

Haba_305543 Klíč – Krádeže vo vile Cliffrock

Vyšetrovací 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

Vyšetrovací tím,

obraciame sa na vás, aby sme vás informovali o aktuálnom stave vyšetrovania. Na umeleckej výstave v slávnej vile Cliffrock bol spáchaný rad krádeží. Počas zlyhania bezpečnostného systému ukradli traja rôzni páchatelia cenné exponáty. Zlodějov však prekvapila búrka a my sme ich mohli počas ich pokusu o útek zatknúť. Ukradnuté predmety sme dokonca získali späť. Navzdory mnohým výpovediam svedkov a množstvu laboratórných testov polícia doteraz nebola schopná priradiť krádeže ku konkrétnym podozrivým. Aby sme mohli zlodějov usvedčiť, musíme najprv zistiť, aký predmet jednotliví zloději ukradli, v akej dobe a ako plánovali uniknúť. Až keď toto zistíme, môžeme dostať zlodějov za mreže. Žiadame o vašu pomoc a spoliehame sa na vašu jedinečnú intuíciu a pomoc s analýzou dôkazov a s nezvratnými objasneniami okolností.

Ďakujeme za vašu podporu!

OBSAH HRY

4 skladacie kufríky, 4 vyšetrovacie zložky, 1 karta s riešením, 4 fixky s gumou, 9 drevených kľúčov, 140 kariet: 72 výpovedí svedkov + 68 laboratórných kariet (20 kariet s otlakami prstov, 24 kariet so záznamami kamier, 24 kariet s nájdenými predmetmi)

ZOSTAVENIE HRY

- Každý vyšetrovateľ si vezme jeden kufrík (1), zloží si ho tak, ako je zobrazené na obrázku a položí si ho pred seba.
- Každý vyšetrovateľ si tiež vezme jednu fixku (2) a jednu vyšetrovaciu zložku (3).
- Zamiešajte všetky karty (4) a rozložte ich doprostred stola, čiernou stranou nadol (farebný kód je viditeľný). Karty sa môžu prekryvať. Všetci hráči musia mať ku kartám ľahký prístup.
- Kartu s riešením nechajte v škatuli a neďívajte 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 prípad budete v tejto hre riešiť. Všetok nepotrebný herný materiál vráťte do škatule od hry.



Každý vyšetrovateľ 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:

✓ **Kedy:**

- **K prvej krádeži** došlo o **13:00 hod.**
- Počas rozruchu, ktorý táto krádež vo výstavnej hale vyvolala, došlo o **14:00 hod. k druhej krádeži.**
- **K tretej krádeži došlo o 16:00 hod.,** keď boli vyšetrovatelia zaneprázdnení vyšetrovaním predchádzajúcich dvoch krádeží.

✓ **Kto:** Traja zatknutí sú:

- **Nick Rizzo, 17 rokov.** Myslí si o sebe, že je novodobý Robin Hood, berie bohatým, aby si naplnil svoje vlastné vrecká. Jeho špecialitou sú hackerské útoky na bezpečnostné systémy a sofistikované podvody založené na meniacich sa identitách.



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

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

- **Rob Gonzales Ortega**, 45 rokov. Podvodník s napojením na organizovaný zločin. Polícia ho už niekoľkokrát chytila, ale vďaka mnohým ľstivým trikom sa mu vždy podarí uniknúť.
- **Greta Sable**, 77 rokov. Bezohľadná zlodějka, všetkými masťami mazaná. Je vždy dobre pripravená, veľmi profesionálna a vďaka tomu ju ešte nikdy za nič nebola preukázaná vina.



✓ **Čo:** Ukradnuté boli nasledujúce exponáty:

- drevená **maska** z pralesov v Severnej Amerike,
- diamantová **socha slona** z Indie,
- cenná **koruna**, ktorú vlastní jedna z najvplyvnejších aristokratických rodín v krajine.



✓ **Ako:** Každý zloděj plánoval utiecť iným spôsobom:

- v modrom pilotnom obleku v malom červenom vrťuľovom lietadle,
- v modrom potápačskom obleku cez oceán,
- červeným bezmotorovým klzákom.



Kvôli zlému počasiu však všetci traja zloději museli začať útek pešo. Takto boli chytení operačným tímom.

I keď máme všetky tieto informácie, stále tápeme! Ako vyšetrovatelia máte k dispozícii rad rôznych zdrojov, ktoré vám pomôžu vyriešiť udalosti vo vile Cliffrock. Svedkovia boli vypočutí a ich výpovede boli zdokumentované a zapísané do **kariet výpovedí svedkov**. Forenzné laboratórium tiež odhalilo rôzne užitočné vodidlá o páchateloch a zaznamenalo ich na **laboratórnych kartách**. Okrem otlakov prstov obsahujú tiež informácie o nálezoch z plánovaných útekov a kamerové záznamy z výstavy.

✓ **Výpovede svedkov**

Hodnota karty: Výpovede svedkov majú 2 vyšetrovacie body.

✓ **Laboratórne karty**

Hodnota karty: Laboratórne karty majú 4 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.

Sú 3 **typy laboratórnych kariet:**

- **otlačky prstov (1)** odhaľujú niečo o páchatelovi a ukradnutých predmetoch
- **záznamy z kamery (2)** o páchatelovi a čase krádeže
- **nájdenný predmet (3)** o páchatelovi a jeho únikovom pláne.



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 útoku.

- Páchatel'
- Čas činu
- Ukradnutý predmet
- Únik
- Krádež 1, 2 alebo 3

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

PRIEBEH HRY

1. Vyšetovanie

V hre nie je žiadne určené poradie, v akom sa hrá, všetci hráči hrajú súčasne. Na príkaz „Začať vyšetovanie!“ si všetci súčasne vyberú kartu. Sami sa môžete rozhodnúť, akú kartu si chcete vytiahnuť a pozrieť sa na ňu. 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 vyšetovania by ste mali tiež venovať pozornosť ikonám na kartách.

V ktorej kategórii stále chýbajú stopy? Stále si napríklad nie ste istí, aký exponát bol ukradnutý a v akú dobu? Potom by ste mali hľadať karty so symbolmi hodín a ukradnutými položkami.

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 vyšetovania označujte v kufríku pomocou fixky. K tomu 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.

Napríklad, pokiaľ ste určili páchatela krádeže, ktorá sa stala o 13:00 hod., môžete túto osobu vylúčiť z ďalších dvoch časov a preškrtnúť ich a zároveň zakrúžkujete u tohto páchatela čas krádeže 13:00 hod.

Týmto spôsobom vám výpovede svedkov a laboratórne výsledky umožňujú vylúčiť stále viac možností, dokiaľ neobjasníte všetky tri krádeže. Potom zostane iba jedna jedinečná kombinácia páchatela, ukradnutej veci a únikového plánu.

Vyhodnotenie informácií:

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

Príklad výpovedí svedkov: *Osoba s okuliarmi kradla o 14:00 hod.* Rob Gonzales Ortega môže byť vylúčený z krádeže o 14:00 hod., pretože nenosí okuliare, a preto nebol páchatelom krádeže v tento čas. Musel niečo ukradnúť o 13:00 alebo o 16:00 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 bol zaznamenaný na kamere (1) v uvedený čas a dopustil sa preto krádeže (zložka strana 1).
- Preverte, komu patria otlaky prstov (2), ktoré boli nájdené na ukradnutom predmete (zložka strana 2).
- Skontrolujte, komu pôvodne patril nájdený predmet (3), ktorý sa stratil v zobrazenom únikovom vozidle. Tašky páchatelov boli pred vstupom do vily röntgenované bezpečnostným systémom (zložka strana 3).



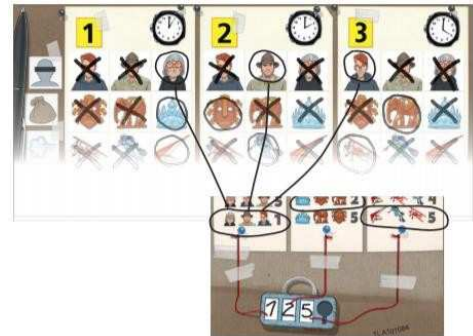
2. Uzatvorenie prípadu

Hneď ako preskúmate dostatočné množstvo výpovedí svedkov a laboratórnych výsledkov a na vašej vyšetrovacej karte zostáva len 9 voľných alebo zakrúžkovaných políčok (3 rôzni páchatelia, ukradnuté predmety a únikové plány), môžete prípad uzavrieť. Ak ste najrýchlejším vyšetrovateľom a ukončili ste vyšetrovanie ako prvý, vezmite si kľúč zo stredy stola. Ostatní môžu pokračovať vo vyberaní kariet a riešení prípadu. Nevyhráva vždy najrýchlejší vyšetrovateľ, ale najefektívnejší.

3. Vytvorenie číselného kódu

Poradie (zľava doprava) identifikovaných páchatel'ov udáva číslo riešenia, ktoré si môžete prečítať na ľavej strane kufríka.

Napr. Greta Sable, Rob Gonzales Ortega, Nick Rizzo = 1. Zadaťte toto číslo do prvého políčka kombinačnej zámky na kufríku. To isté urobte pri ukradnutých predmetoch a únikových plánoch. Nakoniec sa vytvorí číselný kód, ktorý sa skladá z 3 číslic.



4. Zatknutie páchatel'ov

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 hore. 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 vyradení z hry.

Pokiaľ ďalší hráč v smere hodinových ručičiek zistil iný číselný kód, môže teraz skontrolovať svoje riešenie.

Áno? Výborne! Prípad 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 vybranému kľúču. Možno budete musieť použiť nové výpovede svedkov a laboratórne výsledky. Prípadne sa môžete pokúsiť nájsť riešenie spoločne.

5. Kto je Top 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 nepripočíta 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 19 vyšetrovacích bodov. 2 body za výpoveď svedkov sa nezapočítavajú, pretože hráč bol najrýchlejší (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 prehráte všetkých 9 farebných variantov neznamena 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 snažite chytrou 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 ste použili, tým lepšie. Na rozdiel od variantu pre viac hráčov, neodkladáte žiadnu kartu.

> 28	Bohužiaľ, vyšetrovacou skúškou si neprešiel. Skús to ešte raz.
26 – 28	To bolo tesné! Nabudúce sa lepšie sústreď na výber kariet.
23 – 25	To nie je zlé, ale vieš to určite ešte lepšie.
19 – 22	Si dobrý vyšetrovateľ!
17 – 18	Veľmi dobre, si chytrý detektív!
15 – 16	Wow, si skutočný hlavný vyšetrovateľ!
13 – 14	Skvelé, tvoj šéf je nadšený a všetci zločinci sa boja tvojich vyšetrovacích schopností.
10 – 12	Si jeden z najlepších vyšetrovateľov široko-ďaleko. Nikto ťa neoklame.
< 9 priučiť!	Wow! Si jedným z najlepších vyšetrovateľov na svete! Dokonca Sherlock Holmes by sa mohol od teba niečo priučiť!

STRUČNÝ PREHĽAD PRAVIDIEL

Cieľ hry

Chytrou kombináciou vodidiel a výpovedí svedkov sa pokúšate vyšetriť sériu krádeží vo vile Cliffrock. Musíte zistiť, ktorý páchatel ukradol aký predmet, v akej dobe a ako plánoval útek. Víťazí hráč, ktorý postupuje najefektívnejšie a kto dostane páchatela za mreže vďaka správnejmu 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 musia byť políčko rovnakej farby, ako je farba zvoleného kľúča!
- Kladte si karty pred svoj kufrík.
- Vyhodnocujte a kombinujte vodidlá a výpovede svedkov uvedené na kartách, používajte vyšetrovaciu zložku, pokiaľ je to nutné.
- Zaznamenávajúte si svoje zistenia do vášho osobného kufríka.

2. Uzatvorenie prípadu

- Pokiaľ zostáva iba jedna kombinácia páchatela, času krádeže a ukradnutého predmetu, 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 zlodejov, ukradnutých predmetov a únikových plánov.
- Zadajte čísla do zámky v kufríku.

4. Zatknutie páchatelov

- Najrýchlejší vyšetrovateľ 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 vyšetrovateľa:

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