

Haba_305543 Klíč – Krádeže ve vile Cliffrock

Vyšetřovací hra pro 1 až 4 chytré detektivy od 8 let. **Délka hry:** 20 minut

Autor hry: Thomas Sing

Ilustrace: Timo Grubing

Vývoj hry: Annemarie Wolke

Vyšetřovací týme,

obracíme se na vás, abychom vás informovali o aktuálním stavu vyšetřování. Na umělecké výstavě ve slavné vile Cliffrock byla spáchána řada krádeží. Během selhání bezpečnostního systému ukradli tři různí pachatelé cenné exponáty. Zloděje však překvapila bouře a my jsme je mohli během jejich pokusu o útěk zatknout. Ukradené předměty jsme dokonce získali zpět. Navzdory mnoha výpovědím svědků a množství laboratorních testů policie dosud nebyla schopna přiřadit krádeže ke konkrétním podezřelým. Abychom mohli zloděje usvědčit, musíme nejprve zjistit, jaký předmět jednotliví zloději ukradli, v jaké době a jak plánovali uniknout. Teprve když toto zjistíme, můžeme dostat zloděje za mříže. Žádáme o vaši pomoc a spoléháme se na vaši jedinečnou intuici a pomoc s analýzou důkazů a s nezvratnými objasněním okolností. Děkujeme za vaši podporu!

OBSAH HRY

4 skládací kufříky, 4 vyšetřovací složky, 1 karta s řešením, 4 fixy s gumou, 9 dřevěné klíče, 140 karet: 72 výpovědí svědků + 68 laboratorních karet (20 karet s otisky prstů, 24 karet se záznamy kamer, 24 karet s nalezenými předměty)

SESTAVENÍ HRY

- Každý vyšetřovatel si vezme jeden kufřík (1), složí si ho tak, jak je zobrazeno na obrázku a položí si ho před sebe.
 - Každý vyšetřovatel si také vezme jeden fix (2) a jednu vyšetřovací složku (3).
 - Zamíchejte všechny karty (4) a rozložte je doprostřed stolu, černou stranou dolů (barevný kód je viditelný). Karty se mohou překrývat. Všichni hráči musí mít ke kartám snadný přístup.
 - Kartu s řešením nechte v krabici a nedívejte se na ni. Budete ji potřebovat až na konci hry.
 - Vyberte si klíč (5) a položte ho doprostřed stolu mezi karty. Barva klíče ukazuje, jaký případ budete v této hře řešit.
- Všechn nepotřebný herní materiál vraťte do krabice od hry.



Každý vyšetřovatel se snaží rychle a správně zkombinovat výpovědi svědků a laboratorní výsledky tak, aby vyřešil případ. Vítězem se stává hráč, který určí správný číselný kód k otevření zámku a použije k tomu co nejméně nápověd.

Další informace: Dosud je známo:

✓ **Kdy:**

- **K první krádeži** došlo ve **13:00 hod.**
- Během rozruchu, který tato krádež ve výstavní hale vyvolala, došlo ve **14:00 hod. k druhé krádeži.**
- **Ke třetí krádeži došlo v 16:00 hod.,** když byli vyšetřovatelé zaneprázdněni vyšetřováním předchozích dvou krádeží.

✓ **Kdo:** Tři zatčení jsou:

- **Nick Rizzo, 17 let.** Myslí si o sobě, že je novodobý Robin Hood, bere bohatým, aby si naplnil své vlastní kapsy. Jeho specialitou jsou hackerské útoky na bezpečnostní systémy a sofistikované podvody založené na měnících se identitách.



agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 – Liberec – České Budějovice – Brno

- **Rob Gonzales Ortega**, 45 let. Podvodník s napojením na organizovaný zločin. Policie ho už několikrát chytila, ale díky mnoha záluďným trikům se mu vždy podaří uniknout.
- **Greta Sable**, 77 let. Bezohledná zlodějka, všemi mastmi mazaná. Je vždy dobře připravená, velmi profesionální a díky tomu jí ještě nikdy za nic nebyla prokázána vina.



✓ **Co:** Ukradeny byly následující exponáty:

- Dřevěná **maska** z pralesů v Severní Americe
- Diamantová **socha slona** z Indie
- Cenná **koruna**, kterou vlastní jedna z nejvlivnějších aristokratických rodin v zemi.



✓ **Jak:** Každý zloděj plánoval uprchnout jiným způsobem:

- V modrém pilotním obleku v malém červeném vrtulovém letadle
- V modrém potápěčském obleku přes oceán
- Červeným bezmotorovým kluzákem



Kvůli špatnému počasí však všichni tři zloději museli zahájit útěk pěšky. Takto byli chyceni operačním týmem.

I když máme všechny tyto informace, stále tápeme! Jako vyšetřovatelé máte k dispozici řadu různých zdrojů, které vám pomohou vyřešit události ve vile Cliffrock. Svědci byli vyslechnuti a jejich výpovědi byly zdokumentovány a zapsány do **karet výpovědí svědků**. Forenzní laboratoř také odhalila různá užitečná vodítka o pachatelích a zaznamenala je na **laboratorních kartách**. Kromě otisků prstů obsahují také informace o nálezech z plánovaných útěků a kamerové záznamy z výstavy.

✓ **Výpovědi svědků**

Hodnota karty: Výpovědi svědků mají 2 vyšetřovací body.

Čím vyšší je hodnota karty, tím užitečnější je vodítko, zvláště na začátku vyšetřování.

✓ **Laboratorní karty**

Hodnota karty: Laboratorní karty mají 4 vyšetřovací body.

Barevný kód



Barevný kód na každé kartě ukazuje, pro jaké případy bude karta užitečná. Můžete si brát pouze karty, na kterých je zobrazené políčko odpovídající barvě klíče, který jste vybrali na začátku hry! Jakákoliv jiná karta povede k nesprávnému výsledku vyšetřování.

Jsou 3 **typy laboratorních karet:**

- **otisky prstů (1)** odhalují něco o pachateli a ukradených předmětech
- **záznamy z kamery (2)** o pachateli a času krádeže
- **nalezený předmět (3)** o pachateli a jeho únikovém plánu.



Ikony

Každá karta zobrazuje dvě nebo tři ikony, které označují, o jakých aspektech případu má tato karta informace. Například zde znázorněná karta obsahuje informace o pachateli a útěku.

- Pachatel**
- Čas činu**
- Ukradený předmět**
- Únik**
- Krádež 1, 2 nebo 3**

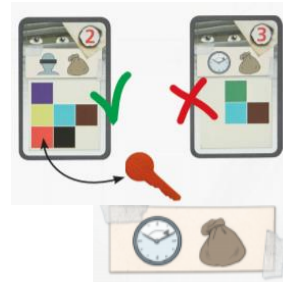
Musíte porovnat vodítka z karet s informacemi ve vyšetřovací složce nebo ve vašem kufříku a dospět ke správným závěrům. V kufříku si můžete zaznamenávat, jaké informace jste se dozvěděli.

PRŮBĚH HRY

1. Vyšetřování

Ve hře není žádné určené pořadí, v jakém se hraje, všichni hráči hrají současně. Na příkaz „Zahájit vyšetřování!“ si všichni současně vyberou kartu. Sami se můžete rozhodnout, jakou kartu si chcete vytáhnout a podívat se na ni. Pak si ji musíte vzít. Karty s vyšší hodnotou sice poskytují konkrétnější vodítka, ale na konci hry se za ně získává více mínusových bodů.

Důležité! Můžete si vzít vždy jen ty karty, na kterých je zobrazeno políčko stejné barvy, jako je barva zvoleného klíče pro aktuální hru! Ostatní karty obsahují neužitečné výpovědi svědků nebo nesprávné nálezy, které by vás uvedly v omyl.



Během vyšetřování byste měli také věnovat pozornost ikonám na kartách.

Ve které kategorii stále chybí stopy? Stále si například nejste jisti, jaký exponát byl ukraden a v jakou dobu? Pak byste měli hledat karty se symboly hodin a ukradenými položkami.

Poté, co jste si vybrali kartu, vzali si ji k sobě a vyhodnotili informace (viz „**Vyhodnocení informací**“), můžete si ze středu stolu vzít okamžitě další kartu podle svého výběru. Karty, které jste si vybrali, nesmíte vracet zpátky. Je možné, že získáte informaci, kterou již znáte. To se může stát každému vyšetřovateli. Všechny karty, které jste si vzali, pokládejte do vašeho osobního kufříku tak, aby je ostatní hráči neviděli. Můžete se na ně opakovaně dívat.

Výsledky svého vyšetřování označujte v kufříku pomocí fixu. K tomu použijte spodní část kufříku. Výsledky, které můžete vyloučit, jsou označeny „X“. Můžete také zakroužkovat všechny výsledky, o kterých jste si jisti, že jsou součástí řešení.

Například, pokud jste určili pachatele krádeže, která se stala ve 13:00 hod., můžete tuto osobu vyloučit u dalších dvou časů a přeškrtnout je a zároveň zakroužkujete u tohoto pachatele čas krádeže 13:00 hod.

Tímto způsobem vám výpovědi svědků a laboratorní výsledky umožňují vyloučit stále více možností, dokud neobjasíte všechny tři krádeže. Poté zůstane pouze jedna jedinečná kombinace pachatele, ukradené věci a únikového plánu.

Vyhodnocení informací:

Pokud jste si vzali **kartu s výpovědí svědka**, můžete se pokusit vyhodnotit prohlášení, které obsahuje, přímo na své vyšetřovací tabulce v kufříku. Někdy však bude karta užitečná až později, protože nejprve potřebujete další vodítka, abyste mohli něco vyloučit.

Příklad výpovědi svědků: *Osoba s brýlemi kradla ve 14:00 hod. Rob Gonzales Ortega může být vyloučen z krádeže ve 14:00 hod., protože nenosí brýle, a proto nebyl pachatelem krádeže v tento čas. Musel něco ukrást ve 13:00 nebo v 16:00 hod.*



Pokud jste si vybrali kartu s **laboratorními výsledky**, vezměte si svou vyšetřovací složku a pokuste se pečlivě analyzovat vodítka s informacemi z vyšetřovací karty.

- Zjistěte, kdo byl zaznamenán na kameře (1) v uvedený čas a dopustil se proto krádeže (složka strana 1).
- Prověřte, komu patří otisky prstů (2), které byly nalezeny na ukradeném předmětu (složka strana 2).
- Zkontrolujte, komu původně patřil nalezený předmět (3), který se ztratil v zobrazeném únikovém vozidle. Tašky pachatelů byly před vstupem do vily rentgenovány bezpečnostním systémem (složka strana 3).



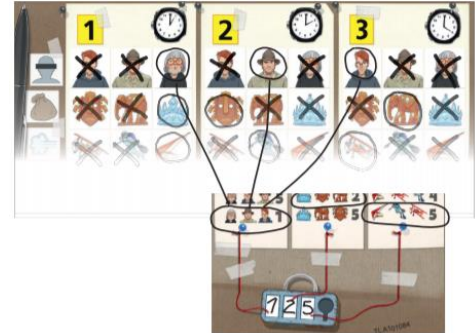
2. Uzavření případu

Jakmile prozkoumáte dostatečné množství výpovědí svědků a laboratorních výsledků a na vaší vyšetřovací kartě zůstává jen 9 volných nebo zakroužkovaných políček (3 **různí** pachatelé, ukradené předměty a únikové plány), můžete případ uzavřít. Jste-li nejrychlejším vyšetřovatelem a ukončil jste vyšetřování jako první, vezměte si klíč ze středu stolu. Ostatní mohou pokračovat ve vybírání karet a řešení případu. Nevyhrává vždy nejrychlejší vyšetřovatel, ale nejefektivnější.

3. Vytvoření číselného kódu

Pořadí (zleva doprava) identifikovaných pachatelů udává číslo řešení, které si můžete přečíst na levé straně kufříku.

Např. Greta Sable, Rob Gonzales Ortega, Nick Rizzo = 1. Zadejte toto číslo do prvního políčka kombinačního zámku na kufříku. To samé udělejte u ukradených předmětů a únikových plánů. Nakonec se vytvoří číselný kód, který se skládá ze 3 číslic.



4. Zatčení pachatelů

Jakmile všichni hráči vygenerují číselný kód, zkontrolujte výsledky vyšetřování. Vezměte si z krabice kartu s řešením a položte ji na stůl tak, aby strana s šedými kombinačními zámky směřovala nahoru. Nejrychlejší vyšetřovatel, tj. ten, který si vzal klíč, nyní hledá na desce s řešením zámek s číslem, které odpovídá číselnému kódu, který objevil.

Je tu zámek, který zobrazuje číselný kód, který jste určili?

Ne? Váš kód není správný. Pokud další hráč ve směru hodinových ručiček přišel s jiným číselným kódem, může nyní hledat svůj kód.

Ano? Opatrně zasuňte klíč do odpovídajícího zámku na desce. Nyní desku otočte.



Shoduje se barva klíče a zámku na zadní straně?

Ne? Škoda! Někde jste při vyšetřování udělali chybu a jste vyřazeni ze hry.

Pokud další hráč ve směru hodinových ručiček zjistil jiný číselný kód, může nyní zkontrolovat své řešení.

Ano? Výborně! Případ jste vyřešili správně a pachatelé jsou konečně za mřížemi. Ale byli jste nejefektivnějším vyšetřovatelem?

Nikdo nemá správný kód? Zkontrolujte, zda jste použili pouze karty, na kterých je zobrazený barevný kód, který odpovídá vybranému klíči. Možná budete muset použít nové výpovědi svědků a laboratorní výsledky. Případně se můžete pokusit nalézt řešení společně.

5. Kdo je Top vyšetřovatelem?

Všichni hráči, kteří objevili správný číselný kód, zkontrolují, kdo z nich byl nejefektivnějším vyšetřovatelem. Každý hráč si sečte vyšetřovací body na zadní straně karet, které shromáždil během hry.

Poznámka: Nalezl hráč, který si vzal klíč, správný číselný kód? Pak může za odměnu odložit jednu ze svých karet s nejnižší hodnotou. Ta se nepřičítá k jeho celkovému počtu.

Hráč s nejnižším počtem vyšetřovacích bodů vítězí. Gratulujeme – čeká vás povýšení!

I další vyšetřovatelé, kteří přispěli k zatčení, si zaslouží velkou pochvalu, protože přispěli k tomu, že spravedlnost nakonec zvítězila. V případě remízy vyhrává vyšetřovatel, který použil nejméně laboratorních karet. Pokud je stále remíza, vítězí tito hráči společně. Pokud chcete, můžete si také zkontrolovat svůj individuální výkon v hodnotící tabulce pro individuální variantu hry.

Příklad: Tento hráč má celkem 19 vyšetřovacích bodů. 2 body za výpověď svědků se nezapočítávají, protože hráč byl nejrychlejší (vzal si klíč) a může proto tuto kartu odložit.





Tipy pro příští hru: Po každé hře smažte vše, co jste zaznamenali do svých kufříků, pomocí gumy na fixech, aby barvy časem na destičkách nezasychaly. Pak můžete ihned znovu hrát! Zamíchejte karty a rozložte je doprostřed stolu, barevným kódem nahoru. Můžete si nyní zvolit jinou barvu klíče a hrát novou variantu případu.

Poznámka: I když přehrajete všech 9 barevných variant neznamená to, že hru již nelze znovu hrát. Každá hra je o kombinaci jednotlivých vodiček na vámi vybraných kartách, takže všechny varianty případů lze hrát tak často, jak chcete. Hádanky a řešení jsou skutečnou výzvou – kombinace čísel je pouze výsledkem.

Varianta hry pro jednoho hráče

V této variantě hry hrajete sami s cílem stát se nejlepším vyšetřovatelem. Při této hře není žádný časový tlak a nemusíte hledat řešení co nejrychleji nebo se přetahovat o nejlepší karty. Místo toho se snažíte chytře vybírat karty.

Individuální varianta je také vhodná pro seznámení se s herním materiálem a s vyšetřovací metodou.

Příprava a průběh hry jsou stejné jako u varianty pro více hráčů. Po vyšetření případu zkontrolujte jako obvykle kód řešení pomocí klíče a karty s řešením. Poté si spočítejte, jak efektivní bylo vaše vyšetřování. Čím méně vyšetřovacích bodů uvedených na kartách jste použili, tím lépe. Na rozdíl od varianty pro více hráčů, neodkládáte žádnou kartu.

> 28 Bohužel, vyšetřovací zkouškou jsi neprošel. Zkuste to ještě jednou.

26 – 28 To bylo těsné! Příště se lépe soustřeď na výběr karet.

23 – 25 To není špatné, ale umíš to určitě ještě lépe.

19 – 22 Jsi dobrý vyšetřovatel!

17 – 18 Velmi dobře, jsi chytrý detektiv!

15 – 16 Wow, jsi opravdový hlavní vyšetřovatel!

13 – 14 Skvělé, tvůj šéf je nadšený a všichni zločinci se bojí tvých vyšetřovacích schopností.

10 – 12 Jsi jeden z nejlepších vyšetřovatelů široko daleko. Nikdo tě neoklame.

< 9 Wow! Jsi jedním z nejlepších vyšetřovatelů na světě! Dokonce Sherlock Holmes by se mohl od tebe něco přiučit!

STRUČNÝ PŘEHLED PRAVIDEL

Cíl hry

Chytrou kombinací vodítka a výpovědí svědků se pokoušíte vyšetřit sérii krádeží ve vile Cliffrock. Musíte zjistit, který pachatel ukradl jaký předmět, v jaké době a jak plánoval útěk. Vítězí hráč, který postupuje nejefektivněji a kdo dostane pachatele za mříže díky správnému kódu řešení.

Příprava hry

- Každý hráč si vezme jeden kufřík, jeden fix a jednu vyšetřovací složku.
- Zamíchejte všechny karty a rozložte je doprostřed stolu barevným kódem nahoru.
- Kartu s řešením nechte v krabici a neďivejte se na ni.
- Vyberte si klíč a položte ho doprostřed stolu, aby na něj každý hráč dosáhl.
- Všechn nepotřebný materiál vraťte do krabice.

Průběh hry

1. Vyšetřování

- Všichni hráči si berou karty ze stolu současně.
- Poznámka: Na kartách musí být políčko stejné barvy, jako je barva zvoleného klíče!
- Pokládejte si karty před svůj kufřík.
- Vyhodnocujte a kombinujte vodítka a výpovědi svědků uvedené na kartách, použijte vyšetřovací složku, pokud je to nutné.
- Zaznamenávejte si svá zjištění do vašeho osobního kufříku.

2. Uzavření případu

- Pokud zbývá pouze jedna kombinace pachatele, času krádeže a ukradeného předmětu, můžete si vzít klíč.
- Ostatní hráči pokračují ve vyšetřování, dokud také nevyřeší případ.

3. Vytvoření číselného kódu

- Přečtěte číslo na levé straně kufříku, které odpovídá určenému pořadí zlodějů, ukradených předmětů a únikových plánů.
- Zadejte čísla do zámku v kufříku.

4. Zatčení pachatelů

- Nejrychlejší vyšetřovatel hledá svůj číselný kód na kartě s řešením a vkládá klíč do odpovídajícího zámku.
- Karta s řešením se otočí: barva zámku a klíče souhlasí?
 - Zločinci jsou úspěšně zatčeni.
- Nenašli jste zámek s číselným kódem, na zadní straně se neshoduje barva nebo klíč nepasuje do zámku?
 - Špatný číselný kód. Další pokus mají ostatní hráči, ve směru hodinových ručiček.

5. Určení hlavního vyšetřovatele:

- Všichni hráči se správným číselným kódem si spočítají vyšetřovací body na svých kartách. Hráč s klíčem může jednu svou kartu s nejnižší hodnotou odložit.
- Vítěz: Hráč s nejnižším počtem vyšetřovacích bodů vítězí.