

HOTEL HOMICIDE



Het spel

In dit spel gaan de spelers op zoek naar informatie over de moord van Herman den Kijker. Herman is de eigenaar van een hotelketen en heeft een kookwedstrijd georganiseerd voor de koks van zijn verschillende hotels. Maar na de wedstrijd word Herman dood aangetroffen.

De recherche heeft al onderzoek gedaan naar de moord maar heeft niet genoeg bewijs om de moordenaar aan te wijzen. Lukt het de spelers om de recherche te helpen en de juiste moordenaar te ontmaskeren?

De spelers doorlopen de kamers op chronologische volgorde en vullen na afloop een eind rapport in met de bevindingen die ze uit het spel hebben gehaald. Maar let op! Niet alles is even makkelijk als het lijkt. Vinden de spelers alle hints die achter zijn gelaten en lukt het ze deze aan de moordenaar te koppelen?

Belangrijke regel:

De spelers moeten de volgorde van kamers aanhouden. Pas als er 1 is opgelost mogen ze door naar de volgende kamer. Ze kunnen eventueel wel terug als ze dat nodig hebben. (Als ze afwijken kan het de volgorde van het spel veranderen waardoor het minder leuk is.)

De spelers starten in een lobby daarvanuit ze naar andere kamers kunnen gaan.

Begin tekst voor de spelers

Beste detectives,

Jullie gaan in opdracht van de recherche op onderzoek uit, door verschillende kamers in het hotel waar een misdrijf is gepleegd. Door in elke kamer puzzels op te lossen en clues te verzamelen kunnen jullie het misdrijf oplossen. De assistent rechercheur heeft het relevante bewijsmateriaal per kamer gemarkeerd. Alleen dit bewijsmateriaal is relevant voor de specifieke kamer. We hebben een collectie gemaakt van de meest belangrijke stukken bewijsmateriaal. De assistent rechercheur verwacht dat jullie met dit bewijs de open vragen die er nog waren over deze zaak kunnen oplossen. Het is onder andere aan jullie om er achter te komen wie Herman heeft vermoord, waar hij is gestorven, waarmee hij is vermoord en wat het motief van de dader is.

LEVEL 1

Tekst in boekje:

Verschillende tijdzondes

Beste detectives, welkom in het den Kijker hotel Amsterdam. Fijn dat jullie tijd konden vrij maken om ons te helpen met dit onderzoek. Wij hebben het vermoeden dat we in elke kamer iets over het hoofd hebben gezien of betreffende codes niet hebben kunnen kraken. In deze ruimte hebben we bijvoorbeeld de laptop van Herman gevonden. Deze laptop is helaas vergrendeld met een code en alleen Herman weet deze code. Kunnen jullie ons verder helpen?

Vraag: Wat is de beveiligingscode?

Antwoord:7665

Vraag: Welke informatie heb je kunnen vinden op de laptop

Antwoord: Een waarschuwingsvideo voor Herman.

Props:

- Kaart Europa

Wat moeten de spelers doen:

Op de klokken in de lobby staan tijden en namen van steden. Als de spelers deze koppelen aan de kaart van Europa krijgen ze de code voor de laptop. Als ze het filmpje afspelen die vervolgens op de laptop verschijnt kunnen ze de vraag beantwoorden.

LEVEL 2

Tekst in boekje:

Deze getuige was te gast in het hotel en deed mee als jurylid voor de kookwedstrijd.

Vraag: Aan welke tafel zat Herman tijdens de wedstrijd?

Antwoord: Tafel 3

Vraag : Wiens eten jureerde Herman gedurende de wedstrijd?

Antwoord: Erik Ramsey

Props:

- Brief van de getuige
- Lijst van koks met gerechten

Wat moeten de spelers doen:

Met de getuigenis van een ander jurylid kunnen de spelers erachter komen dat hij aan tafel 2 zat. Daarmee kunnen ze ook oplossen dat Herman aan de tafel met pasta en pizza zit. Dat is het eten van Erik Ramsey. Door het krijtbord in het midden van de kamer kunnen ze zien dat dat tafel 3 is.

LEVEL 3

Tekst in boekje:

We weten dat de moordenaar in deze gang heeft geslapen. De moordenaar is ons echter steeds een stap voor. Hij is namelijk van kamer gewisseld en nu zijn wij het overzicht kwijt van wie nou in welke kamer heeft geslapen. Dit is natuurlijk cruciaal voor het vinden van de aanwijzingen.

Vraag: Wat is de uiteindelijke opstelling van de hotelkamers?

Antwoord:

| | | | |
|----------------|------------------|--------------|------------------|
| Jean-George | Kamernummer: 401 | Erik Ramsey | Kamernummer: 404 |
| Martin Burrell | Kamernummer: 403 | Terry Bakker | Kamernummer: 402 |

Props:

- Notitie met kamer veranderingen

Wat moeten de spelers doen:

In de gang kan de speler zien dat Martin Burrell in kamer 401 begint. Als de spelers de stappen volgen van de prop en de hint vinden in de kamer kunnen ze uitpuzzelen wie aan het eind in welke kamer heeft geslapen. Het is wel belangrijk dat de speler in de game ook een hint vind (briefje met last-minute veranderingen).

LEVEL 4

Tekst in boekje:

Goed dat jullie de juiste kamer indeling hebben gevonden. Nu kunnen we eindelijk in de kamer van de moordenaar op zoek gaan naar aanwijzingen. Ik hoor graag welke aanwijzingen jullie hebben gevonden.

Vraag: Wat is het moordwapen?

Antwoord: Vergif

Props:

- Deel van recept

Wat moeten de spelers doen:

De spelers moeten een kluis vinden en openmaken die in de kast verstopt zit. Deze kunnen ze openen met een code, de code zit verstopt in het recept van de kok. Het bovenste deel van het recept is te vinden in het spel, de onderste helft ligt bij de spelers op tafel. Als ze de cijfers gebruiken uit het recept dan komen ze uit op de code 4123. Als ze de kluis daarmee openmaken zien ze een flesje vergif staan.

LEVEL 5

Tekst in boekje:

Wij hebben het vermoeden dat we een kamer missen. Wij hebben namelijk de bewakingsbeelden nog niet kunnen vinden. Wij denken dat de bewakingsbeelden meer duidelijk kunnen maken over wat er is gebeurd op de dag van de moord. Kunnen jullie ons helpen deze kamer te vinden?

Vraag: Waar is de bewakingskamer?

Antwoord: achter het schilderij.

Props:

- Stamboom
- Getuigen verslag in dossier
- Factuur

Wat moeten de spelers doen:

In de kamer hangen schilderijen van mensen van de den Kijker stamboom.

Als ze deze in de goeie volgorde aanklikken (van oud naar jong) gaat de geheime kamer open

LEVEL 6

Tekst in boekje:

Goed werk dat jullie de bewakingskamer hebben gevonden. Neem een kijkje in de kamer en op de camerabeelden om de volgende vragen te beantwoorden. Niets in namelijk wat het lijkt..

Vraag: Waar is het slachtoffer gestorven?

Antwoord: in het kantoor.

Vraag: wat is het motief van de dader?

Antwoord: Wraak voor het vreemdgaan met zijn vrouw.

Props:

- Handleiding reset systeem

Wat moeten de spelers doen:

De speler in het spel kan een zaklamp vastpakken (blacklight). Als ze deze vast hebben en het licht uitdoen staat er een tekst op de muur met het motief voor de moord.

De spelers moeten ook het systeem resetten. Dit kunnen ze doen door de handleiding te volgen die ze op tafel hebben. Zodra dat correct word gedaan speelt er een video af met de dood van Herman.

De juiste volgorde van knoppen:

Groen – blauw – rood – rood – blauw

In die video zegt de moordenaar: You finally get what you deserve, and nobody will suspect me of committing the crime. Au revoir Herman.

Deze zin linkt naar de moordenaar Jean George (Laatste pagina meer info over de moordenaar)

Eind rapport

Aan het eind van het spel moeten de spelers een eind rapport invullen met daarin alle verzamelde informatie.

Lukt het de spelers om alle goeie antwoorden te geven en de echte moordenaar aan te wijzen?

De spelbegeleider bekijkt na afloop de antwoorden en kan de speler aangeven of ze de vragen goed of fout hebben beantwoord.

Het is dus aan te raden dat de spelbegeleider het spel dus gespeeld heeft.

Antwoorden

- **Welke informatie heb je kunnen vinden op de laptop?**

- Een waarschuwingvideo voor Herman.

- **Aan welke tafel zat Herman tijdens de wedstrijd?**

- Tafel 3

- **Wiens eten jureerde Herman gedurende de wedstrijd?**

- Erik Ramsey

- **Wat was de uiteindelijke opstelling van de kamers?**

-

| | | | |
|----------------|------------------|--------------|------------------|
| Jean-George | Kamernummer: 401 | Erik Ramsey | Kamernummer: 404 |
| Martin Burrell | Kamernummer: 403 | Terry Bakker | Kamernummer: 402 |

- **Wat was het moordwapen?**

- Vergif

- **Waar is de bewakingskamer?**

- achter het schilderij.

- **Waar is het slachtoffer gestorven?**

- In een kantoor

- **Wat was het motief van de dader?**

- Wraak voor het vreemdgaan met zijn vrouw

- **Wie is de moordenaar?**

- Jean Greorge

Hoe kunnen de spelers weten dan Jean de moordenaar is?

Belangrijke informatie:

Jean is Frans en werkt op dit moment in het hotel in Parijs.
De andere verdachte komen uit andere landen.

Hints

In het eerste level krijgen ze een filmpje te zien. In het filmpje zien ze een vrouw in een in een Franse straat. (dit is erg subtiel maar te zien door de Franse namen op de gebouwen.)

Het filmpje geeft de informatie dat Herman vreemd is gegaan met de vrouw van een van de koks. Ze waarschuwt hem om zijn eten niet op te eten. Als je ervan uit gaat dat Herman luistert naar de tip kan je eigenlijk al weten dat Ramsey niet haar man is.

In het laatste level krijgen ze weer een filmpje te zien waar de spelers Herman zien sterven, daarna laat de moordenaar nog een boodschap achter voor Herman. De moordenaar zegt: "You finally get what you deserve, and nobody will suspect me of committing the crime. Au revoir Herman".

De zin "You finally get what you deserve" linkt aan het motief van de dader om de moord te plegen. In het laatste level kom je er namelijk achter dat hij de moord pleegt omdat Herman vreemd is gegaan met de vrouw van de moordenaar. Dit linkt ook weer terug aan het eerste filmpje van de vrouw in de Franse straat.

De zin "and nobody will suspect me of committing the crime" is ook een hint.

In level 2 kom je erachter dat Herman het eten van Erik Ramsey at en later dat het moordwapen vergif is waardoor hij extra verdacht is.

In level 4 vind je het gif in de kamer waar ook de helft van het recept van Terry bakker ligt waardoor hij ook extra verdacht is.

Er blijven dus 2 mensen over die niet extra verdacht zijn: Martin Burell en Jean George.

De moordenaar sluit zijn zin af met "Au revoir" en spreekt met een licht frans accent.

Op het beeldscherm van Herman de Eiffel toren te zien. Deze Franse onderdelen hintten naar Jean.