

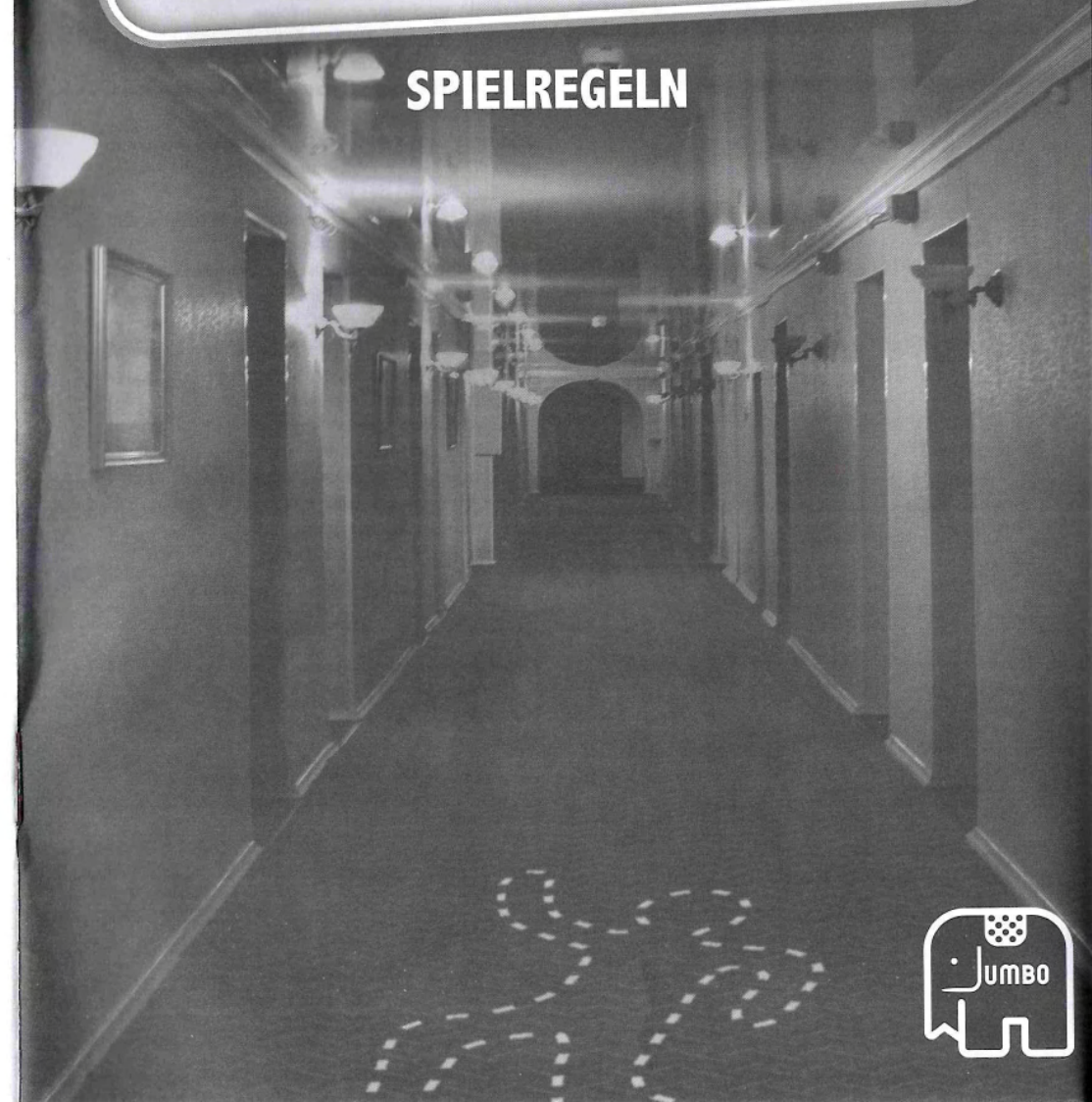
[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)



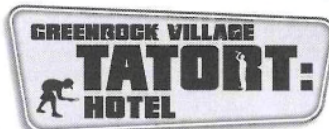
Achtung! Wegen verschluckbarer Kleinteile ist dieses Spiel für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.  
Wir empfehlen Ihnen, die Spielschachtel aufzuheben.



## SPIELREGELN







## MORD IM GREENROCK VILLAGE HOTEL

Greenrock Village ist ein kleines Dorf, von denen es so viele gibt. So ein Dorf, in dem jeder seinen friedlichen Gang geht und eigentlich nie etwas Besonderes passiert. Bis plötzlich diese entsetzlichen Morde geschehen!

### MORD IM GREENROCK VILLAGE HOTEL IST EIN BRETTSPIEL MIT 15 UNGELÖSTEN MORDFÄLLEN.

Sind Sie klug genug, die Täter zu entlarven? Oder sind Sie vielleicht sogar ein Handlanger?

#### INHALT DER SPIELSCHACHEL:

- 1 Spielbrett
- 4 Figuren
- 14 Kartenständer
- 15 Mordgeschichten. Jede Mordgeschichte besteht aus 27 Karten:
- 1 x Arzt
- 8 x Verdächtige
- 10 x Hotelräume
- 6 x Personal
- 2 Supertipps
- 6 Handlangerkarten
- 1 Opferkarte
- 4 x 3 Tippmarker
- 1 Notizzettel



Karte Arzt



Karte Personal



Karte Verdächtige



Karte Hotelzimmer



Karte Supertipp



Opferkarte



Tippmarker



Handlangerkarte

#### ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht herauszufinden, wer von den 8 Verdächtigen der Mörder ist. Gewonnen hat, wer dabei die meisten Punkte erzielt.

#### SPIELMATERIAL UND VORBEREITUNGEN

Wählen Sie einen Mordfall. Die Mordfälle sind von 1 bis 15 nummeriert. Am besten spielt man sie in dieser Reihenfolge. Jeder Mordfall wird mit einem eigenen Set aus 27 Spielkarten gespielt. **Achten Sie darauf, sich den Inhalt der Karten nicht vorher anzusehen! Er muss streng geheim bleiben!**

Das gesamte Spielmaterial wird genauso ausgelegt, wie es die Abbildung 1 zeigt. Legen Sie die Spielkarten des Personals, der Verdächtigen und der Hotelräume verdeckt um das Spielbrett herum zu dem entsprechenden Symbol und der entsprechenden Nummer. Mischen Sie die Handlangerkarten, und legen Sie den Stapel auf das Handlangerfeld. Die Karte des Arztes wird an eine Seite angelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe, stellt die entsprechende Spielfigur an den Start und legt den Kartenständer und die Tippmarker dieser Farbe vor sich. Schieben Sie den Kartenständer ineinander, wie es die Abbildung 2 zeigt. Jeder Spieler nimmt einen Notizzettel und einen Stift. Schneiden oder reißen Sie für jeden Spieler drei kleine Tippzettel von etwa 3 x 3 cm aus.

(Abbildung 1)



Auf den Notizzettel schreiben Sie alle Namen der Spielkarten, die sie im Spiel bekommen, mit den entsprechenden Nummern und dem Kartentyp auf. Die Einteilung des Spielbretts und der Spielkarten entnehmen Sie bitte der Abbildung 1.

#### WER GEWINNT DAS SPIEL?

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Man kann auf zwei Weisen Punkte erzielen. Erstens, indem man den Täter errät und zweitens, indem man wichtiges Beweismaterial sammelt.

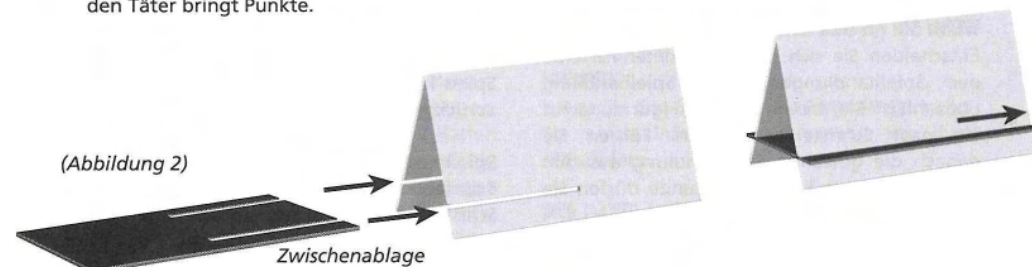
#### 1. Den Verdächtigen erraten

Man errät den Täter, indem man dreimal auf einen der Verdächtigen tippt. Jeder Tipp auf den Täter bringt Punkte.

#### 2. Beweismaterial sammeln

Die Spielkarten der Verdächtigen, des Hotels und des Personals bilden das Beweismaterial. Diese Karten enthalten Informationen, mit denen man den Mordfall lösen kann. Ist eine Karte zur Entlarvung des Mörders wichtig, ist sie mehr wert als eine andere Karte. Der Punktwert einer Karte liegt zwischen null und drei Punkten und ist streng geheim. Erst am Ende des Spiels nach der Rekonstruktion wird er enthüllt. Jeder der Ermittler steht somit vor der schwierigen Aufgabe, den Wert der Informationen auf dem Beweismaterial einzuschätzen. Während der Punktzählung kann jeder Spieler höchstens drei Karten mit Beweismaterial besitzen. Sorgen Sie dafür, dass Sie die wertvollsten Karten haben.

(Abbildung 2)





### WER VERLIERT DAS SPIEL?

Es kann passieren, dass einer der Spieler während des Spiels zum Handlanger des Mörders wird. Ein Handlanger gewinnt, wenn er bei der Punktzählung das Beweismaterial (die Karten) mit den höchsten Punkten besitzt. Obwohl die anderen Spieler womöglich den richtigen Täter erraten, kann dieser aus Mangel an Beweisen nicht bestraft werden. Tja, die Arbeit einer echten Spürnase bringt Frustrationen mit sich!

### WIE ENTLARVT MAN DEN MÖRDER?

Wenn man die Informationen und das Beweismaterial scharf analysiert und kombiniert, kann man herausfinden, wer der Täter ist. Die beiden Supertipps liefern zusätzlich äußerst brauchbare Informationen. Machen Sie sich wie ein echter Ermittler sorgfältig Notizen auf ihrem Notizzettel! Halten Sie Ihre Aufzeichnungen vor ihren Mitspielern geheim.

Zu Beginn des Spiels lesen Sie immer zunächst den Autopsiebericht des Arztes. Die darin enthaltenen Hinweise bringen Sie auf die richtige Spur. Bestimmen Sie danach selbst, welchen Verdächtigen oder welchen Zeugen Sie verhören wollen. Sie dürfen ebenfalls selbst bestimmen, welchen Beweis Sie näher untersuchen möchten.

### DAS SPIEL BEGINNT!

Der jüngste Ermittler darf anfangen. Lesen Sie erst die Karte mit dem Autopsiebericht des Arztes laut vor, und legen Sie die Karte danach offen auf das Spielbrett. Legen Sie das Opfer an die Stelle auf den Plan des Hotels, die im Autopsiebericht als „Tatort“ bezeichnet wird. Jeder Spieler darf den Autopsiebericht jederzeit lesen und sich hierzu Notizen machen.

### WENN SIE AN DER REIHE SIND

Entscheiden Sie sich zunächst immer für eine der Spielhandlungen. Eine Spielhandlung „bezahlen“ Sie, indem Sie Ihre Figur zunächst ein paar Schritte verschieben. Führen Sie danach die gewählte Spielhandlung aus. Am Anfang oder am Ende Ihrer Runde dürfen Sie einmal tippen.

### DIE VERSCHIEDENEN SPIELHANDLUNGEN

**Karte ziehen (Kosten: 1 Schritt):** Schieben Sie Ihre Spielfigur einen Schritt weiter. Nehmen Sie eine der Spielkarten, die um das Spielfeld liegen. Bei der Karte kann es sich entweder um die Karte eines Verdächtigen handeln, eine Karte des Hotels oder eine des Personals. Lesen Sie die Karte erst selbst und entscheiden Sie sich, ob Sie diese offen an die Vorderseite oder verdeckt an die Rückseite in den Kartenständer stellen. Wenn Sie die Karte an die Vorderseite offen aufstellen (also sichtbar für die anderen Spieler), lesen Sie den Inhalt der Karte zunächst laut vor. Anschließend dürfen die anderen Spieler die Informationen auch lesen und sich eventuell Notizen machen. Wenn Sie die Karte an die Rückseite stellen, ist der Inhalt für die anderen Spieler geheim.

#### HINWEIS:

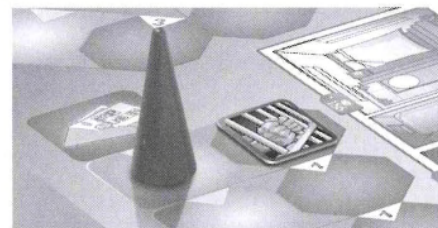
Sie können eine Karte mit einem Beweis, der Ihnen nicht so wichtig vorkommt, dennoch an die Rückseite Ihres Kartenständers stellen, um die anderen Spieler in die Irre zu führen.

Sie dürfen höchstens 2 Karten offen an die Vorderseite stellen und 1 Karte an die Rückseite. Ihr Kartenständer ist dann voll. Der noch übrige Platz an der Rückseite ist für die Handlangerkarte bestimmt, die später ins Spiel kommt. Wenn Ihr Kartenständer voll ist und Sie eine neue Karte ziehen, müssen Sie zunächst eine Karte aus Ihrem Kartenständer zurücklegen. Legen Sie diese Karte verdeckt an ihren Platz neben dem Spielbrett. Während Sie dran sind, dürfen Sie Ihre Karten beliebig auf Ihrem Kartenständer verschieben, also Karten der Vorder- und Rückseite gegeneinander austauschen.

#### HINWEIS:

Machen Sie sich sofort Notizen, wenn ein Spieler eine Karte an die Vorderseite seines Kartenständers stellt. Im weiteren Verlauf des Spiels kann die Karte nämlich wieder verdeckt zurückgelegt werden.

**Spielhandlung – Karte ansehen (Kosten: 3 Schritte):** Schieben Sie Ihre Spielfigur drei Schritte weiter, und wählen Sie einen Spieler aus. Verlangen Sie von diesem Spieler die Karte



(Abbildung 3)

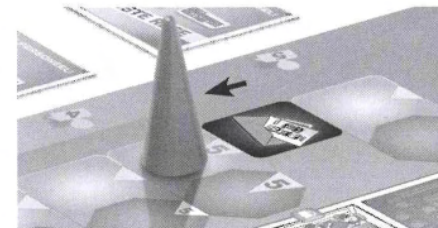
(keine Handlangerkarte), die an der Rückseite seines/ihrer Kartenständers steht. Lesen Sie die Karte, und machen Sie sich Notizen. Sorgen Sie dafür, dass die Informationen, die auf dieser Karte stehen, vor den anderen Spielern geheim bleiben. Wenn Sie fertig sind, geben Sie die Karte wieder zurück. Wenn Sie einen Spieler auswählen, der keine Karte an die Rückseite gestellt hat, haben Sie Pech gehabt.

**Spielhandlung – Karte tauschen (Kosten: 5 Schritte):** Schieben Sie Ihre Spielfigur 5 Schritte weiter, und wählen Sie einen Spieler aus. Verlangen Sie von diesem Spieler eine Karte (von der Vorder- oder Rückseite), und tauschen Sie diese Karte gegen eine Ihrer Karten. Eine Handlangerkarte darf nicht getauscht werden.

**Spielhandlung – Passen (Kosten: 0 Schritte):** Sie dürfen erst passen, nachdem Sie dreimal getippt haben. Wenn Sie passen, hören Sie auf, aktiv am Spiel teilzunehmen. Nachdem Sie gepasst haben, dürfen sich die anderen Spieler Ihre Karten noch ansehen (mittels der Spielhandlung „Karte ansehen“ – 3 Schritte), aber nicht mehr tauschen.

#### ERRATEN:

Vor oder nach einer Spielhandlung dürfen Sie einen Tipp abgeben. Nehmen Sie Ihren Tippmarker, und legen Sie ihn auf das Tippfeld neben Ihre Spielfigur (Abbildung 3). Nehmen Sie einen der drei Zettel, die Sie vorbereitet haben. Schreiben Sie Ihren Namen darauf, sowie 1., 2. oder 3. Tipp und den Verdächtigen, der Ihrer Meinung nach der Mörder ist. Halten Sie Ihren Tipp den Rest des Spiels sorgfältig vor den anderen Spielern geheim, und legen Sie den Zettel in die Zwischenablage Ihres Kartenständers. Der Wert eines richtigen Tipps



(Abbildung 4)

in Punkten wird von der Zahl bestimmt, die im Tippfeld steht.

Wenn Sie einen zweiten oder dritten Tipp abgeben, legen Sie wieder einen Tippmarker neben Ihre Spielfigur, füllen den zweiten oder dritten Zettel aus und legen auch diesen in die Zwischenablage Ihres Kartenständers. Sie dürfen Ihren Tippmarker auf die der anderen stapeln. Sie dürfen nicht tippen, wenn Ihre Spielfigur auf den Feldern „Supertipp“ oder „Handlanger“ steht.

#### HINWEIS:

Überlegen Sie sich gut, ob Sie schon früh im Spielverlauf raten möchten. Vielleicht bringt das zwar mehr Punkte, aber Sie verfügen erst über wenige Informationen. Warten Sie auch nicht zu lange. Am Ende können Sie damit nur noch einen Punkt verdienen.

### DIE SUPERTIPPS

Wenn Ihre Spielfigur auf dem Feld „Supertipp“ landet oder an diesem Feld vorbeikommt (Abbildung 4), nehmen Sie außer der Karte für die geplante Spielhandlung auch den entsprechenden Supertipp. Halten Sie die Informationen auf der Karte mit dem Supertipp vor den anderen Spielern geheim. Lesen Sie den Supertipp, und machen Sie sich Notizen dazu. Danach muss der Supertipp wieder verdeckt auf das Spielbrett zurückgelegt werden. Der letzte Spieler, der den Supertipp liest, darf ihn offen auf das Spielbrett legen.

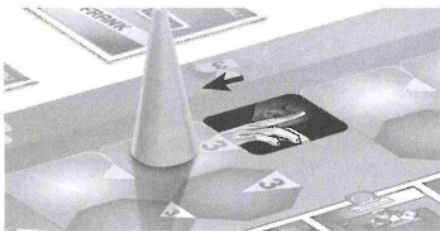
#### HINWEIS:

Wenn Sie den Supertipp als Erster lesen, haben Sie einen Informationsvorsprung vor Ihren Mitspielern.

### DER HANDLANGER:

Wenn Ihre Spielfigur auf dem Feld „Handlanger“





(Abbildung 5)

landet oder an diesem Feld vorbeikommt (Abbildung 5), nehmen Sie sich außer der Karte für die geplante Spielaktion auch die obere Handlangerkarte.

Stellen Sie die Handlangerkarte verdeckt an die Rückseite Ihres Kartenständers, sodass Ihre Mitspieler den Inhalt nicht sehen können. Es gibt 6 Handlangerkarten, von denen nur eine Einzige angibt, dass der betreffende Spieler Handlanger ist. Es ist also möglich, dass keiner der Spieler zum Handlanger wird.

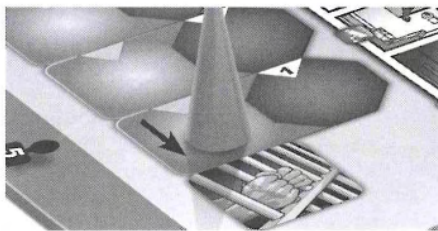
Sollte ein Handlanger im Spiel sein, gewinnt dieser das Spiel, wenn er die höchste Punktzahl für die Beweise hat, wenn alle Punkte zusammengezählt werden. Die durch die Tipps erzielten Punkte werden dann nicht berücksichtigt. Der Punktwert der Beweiskarten ist geheim und wird bei der Rekonstruktion in dieser Spielanleitung genannt und erst am Ende des Spiels bekannt gemacht. Sie müssen den Wert der Karten also selbst einschätzen! Wenn Sie auf einem Handlangerfeld enden, können Sie nicht tippen, da sich dort kein Tippfeld befindet.

#### HINWEIS:

Um die Mitspieler in die Irre zu führen, sollten Sie auch als Handlanger tippen.

#### SPIELLENDE

Das Spiel ist sofort zu Ende, wenn die Spielfigur eines Spielers das Ziel erreicht hat (Abbildung 6). Jetzt folgt die Punktzählung. Sie brauchen mit Ihrer Spielfigur nicht genau am Ziel ankommen. Sind Sie zum Beispiel 2 Schritte von dem Ziel entfernt, können Sie sich auch einfach für die Spielhandlungen „Karte ansehen“ (3 Schritte) oder „Karte tauschen“ (5 Schritte) entscheiden.



(Abbildung 6)

#### HINWEIS:

Wenn Sie schnell zum Ziel gelangen, geben Sie den anderen Spielern weniger Zeit, Informationen zu sammeln und zu tippen.

#### DIE PUNKTZÄHLUNG:

##### BESTIMMEN SIE DEN ENDSTAND ANHAND DER FOLGENDEN SCHRITTE

1. Lesen Sie die „Rekonstruktion“: Die Rekonstruktionen stehen zum Schluss der Spielregeln. Lesen Sie die Rekonstruktion Ihres Mordfalls laut vor.
2. Tipps zählen: Alle Spieler nehmen nun ihre Tippzettel und lesen in der Reihenfolge der Abgabe laut vor, auf wen sie getippt haben. Der Spieler, der dem Zielfeld am nächsten steht, beginnt, dann der Zweitnächste usw. Auf jedem Tippfeld steht, wie viele Punkte ein Tipp auf den Täter bringt. Es zählen natürlich die Tipps auf den richtigen Täter. Jeder Spieler notiert sich die erzielten Punkte.
3. Die Beweise zählen: Hinter der Rekonstruktion nach den Spielregeln steht, wie viele Punkte jeder Beweis wert ist. Die Spieler stellen den Wert der Karten in ihrem Kartenständer fest und notieren die Punktzahl.
4. Den Gewinner bestimmen: Der Handlanger gibt seine Identität nun preis. Wenn er die meisten Punkte für das Beweismaterial erzielt hat, ist er der Gewinner. Ist das jedoch nicht der Fall oder gibt es keinen Handlanger, bestimmt die höchste Gesamtpunktzahl der Punkte der Tipps und des Beweismaterials den Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der als Erster einen Tipp abgegeben hat.





## 1 EINE EXPLOSIVE NACHT

Dave Backham hat einmal einen Amerikaner namens Ryder in den Selbstmord getrieben. Ryders Tochter schwor Rache. Jahrelang hatte sie auf die richtige Gelegenheit gewartet, die sich nun bei dem Schachfrauentreffen im Greenrock Village Hotel ergab. Sie gab sich für die steinreiche Russin Olga Rasputin aus und hatte ein Zimmer für sich selbst und ihre Kammerzofe Tina gebucht, die sich als russische Martina einschrieb. Sie wusste, dass Vicky Backham nicht ohne ihren Mann Dave verreisen würde. Sie wusste auch, dass Dave, konfrontiert mit der Fascher-Spisky-Stellung, den einzig richtigen Zug tun würde.

Sie bastelte einen Sprengsatz, der in dem Moment explodieren sollte, wenn ein bestimmtes Schachfeld – das Feld für den richtigen Zug – berührt würde. Sie hat den Sprengsatz gegen halb drei des Nachts im Greenrock Salon installiert. Gegen drei Uhr lief sie von der King Suite in die Küche und rief von dort aus bei den Backhams an, um Dave in den Greenrock Salon zu locken. Sie wusste, dass die misstrauische Vicky den Anruf entgegennehmen und später bezeugen würde, dass sie eine normale, d. h. akzentlose Stimme gehört habe. Alles verlief nach Plan. Dave lief zum Greenrock Salon und sprengte sich selbst in die Luft. Nur ... Frau Ryder hat nicht begriffen, dass das „R“ von Rasputin im Russischen als „P“ geschrieben wird. Das hübsche „R“ auf ihren Koffern wurde ihr Untergang.

### DAS HOTEL

|    |                     |   |
|----|---------------------|---|
| 1  | TATORT:             | 1 |
| 2  | DER GREENROCK SALON | 1 |
| 3  | POLIZEILABOR        | 0 |
| 4  | KORRIDOR            | 1 |
| 5  | REZEPTION           | 2 |
| 6  | INTERNETCAFÉ        | 0 |
| 7  | HOTELLADEN          | 0 |
| 8  | KÜCHE               | 2 |
| 9  | KING SUITE          | 1 |
| 10 | BÜRO                | 1 |
| 11 | ZIMMER 178          | 1 |

### DAS PERSONAL!

|   |                                |   |
|---|--------------------------------|---|
| 1 | OBER FRED                      | 2 |
| 2 | BARKEEPER FRANK                | 1 |
| 3 | KOCH ANTON                     | 1 |
| 4 | ZIMMERMÄDCHEN BETTY            | 3 |
| 5 | MANAGERIN FIONA STAPLETON-FORD | 2 |
| 6 | EMPFANGSDAME ROSE              | 1 |

### DIE TATVERDÄCHTIGE

|   |                                     |   |
|---|-------------------------------------|---|
| 1 | SIMONA BOLLACK                      | 1 |
| 2 | SILVANA VAN DER VOORT               | 3 |
| 3 | FRAU RASPUTIN                       | 0 |
| 4 | MARTINA, DIE ZOFE VON FRAU RASPUTIN | 0 |
| 5 | VICKY BACKHAM                       | 2 |
| 6 | VERONICA ZIDANO                     | 1 |
| 7 | COLEEN ROONIE                       | 1 |
| 8 | ILARY BLESİ-TOTTI                   | 1 |

## 2 HEUTE KEIN FISCH

Kein Wunder, dass die Polizei die Mordwaffe nicht finden konnte. Die wurde nämlich in aller Seelenruhe in den Bäuchen der Köche verdaut. Es war das Huhn. Ein einziges Huhn, genauer gesagt. Ein steinhartes Tiefkühlhuhn der Marke Coldchicks (Cooler als nur tiefgekühlt!). Die Plastikverpackung landete mit drei weiteren im Küchenabfalleimer.

Der arme Fischkoch schlenderte wieder mal zerstreut in die Küche, wo der Geflügelkoch gerade sein letztes Tiefkühlhuhn zum Auftauen in die Mikrowelle legen wollte. Erwischt! Der Geflügelkoch sah die Schlagzeilen in der Zeitung schon vor sich: „Galliano: Eiskalt der Beste!“, „Galliano taut drei Sterne auf“. Futsch der gute Ruf, futsch das fürstliche Gehalt, futsch die hübschen Frauen, die wie heiße Hennen um ihn herumscharren. In blinder Panik schlug er dem Fischkoch mit dem Huhn den Schädel ein.

Danach überkam ihn eisige Selbstbeherrschung. Er spülte das Huhn ab und legte es in die Mikrowelle. Er legte den Fischkoch in die Tiefkühltruhe, wischte das Blut auf, nahm eine saubere Kochuniform aus dem Schrank und zog sich um. Die Mikrowelle klingelte: Das Huhn war aufgetaut, ebenso wie zuvor seine drei Vorgänger. In aller Gemütsruhe bereitete Galliano seine vier gefüllten Hühner zu. Als er fertig war, schaute er, ob die Luft rein war, huschte mit seinen besudelten Klamotten zur Wäscherei und stellte die Maschine auf Kochwäsche, 90 Grad, ein. Kein Hahn, der danach krähte ...

### DAS HOTEL

|    |                   |   |
|----|-------------------|---|
| 1  | TATORT: DIE KÜCHE | 1 |
| 2  | KORRIDOR          | 2 |
| 3  | REZEPTION         | 1 |
| 4  | RESTAURANT        | 0 |
| 5  | WÄSCHEREI         | 1 |
| 6  | POLIZEILABOR      | 2 |
| 7  | ZIMMER 178        | 1 |
| 8  | BAR               | 1 |
| 9  | LOUNGE            | 1 |
| 10 | INTERNETCAFÉ      | 0 |

### DAS PERSONAL!

|   |                                |   |
|---|--------------------------------|---|
| 1 | MANAGERIN FIONA STAPLETON-FORD | 0 |
| 2 | OBER FRED                      | 0 |
| 3 | VERKÄUFERIN KAREN              | 3 |
| 4 | EMPFANGSDAME ROSE              | 1 |
| 5 | KOCH ANTON                     | 3 |
| 6 | ZIMMERMÄDCHEN BETTY            | 1 |

### DIE TATVERDÄCHTIGE

|   |                                     |   |
|---|-------------------------------------|---|
| 1 | HORS D'ŒUVRE-KOCH ALBERT WOOSTER    | 0 |
| 2 | SUPPENKOCH STU BREWSTER             | 1 |
| 3 | SALATKOCH HOLLY GREENLEAF           | 1 |
| 4 | RISOTTOKÖCHIN CATHERINE DE MEDICIS  | 0 |
| 5 | GEFLÜGELKOCH RUSTY GALLIANO         | 2 |
| 6 | FLEISCHKOCH BEEFY BOCKWURST         | 2 |
| 7 | DESSERTKÖCHIN LUCINDA BORGIA        | 2 |
| 8 | KULINARISCHER JOURNALIST JOE FOODIE | 0 |

## 3 EINE ZIEMLICH UNGEWÖHNLICHE SCHÖNHEITSKUR

Teri Blair, die in Wirklichkeit Toni Brown heißt, wollte ihr Leben lang nur eines: Kinder. Viele Kinder. Leider war sie unfruchtbar. Eines Tages übermannte sie ihr wahnhafter Kinderwunsch. Vor den Augen einer einkaufenden Mutter riss sie ein Zwillingsspaar aus ihrem Kinderwagen und rannte mit den Kindern aus dem Laden. Sie wurde zwar nicht verurteilt, landete jedoch auf der Schwarzen Liste aller Adoptionsbüros.

Ihr Kinderwunsch wurde zur Besessenheit. Sie nahm einen anderen Namen an, setzte eine blonde Perücke und eine Brille auf und adoptierte sechs Kinder aus Afrika. Aber sie wollte ohne Perücke und Brille leben und dennoch nicht als Zwillingssdiebin erkannt werden. Geld für eine Schönheitsoperation hatte sie nicht. Als sie von dem Mutterwettbewerb hörte, bei dem der Hauptpreis eine komplette Schönheitskur war, meldete sie sich sofort an.

### DAS HOTEL

|    |                       |   |
|----|-----------------------|---|
| 1  | TATORT: DIE WÄSCHEREI | 1 |
| 2  | POLIZEILABOR          | 2 |
| 3  | GREENROCK SALON       | 1 |
| 4  | KING SUITE            | 2 |
| 5  | HOTELLADEN            | 0 |
| 6  | LOUNGE                | 0 |
| 7  | ZIMMER 182            | 1 |
| 8  | ZIMMER 185            | 2 |
| 9  | INTERNETCAFÉ          | 2 |
| 10 | KORRIDOR              | 0 |

Zu ihrem großen Schrecken zeigte sich, dass eine ihrer Konkurrentinnen Angela Murckle war – die Mutter der gestohlenen Zwillinge. Zum Glück erkannte diese Teri nicht, bis Angelas Armband an Teris Perücke hängen blieb und ihr kurzes braunes Haar zum Vorschein kam. Ab diesem Moment war Teri von Angst besessen – der Angst, Angela würde sie verraten und ihre Adoptivkinder würden ihr weggenommen.

Mit einer kurzen Nachricht lockte sie Angela in die Wäscherei, erwürgte sie und stopfte ihre Leiche in eine Waschmaschine. Erst als Angela schon vor dem Sichtfenster ihre Runden drehte, merkte



#### DAS PERSONAL!

|   |                      |   |
|---|----------------------|---|
| 1 | ZIMMERMÄDCHEN BETTY  | 1 |
| 2 | BARKEEPER FRANK      | 2 |
| 3 | KOCH ANTON           | 0 |
| 4 | MANAGERIN            | 0 |
| 5 | FIONA STAPLETON-FORD | 2 |
| 6 | VERKÄUFERIN KAREN    | 2 |
| 6 | EMPFANGSDAME ROSE    | 0 |

Teri, dass einer ihrer Pumps in der Maschine gelandet war. Sie ging zum Greenrock Salon, warf ihren anderen Pump ins Kaminfeuer und zog sich andere Schuhe an. Dann meldete sie sich wieder in der Bar.

#### DIE TATVERDÄCHTIGEN

|   |                      |   |
|---|----------------------|---|
| 1 | LIZ WINDSOR          | 1 |
| 2 | BEATRIX BLUE         | 0 |
| 3 | ERICA YOUNG          | 3 |
| 4 | MARGARET HATCHER     | 0 |
| 5 | TERI BLAIR           | 1 |
| 6 | INDIRA CANDY         | 0 |
| 7 | CORNELIA SMITH CROSS | 0 |
| 8 | BILLY JEAN CLINTON   | 1 |

### 4 KEINE ROLLE FÜR NORMA JEANE

Jim Dougherty, der Mann von Marilyn 1, hatte ein Problem. Sie wurde immer verrückter, genau wie die echte Marilyn Monroe. Sie trank zu viel, nahm Schlaftabletten und glaubte, ein Verhältnis mit dem Präsidenten von Amerika zu haben. Als Jim kurz nach Elf nach ihr sehen wollte, war sie tot. Auf dem Nachtschränkchen lag eine leere Packung Schlaftabletten. Sie hatte auf die gleiche Art Selbstmord verübt wie die echte Marilyn Monroe. Ein Strich durch Jims Rechnung! Ade Hauptrolle im Film! Und wie war das auch wieder mit der Lebensversicherung? Zahlt die bei Selbstmord überhaupt? Er rief sofort seine Sekretärin an, die ihm die Police mit den Versicherungsbedingungen faxte: Kein Geld bei Selbstmord!

Jim handelte schnell. Er schlug mit einem Aschenbecher auf den Kopf der toten Marilyn, rannte ungesehen in die Küche, schnappte sich dort ein Messer und bohrte es in ihre Brust. Anschließend nahm er Bettys Generalschlüssel aus ihrer Schürze im Besenschrank. Er hatte am Nachmittag zufällig ein Schwätzchen mit Betty gehalten, als sie ihre Sachen in den Besenschrank legte. Jim ging in alle Zimmer: Er riss ein Büschel Haare aus der Bürste von Marilyn 2 (Dabei wurde er von ihrem Mann erwischt.), nahm einen Ohrring vom Nachtschränkchen von Marilyn 3 und grabschte sich im Zimmer von Marilyn 4 ein Paar Handschuhe vom Bett.

Er sorgte dafür, dass alle „Beweise“ an Ort und Stelle gelangten und steckte die leere Tablettenpackung und den Generalschlüssel in seine Jackentasche. Natürlich sorgte er dafür, nirgendwo Fingerabdrücke zu hinterlassen.

Nachdem er wieder in die Bar zurückgekehrt war, stellt er sich hinter die Theke und mixte gut gelaunt Cocktails. Dort warf er die Tablettenpackung und den Generalschlüssel heimlich in den Abfalleimer. Anschließend ging er zu seinem Zimmer und „entdeckte“ dort seine „ermordete“ Frau.

#### DAS HOTEL

|    |                     |   |
|----|---------------------|---|
| 1  | TATORT: ZIMMER 179. | 1 |
| 2  | POLIZEILABOR        | 3 |
| 3  | REZEPTION           | 2 |
| 4  | KÜCHE               | 0 |
| 5  | GREENROCK SALON     | 0 |
| 6  | INTERNETCAFÉ        | 1 |
| 7  | BAR                 | 2 |
| 8  | KING SUITE          | 3 |
| 9  | BÜRO                | 0 |
| 10 | HOTELLADEN          | 0 |

#### DAS PERSONAL!

|   |                      |   |
|---|----------------------|---|
| 1 | MANAGERIN            | 0 |
| 2 | FIONA STAPLETON-FORD | 2 |
| 2 | BARKEEPER FRANK      | 2 |
| 3 | ZIMMERMÄDCHEN BETTY  | 1 |
| 4 | OBER FRED            | 0 |
| 5 | EMPFANGSDAME ROSE    | 0 |
| 6 | VERKÄUFERIN KAREN    | 0 |

#### DIE TATVERDÄCHTIGEN

|   |               |   |
|---|---------------|---|
| 1 | JIM DOUGHERTY | 1 |
| 2 | MARILYN 2     | 1 |
| 3 | JOHN DIMAGGIO | 3 |
| 4 | MARILYN 3     | 1 |
| 5 | MARILYN 4     | 1 |
| 6 | ART MILLER    | 0 |
| 7 | JOHN F. CANDY | 0 |
| 8 | ROBERT CANDY  | 0 |

### 5 EIN BÖSER WOLF

Schlaggitarist Rick war bis über beide Ohren verliebt. Nora versicherte ihm, er sei der Einzige, aber dann erwischte er sie mit Robert. Er verstand sofort, dass sie noch genau so zügellos war wie früher, und konnte nicht ertragen, hintergangen worden zu sein. Als er an der Rezeption stand, hörte er, dass Nora sagte, sie werde um fünf Uhr nachmittags ein Bad nehmen. Daraufhin war Ricks Plan schnell geschmiedet.

Er stahl Franks Handy, das immer auf dem Tresen lag, ging heimlich in die Küche, nahm drei Flaschen Abflussreiniger und leerte das Spaghetti-Vorratsglas in den Abfalleimer. Er füllte den Abflussreiniger in das Vorratsglas und stellte es in den Schrank neben Noras Bad. Von der Badewanne aus würde sie die Flasche mühelos erreichen können. Während der Probe der Wolves schickte Rick seine Mord-SMS an Nora, und sie reagierte ganz wunschgemäß ...

Sein Plan schien perfekt zu sein, aber er vergaß, an diesem Tag sein eigenes Handy einzuschalten. So verriet er, dass er das Handy einer anderen Person – Franks Handy – benutzt hatte.

#### DAS HOTEL

|    |                                  |   |
|----|----------------------------------|---|
| 1  | TATORT: KING SUITE 186           | 2 |
| 2  | POLIZEILABOR                     | 2 |
| 3  | KÜCHE                            | 0 |
| 4  | KORRIDOR                         | 3 |
| 5  | ZIMMER 180, PIANIST ROBERT       | 1 |
| 6  | ZIMMER 181, BASSIST CHARLIE      | 1 |
| 7  | ZIMMER 182, SCHLAGGITARRIST RICK | 1 |
| 8  | INTERNETCAFÉ                     | 0 |
| 9  | HOTELLADEN                       | 0 |
| 10 | GREENROCK SALON                  | 0 |

#### DAS PERSONAL!

|   |                      |   |
|---|----------------------|---|
| 1 | KOCH ANTON           | 1 |
| 2 | ZIMMERMÄDCHEN BETTY  | 0 |
| 3 | BARKEEPER FRANK      | 3 |
| 4 | MANAGERIN            | 0 |
| 5 | FIONA STAPLETON-FORD | 2 |
| 6 | EMPFANGSDAME ROSE    | 2 |
| 6 | VERKÄUFERIN KAREN    | 0 |

#### DIE TATVERDÄCHTIGEN

|   |                      |   |
|---|----------------------|---|
| 1 | SOLOGITARRIST RONNIE | 3 |
| 2 | PIANIST ROBERT       | 2 |
| 3 | SCHLAGGITARRIST RICK | 3 |
| 4 | BASSIST CHARLIE      | 2 |
| 5 | SCHLAGZEUGER MICK    | 1 |
| 6 | KEYBOARDSPIELER PAUL | 1 |
| 7 | SAXOFONIST OTIS      | 1 |
| 8 | SÄNGER CLIFF         | 8 |

### 6 AUS, COCO, AUS!

Er hatte ein Hundeleben, seit er, Orson Welsh, vor zehn Jahren durch einen schweren Autounfall gelähmt wurde. Zwar lernte er, mit seiner Behinderung zu leben, konnte aber nicht verkraften, dass seine erste Frau und sein Töchterchen bei dem Unfall ums Leben gekommen waren. Sein Hass auf den unbekannten Verkehrsrowdy, der ihm das mit einem silbergrauen Bentley angetan hatte, wurde immer stärker. Sein Bodyguard/Privatdetektiv fand den Namen des Fahrers heraus: Ben Leet. Als der Bodyguard entdeckte, dass Leet eine Woche Urlaub im Greenrock Village Hotel gebucht hatte, war Orson Welshs Plan schnell geschmiedet.

Er programmierte seinen Computer so, dass er auf einen bestimmten Befehl hin das Handy von Ben Leet anrufen und eine automatische Nachricht vorlesen würde: „Rosenknospe ... Rosenknospe ... Rosenknospe.“ Er richtete Coco so ab, dass sie eine Person, die das Wort aussprach, totbeißen würde.



# GREENROCK VILLAGE TATORT: HOTEL

(Natürlich nahm er ein Wort, das selten oder nie ausgesprochen wird.) Er sorgte dafür, dass sein Physiotherapeut und der kleine Billy Gates zum Zeitpunkt des Mordes in seinem Zimmer waren und nichts Verdächtiges bemerken würden. Orson Welsh wandert in eine behindertengerechte Zelle, und Coco braucht nicht eingeschlafert zu werden. Sie muss wohl umerzogen werden, denn stellen Sie sich nur vor, ihr neuer behinderter Besitzer spaziert mit ihr durch den Park und sagt plötzlich: „Schau nur, Coco, welch schöne Rosenknospe ...“

**DAS HOTEL**

|    |                  |   |
|----|------------------|---|
| 1  | TATORT: KORRIDOR | 0 |
| 2  | POLIZEILABOR     | 1 |
| 3  | REZEPTION        | 1 |
| 4  | INTERNETCAFÉ     | 1 |
| 5  | KING SUITE       | 1 |
| 6  | ZIMMER 184       | 1 |
| 7  | HOTELLADEN       | 0 |
| 8  | BAR              | 0 |
| 9  | ZIMMER 183       | 0 |
| 10 | HOTELWACHDIENST  | 0 |

**DAS PERSONAL!**

|   |                     |   |
|---|---------------------|---|
| 1 | EMPFANGSDAME ROSE   | 3 |
| 2 | BARKEEPER FRANK     | 1 |
| 3 | OBER FRED           | 2 |
| 4 | VERKÄUFERIN KAREN   | 0 |
| 5 | ZIMMERMÄDCHEN BETTY | 0 |
| 6 | KOCH ANTON          | 0 |

**DIE TATVERDÄCHTIGEN**

|   |                 |   |
|---|-----------------|---|
| 1 | COLUMBUS FALK   | 0 |
| 2 | ORSON WELSH     | 3 |
| 3 | FLOWER LEET     | 2 |
| 4 | PHYSIOTHERAPEUT | 2 |
| 5 | BODYGUARD       | 1 |
| 6 | CHARLES GATES   | 2 |
| 7 | ANNA GATES      | 0 |
| 8 | BILLY GATES     | 1 |

## 7 MIT HEISSER NADEL

Bill dachte wirklich, er hätte Chancen bei Bob. Nicht, dass er seine Frau Viola nicht geliebt hätte, aber seine wahre Liebe galt Bob. Jahrelang spielte der sadistische Bob mit seinen Gefühlen, bis vor einigen Wochen vor diesem fatalen Wochenende im Greenrock Village Hotel. Bob hatte von einer goldenen Zukunft geträumt. Er würde mit Busters Frau Carola durchbrennen und mit dem Leucht-Tattoo Furore machen, dessen Geheimnis ihm Carola verraten hatte. Und da ein Extra-Taschengeld immer willkommen war, gab er Bill den Gnadestoß: Er schickte ihm einen Brief, in dem er drohte, alles zu verraten, wenn Bill ihn nicht bezahlte. Erpressung!

Bill hatte kein Geld und sah keinen anderen Ausweg, als Bob zu ermorden. Er hatte ein paar Wochen Zeit, seinen Plan zu schmieden. Bei einem zwielichtigen Händler im Internet bestellte er die tödliche Spritze, die er mit der Post bekam. Am Samstag der Tattoo-Show verließ er die Bar gegen Mitternacht und schlich sich ins Zimmer des schlafenden Bob, der auf Ramonas Bitte die Tür nicht abgeschlossen hatte. Dank Ramona brauchte Bill den Zimmerschlüssel des Paares nicht zu stehlen. Er spritzte das Gift in Bobs Hintern, fand seine Liebesbriefe im Nachtschränkchen, riss sie aus dem Ringbuch und verbrannte sie im Kamin des Greenrock Salons.

**DAS HOTEL**

|    |                    |   |
|----|--------------------|---|
| 1  | TATORT: ZIMMER 181 | 1 |
| 2  | POLIZEILABOR       | 3 |
| 3  | INTERNETCAFÉ       | 1 |
| 4  | GREENROCK SALON    | 0 |
| 5  | ZIMMER 182         | 3 |
| 6  | HOTELLADEN         | 0 |
| 7  | REZEPTION          | 2 |
| 8  | BAR                | 0 |
| 9  | KING SUITE         | 0 |
| 10 | BÜRO               | 0 |

# GREENROCK VILLAGE TATORT: HOTEL

**DAS PERSONAL!**

|   |                                   |   |
|---|-----------------------------------|---|
| 1 | ZIMMERMÄDCHEN BETTY               | 1 |
| 2 | OBER FRED                         | 1 |
| 3 | MANAGERIN<br>FIONA STAPLETON-FORD | 2 |
| 4 | HOTELKOCH ANTON                   | 1 |
| 5 | EMPFANGSDAME ROSE                 | 1 |
| 6 | BARKEEPER FRANK                   | 1 |

**DIE TATVERDÄCHTIGEN**

|   |                            |   |
|---|----------------------------|---|
| 1 | RAMONA                     | 2 |
| 2 | CAROLA                     | 1 |
| 3 | TATTOO-BUSTER              | 2 |
| 4 | TATTOO-BILL                | 3 |
| 5 | VIOLA                      | 1 |
| 6 | TATTOO-BURT                | 1 |
| 7 | MIRANDABRAD<br>NEEDLEPOINT | 0 |
| 8 | BRAD NEEDLEPOINT           | 2 |

## 8 DAS SPEED-DATING

Hören Sie vielleicht auch manchmal Stimmen im Dunkeln? Carla Ricci ist eine freie Journalistin. Vom Greenrock Chronicle erhält sie den Auftrag, eine Reportage über das so beliebte Speed-Dating zu schreiben. Sie beschließt, sich anonym bei einem Speed-Dating im Greenrock Village Hotel einzuschreiben.

Da ihr Freund, Tom Mulligan, ein ziemlich eifersüchtiger Typ ist, beschließt sie, es ihm zu verschweigen. Tom schreibt sich als fünfter Mann unter einem anderen Namen ein. Es ist deutlich, dass er der Mörder ist. Die Frage lautet also: „Wer ist Tom Mulligan?“

Die Damen singen alle in der Gruppe The Happy Voices und können Männerstimmen richtig beurteilen. Das Opfer wird von seinem Besucher in der fünften Runde gefunden; wir suchen also die Besucher der vierten Runde. Das Polizeilabor gibt an, dass es sich um zwei Bässe, zwei Tenöre und einen Bariton handelt. Dame 1 (Lisa Yates) und Dame 2 (Carla Duarte) erhalten in der vierten Runde Besuch von einem Bass. Dame Nummer 3 (Raquel Kent) trifft einen Bariton. John Mitchell saß in der Bar und ist nach Aussage des Polizeilabors ein Tenor. Dann bleibt nur noch ein Tenor übrig.

Tom Mulligan alias Robert Keane hat entdeckt, dass seine Freundin sich zum Speed-Dating eingeschrieben hat. Eifersucht trieb ihn zu diesem Mord aus Leidenschaft.

Dank Ihres Spürsinns wird er in den nächsten Jahren keine großen Sprünge machen können.

**DAS HOTEL**

|    |                    |   |
|----|--------------------|---|
| 1  | TATORT: RESTAURANT | 0 |
| 2  | GREENROCK SALON    | 0 |
| 3  | HOTELWACHDIENST    | 1 |
| 4  | KÜCHE              | 1 |
| 5  | KORRIDOR           | 1 |
| 6  | REZEPTION          | 2 |
| 7  | INTERNETCAFÉ       | 0 |
| 8  | ZIMMER 184         | 1 |
| 9  | ZIMMER 178         | 2 |
| 10 | LOUNGE             | 1 |

**DAS PERSONAL!**

|   |                                        |   |
|---|----------------------------------------|---|
| 1 | HOTELMANAGERIN<br>FIONA STAPLETON-FORD | 1 |
| 2 | BARKEEPER FRANK                        | 2 |
| 3 | ZIMMERMÄDCHEN BETTY                    | 1 |
| 4 | EMPFANGSDAME ROSE                      | 1 |
| 5 | POLIZEILABOR                           | 3 |
| 6 | OBER FRED                              | 1 |

**DIE TATVERDÄCHTIGEN**

|   |                  |   |
|---|------------------|---|
| 1 | LISA YATES       | 1 |
| 2 | NAOMI DUARTE     | 3 |
| 3 | RAQUEL KENT      | 3 |
| 4 | JOHN MITCHELL    | 3 |
| 5 | ROBERT KEANE     | 1 |
| 6 | MICK DAVIES      | 1 |
| 7 | KENNETH RICHARDS | 1 |
| 9 | BEN HOOVER       | 2 |







## 9 DER „ZEHNTE“

Wenn Sie als Vorsitzender eines Vereins planen, eine zusätzliche Gebühr für die Mitglieder einzuführen, sollten Sie sich nicht zusammen mit den Vereinsmitgliedern in einem abgelegenen Hotel aufhalten; dort sind Sie Ihres Lebens nicht mehr sicher. Für Alfredo Ganociano kommt dieser Tipp zu spät. Nichts vermutend betritt er das Zimmer 184 und hat dort einen heftigen Zusammenstoß mit einem Kerzenleuchter. Auf einem Hocker steht ein kleiner Boxer ...

Weil Boxer so deutlich in Gewichtsklassen eingeteilt sind und die Eigenschaften des Hockers – oder besser gesagt des Beistelltischs – gut zu messen sind, können Sie fünf Tatverdächtige sofort streichen. Die Frauen und Weltergewicht Sylvester Gallone sind zu schwer. Der sechste Tatverdächtige ist Bert Meulensteen, der mit seinen 52 kg offensichtlich ein Auge auf die 70 kg der verheirateten Nicole Duchamps geworfen hat. Nummer 7 wiegt 55 kg, ein Federgewicht also, und weiß viel über den Boxeraufstand. Er heißt Gianni Feltrinelli. Wer bleibt dann noch übrig? Er muss in der ersten „Runde“ gegessen haben. Seine Frau verschafft ihm kein Alibi, denn sie geht einkaufen und liest. Genau! William Gray hat den Vorsitzenden seines Vereins ermordet. Dank Ihrer guten Spürnase ist William wohl vorläufig ausgeknockt.

| DAS HOTEL            |   | DAS PERSONAL!        |   | DIE TATVERDÄCHTIGEN  |   |
|----------------------|---|----------------------|---|----------------------|---|
| 1 KORRIDOR           | 1 | 1 BARKEEPER FRANK    | 1 | 1 SYLVESTER GALLONE  | 0 |
| 2 TATORT: ZIMMER 184 | 2 | 2 VERKÄUFERIN KAREN  | 1 | 2 VANESSA MILLER     | 1 |
| 3 POLIZEILABOR       | 3 | 3 KOCH ANTON         | 1 | 3 BERT MEULENSTEEN   | 1 |
| 4 BAR                | 0 | 4 OBER FRED          | 2 | 4 SOPHIA GANOCIANO   | 0 |
| 5 LOUNGE             | 3 | 5 EMPFANGSDAME ROSE  | 1 | 5 GIANNI FELTRINELLI | 1 |
| 6 INTERNETCAFÉ       | 3 | 6 HOTELMANAGERIN     | 0 | 6 WILLIAM GRAY       | 1 |
| 7 KING SUITE         | 1 | FIONA STAPLETON-FORD | 0 | 7 CHRISTINA GRAY     | 1 |
| 8 KÜCHE              | 2 |                      |   | 8 NICOLE DUCHAMPS    | 0 |
| 9 RESTAURANT         | 2 |                      |   |                      |   |
| 10 HOTELWACHDIENST   | 2 |                      |   |                      |   |

## 10 DAS SCHACHTURNIER

Gut! Wie ist der Spielstand nach der zweiten Runde? Wenn wir das wissen, können wir feststellen, wer gegen wen in der dritten Runde gespielt hat. Der Gegenspieler von Duncan Porter ist der Mörder. Im Restaurant hängt der Spielstand nach Runde 1, und die Ergebnisse von Runde 2 konnten Sie im Korridor finden.

|                |   |               |   |
|----------------|---|---------------|---|
| Paul Corphy    | 6 | Wesley Briggs | 3 |
| Naomi Ning     | 6 | Carly Knox    | 1 |
| Duncan Porter  | 4 | Luca Zanetti  | 1 |
| Sally Ashcroft | 3 | Patti Bates   | 0 |

Das Opfer spielte also in der dritten Runde gegen Sally Ashcroft. Sally Ashcroft konnte ihre Liebe nicht vergessen und erschoss ihn. Die Pistole warf sie danach in den Abfalleimer im Restaurant.



## DAS HOTEL

|                           |   |
|---------------------------|---|
| 1 TATORT: GREENROCK SALON | 0 |
| 2 BAR                     | 0 |
| 3 HOTELWACHDIENST         | 2 |
| 4 REZEPTION               | 1 |
| 5 KORRIDOR                | 3 |
| 6 INTERNETCAFÉ            | 3 |
| 7 ZIMMER 183              | 1 |
| 8 KING SUITE              | 0 |
| 9 POLIZEILABOR            | 1 |
| 10 RESTAURANT             | 3 |

## DAS PERSONAL!

|                        |   |
|------------------------|---|
| 1 BARKEEPER FRANK      | 3 |
| 2 ZIMMERMÄDCHEN BETTY  | 0 |
| 3 KOCH ANTON           | 1 |
| 4 MANAGERIN            | 1 |
| 5 FIONA STAPLETON-FORD | 3 |
| 6 OBER FRED            | 3 |
| 7 VERKÄUFERIN KAREN    | 0 |

## DIE TATVERDÄCHTIGEN

|                  |   |
|------------------|---|
| 1 PATTY BATES    | 1 |
| 2 SALLY ASHCROFT | 1 |
| 3 WESLEY BRIGGS  | 1 |
| 4 LUCA ZANETTI   | 1 |
| 5 NAOMI NING     | 0 |
| 6 NANETTE PORTER | 1 |
| 7 PAUL CORPHY    | 0 |
| 8 CARLY KNOX     | 0 |

## 11 EINE VERKNÖCHERTE ANGELEGENHEIT

Dr. Payne war in der medizinischen Gesellschaft nicht gerade beliebt. Er schmähte die Mühen anderer und war ein Selbstdarsteller und Tyrann, der sich gerne im wissenschaftlichen Rampenlicht sah.

Obgleich Dr. Adams sehr gekränkt in ihrer Position bei der Arbeit für Dr. Payne war und ihm eine Dosis Rapi-lax verpasste, damit er kurzfristig krank wurde und sie die Möglichkeit in Aussicht bekam, ihr Knochenheilungsprojekt persönlich zu präsentieren, so war sie doch nicht der Mörder.

Ohne dass Dr. Payne und sie es wussten, arbeitete Dr. Bones an genau dem gleichen Projekt, ein gelehrtes Werk namens Knochenrekonstruktion. Als Dr. Bones von Professor Pimple erfuhr, dass Dr. Payne im Prinzip das gleiche Projekt präsentieren würde, ging er auf ihn zu und sprach ihn auf eine Zusammenarbeit als Co-Autor an. Dr. Payne wies ihn unwirsch ab, begann aber schon, unter den Auswirkungen von Rapi-lax zu leiden. Er brach das Gespräch unvermittelt ab, da er sofort sein Zimmer aufsuchen müsse.

Dr. Bones war aufgebracht, dass seine Arbeit nun wertlos werden würde, und suchte Mr. Burns auf, um die Reihenfolge der Tagesordnungspunkte am Nachmittag zu ändern, so dass er seine Arbeit zuerst auf der Sitzung präsentieren konnte. Als Mr. Burns ihn abwies, sah er seine letzte Chance darin, noch einmal das Gespräch mit Dr. Payne zu suchen. Dr. Bones ging zu Dr. Paynes Zimmer, um es zu versuchen und ihn umzustimmen, aber Dr. Payne beachtete ihn in seinem geschwächten Zustand durch Rapi-lax gar nicht. In einem Wutanfall ergriff Dr. Bones den nächsten Gegenstand in Reichweite, der sich dann als der „geheilte“ Knochen für Dr. Paynes Präsentation erwies, und schlug ihm damit auf den Kopf.

Nach dem fatalen Schlag wischte Dr. Bone den „geheilten“ Knochen mit den Hemdärmeln von Dr. Payne sauber und ließ ihn neben der Leiche liegen. Als er das Zimmer verließ, benutzte er die Schlüsselkarte von Dr. Payne, um es abzuschließen. Er wischte sie sorgfältig ab und schob sie dann unter der Tür durch, in der vergeblichen Hoffnung, dass die Leiche erst sehr viel später entdeckt werden würde.

Da alle anderen Ärzte ein Alibi für den Zeitraum zwischen 13.00 und 14.00 Uhr haben, hatte Dr. Bones sowohl die Gelegenheit als auch ein Motiv für den Mord.



**DAS HOTEL**

|                |   |
|----------------|---|
| 1 LOUNGE       | 1 |
| 2 RESTAURANT   | 1 |
| 3 REZEPTION    | 2 |
| 4 INTERNETCAFÉ | 1 |
| 5 KING SUITE   | 3 |
| 6 ZIMMER 180   | 1 |
| 7 ZIMMER 182   | 1 |
| 8 ZIMMER 181   | 0 |
| 9 ZIMMER 185   | 2 |
| 10 ZIMMER 184  | 2 |

**DAS PERSONAL!**

|                       |   |
|-----------------------|---|
| 1 MANAGERIN           |   |
| FIONA STAPLETON-FORD  | 1 |
| 2 EMPFANGSDAME ROSE   | 1 |
| 3 BARKEEPER FRANK     | 1 |
| 4 OBER FRED           | 3 |
| 5 ZIMMERMÄDCHEN BETTY | 2 |
| 6 KOCH ANTON          | 1 |

**DIE TATVERDÄCHTIGEN**

|                       |   |
|-----------------------|---|
| 1 DR. ADAMS           | 2 |
| 2 DR. CHAPMAN         | 2 |
| 3 DR. BONES           | 2 |
| 4 DR. NIGHTINGALE     | 2 |
| 5 DR. LIVINGSTONE     | 1 |
| 6 PROFESSOR AIKENHEAD | 1 |
| 7 PROFESSOR PIMPLE    | 2 |
| 8 MR. BURNS           | 2 |

**12 EINE GRIECHISCHE TRAGÖDIE**

Das ist eine wahre Griechische Tragödie aus wiederholt verlorener Liebe und Unglück! Helen ist als Aphrodite unsere Mörderin. Und hier ist ihre traurige Geschichte.

Auf dem College ging Helen öfter mit James aus. Doch am Abend, bevor er den Innovationspreis verliehen bekommen sollte, verführte Pip ihn rücksichtslos. Selbstsüchtig wollte sie im Abglanz seines Rampenlichts leuchten und sich an seinem zukünftigen Reichtümern gütlich tun. Im Laufe der Zeit versuchte Helen, ihr gebrochenes Herz zu heilen und ließ sich auf eine Beziehung mit Will ein.

Als Helen mitbekam, wie Pip und Will miteinander auf dem Klassentreffen flirteten, obwohl sie beide verheiratet waren, bekam sie Angst, dass die Geschichte sich wiederholen würde. Sie konnte sich nicht länger zurückhalten. Die „Götter im Himmel“ waren ihr wohl gesonnen und sandten ihr ein Gewitter, das den ganzen Salon in Dunkelheit hüllte. Helen nutzte die Gelegenheit, ergriff den Dolch einer nahen Statue und stieß zu, um Pip zu erledigen. Durch eine grausame Fügung des Schicksals aber passten sich Helens schwache Augen nicht schnell genug an die Dunkelheit an, und so erstach sie tragischerweise ihre alte Liebe James.

Während der Untersuchung beschreibt Helen Merkmale, die auf ihre eigene Maske und die anderer Gäste zutreffen. Durch eine sorgfältige Analyse der Beschreibungen der goldenen Masken aller Gäste bleibt Helen als einzige Verdächtige übrig.

**DIE TATVERDÄCHTIGEN**

|               |   |
|---------------|---|
| 1 ALICE RAE   | 2 |
| 2 HOLLY DAY   | 2 |
| 3 HELEN BLACK | 2 |
| 4 PIP BUTCHER | 2 |
| 5 SCOTT DAY   | 2 |
| 6 WILL PULHAM | 2 |
| 7 JAC PULHAM  | 2 |
| 8 TOM GRIMM   | 2 |

**DAS HOTEL**

|                   |   |
|-------------------|---|
| 1 ZIMMER 178      | 2 |
| 2 ZIMMER 179      | 2 |
| 3 ZIMMER 180      | 3 |
| 4 ZIMMER 182      | 2 |
| 5 ZIMMER 184      | 2 |
| 6 ZIMMER 185      | 2 |
| 7 KING SUITE      | 2 |
| 8 GREENROCK SALON | 1 |
| 9 INTERNETCAFÉ    | 3 |
| 10 REZEPTION      | 3 |

**DAS PERSONAL!**

|                       |   |
|-----------------------|---|
| 1 MANAGERIN           |   |
| FIONA STAPLETON-FORD  | 1 |
| 2 EMPFANGSDAME ROSE   | 0 |
| 3 BARKEEPER FRANK     | 0 |
| 4 OBER FRED           | 1 |
| 5 ZIMMERMÄDCHEN BETTY | 0 |
| 6 KOCH ANTON          | 0 |

**13 BERUHINGUNG BIS ZUM ABLEBEN**

Sie könnten auf den Gedanken kommen, dass Jaz Maz der Mörder ist, weil es ihm um den Championtitel geht. Zum Zeitpunkt von Daisys Tod sollte er das Kamel reiten, das wahrscheinlich den 4. Platz machen würde. Es war sehr unwahrscheinlich, dass er den Camel Cup als Gesamtsieger gewinnen würde. Selbst wenn er die Punkte noch gewonnen hätte, hätte er sich den Titel mit Daisy teilen müssen. Außerdem wollte er ganz und gar aufgrund seiner eigenen Leistungen gewinnen, wie Willy es sagte.

Moe Zaic scheint auch so ein Kandidat zu sein, da er für den gleichen Stall wie Daisy ritt. Er war immer sehr zuversichtlich, dass seine Zeit kommen würde; für den Fall hielt er sogar ein zweites, frisch gewaschenes Trikot bereit. Er war bekannt dafür, sich selbst zu überschätzen und hätte mit Wüstensand niemals den Sieg erstritten.

Beim Erstellen der Wettquoten zur Zeit von Daisys Tod standen die beiden Kamele von Khayyam, Ein-Oder-Zwei-Höcker mit 9:4 und Oase mit 5:2, auf dem zweiten und dritten Platz. Ohne Daisys bezaubernden Einfluss auf Kamele wäre Wüstensand wohl aus dem Rennen. Der geldgierige Binn Dunnin würde zweifellos das Preisgeld gewinnen und seinen Stall an die Spitze der Tabelle katalpultieren. Wäre Wüstensand ins Rennen gegangen, hätte der Stall Long Reach ihn um Haaresbreite geschlagen!

Binn Dunnin benutzt QuietusDromedarius, um seine Kamele auf Überfahrten ruhigzustellen. Er injizierte Daisy Darling das Mittel, als sie auf die Bühne gingen. Verhängnisvollerweise dachte sie, Binn Dunnin hätte sie wieder in den Hintern gekniffen! Niemand beachtete das, da sowas eine seiner eher geschmacklosen Angewohnheiten war! Zusammen mit seinem chauvinistischen Verhalten konnte in seinen Augen eine Frau weniger in diesem Sport nur gut sein ...

**DAS HOTEL**

|                   |   |
|-------------------|---|
| 1 LOUNGE          | 1 |
| 2 RESTAURANT      | 3 |
| 3 REZEPTION       | 2 |
| 4 INTERNETCAFÉ    | 1 |
| 5 HOTELLADEN      | 0 |
| 6 BAR             | 3 |
| 7 GREENROCK SALON | 0 |
| 8 WÄSCHEREI       | 0 |
| 9 KÜCHE           | 2 |
| 10 BÜRO           |   |

**DAS PERSONAL!**

|                       |   |
|-----------------------|---|
| 1 MANAGERIN           |   |
| FIONA STAPLETON-FORD  | 2 |
| 2 EMPFANGSDAME ROSE   | 1 |
| 3 BARKEEPER FRANK     | 1 |
| 4 OBER FRED           | 1 |
| 5 ZIMMERMÄDCHEN BETTY | 1 |
| 6 KOCH ANTON          | 1 |

**DIE TATVERDÄCHTIGEN**

|                 |   |
|-----------------|---|
| 1 MOE ZAIC      | 1 |
| 2 ABU HASSAIN   | 1 |
| 3 KITTY RYDER   | 0 |
| 4 BINN DUNNIN   | 1 |
| 5 CHARLIE STUBS | 1 |
| 6 JAZ MAZ       | 0 |
| 7 MADAM AISHA   | 0 |
| 8 WILLY MAKIT   | 0 |



#### 14 TEMPOTEUFEL

Nicht alle Fernsehpersönlichkeiten sind beliebt. Dicky Diamond zum Beispiel schien sich gern überall unbeliebt zu machen. Fast alle Mitarbeiter von Wild Wheels sahen ihn lieber von hinten als von vorne, allen voran Co-Moderator Tony Marcello.

Tony fand sich selbst mehr als geeignet für die Rolle des Hauptmoderators. Er versuchte ständig, Dicky aus dem Scheinwerferlicht zu schubsen. Tonys Auto war standardmäßig mit Nops-Reifen ausgerüstet. Er konnte das für einen tödlichen Unfall erforderliche Tempo in 7.8 Sekunden erreichen. Aber damit nicht genug. Er sah die Gelegenheit, Dicky im Beschleunigungstest 0 bis 100 km/h von den Socken zu fahren. Tony wusste, dass er Dickys Zoom-Vector besiegen könnte, wenn er seinen Buzz-Blast mit anderen Reifen ausstatten würde. Also tauschte er die Standard-Nops-Reifen aus und legte die besseren Zipp-Reifen auf.

Die polizeilichen Untersuchungsergebnisse bestätigen, dass das Killer-Auto mit Zipp-Reifen ausgestattet war. Obwohl Amber in die Angelegenheit verwickelt zu sein scheint, ist sie nicht schuldig. Sie hat Tony nur beim Reifenwechsel geholfen, um jemandem einen Streich zu spielen.

Als Tony in seinem silbernen Buzz-Blast zum Hotel zurückkehrte, sah er Dicky vom Parkplatz kommen. Sein Tempoteufel übermannte ihn plötzlich: er drückte das Gaspedal und beförderte seinen Erzrivalen zu den himmlischen Schrotthalden!

##### DAS HOTEL

|                |   |
|----------------|---|
| 1 REZEPTION    | 2 |
| 2 INTERNETCAFÉ | 3 |
| 3 ZIMMER 178   | 0 |
| 4 ZIMMER 180   | 3 |
| 5 ZIMMER 181   | 2 |
| 6 ZIMMER 182   | 2 |
| 7 ZIMMER 183   | 2 |
| 8 ZIMMER 184   | 2 |
| 9 ZIMMER 185   | 0 |
| 10 RESTAURANT  | 0 |

##### DAS PERSONAL!

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| 1 HOTELMANAGERIN FIONA STAPLETON-FORD | 0 |
| 2 EMPFANGSDAME ROSE                   | 2 |
| 3 BARKEEPER FRANK                     | 0 |
| 4 OBER FRED                           | 2 |
| 5 ZIMMERMÄDCHEN BETTY                 | 1 |
| 6 KOCH ANTON                          | 2 |

##### DIE TATVERDÄCHTIGEN

|                 |   |
|-----------------|---|
| 1 ROGER HERMSEN | 1 |
| 2 MAX KÖPP      | 1 |
| 3 TONY MARCELLO | 1 |
| 4 NICOLE LAUDA  | 2 |
| 5 AMBER GREVE   | 2 |
| 6 ED MAXWELL    | 0 |
| 7 JOHAN PITS    | 2 |
| 8 JOY RIDER     | 1 |



#### 15 DA STEHT EIN PFERD AUF'M FLUR

Der Ober und der Koch sind hilfreich. Sie nennen Ross und Reiter, so dass Sie auf jeden Fall erfahren, wer zu wem gehört. Außerdem ist es praktisch zu wissen, dass wir auf der Suche nach dem Reiter eines braunen oder weißen Pferdes sind, wie es die Managerin erwähnt. Jockey 4 hat ein braunes Pferd, beteuert jedoch seine Unschuld, indem er darauf hinweist, dass auch Planeto Terror braun und Jolly Jumper weiß ist. Der Rest kommt also nicht in Frage. Jolly Jumper fällt weg, weil er nicht die richtige Schweiffarbe und sein Besitzer nach Angabe des Hotelwachdienstes keine Waffe hat.

Andererseits kommt ausgerechnet Martin Chesswood als Verdächtiger in Frage. Der Besitzer des Opfers hat ein Motiv, weil Dodden Schein an einer unheilbaren Krankheit litt und Chesswood bei einem unnatürlichen Tod eine höhere Versicherungssumme kassieren würde. Trotzdem ist er unschuldig, weil das Zimmermädchen in der King Suite erklärt, er wäre kurz nach dem Schuss aus der Toilette gestürzt. Der Bon in der Lounge beweist, dass Jockey 4 ein Alibi hat: Schwitzen in der Sauna. Bleibt der eifersüchtige Jockey 7 mit Planeto Terror übrig. Er heißt übrigens Adam Curry und war auch mal Discjockey.

##### DAS HOTEL

|                        |   |
|------------------------|---|
| 1 TATORT: INTERNETCAFÉ | 0 |
| 2 KING SUITE           | 3 |
| 3 POLIZEILABOR         | 1 |
| 4 KÜCHE                | 0 |
| 5 LOUNGE               | 2 |
| 6 WÄSCHEREI            | 1 |
| 7 RESTAURANT           | 0 |
| 8 BAR                  | 0 |
| 9 HOTELWACHDIENST      | 2 |
| 10 REZEPTION           | 1 |

##### DAS PERSONAL!

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1 MANAGERIN FIONA STAPLETON-FORD | 3 |
| 2 BARKEEPER FRANK                | 0 |
| 3 VERKÄUFERIN KAREN              | 3 |
| 4 ZIMMERMÄDCHEN BETTY            | 1 |
| 5 KOCH ANTON                     | 3 |
| 6 OBER FRED                      | 2 |

##### DIE TATVERDÄCHTIGEN

|            |   |
|------------|---|
| 1 JOCKEY 1 | 1 |
| 2 JOCKEY 2 | 0 |
| 3 JOCKEY 3 | 2 |
| 4 JOCKEY 4 | 3 |
| 5 JOCKEY 5 | 1 |
| 6 JOCKEY 6 | 0 |
| 7 JOCKEY 7 | 2 |
| 8 JOCKEY 8 | 0 |