

Introductie

In mijn 35 jaar bij het tijdschrift *Games* heb ik een grote verscheidenheid aan puzzels geredigeerd, opgelost en bedacht, maar logicapuzzels waren altijd mijn favoriet. De eerste inspiratie voor dit boek kwam van 'murder mystery'-gezelschapsspellen: ik stelde me een groep terugkerende personages voor, die samen verschillende rollen bij misdadenspellen vertolken en die misdaden tegelijkertijd zelf proberen op te lossen. Toen ik nadacht over hoe je het beste puzzels kon maken op basis van dat gegeven realiseerde ik me dat die misdadenspellen het best tot hun recht zouden komen in een wereld waarin zulke en andere logicapuzzels van nature voorkomen – zoals hoe liedjes op natuurlijke wijze verweven kunnen zijn door een toneelstuk over het maken van een musical.

Dit boek voert je mee naar Montague Eiland, het landhuis van een rijk stel dat gek is op het spelen van spelletjes, het oplossen van raadsels en het bedenken van puzzels die anderen dan op kunnen lossen. Tijdens de warme maanden van het jaar nodigen zij om het weekend verscheidene gasten op hun eiland uit om deel te nemen aan diverse activiteiten, waaronder rollenspellen in de vorm van raadsels die door de Montague's bedacht zijn. Alles wat de gasten doen op het eiland, van deelname aan de speltoernooien tot de zomerlange puzzelcompetitie, voorziet de Montague's van nieuw materiaal voor het boek met logicapuzzels dat ze aan het samenstellen zijn.

De lezer ziet het eiland voor het eerst door de ogen van Taylor, een gast die daar om een geheime reden is. Dit geheim zal geleidelijk onthuld worden, maar brengt vervolgens een nieuw raadsel met zich mee.

Sommige elementen in het boek zijn gebaseerd op persoonlijke ervaringen. Aan Montague Street in Brooklyn Heights, waar ik als kind vaak mijn grootouders bezocht, heb ik de naam in de titel ontleend. Het eilanddecor is geïnspireerd op Gardiner's Island, een privé-eiland gelegen tussen de twee oostelijke schiereilanden van Long Island, waar ik tijdens mijn studentenjaren op uitkeek vanaf de werkplek van mijn zomerbaan. En de spellen die in sommige puzzels genoemd worden zijn spellen die ik zelf, soms veelvuldig, heb gespeeld.

In dit boek vind je traditionele logicapuzzels die binnen een raster opgelost kunnen worden, onconventionele puzzels die een speciale denkmethode vereisen en misdadadraadsels, waarbij schuldige verdachten valse verklaringen afleggen om de oplosser op het verkeerde spoor te zetten. Ik wens je een plezierig verblijf toe.

—R. Wayne Schmittberger

Welkom op het eiland

Je wacht op de kade terwijl het motorjacht de kust van Zuid-Carolina nadert. Je bereidt je, op deze late vrijdagmiddag in mei, voor op zes uitstapjes naar het eiland die je tussen nu en oktober zult gaan maken.

De anderen die zich op de kade hebben verzameld, drie mannen en drie vrouwen, kennen elkaar al. Zijn waren vorig jaar allemaal vaste gasten op het eiland. Jij bent een nieuwe gast; de reden waarom moet geheim blijven. Je zult er verblijven onder de naam Taylor.

Het motorjacht meert aan bij het uiteinde van de kade en een man van middelbare leeftijd in vrijetijdskleding, die zichzelf voorstelt als Alistair, heet allen welkom aan boord. Een ander, aan het zicht onttrokken, bestuurt blijkbaar de boot. Montague Eiland ligt op meer dan zes kilometer van het vasteland. Vanaf de kade is het enige waarneembare detail de vuurtoren op het westelijke puntje van het eiland.

De reis vanaf het vasteland duurt minder dan een half uur. De vuurtoren bevindt zich, wanneer de jachthaven in zicht komt, aan je linkerhand. Al gauw zie je verscheidene motor- en kleine zeilboten die aan boeien ronddobberen binnen een gebied van ongeveer een half voetbalveld, dat aan twee zijden geflankeerd wordt door aanlegsteigers. Jij en de overige passagiers stappen uit en worden langs een boothuis naar een

grindpad geleid, dat in drie richtingen uiteen gaat. Jullie volgen Alistair naar het middenpad, dat licht kronkelend de heuvel op en het dichte bos in leidt. Na een paar honderd meter komt het pad uit bij een landhuis van drie verdiepingen, dat minstens anderhalve eeuw oud is. Voor het huis ligt een grote tuin, met aan de rechterkant een broeikas en een schuurtje. Rechts achter het landhuis, kun je nog net een cottage zien liggen.

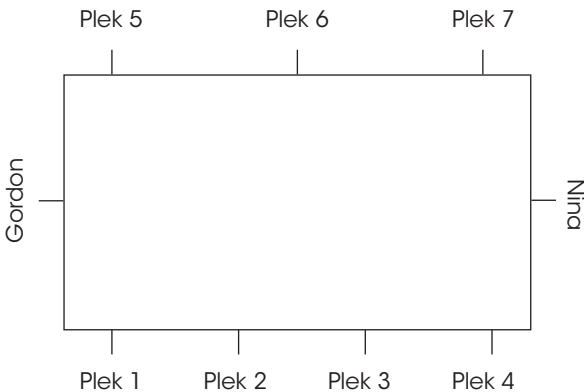
Alistair leidt iedereen de veranda op en door de voordeur de hal in. Hij vraagt allen hun schoenen uit te doen. Alle gasten doen zonder morren wat er van hen gevraagd wordt en worden daarna een enorme zitkamer binnengeleid, waar genoeg bankstellen, leunstoelen en tafels staan om tientallen mensen te ontvangen. In twee hoeken van de kamer zijn in vitrinekasten allerlei beeldjes uitgestald en één van de muren is gedecoreerd met kleurige wandkleden waarop middeleeuwse taferelen te zien zijn.

Door een open deur aan de overzijde van de hal zie je verscheidene schilderijen aan de muur hangen.

“Over een uur wordt het diner geserveerd,” laat Alistair weten. “Daarmee heeft u genoeg tijd om de puzzel op te lossen waarmee u straks uw plaats aan tafel kunt vinden. In de tussentijd neem ik graag uw drankjes op.” Alistair overhandigt alle gasten een papertje, dat op de volgende pagina staat afgebeeld.

Maak kennis met de gasten

Vandaag zullen je gastheer en -dame, **Gordon** en **Nina Montague**, plaatsnemen aan de uiteinden van de tafel, zoals hier te zien is. De zeven



gasten – **Beth, Charles, David, Frank, Jessica, Karen** en **Taylor** – zullen aan weerszijden van de tafel plaatsnemen, vier aan de ene kant en drie aan de andere. Kun jij met behulp van de volgende aanwijzingen vaststellen uit welke Amerikaanse staat elke gast komt (**Californië, Florida, Kentucky, Montana, New York, Texas** of **Wisconsin**) en waar zij zullen zitten (in het diagram aangegeven als Plek 1 t/m 7)?

1 De enige twee gasten die **linkshandig** zijn nemen elk plaats aan een hoek van de tafel, meteen **rechts** van **Gordon** en **rechts** van **Nina Montague**.

2 De twee gasten die naast de gast uit **Montana** zullen komen te zitten, komen uit **Florida** en **Wisconsin** en zijn allebei **rechtshandig**.

3 Zowel **Taylor**, die **niet** uit **Montana** komt, en de gast uit **Californië** zijn **rechtshandig**.

4 **Frank** en **Jessica**, die allebei **rechtshandig** zijn, zullen aan **verschillende zijden** van de tafel plaatsnemen.

5 De gast uit **New York** is **rechtshandig**.

6 **Charles** en de gast uit **Florida** zullen naast de **twee linkshandigen** komen te zitten.

7 **Frank** en de gast uit **Californië** zullen naast de **Montague's** plaatsnemen.

8 **Beth** zal aan **dezelfde zijde** van de tafel komen te zitten als de gast uit **Texas**, maar dit is **niet Karen**.

| | CA | FL | KY | MT | NY | TX | WI | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|
| Beth | | | | | | | | | | | | | | |
| Charles | | | | | | | | | | | | | | |
| David | | | | | | | | | | | | | | |
| Frank | | | | | | | | | | | | | | |
| Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| Karen | | | | | | | | | | | | | | |
| Taylor | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | |



De eetzaal en de zitkamer zijn met elkaar verbonden via een dubbele deur. De massieve eikenhouten tafel en sierlijke koperen kroonluchter zijn vrijwel precies zoals je ze je had voorgesteld. De namen van de gasten staan op kaartjes die omgekeerd op tafel liggen, maar omdat alle gasten de puzzel die ze eerder van Alistair kregen al hebben opgelost, loopt iedereen zo naar zijn of haar zitplaats toe, zonder de kaartjes te hoeven lezen. Het wachten is alleen nog op Gordon en Nina Montague, die even later in semi-formeel gekleed de kamer binnentreden.

De Montague's lijken middenin de veertig te zijn, maar jij weet toevallig dat Gordon

in werkelijkheid al 55 is, en Nina 51. Je weet ook dat Gordon fortuin heeft gemaakt als ondernemer (of, zoals sommigen zouden zeggen, als zakelijke plunderaar), terwijl Nina in haar jonge jaren carrière maakte als actrice, gevolgd door een succesvolle switch naar advocaat en procesjager. Beiden zijn nu met vervroegd pensioen. Gordon neemt als eerste het woord. "Nina en ik heten u allen welkom op ons eiland voor een nieuw puzzelseizoen. Dit weekend en, zoals u weet, nóg elf weekenden in de komende maanden, zullen we u allen vragen om puzzels op te lossen, deel te nemen aan competitieve spellen en zo nu en dan een personage te vertolken in een misdadspel. Bij zo'n spel, zoals ook voor

morgen gepland staat, verandert u allen in rechercheurs met als doel de misdaad op te lossen. Ten minste één van u zal degene spelen die de misdaad heeft gepleegd, maar zelfs als u de dader bent zult u dit, net als de andere spelers, pas weten als het raadsel is opgelost.

“Waar de volledige oplossing van een raadsel uit bestaat, zal van spel tot spel verschillen. Naast de naam van de schuldige of schuldigen is het bijvoorbeeld mogelijk dat u wordt gevraagd het gestolen goed terug te vinden of het motief voor het misdrijf vast te stellen.

“Na het diner zal u elk uw kamer worden gewezen. Voor zonsopgang zal er een enveloppe onder uw kamerdeur geschoven zijn waarop specifieke informatie staat die u nodig zult hebben voor het misdaadspel van morgen.

“Zoals degenen die hier al eerder waren wel weten, vragen wij onze gasten om ons, en elkaar, enkel bij de voornaam aan te spreken. In alle misdaadspellen gebruikt u uw eigen naam. Andere persoonlijke feiten, zoals uw beroep of uw favoriete boek, mag u binnen het kader van het desbetreffende raadsel zelf verzinnen.

“Het belangrijkste onderdeel van de instructies is de sleutelverklaring of verklaringen, die u prijs dient te geven wanneer de andere spelers u ondervragen. Dergelijke verklaringen zijn altijd waar wanneer deze van een onschuldige personage komen, maar zijn mogelijk niet waar als ze worden uitgesproken door een schuldige partij. Het staat u vrij om de verklaring wat fraaiër te verwoorden, zolang

u maar zorgt dat u daarbij de essentie absoluut niet verandert.”

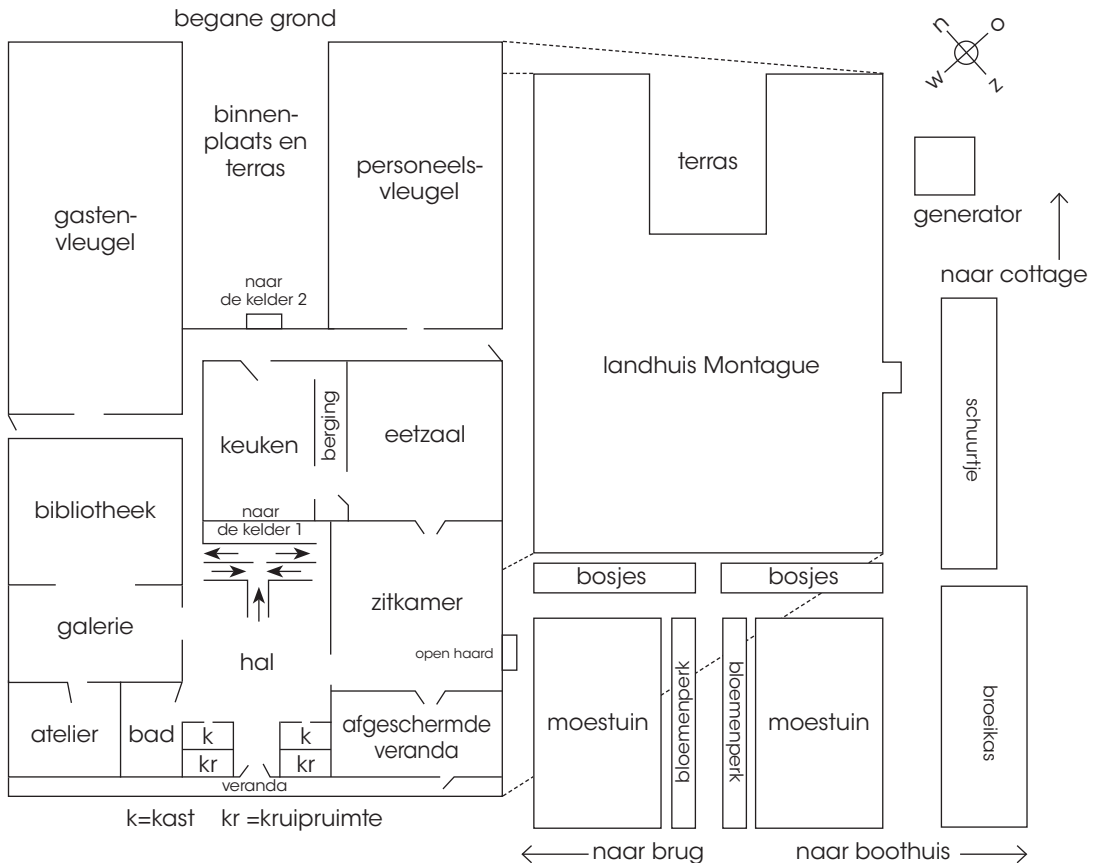
Nina Montague neemt de introductie over. “Het ontbijt zal morgenochtend om half 8 worden geserveerd. Daarna wordt u elk om 10 uur op een andere locatie op het eiland verwacht; deze zal in uw persoonlijke instructies staan. Hierna staat het u vrij te gaan waar u maar wilt, maar u wordt wel weer hier terug verwacht voor de lunch om 12 uur ‘s middags en het diner om 7 uur, zodat iedereen de kans krijgt de rest te ondervragen en zijn of haar sleutelverklaring te horen. Uw voornaamste doel is, uiteraard, om morgen plezier te hebben bij het oplossen van het raadsel. Maar een tweede doel is om het zo snel mogelijk op te lossen. Degenen die als eerste, tweede en derde de juiste oplossing aandragen voor het raadsel van dit weekend slepen hiermee respectievelijk 20, 15 en 10 punten in de wacht, van de 100 puzzelpunten die we aan het eind van elk weekend onder de gasten verdelen op basis van uw prestaties bij de puzzels of speltoernooien van dat weekend. Het laatste weekend zal de gast met het hoogste puntenaantal beloond worden met één kunstwerk uit onze collectie.

“Als u een oplossing gevonden heeft, mag u deze aan Gordon, mijzelf of een van de leden van ons huishoudelijk personeel presenteren. Wij zullen dan nagaan of de oplossing correct en compleet is, en de tijd noteren waarop u ermee kwam. Dit betekent uiteraard dat het in uw eigen belang is zo snel mogelijk ieders verklaring af te nemen. Met ‘ieder’ bedoel ik overigens niet alleen de andere gasten. Zowel Gordon en ik als onze zes inwonende voltijd personeelsleden zullen allemaal

fungeren als personages in de meeste misdaadspellen en zullen ook verklaringen af te leggen hebben. Wanneer u verklaringen afneemt van Gordon, mijzelf of een van onze personeelsleden, kunt u ervan uitgaan dat deze waar zijn. Als Gordon en ik het raadsel goed in elkaar hebben gezet, zouden onze verklaringen, die van ons personeel en die van de andere gasten samen voldoende moeten zijn om het op te lossen.

"Alistair, het hoofd van ons huishoudelijk personeel, heeft u al ontmoet. De andere leden van het inwonend personeel zijn onze kok Evelyn, tuinman Grant, verpleger Lyle,

secretaresse Molly en huishoudster Sandy. "Mochten de regels die Gordon en ik zojuist hebben uitgelegd voor één van de raadsels afwijken, dan laten we u dat weten." Voordat men zich terugtrekt deelt Gordon aan iedereen nog een enveloppe uit en zegt: "Hier is nog een kleine after-dinner puzzel." (Deze puzzel staat op de volgende pagina.) Je besluit dat je de puzzel meeneemt naar je kamer om deze daar op te lossen, maar niet voordat je de begane grond hebt geïnspecteerd en buiten een kijkje hebt genomen om een idee te krijgen van de situatie in en om het landhuis (hieronder afgebeeld).



Waar/niet waar

Een enkele enveloppe die door Gordon Montague werd uitgedeeld bevat twee speelkaarten en een brief met daarop twee beweringen.

“Laat de kaarten aan niemand anders zien,” waarschuwt Gordon, “maar maak wel de twee beweringen in uw brief bekend. Het doel is om de kleur op de speelkaarten van alle spelers te raden zonder één andere kaart te zien, behalve uw eigen.

“Er zijn twee dingen die u hiervoor moet weten. Het eerste is dat er op uw brief één

bewering staat die waar is, en één die niet waar is. Zowel de ware als de onware bewering kan als eerste genoemd worden. Het tweede is dat de kleuren van de 14 kaarten die aan de gasten zijn uitgedeeld bestaan uit vier klaveren, vier ruiten, drie harten en drie schoppen.”

Hier volgen de beweringen van de gasten. Kun je de kleur van de speelkaarten van alle spelers vaststellen?



Beth:

Ik heb een klaveren en een schoppen. Ik heb een harten en een schoppen.

Charles:

Ik heb een ruiten en een harten. Ik heb ten minste één schoppen.

David:

Ik heb een klaveren en een schoppen. Ik heb maar één schoppen.

Frank:

Ik heb een klaveren en een harten. Ik heb een klaveren en een schoppen.

Jessica:

Ik heb een klaveren en een schoppen. Eén van mijn kaarten is een schoppen en de ander is geen ruiten.

Karen:

Ik heb geen ruiten. Ik heb ten minste één schoppen.

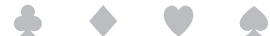
Taylor:

Ik heb een klaveren en een harten. Ik heb twee kaarten van dezelfde kleur.

Beth



Charles



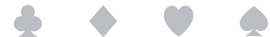
David



Frank



Jessica



Karen



Taylor



Het vermiste schilderij

Een enveloppe die 's nachts onder je deur is doorgeschoven bevat dit briefje:

MISDAADSPEL

Instructies voor Taylor

Er is vannacht een schilderij van onschatbare waarde gestolen uit de galerie op de begane grond van het landhuis. Zorg dat u om 10 uur 's ochtends in de tuin voor het huis bent. Hierna staat het u vrij om het eiland te verkennen en met de andere spelers te praten. Als u het schilderij bij toeval vindt, dient u het te laten waar het is.

Nodig voor een volledige oplossing

- Vind het schilderij en stel vast wie het heeft gesloten. Houd hierbij in gedachten dat een verklaring van de schuldige zowel waar als niet waar kan zijn.

De verklaring die u aan de andere spelers dient af te leggen

- Ik ben advocaat, en ik ben van start gegaan in de tuin.
- Als het schilderij bij de molen is, heeft Jessica het gedaan.

In de loop van de dag ondervraag je alle gasten en verzamel je zo een lijst met de volgende verklaringen:

Verklaringen van de Montague's:

1 Gordon: De beroepen van de zeven gasten zijn: advocaat, bankier, componist, binnenhuisarchitect, ondernemer, filmmaker en gerontoloog. De dief handelde alleen.

2 Nina: Het schilderij werd tussen middernacht en 6 uur 's ochtends gestolen. Het bevindt zich óf nog ergens in het landhuis, óf de dief verstopte het op een van de volgende locaties: het boothuis, de cottage, de vuurtoren of de molen.

Verklaringen van het personeel:

3 Alistair: Om 10 uur 's ochtends zijn de gasten van start gegaan vanaf zeven verschillende locaties: het boothuis, de cottage, de tuin, de vuurtoren, het landhuis, de vijver en de molen.

4 Evelyn: Als de ondernemer onschuldig is, is het schilderij niet meer in het landhuis.

5 Grant: Het schilderij is niet meer op de locatie waar de gerontoloog van start is gegaan.

6 Lyle: Karen is de binnenhuisarchitect.

7 Molly: Om 10 uur 's ochtends zijn de ondernemer, de filmmaker en de gerontoloog van start gegaan bij de cottage, het landhuis en de vijver, hoewel niet per se in die volgorde.

8 Sandy: Als Charles de vader is, bevindt het schilderij zich niet in de cottage.

Verklaringen van de gasten:

9 Beth: Ik ben bankier en ik startte vanaf de molen. Dat is niet waar het schilderij zich bevindt.

10 Charles: Ik ben gerontoloog en ik startte vanaf het landhuis noch de vijver.

11 David: Het schilderij bevindt zich niet in het boothuis, of op de plek waar ik van start ben gegaan.

12 Frank: Ik ben geen ondernemer, maar ik weet wel waar de ondernemer van start is gegaan en dat was niet bij het landhuis.

13 Jessica: Het schilderij bevindt zich niet waar ik van start ben gegaan, en dat was bij het landhuis noch de vijver.

14 Karen: Ik ben van start gegaan bij de vuurtoren. Het schilderij bevindt zich niet bij het boothuis, de vuurtoren of het landhuis.

15 Taylor: Ik ben advocaat, en ik ben van start gegaan in de tuin. Als het schilderij bij de molen is, heeft Jessica het gedaan.

| | advocaat | bankier | componist | binnenhuisarchitect | ondernemer | filmmaker | gerontoloog | boothuis | cottage | tuin | vuurforen | landhuis | vijver | molen |
|-----------|----------|---------|-----------|---------------------|------------|-----------|-------------|----------|---------|------|-----------|----------|--------|-------|
| Beth | | | | | | | | | | | | | | |
| Charles | | | | | | | | | | | | | | |
| David | | | | | | | | | | | | | | |
| Frank | | | | | | | | | | | | | | |
| Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| Karen | | | | | | | | | | | | | | |
| Taylor | | | | | | | | | | | | | | |
| boothuis | | | | | | | | | | | | | | |
| cottage | | | | | | | | | | | | | | |
| tuin | | | | | | | | | | | | | | |
| vuurforen | | | | | | | | | | | | | | |
| landhuis | | | | | | | | | | | | | | |
| vijver | | | | | | | | | | | | | | |
| molen | | | | | | | | | | | | | | |

De gastenverblijven

Bijna twee weken na het eerste puzzelweekend van het jaar zijn op een vrijdagavond de zeven gasten – Beth, Charles, David, Frank, Jessica, Karen en Taylor – weer terug. Tijdens het diner leggen de Montague's hen het programma van dit weekend voor. Daarna laten de Montague's hun gasten een plattegrond zien van de drie verdiepingen tellende gastenvleugel,

met haar 15 kamers genummerd 1A tot 3E, waarbij ze vertellen dat deze een rol zal spelen in de volgende puzzel uit het boek waaraan ze werken:

Kun je met behulp van de plattegrond, hier rechts, en de volgende aanwijzingen vaststellen welke gast in welke kamer verblijft?

1 Elk van de **zeven gasten** verblijft in een andere kamer; de overige **acht** gastenverblijven staan leeg.

2 Er verblijven ten minste **twee gasten** op elk van de drie verdiepingen.

3 Beth, David, Jessica en Taylor hebben elk een kamer met een inbouwkast die grenst aan de inbouwkast van een kamer waarin ook **een gast** verblijft.

4 De kamer van Karen is op dezelfde verdieping en aan dezelfde kant van de gang als de kamer van **één** van de andere **twee gasten** van wie de kamers een inbouwkast hebben die grenst aan wat op de plattegrond als 'kruipruimte' staat aangegeven.

5 De kamers van Beth en Jessica bevinden zich elk op een **andere verdieping**.

6 Wanneer Jessica rechtstreeks van haar kamer naar die van Karen loopt, zal ze precies **twee keer** zoveel deuren van gastenverblijven (zowel leegstaand als in gebruik) passeren als Beth wanneer die rechtstreeks van haar kamer naar die van Charles zou lopen. (De

deuren van de kamers van waaruit gestart en waar bij aangekomen wordt, tellen niet als zijnde 'gepasseerd'. Het gaat hierbij enkel om deuren van gastenverblijven, niet die van badkamers of opslagruimten.)

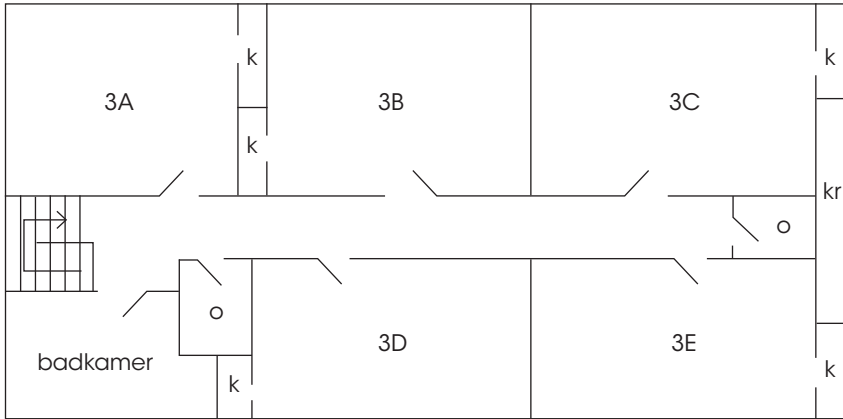
7 De kamer van David ligt **één verdieping** boven die van Frank.

8 Er verblijft ten minste **één gast** in een van de D-kamers.

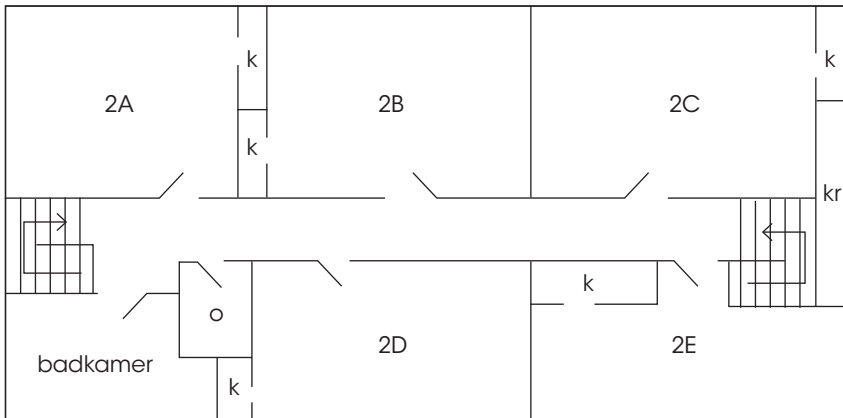
| | 1A | 1B | 1C | 1D | 1E | 2A | 2B | 2C | 2D | 2E | 3A | 3B | 3C | 3D | 3E |
|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Beth | | | | | | | | | | | | | | | |
| Charles | | | | | | | | | | | | | | | |
| David | | | | | | | | | | | | | | | |
| Frank | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jessica | | | | | | | | | | | | | | | |
| Karen | | | | | | | | | | | | | | | |
| Taylor | | | | | | | | | | | | | | | |

Gastenvleugel

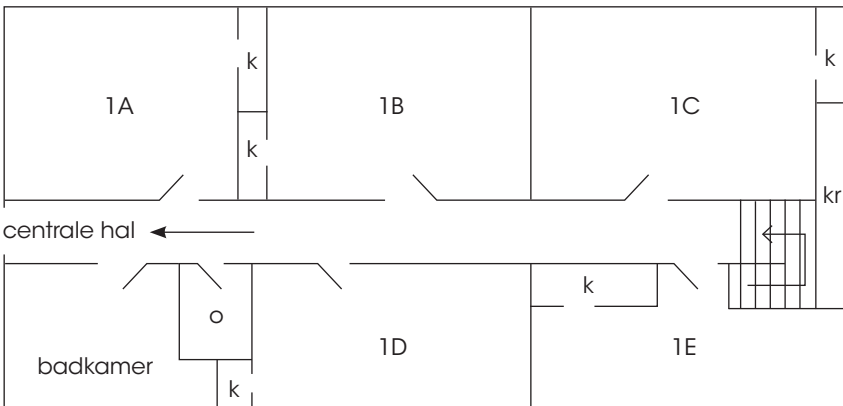
k=kast o=opslagruimte kr=kruipruimte



tweede
verdieping



eerste
verdieping



begane
grond

naar de centrale hal ←

Een diplomatieke aangelegenheid

Na het diner nodigen de Montague's hun zeven gasten uit voor een potje Diplomacy, het klassieke bordspel van Allan B. Calhamer dat in 1950 voor het eerst werd uitgebracht. In het spel is elke speler een Europees land vlak voor het begin van de Eerste Wereldoorlog. Het doel van het spel is troepen en marinevloten te plaatsen en hiermee minstens de helft van de bevoorradingscentra op het bord, een gestileerde kaart van Europa, in handen te krijgen. Een essentieel element in het spel is het sluiten van geheime deals en bondgenootschappen met andere spelers tussen de beurten door, maar het staat de spelers vrij om deze te breken wanneer hen dat uitkomt. Vaak wint de meest sluwe speler door de anderen te laten geloven dat hij of zij geen bedreiging vormt, totdat het al te laat is. Het spel gaat door tot in de vroege uurtjes. Kun jij uit de volgende observaties van de Montague's en hun huishoudelijk

personeel vaststellen welke gasten als welke landen speelden en waar ze zijn geëindigd in de ranglijst, van de eerste (winnaar) tot de zevende plaats (verliezer)?

Let op: De speler die er het eerst uit lag kwam op de zevende plaats te staan, de volgende op de zesde, enzovoorts. Nadat er één speler had gewonnen, werden de andere spelers die op dat moment nog in het spel waren geklasseerd op basis van hoeveel spelstukken zij nog op het bord hadden; zo plaatsten de spelers zich van 1 tot 7 op de ranglijst.

1 Rusland deed het beter dan **Duitsland**, dat het weer won van **Turkije**.

2 Oostenrijk-Hongarije was langer in het spel dan **Engeland**, **Engeland** hield het langer uit dan **Frankrijk**, en **Frankrijk** was nog in het spel nadat **Italië** verloor.

3 Beth plaatste zich hoger dan **David**, die het beter deed dan **Karen**, die het op haar beurt weer won van **Charles**.

4 Frank deed het beter dan **Taylor**, die het weer won van **Jessica**.

5 David kwam twee plaatsen hoger uit dan **Italië**, maar twee plaatsen lager dan **Rusland**.

6 Engeland kwam twee plaatsen hoger uit dan **Karen**, maar twee plaatsen lager dan **Frank**.

7 Duitsland eindigde op de tweede of derde plaats, maar plaatste zich één hoger of lager dan **Taylor**.

8 Jessica speelde niet als **Turkije**.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Oostenrijk-Hongarije | Engeland | Frankrijk | Duitsland | Italië | Rusland | Turkije |
|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|----------------------|----------|-----------|-----------|--------|---------|---------|
| Beth | | | | | | | | | | | | | | |
| Charles | | | | | | | | | | | | | | |
| David | | | | | | | | | | | | | | |
| Frank | | | | | | | | | | | | | | |
| Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| Karen | | | | | | | | | | | | | | |
| Taylor | | | | | | | | | | | | | | |
| Oostenrijk-Hongarije | | | | | | | | | | | | | | |
| Engeland | | | | | | | | | | | | | | |
| Frankrijk | | | | | | | | | | | | | | |
| Duitsland | | | | | | | | | | | | | | |
| Italië | | | | | | | | | | | | | | |
| Rusland | | | | | | | | | | | | | | |
| Turkije | | | | | | | | | | | | | | |

In de bibliotheek

Tijdens de lunch op zaterdag, de dag na het avondje Diplomacy, wordt aan elke gast een enveloppe overhandigd met instructies voor het misdadospel van die dag. Er staat in dat er vanmiddag een misdaad ontdekt zal worden. Ook staat er in elk van de brieven een specifieke tijd waarop de gasten in de bibliotheek

dienen te zijn, en allen worden om half 5 in de zitkamer verwacht. In de zitkamer krijgen men vervolgens uitgebreidere geschreven instructies:

De volgende dag heb je alle gasten ondervraagd en zo een lijst van de volgende verklaringen opgesteld:

MISDAADSPEL

Instructies voor Taylor

Vanmiddag werd in de broeikas naast de tuin het lichaam gevonden van Grant, de tuinman. Hij is doodgestoken. Een bebloed mes werd gevonden in de bibliotheek. (Wees niet bang – de 'moord' is slechts onderdeel van het spel en Grant zal bij het volgende misdadospel weer volledig 'hersteld' zijn.)

Nodig voor een volledige oplossing

Wijs de schuldige of schuldigen aan en stel, als ondersteunend bewijs, vast hoe laat elke gast zich in de bibliotheek bevond en op welk tijdschrift hij of zij is geabonneerd. Let wel dat bij elk raadsel de moordenaar(s) mogelijk liegen wanneer u ze ondervraagt.

De verklaring die u aan de andere spelers dient af te leggen

Ik ging vlak na de lunch naar de bibliotheek en was daar tot **13:30**. Elke gast, inclusief mijzelf, is op een ander tijdschrift geabonneerd. De tijdschriften zijn: **Concurrentengids** (CC), **Preppinez** (Pz), **Clayboy** (Cb), **Allertanden** (At), **PINDA** (P), **Queeste** (Qu) en **Marie Hair** (MH).

Verklaringen van de Montague's:

1 Gordon: De moordenaar handelde alleen. **Grant** had ontdekt dat de gast een gezochte misdadiger was, maar hem werd de mond gesnoerd voordat hij deze informatie door kon geven. **Beth, Frank, Jessica** en **Taylor** hebben een abonnement op **Concurrentengids, Preppinez, Clayboy,** en **Marie Hair**, maar niet per se in die volgorde.

2 Nina: Slechts een van de volgende drie beweringen is waar: **Charles** heeft een abonnement op **Allertanden**; David heeft een abonnement op **PINDA**; Karen heeft een abonnement op **Queeste**. En slechts een van de volgende vier