

Haba_305610 Klíč – Vražda v Oakdale Club

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. Ve slavném golfovém klubu Oakdale Club došlo k sérii vražd. Na místě se mělo následující den konat udílení jedné z nejvýznamnějších filmových cen. Přítomno bylo mnoho významných hostů, včetně herců a členů vědeckého klubu. Večer před plánovanou událostí využili tři nemilosrdní pachatelé ruchu a shonu při večíрку ke spáchání svých zločinů. Pro tři hosty byla účast na večíрку osudná. Byli nalezeni na třech různých místech v areálu klubu. Oblast není příliš monitorována kamerami, aby nedocházelo k narušení soukromí většinou velmi bohatých hostů. Proto se při našem vyšetřování musíme spolehnout na četná svědecká prohlášení. Všichni tři pachatelé již byli zadrženi. Navzdory mnoha výpovědím svědků a četným laboratorním výsledkům nebyla dosud policie schopna přiřadit vraždy ke konkrétním podezřelým. Abychom mohli pachatele usvědčit, musíme nejprve zjistit, který pachatel se dopustil vraždy v jakou dobu a kterou vražednou zbraň k tomu použil. Musíme také zjistit, který golfový vozík pachatelé použili k útěku. Teprve když toto zjistíme, můžeme dostat zloděje za mříž. Žádáme o vaši pomoc a spoléháme se na vaši jedinečnou intuici a pomoc s analýzou stop a s nezvratnými objasněním okolností.

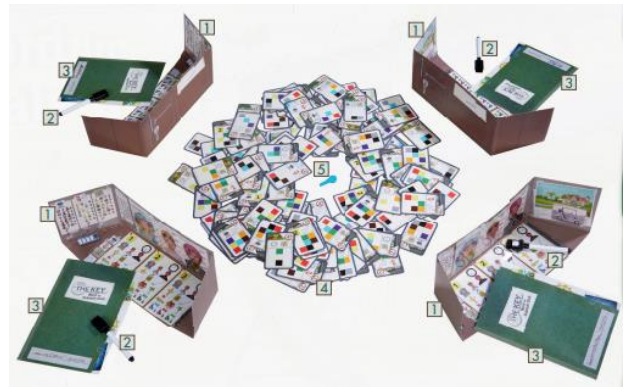
Děkujeme za vaši podporu!

OBSAH HRY

4 skládací kufříky, 4 vyšetřovací složky, 1 karta s řešením, 4 fixy s gumou, 9 dřevěné klíče, 190 karet: 100 výpovědí svědků, 90 laboratorních karet (24 karet s hodinkami, 24 s poznávací značkou, 24 karet s DNA, 18 karet s alibi)

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, zadní stranou nahoru (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, jakou variantu případu 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:

- ✓ **Čas spáchání trestného činu:** Podle prozkoumání obětí byly stanoveny následující časy vražd:
 - K první vraždě došlo ve **19:30 hod.**
 - Během rozruchu, který tato krádež na večíрку vyvolala, došlo ve **20:00 hod.** k druhé vraždě.
 - K poslední vraždě došlo v **20:15 hod.**

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

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

✓ **Pachatelé:** Tři zatčení jsou:



Lady Corinna Windhouse, 54 let: Jedna z nejslavnějších hereček v Anglii. Kvůli své výstřednosti a žárlivé povaze nemá mezi svými kolegy moc přátel.



Jason Beau, 19 let: Byl nedávno zvolen nejhezčím francouzským hercem. Nemá rád konkurenci, takže ostatní kandidáti na nejlepšího začínajícího herce jsou v ohrožení.



Amit Khan, 37 let: Každý, kdo ve filmovém průmyslu potřebuje peníze, běží za tímto štědrým miliardářem. Ale takové jmění přináší závist a vydírání. Musel být někdo

odstraněn?

✓ **Místo činu:** Tři vraždy byly spáchány na následujících místech:

- u **druhé jamky** na okraji golfového hřiště
- vedle **boční terasy** golfového klubu, zatímco se všichni účastnili večírku
- u **velké palmy** u jezera.



✓ **Úniková vozidla:** Pachatelé uprchli v následujících golfových vozíčkách:

- **modrý vozík** se třemi golfovými holemi v kufru, poznávací značka **9185**
- **červený vozík** se dvěma golfovými holemi v kufru, poznávací značka **7434**
- **zelený vozík** s jednou golfovou holí v kufru, poznávací značka **2483**



✓ **Vražedné zbraně:** Pachatelé použili následující vražedné zbraně:

- **zlatý pohár** z golfového klubu
- **láhev** obsahující smrtící **jed**
- standardní **golfovou hůl**, kterou vlastní každý golfista



I když máme tyto informace, stále tápeme! Jako vyšetřovatelé máte k dispozici celou řadu různých zdrojů, které pomohou vyřešit události v klubu Oakdale Club. Svědci byli vyslechnuti a jejich výpovědi byly zdokumentovány a zapsány do karet. Forenzní laboratoř také odhalila různá užitečná vodítka o pachatelích a zaznamenala je na laboratorních kartách. Kromě nalezených hodinek a stop DNA na vražedných zbraních obsahují také informace o únikových vozidlech a o alibi pachatelů.

✓ **Výpovědi svědků**

Hodnota karty: Výpovědi svědků mají 2 vyšetřovací body.

Čím vyšší je hodnota karty, tím užitečnější je vodítka, 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.



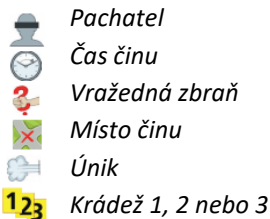
Ikony

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.

Jsou **4 typy laboratorních karet:**

- **karty s alibi** (1) přináší informace o spojení mezi pachatelem, časem činu a místem činu;
- **karty se stopou DNA** (2) o pachateli a vražedné zbraně;
- **karta s hodinkami** informuje o času (3), kdy byl čin spáchán, a o místě činu;
- **karta s poznávací značkou** (4) o únikovém vozidle a místě činu.





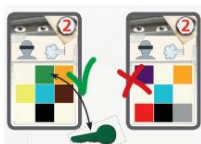
Musíte porovnat vodítka z karet s informacemi ve vyšetřovací složce nebo ve vašem kufříku a dospět ke správným závěrům. V kufříku si můžete zaznamenávat, jaké informace jste se dozvěděli.

PRŮBĚH HRY

1. Vyšetřování

Ve hře není určené pořadí, v němž se hraje; všichni hráči hrají **současně**. Na povel „Zahájit vyšetřování!“ si všichni **současně** vyberou jednu kartu ze středu stolu. Sami se můžete rozhodnout, na jakou kartu se chcete podívat. Pak si ji **musíte vzít**.

Karty s vyšší hodnotou sice poskytují konkrétnější vodítka, ale na konci hry se za ně získává více minusových 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, který pachatel vraždil v jaký čas? Pak byste měli hledat karty se symboly pachatele a hodin.

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 osobního vyšetřování označujte v kufříku pomocí fixu. K tomu používejte 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, který spáchal vraždu ve 20:00 hod., můžete tuto osobu vyloučit u dalších dvou časů a přeškrtnout je a zároveň zakroužkujete u tohoto pachatele čas vraždy 20:00 hod.

Tímto způsobem vám výpovědi svědků a laboratorní výsledky umožňují vyloučit stále více možností, dokud neobjasníte všechny tři vraždy. Poté zůstane pouze jedna jedinečná kombinace pachatele, vražedné zbraně, místa činu a únikového vozidla.

Vyhodnocení informací:

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

Příklad výpovědi svědků:

Pachatel měl pokrývku hlavy ve 20:00 hod.

Jason Beau může být vyloučen z vraždy ve 20:00 hod, protože nemá pokrývku hlavy, a není tedy pachatelem v tento čas. To znamená, že musel spáchat vraždu v 19:30 nebo v 20:15 hod.



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

- Zjistěte, kdo použil vražednou zbraň porovnáním vzorku DNA se **stopami DNA** na vražedné zbraně (1) (složka str. 1).
- Prověřte, jaký čas ukazují porouchané a špinavé hodinky nalezené v klubu (2), a odvodte, na jakém místě došlo k činu a **kdy** (složka str. 2).
- Vyřešte číselný rébus dle výpovědí členů klubu, abyste zjistili, který golfový vozík pachatel použil k úniku z **místa činu** (složka str. 3). Když správně určíte poznávací značku, zjistíte, jaký vozík se nacházel na jakém místě činu (složka str. 2).
- **Zkontrolujte alibi**: správnou interpretací karet s alibi můžete odvodit místo činu a čas činu uvedené osoby (4). Časy uvedené na mapě poskytují informace o tom, jak dlouho golfovému vozíku trvá, než se dostane z jednoho místa na druhé. To znamená, že je možné určit, pro která místa činu a časy činu může být určitý pachatel vyloučen, protože má alibi (složka str. 3).



2. Uzavření případu

Jakmile prozkoumáte dostatečné množství výpovědí svědků a laboratorních výsledků, takže na vaší vyšetřovací kartě zůstává jen 12 volných nebo zakroužkovaných políček (3 **různí** pachatelé, vražedné zbraně, místa činu a úniková vozidla), můžete případ uzavřít. Pokud jste nejrychlejším vyšetřovatelem a ukončil jste vyšetřování jako první, vezměte si klíč ze středu stolu.

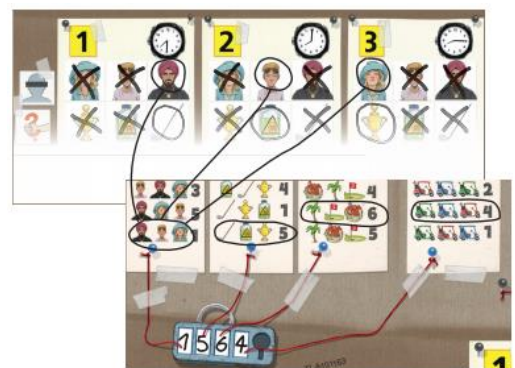
Ostatní hráči mohou pokračovat ve vybírání karet a řešení případu. Nevyhrává vždy nejrychlejší vyšetřovatel, ale ten nejefektivnější.

3. Vytvoření číselného kódu

Pořadí (zleva doprava) identifikovaných pachatelů udává číslo řešení, které si můžete přečíst na levé straně kufříku. Zadejte toto číslo do prvního políčka kombinačního zámku na kufříku.

Např. **Amit Khan, Jason Beau, Lady Corinna Windhouse** = 1. Zadejte toto číslo do prvního políčka kombinačního zámku na kufříku. Totéž udělejte u vražedných zbraní, míst činu a únikových vozidel.

Nakonec se vytvoří číselný kód, který se skládá ze 4 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 si 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 zvolenému klíči. Možná budete muset použít nové výpovědi svědků a laboratorní výsledky. Případně se můžete pokusit nalézt řešení společně.

5. Kdo je nejlepším 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 20 vyšetřovacích bodů. 2 body za výpověď svědků se nezapočítávají, protože hráč byl nejrychlejším vyšetřovatelem (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 vodítek 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, které jste použili, tím lépe. Na rozdíl od varianty pro více hráčů neodkládáte žádnou kartu.

>39 Bohužel, vyšetřovací zkouškou jsi neprošel. Zkus to ještě jednou.

36 – 39 To bylo těsné! Příště se lépe soustřeď na výběr karet.

33 – 35 To není špatné, ale umíš to určitě ještě lépe.

31 – 32 Jsi dobrý vyšetřovatel!

29 – 30 Velmi dobře, jsi chytrý detektiv!

27 – 28 Wow, jsi opravdový mistr vyšetřovatel!

24 – 26 Skvělé, tvůj šéf je nadšený a všichni zločinci se bojí tvých vyšetřovacích schopností.

21 – 23 Jsi jeden z nejlepších vyšetřovatelů široko daleko. Nikdo tě neoklame.

<21 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 stop a výpovědí svědků se pokoušíte vyšetřit sérii vražd v klubu Oakdale Club. Musíte zjistit, který pachatel spáchal vraždu, v jakém čase, kde, jakou zbraní a kterým vozidlem se pokusil uniknout. 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 stopy a výpovědi svědků uvedené na kartách, používejte vyšetřovací složku, pokud je to nutné.
- Zaznamenávejte si svá zjištění do vašeho osobního kufříku.

2. Uzavření případu

- Pokud zbývá pouze jedna kombinace pachatele, vražedné zbraně, místa činu a únikového vozidla, 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 pachatelů, vražedných zbraní, místa činu a únikových vozidel.
- 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.
- Hráč s nejnižším počtem vyšetřovacích bodů vítězí.