

Haba_305610 Klíč – Vražda v Oakdale Club

Vyšetřovací hra pre 1 až 4 chytrých detektívov od 8 rokov. **Dĺžka hry:** 20 minút

Autor hry: Thomas Sing

Ilustrácie: Timo Grubing

Vývoj hry: Annemarie Wolke

Vyšetřovací tím,

obraciame sa na vás, aby sme vás informovali o aktuálnom stave vyšetřovania. V slávnom golfovom klube Oakdale Club došlo k sérii vražd. Na mieste sa malo nasledujúci deň konať udeľovanie jednej z najvýznamnejších filmových cien. Prítomných bolo mnoho významných hostí, vrátane hercov a členov vedeckého klubu. Večer pred plánovanou udalosťou využili traja nemilosrdní páchatelia ruch a zhon pri večierku na spáchanie svojich zločinov. Pre troch hostí bola účasť na večierku osudná. Boli nájdení na troch rôznych miestach v areáli klubu. Oblasť nie je príliš monitorovaná kamerami, aby nedochádzalo k narušeniu súkromia väčšinou veľmi bohatých hostí. Preto sa pri našom vyšetřovaní musíme spoľahnúť na početné svedecké vyhlásenia. Všetci traja páchatelia už boli zadržaní. Navzdory mnohým výpovediam svedkov a početným laboratórnym výsledkom nebola doteraz polícia schopná priradiť vraždy ku konkrétnym podozrivým. Aby sme mohli páchatelov usvedčiť, musíme najprv zistiť, ktorý páchatel sa dopustil vraždy, kedy sa jej dopustil a ktorú vražednú zbraň na to použil. Musíme tiež zistiť, ktorý golfový vozík páchatelia použili na útek. Až keď toto zistíme, môžeme dostať zloděja za mreže. Žiadame o vašu pomoc a spoliehame sa na vašu jedinečnú intuíciu a pomoc s analýzou stôp a s nezvratným objasnením okolností.

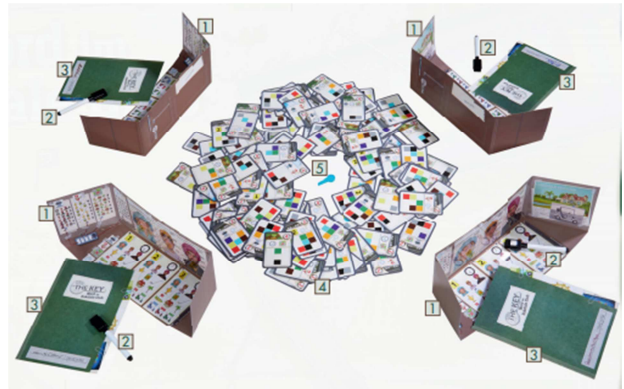
Ďakujeme za vašu podporu!

OBSAH HRY

4 skladacie kufríky, 4 vyšetřovacie zložky, 1 karta s riešením, 4 fixky s gumou, 9 drevených kľúčov, 190 kariet: 100 výpovedí svedkov, 90 laboratórných kariet (24 kariet s hodinkami, 24 s evidenčným číslom, 24 kariet s DNA, 18 kariet s alibi)

ZOSTAVENIE HRY

- Každý vyšetřovateľ si vezme jeden kufrík (1), zloží si ho tak, ako je zobrazené na obrázku, a položí si ho pred seba.
- Každý vyšetřovateľ si tiež vezme jednu fixku (2) a jednu vyšetřovaciu zložku (3).
- Zamiešajte všetky karty (4) a rozložte ich doprostred stola, zadnou stranou nahor (farebný kód je viditeľný). Karty sa môžu prekryvať. Všetci hráči musia mať ku kartám ľahký prístup.
- Kartu s riešením nechajte v škatuli a nedívajte sa na ňu. Budete ju potrebovať až na konci hry.
- Vyberte si kľúč (5) a položte ho doprostred stola medzi karty. Farba kľúča ukazuje, aký variant prípadu budete v tejto hre riešiť.



Všetok nepotrebný herný materiál vráťte do škatule od hry.

Každý vyšetřovateľ sa snaží rýchlo a správne skombinovať výpovede svedkov a laboratórne výsledky tak, aby vyriešil prípad. Víťazom sa stáva hráč, ktorý určí správny číselný kód na otvorenie zámky a použije na to čo najmenej nápovedí.

Ďalšie informácie: Doteraz je známe:

- ✓ **Čas spáchania trestného činu:** Podľa preskúmania obetí boli stanovené nasledujúce časy vražd:
 - K prvej vražde došlo o **19:30 hod.**
 - Počas rozruchu, ktorý táto krádež na večierku vyvolala, došlo o **20:00 hod.** k druhej vražde.
 - K poslednej vražde došlo o **20:15 hod.**

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4, 6, 8 – Liberec – České Budějovice – Brno

✓ **Páchatelia:** Traja zatknutí sú:



Lady Corinna Windhouse, 54 rokov: Jedna z najslávnejších herečiek v Anglicku. Kvôli svojej výstrednosti a žiarlivej povahe nemá medzi svojimi kolegami veľa priateľov.



Jason Beau, 19 rokov: Bol nedávno zvolený najkrajším francúzskym hercom. Nemá rád konkurenciu, takže ostatní kandidáti na najlepšieho začínajúceho herca sú v ohrození.



Amit Khan, 37 rokov: Každý, kto vo filmovom priemysle potrebuje peniaze, beží za týmto štedrým miliardárom. Ale taký majetok prináša závisť a vydieranie.

Musel byť niekto odstránený?

✓ **Miesto činu:** Tri vraždy boli spáchané na nasledujúcich miestach:

- pri **druhej jamke** na okraji golfového ihriska,
- vedľa **bočnej terasy** golfového klubu, zatiaľ čo sa všetci zúčastnili večierka,
- pri **veľkej palme** pri jazere.



✓ **Únikové vozidlá:** Páchatelia utiekli v nasledujúcich golfových vozíkoch:

- **modrý vozík** s tromi golfovými palicami v kufri, evidenčné číslo **9185**,
- **červený vozík** s dvoma golfovými palicami v kufri, evidenčné číslo **7434**,
- **zelený vozík** s jednou golfovou palicou v kufri, evidenčné číslo **2483**



✓ **Vražedné zbrane:** Páchatelia použili nasledujúce vražedné zbrane:

- **zlatý pohár** z golfového klubu,
- **fľaša** obsahujúca smrtiaci **jed**,
- štandardnú **golfovú palicu**, ktorú vlastní každý golfista.



I keď máme tieto informácie, stále tápeme! Ako vyšetrovatelia máte k dispozícii celý rad rôznych zdrojov, ktoré pomôžu vyriešiť udalosti v klube Oakdale Club. Svedkovia boli vypočutí a ich výpovede boli zdokumentované a zapísané do kariet. Forenzné laboratórium tiež odhalilo rôzne užitočné vodidlá o páchateloch a zaznamenalo ich na laboratórnych kartách. Okrem nájdených hodínok a stôp DNA na vražedných zbraniach obsahujú tiež informácie o únikových vozidlách a o alibi páchatelov.

✓ **Výpovede svedkov**

Hodnota karty: Výpovede svedkov majú 2 vyšetrovacie body.

Čím vyššia je hodnota karty, tým užitočnejšie je vodidlo, zvlášť na začiatku vyšetrovania.

Farebný kód

Farebný kód na každej karte ukazuje, pre aké prípady bude karta užitočná. Môžete si brať iba karty, na ktorých je zobrazené políčko zodpovedajúce farbe kľúča, ktorý ste vybrali na začiatku hry! Akákoľvek iná karta povedie k nesprávnemu výsledku vyšetrovania.



Ikony

Každá karta zobrazuje dve alebo tri ikony, ktoré označujú, o akých aspektoch prípadu má táto karta informácie. Napríklad tu znázornená karta obsahuje informácie o páchatelovi a úteku.







✓ **Laboratórne karty**

Hodnota karty: Laboratórne karty majú 4 vyšetrovacie body.

Sú **4 typy laboratórnych kariet:**

- **karty s alibi (1)** prinášajú informácie o spojení medzi páchatelom, časom činu a miestom činu;
- **karty so stopou DNA (2)** o páchatelovi a vražednej zbrani;
- **karta s hodinkami** informuje o čase (3), kedy bol čin spáchaný, a o mieste činu;
- **karta s evidenčným číslom (4)** o únikovom vozidle a mieste činu.



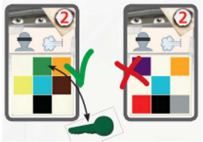
-  Páchatel'
-  Čas činu
-  Vražedná zbraň
-  Miesto činu
-  Únik
-  Krádež 1, 2 alebo 3

Musíte porovnať vodidlá z kariet s informáciami vo vyšetrovacej zložke alebo vo vašom kufríku a dospieť ku správny záverom. V kufríku si môžete zaznamenávať, aké informácie ste sa dozvedeli.

PRIEBEH HRY

1. Vyšetrovanie

V hre nie je určené poradie, v ktorom sa hrá; všetci hráči hrajú **súčasne**. Na povel „Začať vyšetrovanie!“ si všetci **súčasne** vyberú jednu kartu zo stredy stola. Sami sa môžete rozhodnúť, na akú kartu sa chcete pozrieť. Potom si ju **musíte vziať**. Karty s vyššou hodnotou síce poskytujú konkrétnejšie vodidlá, ale na konci hry sa za ne získava viac mínusových bodov.



Dôležité! Môžete si vziať vždy len tie karty, na ktorých je zobrazené políčko rovnakej farby, ako je farba zvoleného kľúča pre aktuálnu hru! Ostatné karty obsahujú neužitočné výpovede svedkov alebo nesprávne nálezy, ktoré by vás uviedli do omylu.



Počas vyšetrovania by ste mali tiež venovať pozornosť ikonám na kartách.

V ktorej kategórii stále chýbajú stopy? Stále si napríklad nie ste istí, ktorý páchatel' vraždil v aký čas? Potom by ste mali hľadať karty so symbolmi páchatela a hodín.

Potom, čo ste si vybrali kartu, vzali si ju k sebe a vyhodnotili informácie (viď „**Vyhodnotenie informácií**“), môžete si zo stredy stola vziať okamžite ďalšiu kartu podľa svojho výberu. Karty, ktoré ste si vybrali, nesmiete vracat' späť. Je možné, že získate informáciu, ktorú už poznáte. To sa môže stať každému vyšetrovateľovi.

Všetky karty, ktoré ste si vzali, kladte do vášho osobného kufríka tak, aby ich ostatní hráči nevideli. Môžete sa na ne opakovane dívať.

Výsledky svojho osobného vyšetrovania označujte v kufríku pomocou fixky. Na to používajte spodnú časť kufríka. Výsledky, ktoré môžete vylúčiť, sú označené „X“. Môžete tiež zakrúžkovať všetky výsledky, o ktorých ste si istí, že sú súčasťou riešenia. *Například, pokiaľ ste určili páchatela, ktorý spáchal vraždu o 20:00 hod., môžete túto osobu vylúčiť u ďalších dvoch časov a preškrtnúť ich a zároveň zakrúžkujete pri tomto páchatel'ovi čas vraždy 20:00 hod.*

Týmto spôsobom vám výpovede svedkov a laboratórne výsledky umožňujú vylúčiť stále viac možností, dokiaľ neobjasíte všetky tri vraždy. Potom zostane iba jedna jedinečná kombinácia páchatela, vražednej zbrane, miesta činu a únikového vozidla.

Vyhodnotenie informácií:

Pokiaľ ste si vzali kartu s **výpoveďou svedka**, môžete sa pokúsiť vyhodnotiť vyhlásenie, ktoré obsahuje, priamo na našej vyšetrovacej tabuľke v kufríku. Niekedy však bude karta užitočná až neskôr, pretože najprv potrebujete ďalšie vodidlá, aby ste mohli niečo vylúčiť.

Príklad výpovede svedkov:

Páchatel' mal pokrývku hlavy o 20:00 hod.

Jason Beau môže byť vylúčený z vraždy o 20:00 hod, pretože nemá pokrývku hlavy, a nie je teda páchatel'om v tomto čase. To znamená, že musel spáchať vraždu o 19:30 alebo o 20:15 hod.



Pokiaľ ste si vybrali kartu s **laboratórnymi výsledkami**, vezmite si svoju vyšetrovaciu zložku a pokúste sa starostlivo analyzovať vodidlo s informáciami z vyšetrovacej karty.

- Zistíte, kto použil vražednú zbraň porovnaním vzorky DNA so **stopami DNA** na vražednej zbrani (1) (zložka str. 1).
- Preverte, aký čas ukazujú pokazené a špinavé hodinky nájdené v klube (2), a odvodte, na akom mieste došlo k činu a **kedy** (zložka str. 2).
- Vyriešte číselný rébus podľa výpovedí členov klubu, aby ste zistili, ktorý golfový vozík páchatel použil na únik z **miesta činu** (zložka str. 3). Keď správne určíte poznávaciu značku, zistíte, aký vozík sa nachádzal na akom mieste činu (zložka str. 2)
- **Skontrolujte alibi**: správnou interpretáciou kariet s alibi môžete odvodiť miesto činu a čas činu uvedenej osoby (4). Časy uvedené na mape poskytujú informácie o tom, ako dlho golfovému vozíku trvá, než sa dostane z jedného miesta na druhé. To znamená, že je možné určiť, pre ktoré miesta činu a časy činu môže byť určitý páchatel vylúčený, pretože má alibi (zložka str. 3).



2. Uzatvorenie prípadu

Hneď ako preskúmate dostatočné množstvo výpovedí svedkov a laboratórných výsledkov, takže na vašej vyšetrovacej karte zostáva len 12 voľných alebo zakrúžkovaných políčok (3 **rôzni** páchatelia, vražedné zbrane, miesta činu a únikové vozidlá), môžete prípad uzavrieť. Pokiaľ ste najrýchlejším vyšetrovateľom a ukončili ste vyšetrovanie ako prvý, vezmite si kľúč zo stredú stola.

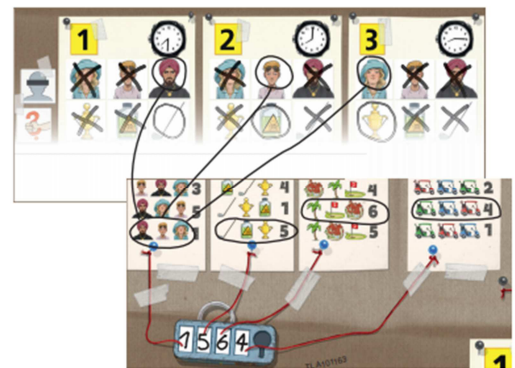
Ostatní hráči môžu pokračovať vo vyberaní kariet a riešení prípadu. Nevyhráva vždy najrýchlejší vyšetrovateľ, ale ten najefektívnejší.

3. Vytvorenie číselného kódu

Poradie (zľava doprava) identifikovaných páchatelov udáva číslo riešenia, ktoré si môžete prečítať na ľavej strane kufríku. Zadajte toto číslo do prvého políčka kombinačnej zámky na kufríku.

Napr. **Amit Khan, Jason Beau, Lady Corinna Windhouse** = 1. Zadajte toto číslo do prvého políčka kombinačnej zámky na kufríku. Toto isté urobte pri vražedných zbraniach, miestach činu a únikových vozidlách.

Nakoniec sa vytvorí číselný kód, ktorý sa skladá zo 4 číslic.



4. Zatknutie páchatelov

Hneď ako všetci hráči vygenerujú číselný kód, skontrolujte výsledky vyšetrovania. Vezmite si zo škatule kartu s riešením a položte ju na stôl tak, aby strana so šedými kombinačnými zámkami smerovala nahor. Najrýchlejší vyšetrovateľ, t.j. ten, ktorý si vzal kľúč, teraz hľadá na doske s riešením zámku s číslom, ktoré zodpovedá číselnému kódu, ktorý objavil.

Je tu zámka, ktorá zobrazuje číselný kód, ktorý ste určili?

- **Nie?** Váš kód nie je správny. Pokiaľ ďalší hráč v smere hodinových ručičiek prišiel s iným číselným kódom, môže teraz hľadať svoj kód.
- **Áno?** Opatrne zasuňte kľúč do zodpovedajúcej zámky na doske. Teraz dosku otočte.

Zhoduje sa farba kľúča a zámky na zadnej strane?

- **Nie?** Škoda! Niekde ste pri vyšetrovaní urobili chybu a ste vyradený z hry. Pokiaľ ďalší hráč v smere hodinových ručičiek zistil iný číselný kód, môže si teraz skontrolovať svoje riešenie.

- **Áno?** Výborne! Prípád ste vyriešili správne a páchatelia sú konečne za mrežami. Ale boli ste najefektívnejším vyšetrovateľom?

Nikto nemá správny kód? Skontrolujte, či ste použili iba karty, na ktorých je zobrazený farebný kód, ktorý zodpovedá zvolenému kľúču. Možno budete musieť použiť nové výpovede svedkov a laboratórne výsledky. Prípadne sa môžete pokúsiť nájsť riešenie spoločne.

5. Kto je najlepším vyšetrovateľom?

Všetci hráči, ktorí objavili správny číselný kód, skontrolujú, kto z nich bol najefektívnejším vyšetrovateľom. Každý hráč si spočíta vyšetrovacie body na zadnej strane kariet, ktoré zhromaždil počas hry.

Poznámka: Našiel hráč, ktorý si vzal kľúč, správny číselný kód?

Potom môže za odmenu odložiť jednu zo svojich kariet s najnižšou hodnotou. Tá sa nepočíta k jeho celkovému počtu.

Hráč s najnižším počtom vyšetrovacích bodov víťazí. Gratulujeme – čaká vás povýšenie!

I ďalší vyšetrovatelia, ktorí prispeli k zatknutiu, si zaslúžia veľkú pochvalu, pretože prispeli k tomu, že spravodlivosť nakoniec zvíťazila. V prípade remízy vyhráva vyšetrovateľ, ktorý použil najmenej laboratórnych kariet. Pokiaľ je stále remíza, víťazia títo hráči spoločne. Pokiaľ chcete, môžete si tiež skontrolovať svoj individuálny výkon v hodnotiacej tabuľke pre individuálny variant hry.

Príklad:

Tento hráč má celkom 20 vyšetrovacích bodov. 2 body za výpoveď svedkov sa nezapočítavajú, pretože hráč bol najrýchlejším vyšetrovateľom (vzal si kľúč) a môže preto túto kartu odložiť.



Tipy pre budúcu hru: Po každej hre zmažte všetko, čo ste zaznamenali do svojich kufríkov, pomocou gummy na fixkách, aby farby časom na doštičkách nezasychali. Potom môžete ihneď znovu hrať! Zamiešajte karty a rozložte ich doprostred stola, farebným kódom nahor. Môžete si teraz zvoliť inú farbu kľúča a hrať nový variant prípadu.

Poznámka: I keď si zahráte všetkých 9 farebných variantov, neznamená to, že hru už nemožno znovu hrať. Každá hra je o kombinácii jednotlivých vodidiel na vami vybraných kartách, takže všetky varianty prípadov možno hrať tak často, ako chcete. Hádanky a riešenia sú skutočnou výzvou – kombinácia čísiel je iba výsledkom.

Variant hry pre jedného hráča

V tomto variante hry hráte sami s cieľom stať sa najlepším vyšetrovateľom. Pri tejto hre nie je žiadny časový tlak a nemusíte hľadať riešenie čo najrýchlejšie alebo sa preťahovať o najlepšie karty. Namiesto toho sa snažíte chytro vyberať karty.

Individuálny variant je tiež vhodný na zoznámenie sa s herným materiálom a s vyšetrovacou metódou.

Príprava a priebeh hry sú rovnaké ako pri variante pre viac hráčov. Po vyšetrení prípadu skontrolujte ako obvykle kód riešenia pomocou kľúča a karty s riešením. Potom si spočítajte, ako efektívne bolo vaše vyšetrovanie. Čím menej

vyšetrovacích bodov uvedených na kartách, ktoré ste použili, tým lepšie. Na rozdiel od variantu pre viac hráčov neodkladáte žiadnu kartu.

>39 Bohužiaľ, vyšetrovacou skúškou si neprešiel. Skús to ešte raz.

36 – 39 To bolo tesné! Nabudúce sa lepšie sústreď na výber kariet.

33 – 35 To nie je zlé, ale vieš to určite ešte lepšie.

31 – 32 Si dobrý vyšetrovateľ!

29 – 30 Veľmi dobre, si chytrý detektív!

27 – 28 Wow, si skutočný majster vyšetrovateľ!

24 – 26 Skvelé, tvoj šéf je nadšený a všetci zločinci sa boja tvojich vyšetrovacích schopností.

21 – 23 Si jeden z najlepších vyšetrovateľov široko-daleko. Nikto ťa neoklame.

<21 Wow! Si jedným z najlepších vyšetrovateľov na svete! Dokonca Sherlock Holmes by sa mohol od teba niečo priučiť!

STRUČNÝ PREHĹAD PRAVIDIEL

Cieľ hry

Ďhytrou kombináciou stôp a výpovedí svedkov sa pokúšate vyšetriť sériu vražd v klube Oakdale Ďlub. Musíte zistiť, ktorý páchatel' spáchal vraždu, v akom čase, kde, akou zbraňou a ktorým vozidlom sa pokúsil uniknúť. Víťazí hráč, ktorý postupuje najefektívnejšie a kto dostane páchatel'a za mreže vďaka správne mu kódu riešenia.

Príprava hry

- Každý hráč si vezme jeden kufrík, jednu fixku a jednu vyšetrovaciu zložku.
- Zamiešajte všetky karty a rozložte ich doprostred stola farebným kódom nahor.
- Kartu s riešením nechajte v škatuli a nedívajte sa na ňu.
- Vyberte si kľúč a položte ho doprostred stola, aby na neho každý hráč dosiahol.
- Všetok nepotrebný materiál vráťte do škatule.

Priebeh hry

1. Vyšetrovanie

- Všetci hráči si berú karty zo stola súčasne.
- Poznámka: Na kartách musí byť políčko rovnakej farby, ako je farba zvoleného kľúča!
- Klad'te si karty pred svoj kufrík.
- Vyhodnocujte a kombinujte stopy a výpovede svedkov uvedené na kartách, používajte vyšetrovaciu zložku, pokiaľ je to nutné.
- Zaznamenávajte si svoje zistenia do vášho osobného kufríka.

2. Uzatvorenie prípadu

- Pokiaľ zostáva iba jedna kombinácia páchatel'a, vražednej zbrane, miesta činu a únikového vozidla, môžete si vziať kľúč.
- Ostatní hráči pokračujú vo vyšetrovaní, dokiaľ tiež nevyriešia prípad.

3. Vytvorenie číselného kódu

- Prečítajte číslo na ľavej strane kufríka, ktoré zodpovedá určenému poradiu páchatel'ov, vražedných zbraní, miesta činu a únikových vozidiel.
- Zadajte čísla do zámky v kufríku.

4. Zatknutie páchatel'ov

- Najrýchlejší vyšetrovatel' hľadá svoj číselný kód na karte s riešením a vkladá kľúč do zodpovedajúcej zámky.
- Karta s riešením sa otočí: farba zámky a kľúča súhlasí?
 - Zločinci sú úspešne zatknutí.
- Nenašli ste zámku s číselným kódom, na zadnej strane sa nezhoduje farba alebo kľúč nepasuje do zámky?
 - Zlý číselný kód. Ďalší pokus majú ostatní hráči, v smere hodinových ručičiek.

5. Určenie hlavného vyšetrovatel'a:

- Všetci hráči so správnym číselným kódom si spočítajú vyšetrovacie body na svojich kartách. Hráč s kľúčom môže jednu svoju kartu s najnižšou hodnotou odložiť.
- Hráč s najnižším počtom vyšetrovacích bodov víťazí.