

Haba_305940 Klíč – Sabotáž v zábavním parku

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 & Robin Eckert

Vyšetřovací týme,

obracíme se na vás, abychom vás informovali o aktuálním stavu vyšetřování. Vyhlášený rodinný zábavní park Lucky Llama Land je v šoku! Během několika dní bylo v parku poškozeno několik atrakcí a životy mnoha návštěvníků tak byly bezohledně ohroženy. Tři nechvalně známí místní obyvatelé jsou podezřelí, že chtějí zničit pověst parku. Domácí prohlídky odhalily, že všichni údajní pachatelé pravděpodobně využili stejné bezpečnostní mezery. Převlečení za maskoty se mohli před očima návštěvníků volně pohybovat po parku a v uzavřených bezpečnostních prostorách. Důkladné prohlídky parku odhalily také tři nástroje použité k trestnému činu. Byla přijata bezpečnostní opatření na ochranu návštěvníků a provoz se naštěstí podařilo obnovit již po několika dnech od uzavření. Navzdory mnoha výpovědím svědků a množství laboratorních testů policie dosud nebyla schopna přiřadit jednotlivé činy ke konkrétním podezřelým. Abychom mohli pachatele usvědčit, musíme nejprve zjistit, který pachatel poničil jakou atrakci, v jaký den a jaký nástroj k tomu použil. Teprve když toto zjistíme, můžeme dostat pachatele za mříže. Žádáme o vaši pomoc a spoléháme se na vaši jedinečnou intuici a pomoc s analýzou důkazů a s nezvratným objasněním okolností.

Děkujeme za vaši podporu!

OBSAH HRY

4 skládací kufříky, 4 vyšetřovací složky, 1 karta s řešením, 4 fixy s gumou, 9 dřevěných klíčů, 1 zrcadlová karta, 140 karet: 86 výpovědí svědků + 54 laboratorních karet (18 karet s otisky bot, 18 karet se vstupenkou, 18 karet s fotografií – momentkou).

SESTAVENÍ HRY

Před první hrou odstraňte ochrannou folii ze zrcadlové karty.

- 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, jaký případ budete v této hře řešit.
- Položte zrcadlovou kartu (6) vedle klíče doprostřed stolu.






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. Vítezem se stává hráč, který určí správný číselný kód k otevření zámku a použije k tomu co nejméně nápověd.

Další informace: Dosud je známo:

✓ **Kdy:**

- **První trestný čin** se stal v **úterý 5. května**. 1 
- **K druhému činu** došlo o den později, ve **středu 6. května**. 2 
- **Poslední čin** se stal v **pátek 8. května**. 3 

✓ **Kdo:** Tři zatčení jsou:



Gonzo Musone, 48 let – jeho zastaralé kryté dětské hřiště “Mega Luigi Country” je pravidelně dějištěm skandálů. Rád by se zbavil veškeré konkurence, aby měl konečně monopol na narozeninové oslavy dětí místních rodin.



Olivia Goodwill, 54 let – starostka nedalekého města Huddington je jednou z nejostřejších kritiků parku Lucky Llama Land. Mnohem více ji zajímá myšlenka, že by na pozemku měli lobbisté postavit nákupní centrum.



Jennifer “Wings of Glory” Dillington, 22 let – poloprofesionální akrobatka a provazochodkyně, která po stáží v parku nakonec nebyla přijata. Po několika pokusech o krádež kancelářských potřeb byla nakonec z parku vykázána. Zahleděná do sebe a uražená, sní o pomstě.

✓ **Nástroje trestného činu:** Následující nástroje byly nalezeny v různých koutech parku:

- Extrémně ostrý **lovecký nůž** s červeně malovanou rukojetí.
- Vysoce nebezpečný **paralyzátor** s vestavěnou laserovou řezačkou.
- **Kulaté XL kleště** s červenou gumovou rukojetí a silným stiskem.



✓ **Místa činu:** Ve tři zmíněné dny byly poničeny následující atrakce:

- Jízda na **divoké řece „Mamba Drop“**, na které bývá i prostřední sedadlo zaručeně mokré.
- **Horská dráha „Canyon Rail“**, jejíž červená smyčka je pýchou parku a je vidět z dálky.
- **Jízda na autodromu „Danger Mouse“**, který nabízí turbulentní zábavu pro všechny věkové kategorie v srdci parku.



Naštěstí byly manipulace zjištěny hned na začátku víkendu a atrakce byly okamžitě uzavřeny. Tím se odvrátila možná katastrofa.

I když máme všechny tyto informace, stále tápeme! Jako vyšetřovatelé máte k dispozici celou řadu různých zdrojů, které vám pomohou vyřešit události v parku Lucky Llama Land. 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**. Otisky bot, vstupenky nalezené u pachatelů a momentky od návštěvníků by mohly pomoci odhalit pravdu.

✓ Výpovědi svědků



Výpovědi svědků mají 2 nebo 3 **vyšetřovací body**.

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

Barevný kód

Individuální barevný kód na každé kartě ukazuje, pro jaké případy bude karta užitečná. Pomoci vám mohou 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 ikony, které označují, o jakých aspektech případu má tato karta informace. Například zde znázorněná karta obsahuje informace o pachateli a nástroji, který použil.



Pachatel

Den činu

Nástroj trestného činu

Místo činu

1 2 3 *Případ 1, 2 nebo 3*

✓ Laboratorní karty

Laboratorní karty mají vždy 4 **vyšetřovací body**.



Jsou 3 typy **laboratorních karet**:

- **otisky bot (1)** odhalují něco o pachateli a místě činu,
- **vstupenky (2)** o pachateli a dni činu,
- **momentka (3)** zachycující použitý nástroj a místo 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.

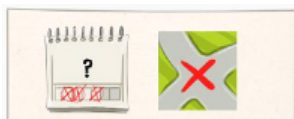
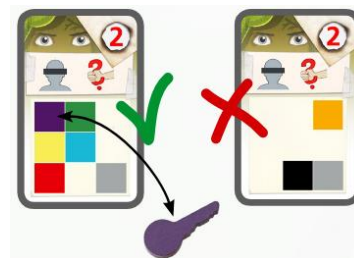
PRŮBĚH HRY

1. Vyšetřování

Ve hře není žádné určené pořadí, v jakém se hraje, všichni hráči hrají **současně**. Na příkaz „Zahájit vyšetřování!“ si všichni hráči **současně** vyberou jednu 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. Pokud zjistíte, že jste si vzali nesprávnou kartu, nemusíte ji použít, ale na konci hry se vám bude započítávat do použitých karet.



Během vyšetřování byste měli také věnovat pozornost ikonám na kartách.

Ve které kategorii stále chybí stopy? Stále si například nejste jisti, jaká atrakce byla poškozena v jaký den? Pak byste měli hledat karty se symboly dne a s místem činu.

Poté co jste si vybrali kartu, vzali si ji k sobě a vyhodnotili informace (viz „**Vyhodnocení informací**“), můžete si vzít ze středu stolu 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 před váš osobní kufřík 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 činu ze dne 5. května, můžete tuto osobu vyloučit u dalších dvou dnů a přeškrtnout je a zároveň zakroužkujete u tohoto pachatele den činu.

Tímto způsobem vám výpovědi svědků a laboratorní výsledky umožňují vyloučit stále více možností, dokud neobjasníte všechny tři činy. Poté zůstane pouze jedna jedinečná kombinace pachatele, nástroje a atrakce.

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:



Olivia Goodwill může být vyloučena z činu dne 5. května, protože nemá viditelné tetování a nemůže být tedy pachatelem v tomto dni. To znamená, že čin musela spáchat 6. května nebo 8. května.



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



- Na atrakcích, které se týkají případu, byly nalezeny různé otisky bot. Podívejte se pečlivě a použijte zrcadlovou kartu k prozkoumání zobrazených otisků bot. Pouze jeden otisk bot (1) může být jednoznačně přiřazen k botě pachatele. Tato osoba je zodpovědná za poničení atrakce zobrazené níže (složka strana 1).
- Zjistěte, k jakým oblíbeným vystoupením patří části vstupenek (2). Na základě času vystoupení (složka strana 2) odvodte, v jaký den pachatel navštívil park.
- Převlečení za maskoty mohli pachatelé vstoupit do zabezpečených oblastí parku – ale objevili se také na mnoha fotografiích návštěvníků. Nástroje činu se jim nepodařilo úplně skrýt. Podívejte se na momentky (3), které zaslali návštěvníci. Na každé ze tří atrakcí je místo k fotografování. Porovnejte atrakce na pozadí místa k fotografování s mapou parku, abyste zjistili, na jaké ze tří atrakcí byla fotografie pořízena. Byl zde nalezen nástroj činu (složka strana 3).

Příklad:

Na této momentce je vidět přes oblek pachatele nástroj – paralyzér. Na pozadí nad místem, kde byla fotografie pořízena, vidíte nalevo obří kolo a napravo nápis Ghosttown. Když si prohlédnete mapu parku, zjistíte, že v parku je pouze jedno místo k fotografování s přímým výhledem na obří kolo a Ghosttown z pohledu fotografa: Místo k fotografování vedle horské dráhy. To znamená že paralyzér byl použit k poškození horské dráhy.



2. Uzavření případu

Jakmile prozkoumáte dostatečné množství výpovědí svědků a laboratorních výsledků, takže na vaší vyšetřovací kartě zůstává jen 9 volných nebo zakroužkovaných políček (3 různé pachatelé, nástroje a místa činu), 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 nejefektivnější.

3. Vytvoření číselného kódu

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

Například:

Gonzo, Jennifer, Olivia = 2. Zadejte toto číslo do prvního políčka kombinačního zámku na kufříku. To samé udělejte u nástrojů a míst činu. 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 neefektivnějším vyšetřovatelem. Každý hráč si sečte vyšetřovací body na zadní straně karet, které shromáždil během hry.

Pozor: 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 vašich 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.

Důležité: 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 PRO JEDNOHO HRÁČE

V této variantě hry hraje 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.

> 34	Bohužel, vyšetřovací zkouškou jsi neprošel. Zkus to ještě jednou.
32 – 34	To bylo těsné! Příště se lépe soustřeď na výběr karet.
29 – 31	To není špatné, ale umíš to určitě ještě lépe.
26 – 28	Jsi dobrý vyšetřovatel!
23 – 25	Velmi dobře, jsi chytrý detektiv!
20 – 22	Wow, jsi opravdový hlavní vyšetřovatel!
18 – 19	Skvělé, tvůj šéf je nadšený a všichni zločinci se bojí tvých vyšetřovacích schopností.
15 – 17	Jsi jeden z nejlepších vyšetřovatelů široko daleko. Nikdo tě neoklame.
< 14	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 výpovědi svědků se pokoušíte vyšetřit sérii poškození atrakcí v parku Lucky Llama Land. Musíte zjistit, který pachatel použil jaký nástroj, v jaký den a jakou atrakci poškodil. 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 nedívejte 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, používejte vyšetřovací složku, pokud je to nutné.
- Zaznamenávejte si svá zjištění do vašeho osobního kufříku.

2. Uzavření případu

- Pokud zbývá pouze jedna kombinace pachatele, nástroje a atrakce, 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, nástrojů a míst činu.
- 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.